

Tagmar II

Livro de Regras Opcionais



Tagmar II

Livro de Regras Opcionais



www.tagmar2.com.br

Autores

Bruno Matiuzzi, Diego Guinâncio, Felipe Deprá Galdino, Kerlon Luiz, Marcelo Texeira, Nicolas Bortolotti, Nicolas Wildner, Peter Primordial, Stefano Guimarães Giusini, Thalles Rezende, Wanderson Marins

Capa

Sergio Artigas

Ilustrações Internas

Carlos Lima, Jorge Kenko, Marlon Souza, Thais Quintela de Linhares, Ulisses Almeida

Coordenação

Felipe Deprá Galdino, Marcelo Rodrigues, Wilson Renato Gonçalves Neves

Publicação

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

Versão

2.3

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-Use 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	6
1.1	Como Utilizar Este Livro	6
1.2	Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2.....	6
2	CARACTERÍSTICAS BÁSICAS	8
2.1	Caracterização dos Personagens.....	8
2.1.1	Adquirindo Caracterizações Positivas e Negativas.....	8
2.1.2	Caracterizações de Criação	8
2.1.3	Caracterizações Positivas	10
2.1.4	Caracterizações Negativas	15
3	HABILIDADES	21
3.1	Regras para Interrogatório	21
3.2	Regras para Tortura.....	21
3.3	Doenças de Tagmar.....	22
3.3.1	Doenças Gerais	23
3.3.2	Descrição das Doenças	23
3.3.3	Doenças Especiais.....	29
4	COMBATE	37
4.1	Iniciativa	37
4.2	Armas Exóticas	37
4.2.1	Origens da Exoticidade	37
4.2.2	Descrição das armas exóticas	38
4.2.3	Regras Especiais de Combate	44
4.2.4	Tabela de Armas.....	45
4.3	Criação de Uma Arma Exótica	46
4.3.1	Origem, Justificativa, Poder e Exoticidade	46
4.3.2	Criando uma nova Arma Exótica	46
4.3.3	Passo 1 - Definindo o Grupo de Armas.....	46
4.3.4	Passo 2 - Calcular os Modificadores:	46
4.3.5	Passo 3 - Criando a Arma Exótica	48

Introdução



1 Introdução

Seja bem-vindo, nobre leitor, ao fantástico mundo de Tagmar. Você possui em mãos o Livro de Regras Opcionais. Nas páginas que se seguem você terá acesso as mais variadas regras que permitirão ao mestre varias opções de jogo, para que este possa enriquecer suas aventuras, bem como possa aumentar o nível de realismo

1.1 Como Utilizar Este Livro

Este livro foi desenvolvido através de um trabalho coletivo, segundo as diretrizes básicas do Projeto Tagmar 2, e está dividido em 5 capítulos seguindo a mesma ordem do Manual de Regras:

- Introdução: na qual apresentamos este livro;
- Características Básicas: regra para incrementar a diversidade na hora de se criar um personagem
- Habilidades: não há novas habilidades, mas há complementos importantes relacionadas a algumas habilidades.
- Combate: novas armas e regras complementares para incrementar o combate.

Um aspecto fundamental deste livro é que ele é composto por regras opcionais e é de exclusiva escolha do mestre usá-las ou não... E como sempre dizemos... A palavra do Mestre é **A** final!

1.2 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2

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

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

Email: se você tem sugestões/críticas para este livro ou para algum outro livro do Tagmar 2, mande um email para nós. Veja os e-mails disponíveis em: <http://www.tagmar2.com.br/EntreEmContato.aspx>

Participe do Projeto: se você gosta de escrever regras, criar novas criaturas ou aventuras, ou gosta de escrever textos de ambientação, ou ainda tem vocação para desenhar, entre para o Projeto Tagmar 2 e participe mais ativamente da construção de um RPG. Entrar para o projeto (é gratuito!) é fácil, basta seguir as instruções em: <http://www.tagmar2.com.br/ComoParticipar.aspx>



Características Básicas



2 Características Básicas

2.1 Caracterização dos Personagens

Algumas vezes certos jogadores, mesmo querendo fazer um personagem de um determinado tipo, têm a sensação de que ele irá, no fim das contas, ficar muito semelhante a qualquer outro da mesma profissão. Eles sentem que qualquer Guerreiro fica, depois de certo ponto, muito parecido com os outros Guerreiros de Estágio aproximadamente igual, por exemplo.

As regras de Caracterização dos Personagens têm como objetivo permitir que os jogadores tenham uma maneira adicional de diferenciar os seus personagens. Por isso mesmo as Caracterizações aqui descritas raramente tem influência no Combate, Habilidades e Magia. Isso porque a idéia é criar personagens mais individualizados, não simplesmente mais poderosos.

Assim como em todo o sistema Tagmar, o Mestre tem toda a liberdade para modificar o sistema para adaptá-lo às necessidades de sua campanha.

2.1.1 Adquirindo Caracterizações Positivas e Negativas

As caracterizações são adquiridas em dois momentos: Na criação do Personagem e durante a passagem de Estágio. Note que algumas Caracterizações só podem ser adquiridas na criação, enquanto outras podem ser adquiridas tanto na criação como durante a passagem de Estágio.

Na criação o personagem recebe 4 Pontos de Caracterização para serem gastos com qualquer das Caracterizações disponíveis. A cada 3 passagens de Estágio ele recebe mais 1 ponto.

Existem dois tipos de Caracterização:

- **Caracterização Positiva:** são caracterizações que de alguma forma trazem uma vantagem com maior verossimilhança ao personagem na ambientação. São adquiridas gastando os Pontos de Caracterização;
- **Caracterização Negativa:** são caracterizações que de alguma forma trazem uma desvantagem com maior verossimilhança ao personagem na ambientação. Caso um personagem deseje ter uma Caracterização Negativa invés de "pagar" ele receberá Pontos de Caracterização, mas ele só pode adquirir uma Caracterização Negativa a cada duas passagens de Estágio. Outro detalhe é que ao adquirir uma Caracterização Negativa o personagem não receberá imediatamente os pontos. O MJ só concederá os pontos após a primeira ocorrência de uma consequência relativa à Caracterização Negativa adquirida. Exemplo: *um personagem ao passar para o*

Estágio 4 decide adquirir a Caracterização Negativa "Azar". Enquanto ele não passar por uma situação que este "Azar" ocorra, ele não ganhará os pontos.

É possível se acumular os pontos sejam eles da criação, passagem de Estágio ou ao adquirir uma Caracterização Negativa. Mas o jogador deve lembrar que há Caracterizações que só podem ser obtidas na criação do personagem. A decisão de acumular é de escolha exclusiva do jogador.

Há casos que uma caracterização negativa acaba sendo sempre "esquecida" pelo jogador ou então ela é cancelada por alguma coisa, neste caso o Mestre deve retirar os pontos que foram ganhos. Caso o jogador não tenha pontos, eles serão acumulados negativamente para serem descontados na próxima passagem de Estágio que o personagem ganhar pontos.

Caracterizações Negativas que de alguma forma deixem de influenciar a vida o personagem, fazem que o personagem perca os pontos recebidos. O Mestre deve ficar atento a este detalhe. Caracterizações positivas que venham de alguma forma sejam canceladas ou perdidas, não dão direito a receber os pontos de volta.

Outro ponto importante é que o Mestre deve exigir que caracterizações adquiridas ao se passar num Estágio devam ser coerentes com o personagem e é de bom praxe se exigir que uma aventura ou uma boa explicação de forma a deixar o personagem mais autêntico. Caso o jogador solicite uma caracterização que seja incoerente com o histórico do personagem o Mestre deve negar ela. Um exemplo disto é um a caracterização Fama, que não pode ser dada a um personagem que tenha feito atos que na verdade lhe dariam uma má fama.

2.1.2 Caracterizações de Criação

Seguem-se as descrições das Caracterizações que só podem ser obtidas na criação do Personagem. Todas as Caracterizações Negativas seguem a regra descrita no item anterior, por isto os pontos recebidos não poderão ser usados para comprar nenhuma das Caracterizações de Criação Positiva, pois estes pontos somente serão recebidos após a primeira ocorrência de uma consequência relativa à Caracterização Negativa adquirida.

Baixa estatura (-2)

O personagem é baixo, por isto só pode usar armas abaixo da estatura da sua raça. Anões têm que empunhar armas como Pequeninos, Elfos têm que empunhar armas como Anões e Humanos têm que empunhar armas como Elfos. Pequeninos não podem adquirir esta caracterização. Caso o personagem pegue esta caracterização e ele não cause nenhum transtorno como no caso de Magos, e Ladinos, o Mestre não deve dar nenhum ponto.

Beleza (1)

A beleza do personagem atrai a atenção de membros de sexo oposto e o destaca em meio a grupos de ambos os sexos.

Quem possui esta caracterização ao fazer uma interação com um personagem do sexo oposto terá uma reação inicial positiva. Note que o fato de ser bonito não implica em ser sedutor ou carismático. A beleza poderá no máximo facilitar o primeiro contato, mas após isto será necessário o uso normal das Habilidades. De nada adianta ser belo, se for uma pessoa antipática ou grosseira.

A beleza pode às vezes atrapalhar, pois o personagem sempre chama a atenção.

Classe Social (-2 a 4)

A classe social de um personagem pode ser uma Caracterização Positiva ou Negativa. Desta forma o personagem pode escolher a classe social invés de iniciar como Livre. Note que as classes ex-escravo, ex-servo na verdade **dão** pontos para o personagem, pois são Caracterizações Negativas. Um aspecto importante é que a classe social representa o berço de nascença e considera-se que o personagem tem os pais nesta classe. Desta forma, filhos de nobre não possuem o título (pertence aos pais). Para as classes Comerciantes e Artífice implica em que não tenha participação dos negócios, apenas que é herdeiro (não necessariamente o primogênito).

Ex-Servo (-1): O personagem é um ex-servo, sempre tendo dificuldade de dialogar com nobres. Sua antiga posição é facilmente reconhecida e uma interação com pessoas das classes sociais mais abastadas tenderá a ter uma reação negativa;

Ex-Escravo (-2): O personagem é um ex-escravo. Sua antiga posição é reconhecida por sinais claros (tatuagens, marcas) e as pessoas de um modo em geral tendem a confiar pouco na palavra de um ex-escravo;

Pequeno Comerciante (1): O personagem é um filho (a) de pequeno comerciante. Toda vez que for ter interação com um comerciante ou um artífice esta tenderá a ser positiva. Uma interação com um grande comerciante ou nobre normalmente será tratada com frieza;

Artífice (1): O personagem é filho (a) de um artífice. Toda vez que for ter interação com um comerciante ou um artífice esta tenderá a ser positiva. Uma interação com um grande comerciante ou nobre normalmente será tratada com frieza;

Grande Comerciante (2): O personagem vem de uma família de grandes comerciantes. Sua posição é bem recebida por todos com exceção dos nobres que tratarão com certa frieza;

Baixa Nobreza (3): O personagem é um membro da baixa nobreza (filho (a) de um pequeno nobre). Sua posição faz que tenha uma grande

receptividade por todos e uma razoável receptividade pela alta nobreza;

Alta Nobreza (4): O personagem é um membro da alta nobreza (filho (a) de um grande nobre). Todos o recebem muito bem gerando certo temor nas pessoas menos abastadas. Seu título é reconhecido inclusive fora das fronteiras de seu reino.

OBS: Só é permitido escolher uma classe social.

Grande estatura (3)

O personagem é alto, por isto pode usar armas acima da estatura da sua raça. Pequenininhos podem empunhar armas como Anões, Anões podem empunhar armas como Elfos, e Elfos podem empunhar armas como Humanos e Humanos podem empunhar com uma mão algumas armas que normalmente só poderiam ser empunhadas com duas mãos:

- Cajado;
- Mangual;
- Machado de guerra;
- Montante.

Mas ter grande estatura tem seu lado negativo, pois o personagem normalmente chama a atenção e fica mais difícil se passar despercebido. Outro aspecto é que Anões e Elfos altos são constantemente discriminados por seus páreas por estes acharem que são mestiços.

Imunidade a Venenos (1 a 3)

O personagem nasceu imune a venenos:

Imunidade pequena (1): imune a venenos do tipo I. Venenos Tipo II, III, IV ou V agem normalmente;

Imunidade média (2): imune a venenos do tipo II. Venenos Tipo III, IV ou V agem normalmente;

Imunidade grande (3): imune a venenos do tipo III. Venenos Tipo IV ou V agem normalmente.

Mestre Famoso (2)

O personagem teve como mestre uma pessoa muito famosa que é conhecida e considerada importante ou foi um antigo herói cuja reputação e nobreza são admiradas. Note que você não é reconhecido por seus feitos, mas sim por ter sido discípulo de alguém famoso. É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha do personagem quem foi seu mestre e porque ele é famoso. O MJ deve aprovar o texto. Exageros não deverão ser permitidos.

A vantagem desta caracterização é que aqueles que conhecem ou já tenham ouvido falar de seu mestre, e consideram seus feitos importantes tratarão o personagem da melhor forma possível, podendo inclusive conceder pequenos favores. É claro que a

fama não atravessa um continente inteiro, por isto quanto mais longe do lugar de morada de seu mestre, menor a chance de ser conhecido.

Esta caracterização também tem seu lado ruim: será esperado do personagem que ele aja de acordo com a reputação de seu mestre e deixar de fazê-lo pode ofender o mesmo. Outro problema é que seu mestre pode ter inimigos e neste caso estes sempre terão uma reação negativa com o personagem.

Reputação (2)

Seu personagem teve no passado um papel importante e foi reconhecido como um herói. Mas isto já faz algum tempo. É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha do personagem quais foram os seus feitos. O mestre deve aprovar o texto. Exageros não deverão ser permitidos.

A vantagem desta caracterização é que aqueles que já tenham ouvido falar de você, e consideram seus feitos importantes tratarão o da melhor forma possível, podendo inclusive conceder pequenos favores. É claro que a fama não atravessa um continente inteiro, por isto quanto mais longe do lugar de seus feitos menor a chance de ser conhecido.

Esta caracterização também tem seu lado ruim: será esperado do personagem que ele aja de acordo com sua própria reputação e ao agir contra, sua reputação poderá ser manchada. Outro problema é que seus feitos podem não ter agradado a algumas pessoas, neste caso estes sempre terão uma reação negativa.

OBS: esta caracterização só é permitida para personagens novos que tenham sido criados acima do Estágio 1.

Tradição Familiar (2)

O personagem vem de uma família com uma grande tradição em alguma área. Ele pode vir de uma família de exploradores ou de uma nobre linhagem de cavaleiros. É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha do personagem qual é o aspecto de grande tradição da família. O mestre deve aprovar o texto. Exageros não deverão ser permitidos.

Pessoas relacionadas ou interessadas na linha de atuação da família do personagem irão reconhecer a ascendência do mesmo e tratá-lo de acordo. Caso a tradição da família seja de interesse da pessoa ele agirá de forma muito mais amigável que o normal.

Para refletir isso, considere que qualquer pessoa relacionada irá ter uma reação amigável em reação em relação ao personagem. Mas após isto será necessário o uso normal das Habilidades. De nada adianta ser de uma família de grande tradição se for uma pessoa antipática ou grosseira.

Esta caracterização também tem seu lado ruim: será esperado do personagem que ele aja de acordo com a reputação de sua família e deixar de fazê-lo pode ferir a mesma. Outro problema é que uma família pode ter inimigos que neste caso terão uma reação negativa.

2.1.3 Caracterizações Positivas

Aliado (3)

O personagem tem como aliado um personagem controlado pelo Mestre do Jogo. Este aliado irá ocasionalmente (ou seja, quando isso não for atrapalhar a vida do Mestre) ajudar o personagem a se livrar de enrascadas.

O aliado é um personagem controlado pelo MJ e é criado usando-se as regras de criação de personagem ou apanhando-se um dos Arquétipos. Ele começa como Estágio 1, mas ganha experiência normalmente quando participa de aventuras. Caso ele não esteja presente em alguma aventura, fica a cargo do Mestre evoluir ou não o personagem.

Note que o personagem é um aliado, não um empregado ou um seguidor. Ele tem idéias e motivações próprias e não se sujeitarão a insultos ou humilhações. Se um personagem abusar ou for insultuoso com seu aliado (critério do Mestre do Jogo), este poderá ir embora temporariamente ou até para sempre (o personagem **perde** o aliado).

Da mesma forma que o aliado oferece ajuda quando necessário, ele também espera ser ajudado quando precisar. O Mestre deve se sentir livre para criar situações ou mesmo aventuras onde o personagem deva ajudar o seu aliado.

Recusar ajuda nessas horas é um insulto muito grave e o personagem irá certamente perder o aliado se não tiver uma razão muito boa (do ponto de vista do aliado) para isso. Mesmo assim o aliado irá provavelmente ficar ressentido por um bom tempo.

Aspecto Inofensivo (1)

O personagem aparenta ser uma pessoa inofensiva, e os oponentes que não o conheçam menosprezam ou acreditam que o ele não representa uma ameaça. O personagem vence automaticamente uma iniciativa se explicitamente avisar antes do combate que tentará surpreender os oponentes usando este ardil.

É claro só é possível se passar por inofensivo se o personagem não aparentar o contrário... Um Guerreiro todo armadurado e segurando um montante, com certeza não pode usar esta caracterização. Aqueles que forem pela aparência inofensiva nunca mais cairão neste ardil.

Bom Senso (2)

O bom senso é uma vantagem destinada principalmente a jogadores principiantes. Sempre

que o Mestre do Jogo sentir que o personagem está tomando um curso de ação inconveniente, em desacordo com o seu personagem ou completamente estúpido o Mestre deve advertir sutilmente o jogador.

Essa caracterização não é nenhum tipo de oráculo ou um antídoto para todos os problemas. Quando houver necessidade o Mestre pode pedir um rolamento de **Intelecto** (normal), caso o jogador passe no teste, a advertência pode ser algo mais que sutil. Se o jogador resolver persistir no curso de ação... bem, o personagem é dele.

Bravura (2)

O personagem não se assusta com facilidade, por isto uma vez por sessão quando falhar no teste Resistência contra magias (ou efeitos naturais de criaturas) que causem medo, este pode então solicitar ao MJ um teste extra.

Em contra partida, o jogador tem que interpretar como sendo um personagem corajoso, caso contrário o MJ pode cancelar os benefícios desta caracterização.

Conhecimento (1 a 5)

O personagem possui algum tipo de conhecimento mundano especial. Este pode ser conhecer uma região, uma cidade, a história de um local, etc.

O Mestre do Jogo determina exatamente o que o personagem sabe sobre o tema. Em casos onde ele esteja em dúvida ele pode determinar um rolamento de **Intelecto** do personagem. A dificuldade é determinada pela obscuridade do fato, local ou pessoa. Fatos conhecidos devem ter dificuldade Rotineira ou Fácil. Aqueles pouco conhecidos, média e assim por diante.

O preço desta caracterização é determinado por quão abrangente e profundo é o conhecimento do personagem, conforme mostrado abaixo.

A abrangência do conhecimento determina o preço da caracterização e a profundidade do mesmo modifica o mesmo. Assim, se um personagem deseja conhecer os países ao norte do lago Denégrio (área regional 2 pontos) em detalhes (2 pontos) ele deve pagar 4 pontos.

Os tipos de conhecimento são essencialmente diferentes, mas se sobrepõem até certo ponto.

O conhecimento de cidades implica que o personagem conhece não só as ruas, praças, etc. como também quem são as pessoas e instituições importantes, os melhores locais para se comer e pode ter vários conhecidos no local. O personagem irá conhecer alguns fatos sobre a região em volta da cidade, mas esse conhecimento não será muito detalhado.

O conhecimento de regiões é essencialmente um conhecimento geográfico do local: o personagem conhece os rios, lagos, caminhos, etc. do local. Ele também irá saber os fatos mais relevantes sobre a

sociedade local (quem é o conde, se existe ou não escravidão, as lendas mais importantes, etc.), mas não saberá detalhes.

O conhecimento de história e folclore é um conhecimento do passado. O personagem sabe os fatos que ocorreram no local e as lendas e crenças da região. Ele também saberá um pouco da geografia local e os fatos atuais mais importantes, mas sem saber detalhes ou fatos obscuros.

OBS: É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha do personagem seus conhecimentos. O mestre deve aprovar o texto. Exageros não deverão ser permitidos.

Área de Abrangência:

- **Local (1):** Cidade pequena (até 500 habitantes), região de cerca de 300 km² (um círculo com 10 km de raio), história e folclore locais (país);
- **Regional (2):** Cidade de médio porte (até 3000 habitantes) e região circundante, História e folclore regionais (de um conjunto de 3 a 5 países vizinhos);
- **Continental (3):** Cidade grande (mais de 3000 habitantes) e o país onde ela se situa, conjunto de 3 a 5 países vizinhos, História e folclore do mundo conhecido.

Profundidade:

- **Superficial (+0):** O personagem conhece o assunto, sabendo todos os fatos que não sejam obscuros ou segretos de alguma forma. Detalhes freqüentemente escapam ao conhecimento do personagem;
- **Detalhado (+1):** O personagem possui um conhecimento extenso sobre o assunto, mas detalhes obscuros ainda podem lhe escapar;
- **Profundo (+2):** O personagem é um poço de conhecimento sobre o assunto, sendo um dos maiores especialistas conhecidos no mesmo. Ocasionalmente ele poderá ser procurado por causa de seu conhecimento.

Contatos (1 a 5)

O personagem, através de sua família ou durante a sua infância, tem contatos que podem ser bastante úteis.

Esses contatos devem ser de algum tipo específico: podem ser na nobreza, em comércio ou até com criminosos. Além disso, o jogador pode ter contatos apenas em uma determinada área, como um país ou diversas cidades importantes do mundo.

Quando o personagem estiver em um local apropriado, ele pode tentar obter informações, ajuda ou mesmo favores a partir de seus contatos.

O Mestre de jogo poderá aumentar o custo desta caracterização em 1 ou 2 pontos de acordo com quão útil for personagem.



É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha do personagem seus contatos. O mestre deve aprovar o texto. Exageros não deverão ser permitidos.

Contatos Comerciais (1): O personagem, através de sua família, tem conhecimento de pessoas envolvidas com comércio em um determinado local ou, alternativamente, em várias grandes cidades espalhadas pelo mundo.

Os contatos estarão bem dispostos com relação ao personagem (reação amistosa). Note que os contatos são comerciantes comuns, sem meios ou índole para ajudar o personagem em missões arriscadas ou ilegais.

O contato irá conhecer o local onde vive e ter acesso aos rumores que correm nas ruas, mas não terá condições de obter informações secretas ou de colocar os personagens em contato com pessoas importantes na cidade.

Contatos Criminosos (2): O personagem é conhecido entre os assaltantes, mendigos, contrabandistas, salteadores e outros marginais de uma grande cidade e da região em volta.

Nesta região ele pode contatar todo o tipo de criminosos com muito mais facilidade. Além disso, o personagem irá saber “quem é quem” e ter acesso a esconderijos, mercadoria contrabandeada, informações, etc. (mediante pagamento, é claro).

Note que não existe honra entre criminosos e um contato pode trair o personagem sem aviso caso isso se torne vantajoso e razoavelmente seguro.

Contatos na Nobreza (3): O personagem tem, através de sua família, contatos na nobreza de uma região. A região é do tamanho de um ducado ou condado. Bons exemplos são o Ducado de Azanti e a região de A Fronteira.

Ele pode esperar receber acolhida, ser bem tratado e obter a atenção dos nobres desta região. Os contatos podem até mesmo fazer favores ao personagem, desde que esses não impliquem em risco para os nobres ou suas famílias e que o personagem se disponha a retribuir o favor mais tarde.

Deus Patrono (3)

O personagem é benquisto por algum deus ou deusa. Sacerdotes do deus irão instintivamente perceber o personagem como um aliado. Uma vez por aventura o personagem pode receber uma graça do deus a critério do MJ. Esta sempre será uma coisa simples, mas que de alguma forma irá ajudar o personagem quando este estiver em uma situação difícil. Note que o não adianta o personagem orar por ajuda ao deus, o MJ é que determinará quando, o que e de que forma a ajuda ocorrerá.

Note que o fato de os Sacerdotes já serem por natureza agraciados pelo deus, não quer dizer quer este o tenha escolhido como um bem quisto. Ter

um deus patrono indica que ele o considera uma pessoa especial. Por este motivo o personagem deve respeitar homenagear e viver pelos preceitos do deus muito mais que um sacerdote deveria, senão perde os benefícios desta caracterização até ser perdoado pelo (a) deus (a). Isso pode requerer uma missão, a critério do MJ.

Sama (1 a 4)

A qualquer momento um personagem pode ficar famoso e passar a ser reconhecido por algum grande feito ou mesmo por algo que não fez. Para isto basta que os Bardos passem a contar os seus grandes feitos. A fama de um personagem pode ser apenas em uma região ou conhecida amplamente. O valor desta caracterização depende de quão grandioso for o feito e quão espalhada ela está. Ao adquirir esta caracterização o personagem passará a ser bem quisto nos lugares que sua fama for conhecida.

- Reputação de justo, bondoso, inteligente, astuto: 1;
- Reputação de herói, justiceiro, defensor: 2;
- Reputação local: 0 ponto;
- Reputação amplamente conhecida: +1 ponto.

É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha do personagem o motivo de sua fama. Caso o personagem não tenha feito algo digno de fama, esta caracterização custará um ponto extra. Mas esta caracterização tem seu lado negativo: será esperado do personagem aja de acordo com sua fama e ao agir contra, sua fama poderá ser manchada.

Expansão de Karma (3)

O personagem possui conhecimentos arcanos que o permite converter EF em Karma a uma razão de 2 pontos de EF para 1 ponto de Karma. A EF perdida só é recuperada normalmente (não magicamente) e não é possível se levar a EF para abaixo de 0. Além da perda de EF, a cada uso o personagem deve fazer um teste de Resistência Física contra uma Força de Ataque equivalente ao seu próprio nível. Caso falhe irá ficar atordoado por 3 rodadas.

Gratidão (1 a 3)

O personagem prestou um grande favor ou até mesmo salvou a vida de alguém, e este tem uma dívida de gratidão com o personagem. Esta pessoa não necessariamente é alguém importante e cabe ao MJ determinar quem ela é.

A pessoa sempre estará disposta a ajudar em tudo que for possível de acordo com a dívida que este tem com o personagem:

Dívida de Reconhecimento (1): o personagem prestou um importante favor e a pessoa reconhece este grande feito, estando sempre disposta a ajudar no que for possível desde que não inclua dinheiro ou qualquer coisa contra a índole da pessoa;



Dívida de Honra (2): o personagem salvou a honra da pessoa e esta estará sempre disposta a ajudar no que for possível desde que não inclua dinheiro, mas poderá até mesmo estar indo contra a índole da pessoa;

Dívida de Vida (3): o personagem salvou a vida da pessoa ou de um ente querido. Este estará disposto a fazer qualquer coisa para ajudar o personagem.

Note que dependendo de como o personagem interagir, se ele abusar da boa vontade, a pessoa poderá achar que sua dívida foi paga e esta caracterização perderá o efeito.

Habilidade Especial (2)

O personagem, por algum motivo, teve acesso a uma Habilidade ou magia que não é conhecida pela maioria dos habitantes de Tagmar.

O jogador poderá escolher uma Habilidade restrita, uma magia perdida ou arcana que o personagem pode aprender sem ter de passar pelas restrições normais de aprendizado.

O jogador sempre deve criar uma história que justifique essa caracterização. Além disso, o Mestre pode inventar aventuras relacionadas a essa caracterização. Se o personagem aprendeu combate com duas armas com um Guerreiro da região, este poderá um dia cobrar o favor, pedindo ajuda para resolver algum problema mais sério. Outro exemplo é que se o personagem encontrou manuscritos enquanto ele investigava ruínas perto de sua casa podem despertar a cobiça de místicos inescrupulosos. Note que se for uma magia, ela tem que ser compatível com a profissão do personagem.

Caso se trate de uma Habilidade restrita, o personagem poderá comprar o primeiro nível na mesma sem ter de encontrar quem o ensine. As técnicas de Combate restritas as academias não podem ser aprendidas com esta caracterização.

Se tratar de uma magia perdida ou arcana, o personagem tem acesso a alguns manuscritos que permitem que ele aprenda até 4 níveis no encanto. Ou seja, se for um encanto, o místico poderá aprender apenas os efeitos de 1 a 4 (se for uma magia perdida) ou 11 a 14 (se for arcana). Note que esta caracterização não dá ao personagem o conhecimento da magia, mas apenas a possibilidade de adquirir esse conhecimento.

Os pontos para compra de Habilidades e magia devem ser gastos normalmente e, no caso das magias arcanas, as restrições quanto à Estágios e pré-requisitos devem ser respeitadas.

Herança (1 a 5)

O personagem recebeu um presente ou uma herança de algum amigo ou parente. Por exemplo, quando o personagem vai começar a sua vida de aventuras o seu pai lhe dá de presente o montante que ganhou durante a guerra, por salvar o barão.

O objeto sempre deve ter algum tipo de valor sentimental para o personagem. Afinal, ele é um presente ou uma herança, não algo que se comprou na esquina.

Por isso mesmo a pessoa que deu (ou legou) o item ficará, no mínimo, bastante aborrecida caso o personagem resolva vender o item. No caso de uma herança comum isso pode não importar muito, mas em um mundo de fantasia nunca se sabe. A herança pode ser qualquer objeto (não mágico) ou propriedade de acordo com a faixa escolhida. A herança é determinada em conjunto entre o jogador e o MJ.

Herança mínima (1): até 1 M.O.;

Herança pequena (2): até 3 M.O.;

Herança média (3): até 6 M.O. ;

Herança grande (4): até 10 M.O.;

Herança enorme (5): até 14 M.O.

Herança Mágica (4 ou 6)

O personagem recebeu como um presente ou uma herança um objeto mágico. O objeto sempre terá algum significado sentimental para o personagem, embora esse possa variar. Poderia ser a espada herdada do pai ou um cajado dado de presente quando o personagem completou o aprendizado como Mago. Por isso mesmo, caso o personagem resolva vender o objeto, ele deixará quem deu o presente muito irritado, no mínimo (além de se marcar como um indivíduo vil, desprezível e pusilânime).

Essa caracterização se divide em 2 tipos, de acordo com o poder do item mágico (e o custo da caracterização, é claro).

O primeiro tipo custa 4 pontos: O jogador escolhe a forma do objeto (uma espada, um escudo, um anel, etc.) e o mestre escolhe o poder do item que deverá ser pequeno.

O segundo tipo custa 6 pontos: O jogador escolhe a forma do objeto (uma espada, um escudo, um anel, etc.) e o mestre escolhe o poder do item que será médio ou poderá ter dois poderes pequenos.

O mestre deve escolher um poder para o item que reflita a história do personagem. Note que, enquanto o mestre tem a última palavra sobre qual o poder do item, nada impede que ele aceite sugestões razoáveis do jogador.

Mentor (5)

O personagem é pupilo de um grande mestre nas artes de sua profissão. Se ele for um Mago, seu mentor será um feiticeiro poderoso. Se for um Guerreiro, este será um veterano de muitas batalhas. O personagem sempre deve tratar seu mentor com respeito (não necessariamente com formalidade ou adulação).

O mentor sempre estará disponível para aconselhar e guiar o personagem, mas não irá com ele em aventuras ou o protegerá a não ser, talvez, dentro de sua própria casa (ou castelo, ou torre, ou caverna, ou o que quer que seja). Da mesma forma o mentor não irá dar ao personagem presentes ou dinheiro - ele é um mentor, não um banco.

Aqueles que se aproveitarem de seu mentor - o procurarem apenas para aprender novas Habilidades, ficarem pedindo presentes ou vantagens a toda hora, etc. podem perder os benefícios desta caracterização para sempre (a critério do Mestre do Jogo).

Ocasionalmente (ou seja, quando o Mestre do Jogo quiser) o mentor pode pedir um favor ao seu aluno. É de bom tom atender esses pedidos sempre que possível, sob pena de perder a caracterização, como dito acima.

O mentor será de, no mínimo, estágio 12 e terá até 5 conhecimentos especiais que poderá transmitir ao seu aluno quando este tiver condições de aprender - quando este passar de Estágio e, no caso das magias arcanas, tiver estágio suficiente e souber os pré-requisitos (e procurar o mentor para aprender, é claro).

Os conhecimentos especiais que um mentor irá possuir irão depender de sua profissão e história pessoal. Assim, um Mago elementalista poderia conhecer algumas magias arcanas relacionadas aos elementos, mas seria ridículo supor que ele saberia Ambidestria. Da mesma forma, um mentor que é um honrado cavaleiro poderia saber todas as Habilidades de Combate, mas jamais iria saber algo tão torpe e vergonhoso quanto manipulação de venenos.

Patrão (2)

Alguma pessoa da nobreza, uma Mago, um grande comerciante, etc., tomou interesse pela vida do personagem, tornando-se o seu patrão. É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha do personagem uma história para o patrão, detalhando-se quem ele é, a sua personalidade e seus objetivos. O mestre deve aprovar o texto. Exageros não deverão ser permitidos.

O patrão irá interceder e dar apoio ao personagem sempre que for possível, tentando sempre protegê-lo e ajudá-lo dentro de sua área de atuação. O mestre irá decidir até onde o patrão irá para apoiar o personagem. Normalmente ele não irá dar presentes materiais ao personagem, mas irá sempre estar pronto a passar informações, dar conselhos e facilitar contatos para o personagem, se os pedidos forem razoáveis.

O interesse do patrão no personagem não é de todo altruísta: ele irá esperar que, de tempos em tempos, o personagem lhe faça "um agrado", lhe dê alguma compensação pelo trabalho que causa.

O que exatamente o patrão irá esperar depende de sua história e seus objetivos. Um comerciante pode se contentar com alguma antiguidade rara e valiosa. Um nobre pode querer que o personagem participe de justas e torneio, nestes declarando a sua patronagem para todos e assim por diante.

O patrão deve sempre ser tratado com respeito e consideração pelo seu protegido. Personagem que se tornem ofensivos ou tentem se aproveitar de seus patronos perdem este os benefícios até se redimirem aos olhos de seu protetor (se é que tal redenção é possível).

Persistente (1)

O personagem tem uma grande capacidade de insistir mesmo quando frustrado. As dificuldades para tentar de novo tarefas em que ele tenha falhado aumentam em apenas um nível por tentativa, e não dois, como dito nas regras.

Resistência extrema (1)

O personagem tem alta resistência à dor. Qualquer situação relativa a dor que esteja descrito num crítico ou magia não fazem efeito. Isto não quer dizer que o crítico ou magia não funcionem, apenas os efeitos relativos à dor é que não agem.

Saúde de Ferro (2)

O personagem tem uma saúde de ferro, não adoecendo facilmente. A cada uma aventura o MJ pode conceder um rolamento extra de Resistência Física em casos relativos a doenças. Como doenças normalmente são pegadas sem que o jogador saiba, o MJ poderá solicitar ao jogador o rolamento sem comunicar o motivo. Caso o jogador adoça e o MJ não tiver se lembrado desta caracterização, o MJ pode conceder uma recuperação mais rápida ao personagem.

Seguidor (1 ponto)

O personagem tem um seguidor leal (embora não dos mais brilhantes), que deve ser retirado da tabela de criaturas, de uma das seguintes categorias: mercador, ladrão barato, mercenário e ladrão comum.

Ele terá total 1 nas Habilidades relevantes à sua profissão e as suas características iniciais devem estar, em sua maioria, entre 0 e 1. Inicialmente o seguidor será de estágio 1, mas ele pode ganhar experiência (por sessão de jogo onde ele tenha alguma influência).

Ao passar de Estágio o seguidor ganhará energia heróica na tabela de Bardo. Ele ganha 8 pontos em Habilidades e 2 pontos em arma, mesmo que a sua profissão indicasse mais pontos (um Pequeno Guerreiro, por exemplo).

Personagem Elfos, Pequenos e Anões, só podem ter seguidores da mesma raça. Podem ser escolhidos como seguidores: Elfo Florestal, Elfo



Florestal soldado, Elfo dourado, Anão, Anão Guerreiro, Pequenininho e Pequenininho Guerreiro.

Sono Leve (1)

O personagem tem o sono leve e costuma acordar com qualquer ruído. Isso pode ser conveniente para frustrar ataques noturnos ou facadas na cama, mas pode ser bastante inconveniente se o personagem tiver que dormir em um local muito barulhento.

Alguém que entre em um local onde o personagem estiver dormindo deve fazer um teste mais difícil nas Ações Furtivas para evitar que o ele acorde imediatamente. Mesmo que o teste tenha sucesso, o personagem pode tentar um teste de Escutar. Caso tenha sucesso o personagem acorda.

O personagem pode dormir normalmente em ambiente silenciosos, mas locais barulhentos (como estalagens que ficam no andar de cima de tavernas) não os deixarão dormir de forma tranqüila, por isto ele nunca consegue recuperar mais de 50% da EH quando o lugar não for tranqüilo.

Sorte (3)

O personagem tem muita sorte. Uma vez a cada aventura o jogador pode pedir ao mestre um evento de sorte. Note que isso pode ser pedido apenas uma vez por aventura. O jogador pode pedir que o mestre exclua o personagem de um sorteio. Ou seja, caso o mestre resolva sortear quem o monstro vai atacar, em cima de que a pedra vai cair ou qualquer outra coisa que dependa do acaso, o jogador pode pedir para ser excluído do sorteio.

2.1.4 Caracterizações Negativas

Alergia (0 a -2)

O personagem possui uma alergia a alguma coisa que pode ser uma substância, planta, pêlo ou cheiro de um animal/criatura. Na presença daquilo que é alérgico o personagem é obrigado a fazer um teste de Resistência Física. Caso falhe, uma a cada duas rodadas o personagem fica sem poder agir devido a violentos espirros ou coceiras. O custo depende de quão comum é aquilo que lhe causa alergia.

- Alergia a algo incomum ou raro: 0;
- Alergia a algo comum: -1;
- Alergia a algo muito comum: -2.

É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha do personagem qual a alergia. O MJ deve aprovar o texto.

Aparência Ruim (-1)

O personagem é feio, tem feições desagradáveis aos olhos das outras pessoas. Quem possui esta caracterização ao fazer uma interação com alguém

sempre terá uma reação inicial negativa. Note que o fato de ser feio não implica em que não possa usar bem suas Habilidades de interação. A feiúra poderá no máximo dificultar o primeiro contato, mas após isto será necessário o uso normal das Habilidades sem nenhuma penalidade, pois o importante é ser carismático.

Azar (-2)

O personagem tem mais do que a cota normal de azares e infortúnios. Sempre que o mestre for sortear alguém para acontecer alguma coisa ruim no grupo, ele irá ter o dobro da chance de ser escolhido.

O personagem também tem azar no dia a dia: suas roupas sempre se rasgam com facilidade, ele sempre acaba ficando com o cavalo mais mal-humorado, ao andar de noite ele sempre pisa em coisas desagradáveis, etc.

Azar Senomental (-3)

O personagem tem um azar lendário. Sempre que o mestre for sortear alguém para acontecer algo de ruim no grupo, o personagem irá ter 50% de chance de ser ele o escolhido.

O azar personagem também se estende ao dia a dia, geralmente de forma espetacular. Por exemplo, se ele estiver andando a noite, ele não irá apenas pisar em algo desagradável; ele irá escorregar e cair sentado sobre esse algo. Ao comprar um cavalo, não só esse será o mais mal-humorado do curral, mas gostará de morder cavaleiros distraídos.

Além disso, o mestre do jogo deve se sentir livre para, uma vez a cada aventura colocar um grande evento de azar no caminho do personagem. Esse evento pode ou não afetar o resto do grupo, dependendo de quão perverso o Mestre esteja se sentindo na hora.

Código de Conduta (0 a -4)

O personagem tem uma forma de comportamento que sempre ou na maioria das vezes segue ou tenta seguir. Note que esse comportamento é seguido conscientemente pelo personagem, por sua própria vontade. Essa caracterização não deve ser confundida com **Compulsão** (descrita a seguir), pois sobre esta o personagem não tem controle consciente.

O valor desta caracterização depende de quão fortemente o personagem irá aderir ao seu código de conduta e de quanto esse irá influenciar a sua interação com o mundo em geral. O jogador deve descrever para o Mestre o código de seu personagem e o quão rigidamente ele o segue. A seguir o Mestre deve decidir, de acordo com a descrição do jogador, qual a importância do código na vida do personagem.

Note que é possível ter códigos de conduta com valor 0. Esses equivalem àqueles que são completamente inócuos e só servem para dar um



pouco de cor ao personagem. Por exemplo, um personagem nobre que goste de vestir o brasão da família, mas aceite sair sem ele quando necessário é um bom exemplo deste tipo de código de conduta.

- O personagem freqüentemente adere ao código (-1);
- O personagem sempre adere ao código (-2).

Modificadores:

- O código raramente influência negativamente na vida do personagem (+1);
- O código influência com freqüência negativa na vida do personagem (0);
- O código influência muito negativamente na vida do personagem (-1).

Assim, um personagem que sempre segue um determinado código (-2 pontos) que o mestre decida que irá aparecer com muita freqüência em suas aventuras (-1 ponto) irá receber -3 pontos por essa caracterização.

Note que Código de Conduta é uma caracterização negativa e deve ser seguida. Caso um jogador "esqueça" de interpretar o código de seu personagem, o MJ deverá cancelar esta caracterização.

Compulsão (-1 a -3)

O personagem tem uma forma de comportamento que é compulsiva. Essa pode ser beber até cair, sempre arranjar brigas em bares ou ter ódio de Elfos. O personagem não possui nenhum controle sobre a compulsão: ela sempre o irá acontecer se as condições se realizarem.

O Jogador deve escolher qual a compulsão de seu personagem, enquanto o mestre deve dar a ela um valor em pontos. Certas compulsões podem efetivamente inviabilizar um personagem ou acabar com a diversão do jogo. Exemplos destas podem ser mentiroso, traidor, maníaco assassino ou sádico. Se o mestre achar que é esse o caso ele pode desautorizar completamente a caracterização.

A compulsão sempre irá afetar o personagem, mesmo contra a sua vontade. Se o jogador "esquecer" de sua compulsão o mestre pode cancelar os pontos ganhos por esta compulsão, além de penalizar não dando pontos de experiência pela sessão de jogo ou obrigar o personagem a agir de acordo com a sua compulsão, o que lhe for mais conveniente. O jogador deve entender que compulsão sempre atrapalhará a vida do personagem da pior maneira possível e nos piores momentos. O MJ deve explorar o máximo estas caracterizações.

O valor em pontos da compulsão vem de quão freqüentemente ela irá aparecer nas aventuras e quão prejudicial ela será ao personagem. O MJ é livre para determinar a quantidade de pontos de acordo com seus critérios.

Alcoólatra (-2): O personagem não consegue resistir ao apelo de um bom copo. Se colocado na presença de uma bebida alcoólica ele sempre se sentirá ao menos tentado a bebê-la. Uma vez tendo começado ele irá continuar até ficar inconsciente ou a bebida acabar, o que acontecer primeiro. Caso se encontre em uma situação onde não deve beber, o personagem tem direito a tentar um teste Difícil de Intelecto para tentar se controlar. Se falhar ele irá tomar "apenas um golinho";

Arrogante (-2): O personagem é naturalmente arrogante, sendo incapaz de tratar aqueles que o cercam sem demonstrá-lo. Se na presença de pessoas menos importantes ele irá tratá-las como lixo, indignos de respirar o mesmo ar. Na presença de pessoas importantes ou poderosas ele irá tentar impressioná-las demonstrando a sua superior inteligência, educação, conhecimento, etc.;

Cleptomaniaco (-2): O personagem não resiste em tentar roubar qualquer coisa pelo simples prazer de roubar. Normalmente o MJ deverá determinar quando o evento ocorrerá independente da escolha do jogador;

Covarde (-2): O personagem é um covarde e sempre procurará fugir em situações onde julgue que sua vida estará em perigo. Da mesma forma ele sempre irá "entregar o jogo" se for ameaçado de tortura. Esta caracterização é uma das que pode causar problemas durante sessões de jogo;

Curioso (-1): O personagem tem uma compulsão por qualquer coisa misteriosa ou que desperte sua curiosidade, mesmo que isto seja perigoso ou pouco sabido;

Ganancioso (-1): O personagem adora dinheiro e é quase incapaz de resistir ao seu apelo, mesmo que saiba que isso irá lhe causar problemas mais tarde. Caso alguém ofereça dinheiro ao personagem para alguma coisa, ele irá sempre aceitar, a não ser que ele tenha algum motivo claro e forte para não fazê-lo. Mesmo nesse caso ele terá de fazer um teste Difícil de Intelecto para recusar a propina. Caso falhe ele irá aceitar, mesmo sabendo dos problemas que isso irá causar. Além do mais, ele não precisa fazer o que combinou, precisa?

Gula (-1): O personagem não resiste a qualquer comida que seja botina ou cheirosa, mesmo que saiba que pode conter alguma coisa que o faça mal ou que não tenha dinheiro para pagá-la. Ele sempre gastará além da conta pedindo os pratos mais caros e requintados, ou então comendo muito mais que o normal;

Superconfiante (-1): O personagem tem uma opinião exagerada de suas próprias capacidades. Ele se acha mais forte, mais bonito ou mais habilidoso – ou tudo isso junto – do que é na realidade e age de acordo com essa avaliação. Veja que essa caracterização nada tem a ver com arrogância, pois o personagem não sente nenhuma compulsão de humilhar os outros. Ser superconfiante pode ser bastante perigoso, pois o

personagem tenderá a se enfiar em enrascadas maiores do que pode se livrar depois;

Vingativo (-1): O personagem nunca pode deixar um insulto sem uma resposta e agressões ou ataques nunca podem passar em branco, mesmo que sua vingança demore um tempo. A vingança deve ser pelo menos igual à intensidade do insulto, embora possa ser maior, dependendo do personagem. A vingança deve ser feita o mais breve possível e o seu alvo informado do porque da mesma.

Coração Mole (-1)

O personagem tem um coração mole, e não suporta ver ninguém sofrer. Ele jamais irá aceitar torturas ou agressões gratuitas. Quando alguém implora por ajuda está sempre disposto ajudar mesmo que possa ser uma cilada o que venha a lhe trazer más consequências.

O Mestre deve ficar atento a conduta do personagem e caso este com frequência "se esqueça" de interpretar corretamente o Mestre deverá cancelar os pontos recebidos.

Crédulo (-2)

O personagem não possui senso crítico e tende a acreditar naquilo que lhe dizem, mesmo quando tem boas razões para duvidar. Ele sempre irá acreditar em mentiras razoáveis (*"não, amigo essa espada pertenceu a um comerciante que nunca a usou e..."*) sem pestanejar. Mentiras mais fortes ainda podem ser "engolidas", desde que quem as conte tenha sucesso em um teste de Persuasão que neste caso pode ser usada contra o personagem. A dificuldade é determinada pelo Mestre de acordo com quão ridícula é a mentira (*"não, amigo, este montante pertencia a uma velhinha de 92 anos que nunca o usou e..."*).

Deficiência (-2 a -3)

O personagem possui alguma forma de deformação física que o prejudica consideravelmente. Qualquer forma é aceitável, mas o grau de inconveniência é que determina quantos pontos a caracterização vale. O Mestre do Jogo é quem determina que tipo de problemas são causados pela deformação e quantos pontos ela vale. Seguem-se alguns exemplos para servir de orientação ao mestre.

Os valores das desvantagens presumem que elas não podem ser curadas com o uso da magia regeneração ou quebra de encantos. O jogador deve inventar um motivo para a impossibilidade. Esse pode ser uma maldição arcana ou talvez uma deformação de nascença.

Caso a deficiência do personagem possa ser curada com o uso de magias, então o valor da deficiência passa a ser 0, independente de qual seja ela.

Caolho (-2): O personagem recebe um ajuste de -2 para combate corpo-a-corpo e -6 para ataques à

distância. Testes que dependam da visão recebem um ajuste de -3 colunas;

Maneta (-2): O personagem não pode usar nenhum tipo de escudo no braço sem a mão e não pode usar armas que dependam de duas mãos (como arcos ou montantes).

É possível se adaptar um gancho ou um punhal no que restou do braço ferido, mas nenhuma outra arma pode ser adaptada;

Míope (-2): O personagem vê mal e por isso recebe um ajuste de -7 para ataques à distância e +2 níveis de dificuldade para testes que envolvam visão;

Perneta (-3): O personagem perdeu parte da perna, abaixo do joelho, sendo obrigado a usar uma "perna de pau" para andar. A sua velocidade base é reduzida à metade e ele não pode correr. Além disso, ele recebe um ajuste de +2 Níveis de dificuldade para qualquer Ações que dependam das pernas.

Problemas na Fala (-2): O personagem tem uma deficiência grave na fala devido ao corte de sua língua, ou a um problema nas cordas vocais. Todo teste que envolva a fala terá +2 níveis de dificuldade. Ao tentar falar com alguém este deverá fazer um teste de Intelecto com um Nível de Dificuldade média para situações normais, e difícil para situações de urgência ou estressantes.

Deve Favores (-1)

O personagem ou a sua família deve alguns favores a alguém a ser determinado pelo Mestre, por serviços ou ajuda prestados em tempo de necessidade. Esta caracterização pode ser comprada múltiplas vezes, aumentando o número de favores devidos.

O Mestre do Jogo deve quando julgar adequado fazer com que a pessoa a quem se deve favores pedir alguma ajuda ao personagem, na forma de serviços ou ajuda. Caso o personagem se recuse a pagar os favores que deve ele provavelmente irá ganhar um inimigo ou então e o Mestre poderá cancelar os pontos ganhos por esta caracterização.

Distraído (-2)

Os devaneios do sonhador podem levá-lo às mais inesperadas situações, mas costumam apenas fazer que ele entre nas mais requintadas encrencas.

Esta caracterização fará que pelo menos uma vez por aventura o personagem falhe em um teste de Observar ou Escutar que seja de algo importante.

Família, Mestre ou Mentor Desonrado (-1 a -2)

A família do personagem caiu em desonra ou então o personagem teve (ou tem) um mestre ou mentor que de alguma foi considerado desonroso. Todo vez que este chegar a um local quando identificado



poderá ser reconhecido e passará contar com a inimizade ou pouca disposição das pessoas. Nobre e pessoas importantes dificilmente receberão ou falarão com o personagem.

A quantidade de pontos dependerá de quanto conhecido é a desonra.

- Conhecimento local/regional: -1;
- Conhecimento geral e amplo: -2.

Sanático (-2)

O personagem tem um fanatismo por alguma coisa, seja ela religiosa, a busca por alguma coisa valiosa ou lendária, ou qualquer outra coisa que faça da sua vida um objetivo só. O Fanatismo freqüentemente o leva a entrar em conflito com todos que discordarem ou forem contra, e muitas vezes forçará a fazer coisas inconseqüentes.

O Mestre deve ficar atento a conduta do personagem e caso este com freqüência "se esqueça" de interpretar corretamente o Mestre deverá cancelar os pontos recebidos.

Sanfarrão (-1)

O personagem é um sanfarrão, está sempre a contar vantagens sobre seus feitos. Comumente exagera ou mesmo mente. Isto com freqüência o coloca em situações difíceis onde é desafiado a provar suas façanhas. Com freqüência desperta inveja ou antipatia. Quando desafiado, normalmente não recusará o desafio, mas caso a derrota seja óbvia tentará arranjar alguma desculpa convincente.

O Mestre deve ficar atento a conduta do personagem e caso este com freqüência "se esqueça" de interpretar corretamente o Mestre deverá cancelar os pontos recebidos.

Sobia (0 a -3)

O personagem sofre um medo terrível de alguma coisa. Pode ser medo de espaço fechados, espaços abertos, aranhas, mortos, magia ou qualquer outra coisa.

Sempre que entrar em contato com o objeto de seu medo o personagem deverá fazer um teste de Intelecto. Caso obtenha sucesso ele conseguiu controlar o seu medo temporariamente. Ele passa a ter -4 para todas as suas ações enquanto estiver em contato com a fonte de seu medo. Caso falhe o personagem irá entrar em pânico e tentar fugir da causa do medo da maneira mais rápida possível. Caso isso não seja possível ele pode ou ficar paralisado de medo ou atacar a fonte de seu medo com a sua forma de ataque mais possante (que pode fazer mais dano).

Mesmo após a causa do medo se retirar, o personagem precisará de cerca de 30 minutos para se recuperar. Durante esse tempo ele irá receber um ajuste de -2 para todas as ações.

O valor desta caracterização depende de quanto freqüentemente a fobia do personagem aparece na aventura. Obviamente essa freqüência depende dos estilos de campanha que o grupo enfrenta. Assim se o comum é o grupo explorar as terras selvagens e a fobia for ter medo de espaços fechados ela não valerá muito. Por outro lado, se as campanhas envolvem explorar as cavernas perdidas do reino de Blur ela pode valer muito mais (ou até ser desautorizada pelo mestre).

É claro que o mestre tem o direito de vetar esta caracterização que possa se tornar inconvenientes para sua campanha. No exemplo acima, caso um jogador queira jogar com um claustrofóbico em Blur, o Mestre tem todo direito de desautorizar a caracterização, pois ela será claramente uma fonte de problemas para o grupo, o Mestre e as aventuras em geral.

- Aparece sempre (uma vez por sessão): -3;
- Aparece muito (a cada 2 sessões): -2;
- Aparece com freqüência (a cada 3 ou 4 sessões): -1;
- Aparece pouco (menos que uma vez a cada 4 sessões): 0 (não vale nada).

Galanteador (-1)

O personagem não resiste a uma pessoa bonita (ou razoavelmente bonita) do sexo oposto, e está sempre tentando seduzir-la. Isto com freqüência o coloca em situações difíceis onde o sabor da conquista é maior que o juízo.

O Mestre deve ficar atento a conduta do personagem e caso este com freqüência "se esqueça" de interpretar corretamente o Mestre deverá cancelar os pontos recebidos.

Inimigo (0 a -3)

Um ou mais coadjuvantes desejam mal ao personagem. O valor em pontos desta caracterização depende de se o inimigo deseja matar ou apenas humilhar o personagem, bem como ao nível de poder do inimigo.

- Inimigo quer matar o personagem: -1;
- Inimigo quer humilhar o personagem: 0;
- Inimigo é menos poderoso que o personagem: 0;
- Inimigo é tão poderoso quanto o personagem: -1;
- Inimigo é mais poderoso que o personagem: -2.

Má fama (-1 a -3)

Nada viaja mais rápido do que os boatos. A má reputação do personagem pode ser apenas em uma região ou conhecida amplamente. O valor desta caracterização depende de quanto danosa a má fama





é para a vida do personagem e quão espalhada ela está. Ao adquirir esta caracterização o personagem passará a ser mal visto ou até mesmo será perseguido nos lugares que sua má fama for conhecida.

- Fama de chato, petulante, covarde: -1;
- Fama de criminoso ou traidor: -2;
- Fama local/regional: 0 ponto;
- Fama amplamente conhecida: -1 ponto.

É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha do personagem o motivo de sua má reputação. O MJ deve aprovar o texto. Esta reputação não tem como ser cancelada a não ser que o jogador compre a caracterização Fama a qual poderá ser usada para cancelar a má fama (gastando a mesma quantidade de pontos).

Mau Humor (-1)

O personagem é uma pessoa sempre mal humorada, que dificilmente esboça um sorriso ou acha graça em qualquer coisa que normalmente seria classificado de diversão. Com alguma frequência se irrita e acaba brigando e o leva combates desnecessários. Toda vez que alguém o incitar ele terá de fazer um teste de **Intelecto** (difícil) para não partir para briga. Pessoas mal humoradas com frequência geram antipatia nos outros.

O Mestre deve ficar atento a conduta do personagem e caso este com frequência "se esqueça" de interpretar corretamente o Mestre deverá cancelar os pontos recebidos.

Obesidade (-2)

O personagem é muito gordo. Aumente o peso do mesmo em 50%. A velocidade base do personagem se reduz a metade e ele recebe um ajuste de +2 níveis de dificuldade para qualquer Habilidade de Manobra.

Objeto amaldiçoado (-1 a -3)

O personagem tem um objeto mágico amaldiçoado que de alguma forma traz consequências ruins a sua vida atrapalhando com frequência. A quantidade de pontos recebida será proporcional a quão ruim for o as consequências do objeto. O jogador deve acertar com o Mestre quais são as consequências de acordo com o nível do objeto

- A consequência tem pouca influencia na vida do personagem: -1;
- A consequência aparece com frequência na vida do personagem atrapalhando razoavelmente: -2;
- A consequência aparece com muita frequência na vida do personagem e o atrapalhando muito: -3.

É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha os detalhes sobre o seu objeto amaldiçoado.

Caso o jogador de alguma forma consiga se livrar do objeto ou então a maldição seja cancela de alguma forma, os pontos recebidos deverão ser cancelados pelo mestre.

Ódio (-1 a -2)

O personagem possui um ódio explícito algo ou alguém. Isto o força a querer atacar inconseqüentemente o seu objeto de ódio. É necessário um teste de Intelecto (Muito Difícil) para que o personagem não ataque.

O custo desta caracterização dependerá de quão comum é seu objeto de ódio:

O personagem odeia algo incomum, mas não raro: -1;

O personagem odeia algo comum: -2.

É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha do personagem o motivo e o seu objeto de ódio que deverá ser aprovado pelo Mestre, deverá também ficar atento a conduta do personagem e caso este com frequência "se esqueça" de interpretar corretamente o Mestre deverá cancelar os pontos recebidos.

Perseguição Divina (-3)

Um deus tomou certa antipatia pelo personagem. Eventos relacionados às áreas de influência do deus quase sempre irão prejudicar o mesmo.

Isto pode se manifestar de diversas formas: o personagem falha automaticamente em um rolamento de Habilidade de algo relacionado ao deus (sedução para Lena, um ataque para Blator, persuasão para Cambú, etc.) ou algo que seja de uma área de influência do deus pode prejudicar o personagem (as plantações são destruídas por Sevides, seu cavalo o joga da sela por Maira, seus soldados o desertam por Selimom, etc.). Isto irá ocorrer uma vez por seção de jogo e de preferência em um momento crítico.

Sacerdotes do deus sentirão uma animosidade instintiva em relação ao personagem, se comportando de acordo.

Sono Pesado (-2)

O personagem tem o sono muito pesado, sendo incapaz de acordar com ruídos, por mais altos que sejam. Mesmo que seja sacudido até acordar ele irá perder duas rodadas até se orientar o bastante para começar a agir. Considere qualquer ataque feito contra ele nessas duas rodadas como surpresa parcial.

Vontade Fraca (-1)

O personagem tem uma baixa capacidade de insistir e facilmente desiste de fazer algo. As dificuldades para tentar de novo tarefas em que ele tenha falhado aumentam em 3 níveis por tentativa, e não em dois, como dito nas regras.



A black and white line drawing of a woman in a dynamic, dancing pose. She has long, flowing hair and is wearing a strapless, form-fitting dress with a ruffled waistband. Her arms are raised, and she is holding a small object in her right hand. She is wearing high-heeled shoes with bows.

3 Habilidades

3.1 Regras para Interrogatório

O interrogatório tem como ideia principal o enriquecimento da utilização da habilidade de Persuasão, em situações onde o interrogado possui riscos, mas não necessariamente os interrogadores lhe farão algum mal físico ou mental. O Carisma será o modificador para os testes de Interrogatório.

Definição

O interrogatório é o ato de fazer perguntas encadeadas a um alvo, sem a subjugação do mesmo, ou seja, sem a agressão física ou mental do interrogado.

A constrição do alvo em um interrogatório não implica em um estresse mental ou em uma tortura, e o interrogatório pode até mesmo preceder uma tortura.

Pré-Requisito

Para realizar um interrogatório é necessário que o alvo possa ser alvo da habilidade persuasão, ou seja, esteja disposto a conversar, mas não esteja disposto a entregar a informação de graça.

Uso da Regra

O interrogador faz uma série de perguntas, no mínimo 2 e no máximo 5, sobre um mesmo assunto, e então testa sua persuasão na Tabela de Resolução, dependendo da importância da informação o nível de dificuldade aumentará:

- Rotineiro: Assuntos conhecidos por qualquer morador da região.
- Fácil: Assuntos conhecidos apenas em uma cidade ou vila.
- Médio: Assuntos conhecidos apenas por um grupo social de uma cidade. Ex: Verdades sobre a Nobreza de Verrogar.
- Difícil: Assuntos conhecidos apenas por uma organização. Ex: Alvos de uma guilda de Assassinos.
- Muito Difícil: Assunto conhecido apenas por um grupo de pessoas. Ex: Histórico da Família Real.
- Absurdo: Segredo muito importante que apenas poucos tem conhecimento. Ex: Localização da Ordem da Noite Eterna.
- Impossível: Segredo que foi protegido magicamente contra sondagens mentais. Ex: Localização de Blur.

Em caso de falha o alvo irá escolher cuidadosamente as respostas, e estas pareceram verídicas ao interrogador, mas o levaram para um beco sem saída ou para uma armadilha.

3.2 Regras para Tortura

A Tortura funciona como uma sub-habilidade de Persuasão, por ter características de influência e obtenção de dados, e por não haver um "combate eminente", pois uma das partes (o torturado) está em subjugação total não figurando assim um combate.

O modificador desta habilidade será o Carisma por ser a capacidade de influência de uma criatura, pois a Força é questionável e não é o único "método" de se obter informações de um oponente já subjugado.

Definição

A Tortura é uma forma de obtenção de informações contra a vontade do torturado em uma situação de subjugação total. Os danos de EH e EF causados pela habilidade de Tortura, servem para impressionar e afetar mental e fisicamente o torturado.

Pré-Requisito

Para realizar uma tortura é necessário que o inimigo esteja subjugado fisicamente e impedido de escapar, ou seja, desarmado e preso.

Uso da Regra

A ação se desenrola na Tabela de Confronto de Forças: a Força de Ataque é o total do torturador na habilidade Tortura. A Força de Defesa é a Resistência Física adicionada da técnica Resistência A Dor (caso possua níveis) do torturado.

Sendo a tortura bem sucedida, o torturador causará 2 pontos de dano na EH e 1 ponto de dano na EF do torturado e o torturador terá a chance (não automática) de obter a informação desejada. Caso o torturado não tenha EH, sofrerá apenas o dano de 1 ponto na EF.

Para que a vítima não revele a informação que o torturador deseja, deverá passar em um teste de Moral (se for um Personagem, a Moral será igual ao Carisma + estágio). Falhando no teste, "soltará" a informação desejada.

Sendo a Força de Defesa for bem sucedida, o torturado pode se calar ou dizer o que desejar para o torturador. Caso deseje enganar o torturador, passando uma informação errônea como verdadeira, resolve-se com a Habilidade Persuasão.

Teste de Moral

A dificuldade do teste de moral resultante de uma tortura pode ser alterada de acordo com a situação na qual o torturado está inserido. Exemplos de modificadores nos testes de moral:

- Rotineiro: O torturado possui a língua a solta e o torturador é conhecido por sua crueldade extrema, a informação não é exatamente secreta ou útil ao torturador. É uma situação

onde um Interrogatório é o suficiente para obter a informação.

- **Fácil:** O torturado é mantido cativo, mas é bem alimentado (cela de prisão, e torturadores sem contato físico). Há um intervalo de tempo entre uma tortura e outra, ou o torturador não faz questão de atormentar fixamente o torturado.
- **Médio:** O torturado possui EH e está consciente.
- **Difícil:** O torturado não possui EH ou está sob estresse contínuo (farpas entre a unha e a carne, goteira na testa pelo período de 30 minutos).
- **Muito Difícil:** O torturado sofre um forte castigo físico (ponta de um dedo cortado fora).
- **Absurdo:** O torturado está sobre magia ou elementos alucinógenos juntamente ao castigo físico.
- **Impossível:** O torturado está sobre o efeito de magias de controle ou sondagem mental.

• **Prosseguindo com a tortura**

Se o torturador não superar a resistência do torturado (na Tabela de Confronto de Forças), causará os danos (2 de EH e 1 de EF), mas não conseguirá a informação e perderá, ainda, 2 pontos de EH. Essa perda de vigor do torturador reflete o cansaço e o estresse que uma tortura exige.

Caso o torturado supere em duas dificuldades a tortura (obtendo 50% a acima do necessário para passar no teste de Moral), perderá o torturador 4 pontos de EH, além disso, o torturado não sofrerá dano e terá a chance de tentar um Escapar para se livrar (dificuldade definida pelo Mestre).

O processo de tortura prosseguirá até a obtenção da informação, ou até que a EF do torturado ou a EH do torturador chegue a zero.

Torturadores que não tenham EH ou que a tenham perdido por completo (EH=0) não podem usar da Tortura como aqui descrito, mas nada lhe impede de causar dano à sua vítima, coagindo-a a dizer a informação que querem, sob o risco de morte/dano como antes informado. Lembre-se que a Tortura visa "soltar" a informação de alguém que conscientemente não o faria; se a vítima atacada (e não torturada em sentido estrito) por alguém sem EH diz uma informação, ela o faz conscientemente (pelo risco de morte/dano) e não involuntariamente como o faria sob tortura bem sucedida, de forma que não há como dizer se é verdade ou não.

3.3 Doenças de Tagmar

Assim como qualquer lugar, Tagmar é um local perigoso para se viver. Mas além de poderosos Dragões e Demônios Antigos, existem outros males que afligem os filhos dos Deuses. São as Doenças comuns e mágicas, algumas existentes apenas em locais fétidos e pútridos, outras se espalham ao menor toque e outras matam até o mais poderoso herói.

Apesar de ser uma ambientação medieval, Tagmar também possui inúmeras doenças, sendo que algumas recebem maior destaque devido sua natureza mágica e destrutiva, como a Peste Lunense, entre outras.

O objetivo deste compêndio não é fornecer a origem ou mesmo a cura para esta ou aquela doença (afinal isto não é um livro de Medicina e o Mestre pode imaginar quaisquer curas para as mesmas), mas como utilizá-las dentro do jogo, servindo, inclusive como ganchos para aventuras baseadas nas mesmas.

O tratamento existente após a progressão de cada doença serve de referencia para que o Mestre saiba como lidar com a possibilidade de existir um

Habitat	Pântano	Deserto	Cerrado	Cidade	Floresta	Examinando Mortos
Doença						
Doença do Sono	Alta	Baixa	Média	Baixa	Média	Baixa
Epistonos	Alta	Média	Média	Alta	Média	Baixa
Escorbuto	Média	Média	Média	Média	Média	Baixa
Febre Amarela	Alta	Baixa	Média	Média	Alta	Baixa
Febre do Deserto	Média	Alta	Média	Baixa	Média	Média
Febre Ondulante	Baixa	Média	Alta	Alta	Baixa	Baixa
Febre Negra	Alta	Baixa	Média	Baixa	Alta	Baixa
Fungisverde	Alta	Baixa	Baixa	Baixa	Média	Baixa
Loucura do Deserto	Baixa	Alta	Média	Baixa	Baixa	Média
Lues	Baixa	Baixa	Baixa	Alta	Baixa	Baixa
Mal das Chagas	Baixa	Média	Alta	Baixa	Baixa	Baixa
Necrodermia	Baixa	Baixa	Baixa	Baixa	Baixa	Alta
Peste Negra	Baixa	Baixa	Baixa	Média	Baixa	Baixa
Quimbundo	Alta	Média	Baixa	Baixa	Média	Média
Raiva Selvagem	Média	Média	Alta	Baixa	Alta	Baixa
Tifo	Alta	Baixa	Média	Alta	Média	Baixa

Personagem com uma alta graduação de Medicina, mas a ideia geral é que o surgimento de uma doença seja pano de fundo para uma aventura ou campanha.

Qualquer outra doença não listada (gripe, resfriado, infecções, pneumonias, abscessos, etc.) deve ser tratada com um teste da Habilidade Medicina (nível de dificuldade a critério do Mestre).

As doenças serão divididas em dois grupos:

- Doenças Gerais: São as doenças de curso letal encontradas mais comumente no Mundo Conhecido. Essas doenças não possuem (e não necessitam) um histórico específico, nem pistas de sua origem. O quadro de Doenças gerais, abaixo, determina os locais mais propícios para o contágio dessas doenças.

- Doenças Especiais: Essas doenças são aquelas que possuem características especiais, como origem, área de contágio específica, bases históricas, etc., ou seja, características que sugerem e necessitam de uma descrição mais detalhada.

Também, em anexo, são sugeridos nomes e tratamentos à base de ervas medicinais e outros componentes muito utilizados em nossa Idade Média para doenças. O intuito desta seção é apenas gerar ganchos para que os Personagens possam se aventurar na busca por determinado(s) componente(s) para uma possível cura de uma determinada praga.

3.3.1 Doenças Gerais

3.3.2 Descrição das Doenças

Doença do Sono

Teste de Resistência: Resistência Física contra força de Ataque 12.

Tempo de Incubação: 1d10-4 dias.

Contágio: Transmitida através de picadas de insetos, geralmente mosquitos e moscas.

Tratamento: Só é possível até o 2º dia, tendo que conseguir um sucesso médio em medicina para curar a doença, mas a magia Recuperação Física 7 remove a doença.

Período	Penalidades	Sintomas
1º ao 2º dia	Toda ação se torna muito difícil.	Torpor, febre alta, dores musculares e tremores incontroláveis.
3º dia até o final da 2ª Semana	Toda ação se torna impossível.	Inconsciência, com persistência da febre alta e dos tremores.
Início da 3ª Semana		Morte.

Epistonos (Tétano)

Teste de Resistência: Resistência física contra força de ataque 15.

Tempo de incubação: 1d10 dias.

Contágio: Transmitido através do contato de ferimentos ou lesões da pele com materiais enferrujados ou cheios de terra.

Tratamento: Nos primeiros dois dias, a cura é possível com um teste Difícil em Medicina. Nos demais dias do decorrer da doença, a mesma não pode ser curada por meios não mágicos, apenas os sintomas podem ser amenizados com um teste Difícil em Medicina. A magia Recuperação Física 7 cura a doença.

Período	Penalidades	Sintomas
1º ao 2º dia	-2 para atividades físicas.	Febre alta e fadiga intensa.
3º ao 7º dia	- 4 para quaisquer atividades.	Espasmos musculares incontroláveis por todo o corpo. Boca (maxilares) cerrada fortemente com salivação excessiva (alimentação impossível).
8º ao 10º dia	-10 para quaisquer atividades e 1d10 de dano na EF por dia.	"Espasmo para trás". O corpo do doente verga-se todo para trás (devido aos espasmos musculares), como um arco, com a barriga erguida, apoiando-se nos calcanhares e cabeça.
11º ao 12º dia		Convulsões e morte.

Escorbuto (Peste do Mar)

Teste de Resistência: Resistência física contra força de ataque 10.

Tempo de incubação: 2d10 dias.

Contágio: Transmitido através da falta de ingestão de alimentos frescos (frutas, legumes e vegetais), principalmente frutas cítricas, "repolho azedo", tomates, entre outros. É uma doença muito comum entre marinheiros que passam longos períodos no mar, sem uma dieta equilibrada e em períodos de invernos rigorosos e prolongados em que faltam estes alimentos.

Tratamento: Esta doença pode ser curada, na sua fase inicial com um teste fácil em Medicina, a partir

daí o nível de dificuldade aumenta gradativamente à medida que a doença progride: Médio na 2ª fase, difícil na 3ª e muito difícil na 4ª. A magia Recuperação Física 7 cura totalmente a doença em qualquer estágio. Os danos permanentes não são recuperados.

Período	Penalidades	Sintomas
1º ao 10º dia	-1 para atividades físicas.	Febrícula, fraqueza leve e aparecimento de sangramento e feridas nas gengivas.
10º ao 20º dia	-2 para qualquer atividade. -1 no carisma, temporariamente.	Debilidade geral, inchaço na face e lábios, queda de cabelos, piora das feridas nas gengivas (inchaço com pus) e do sangramento gengival.
20º ao 30º dia	-6 para qualquer atividade. -1 no carisma, permanente. 1d10 de dano na EF.	Além da piora dos sintomas acima, aparecem fortes dores musculares e nas articulações do corpo, manchas roxas sob a pele com hemorragias nas mesmas, feridas que não cicatrizam e queda dos dentes (podem cair todos!).
A partir do 30º dia	-10 para qualquer atividade. -2 no carisma, permanente. -1 no físico e agilidade, permanente. 1d10 de dano na EF.	Além dos sintomas acima, aparecimento de anemia profunda, cansaço extremo, hemorragias múltiplas, inconsciência e morte.

Período	Penalidades	Sintomas
1º dia	-1 para atividades físicas	Febre alta e tremores
2º ao 3º dia	-5 para atividades físicas, 1d6 de dano.	O doente começa a ter uma coloração amarela na pele, junto com diarreia de mau cheiro e de cor escura, além de hemorragias pelo corpo e inchaço na barriga
4º ao 5º dia	-8 para atividades físicas	Inconsciência, delírios, convulsões, anemia intensa.
6º dia		Morte.

Sebre Amarela

Teste de Resistência: Resistência Física contra força de ataque 5.

Tempo de Incubação: 1d10-4 dias.

Contágio: Transmitida por Mosquitos.

Tratamento: Dura duas semanas. O doente fica proibido de realizar qualquer esforço físico e não pode realizar qualquer tarefa delicada. Necessário teste Médio de Medicina a cada semana de tratamento. A magia Recuperação Física 7 elimina a Febre Amarela do corpo do doente.

Febre Do Deserto

Teste de Resistência: Resistência Física contra força de ataque 10.

Tempo de Incubação: 1d10-4 dias.

Contágio: Transmitida por insetos hematófagos.

Tratamento: Só é possível até a 2ª. Semana, mas a magia Recuperação Física nível 7 remove a doença. A cada semana é preciso ter um sucesso médio em medicina para curar a doença.

Período	Penalidades	Sintomas
1ª Semana	-3 para atividades físicas.	Febre alta e intermitente. Fraqueza e sede intensas.
2ª Semana	Recupera apenas metade da EF e toda ação se torna difícil.	Calafrios, persistência da febre; dores de cabeça, tonturas e desmaios.
3ª Semana	Não recupera EF e -5 para habilidades físicas.	Inconsciência, convulsões.
4ª Semana		Morte.

Febre Negra

Teste de Resistência: Resistência física contra força de ataque 7.

Tempo de incubação: 1d10 dias.

Contágio: Transmitido através da picada de mosquitos que se infectam em animais contaminados.

Tratamento: A Febre Negra só pode ser tratada de maneira não mágica até o segundo estágio. Um teste Difícil em Medicina no 1º estágio e Muito Difícil no 2º estágio. Nos estágios seguintes, apenas cura através da magia Recuperação Física 7 é possível. Contudo, os danos permanentes são definitivos.

Período	Penalidades	Sintomas
1º ao 10º dia	-2 para atividades físicas. -1 carisma, temporário.	Febre alta, fraqueza, inchaço na barriga, aparecimento de bolhas negras na pele (face, principalmente) e vômitos.
10º ao 20º dia	-4 para qualquer atividade. -2 no carisma, temporário.	Debilidade; desidratação; anemia; emagrecimento; icterícia ("amarelão" no corpo). Persistem os sintomas acima, com piora das lesões bolhosas na pele, que se abrem e se tornam úlceras que, se atingirem os olhos, podem levar a cegueira.
20º ao 30º dia	-6 para qualquer atividade. -3 no carisma, permanente. 1d10 de dano na EF.	Além dos sintomas acima, ocorre aparecimento de desmaios, sangramentos, tremores violentos e diarreia profusa.
A partir do 30º dia	-10 para qualquer atividade. -4 no carisma, permanente. 1d10 de dano na EF.	Torpor, inconsciência, coma e morte.

Febre Ondulante

Teste de Resistência: Resistência física contra força de ataque 5.

Tempo de incubação: 1d20 dias.

Contágio: Transmitido através do contato direto com animais doentes, leite ou seus produtos derivados

Tratamento: No primeiro estágio da doença, a mesma pode ser curada com um teste Médio em Medicina. Nos dois estágios seguintes um teste Difícil e Muito Difícil em Medicina, respectivamente, é exigido. No último estágio apenas tratamento mágico recupera o doente, mas as perdas nos atributos são permanentes. A magia Recuperação Física 7 cura a doença em qualquer estágio.

Período	Penalidades	Sintomas
1º ao 30º dia	-1 para atividades físicas.	Febre alta, geralmente à tarde, evoluindo "em ondas" (picos febris que sobem e abaixam intermitentemente) com cada acesso durando cerca de 4 a 5 dias. Existem períodos sem a mesma que podem durar até 2 dias; calafrios; fraqueza; dores no corpo; sudorese com cheiro de "palha azeda"; dores de cabeça.
30º ao 40º dia	-3 para qualquer atividade.	Debilidade; emagrecimento; palidez; tremores; inchaço na barriga e icterícia ("amarelão" no corpo). Persistem os picos febris ondulantes.
40º ao 60º dia	-6 para qualquer atividade. -2 em todos os atributos. -1d10 de dano na EF.	Aparecimento de confusão mental; formigamentos e dores intensas nos membros superiores e inferiores; lesões na pele com bolhas e vesículas infectadas; inflamações nos olhos; insônia; depressão. Piora dos picos febris que se tornam mais frequentes.
A partir do 60º dia	-10 para qualquer atividade. -3 em todos os atributos. -1d10 de dano na EF.	Convulsões; hemorragias digestivas; cegueira; piora das lesões de pele; Febre muito alta; morte.

Sungisverde

Teste de Resistência: Resistência física contra força de ataque 10.

Tempo de Incubação: 1d10-4 dias.

Contágio: Transmitido pelo ar ao respirar o pólen expelido por fungos encontrados em pântanos e florestas ou pelo contato com o líquido expelido pelas bolhas do doente.

Tratamento: Não existe cura por meios não mágicos, mas um sucesso médio em Medicina, todos os dias, pode amenizar os sintomas até o fim da doença, mas a magia Recuperação Física 7 cura a doença.

Período	Penalidades	Sintomas
1º ao 5º dia	-2 para atividades físicas.	Surgem bolhas verdes pelo corpo, essas bolhas geram muita coceira e incomodo. Pode ocorrer febre.
5º ao 7º dia	-4 para quaisquer atividades.	Espasmos musculares e tremores.
8º ao 15º dia	-1 para atividades físicas.	As bolhas começam a secar e a coceira diminui, até sumirem os sintomas.

Obs: Caso as bolhas estoureem durante os sete primeiros dias da doença, elas liberam um líquido

verde e fedorento. Este líquido pode contaminar caso entre em contato com os olhos, ou secreções.

Loucura Do Deserto

Teste de Resistência: Resistência física contra força de ataque 15.

Tempo de Incubação: 1d10-4 dias.

Contágio: Transmitida por Mosquitos e por fluidos corporais.

Tratamento: Só é possível até o 4º dia, mas a magia Recuperação Física 7 remove a doença. Até o 4º dia, é preciso obter sucesso difícil em medicina para curar a doença.

Período	Penalidades	Sintomas
1º dia		Dor de cabeça, agressividade, inquietação.
2º dia	-1 de ajuste para habilidades	Febre moderada e pequenas crises de loucura e agitação.
3º ao 5º dia	3 de dano na EF e habilidades de influência com ajuste -4	Palidez, febre alta e delírios.
6º. Dia	6 de dano na EF	Inconsciência.
7º. Dia		Morte

Lues

Teste de Resistência: Resistência física contra força de ataque 12.

Tempo de incubação: 3d10 dias.

Contágio: Transmitido através do contato sexual com indivíduos contaminados, principalmente naqueles com hábitos promíscuos e de baixo nível higiênico.

Tratamento: A Lues pode ser tratada, em seu primeiro estágio, com um teste Médio em Medicina, mas ao final do tratamento (e desaparecimento da lesão cancróide) o convalescente deve fazer um teste de Resistência Física contra força de ataque 8 para saber se não houve invasão do organismo pela doença (que assim irá continuar progredindo normalmente). Este teste é feito com um redutor de -1 na força de ataque para cada semana a menos que o paciente se tratar antes da 6ª semana (Ex.: Se a pessoa se tratar na 6ª semana: Força de Ataque de 8; se tratando na 5ª semana: Força de Ataque de 7 e assim por diante). No segundo estágio a doença pode ser tratada com um teste Muito difícil em Medicina exigindo-se um teste de Resistência Física, como na situação anterior, agora contra Força de Ataque de 12 (tentar evitar progressão da doença, com o mesmo redutor descrito anteriormente). No terceiro estágio somente cura mágica ou teste absurdo em Medicina (mas os redutores nos atributos são permanentes). A magia Recuperação Física 7 cura completamente a doença em qualquer estágio.

Período	Penalidades	Sintomas
1º estágio (4 a 6 semanas)	-1 para atividades físicas.	Aparecimento de uma pequena ferida na região genital do doente que se ulcera (cancro), além de dor local, que pode infeccionar secundariamente. A lesão desaparece espontaneamente ao final do período.
2º estágio (6 a 8 semanas após fim estágio 1)	-3 para qualquer atividade. -2 no carisma, temporário.	Surgem de lesões na pele, de coloração vermelho-rosácea, atingindo praticamente todo o corpo do doente. Também aparecem lesões tipo placas nas regiões genitais, bastante dolorosas. Concomitante, surge febre, dor de cabeça, perda do apetite, dor nos olhos, dores nas articulações, inchaço na barriga, dores abdominais e "ínguas" pelo corpo.
3º estágio (até 1 ano após infecção inicial)	-10 para qualquer atividade. -3 em todos os atributos, exceto agilidade e aura, permanente. -4 na agilidade, permanente. -1 na aura, permanente. 2d10 de dano na EF.	Surgem tumorações amolecidas em qualquer parte do corpo do doente, graves deformidades nas articulações, dificuldade extrema de locomoção (às vezes com paralisia de um membro), demência, mudanças de personalidade, mudanças emocionais, cegueira, dores no peito e inchaço no coração (que levará a morte).

Mal das Chagas

Teste de Resistência: Resistência física contra força de ataque 8.

Tempo de Incubação: 1 dia.

Contágio: Transmitida pelo besouro Triatoma.
Tratamento: É possível em qualquer dia da doença, mas quanto mais cedo for tratado é melhor. É preciso um sucesso rotineiro em medicina para curar a doença no primeiro dia. No segundo dia um sucesso médio em medicina; 3º dia, médio; 4º dia, difícil, 5º dia, em diante, muito difícil.

Período	Penalidades	Sintomas
1º dia		Coceira no local da picada.
2º dia	-1 em todas as habilidades	Surge a chaga no local da picada.
3º ao 4º dia	-2 em todas as habilidades	A chaga começa a crescer.
5º dia em diante	-4 em todas as habilidades	A chaga começa a se espalhar pelo corpo da vítima e a doença se torna contagiosa tendo 70% de chance de contagiar alguém pelo toque.
20º dia		Hemorragias e morte.

Necrodermia

Teste de Resistência: Resistência física contra força de ataque 10.

Tempo de incubação: 1d10 dias.

Contágio: Transmitido através do contato de pessoas sensíveis à toxinas liberadas quando manuseiam corpos que se encontram em decomposição (em qualquer fase da mesma).

Tratamento: A doença é tratada com um Teste Médio em Medicina nos dois primeiros estágios e Difícil nos estágios seguintes. A magia Recuperação Física 7 cura a doença em qualquer estágio.

Período	Penalidades	Sintomas
1º ao 5º dia	-1 para atividades físicas.	Aparecimento de manchas arroxeadas em volta das pálpebras e mudança na coloração das extremidades de mãos e pés.
5º ao 10º dia	-2 para qualquer atividade.	Aparecimento de inchaço nos dedos (mãos e pés), a pele fica dura e de coloração acastanhada, com pequenas rachaduras na mesma.
10º ao 15º dia	-3 para qualquer atividade.	Piora dos sintomas acima. Aparecem fortes dores musculares, nas articulações do corpo, além de azia, manchas roxas na pele com pequenas hemorragias nas mesmas e feridas que não cicatrizam facilmente.
A partir do 15º dia até o 30º dia	-2 em agilidade, físico, força e carisma, temporários.	Aparecimento de rigidez nas articulações do corpo, a pele começa a descamar e ulcerar, falta de ar além de fraqueza generalizada e perda de peso.

Peste Negra

Teste de Resistência: Resistência física contra força de ataque 15.

Tempo de Incubação: 1d10 dias.

Contágio: Transmitida por ratos e pulgas destes.

Tratamento: Apenas a magia Recuperação Física 7 e um sucesso absurdo na habilidade Medicina removem a doença.

Período	Penalidades	Sintomas
1º dia	-1 para atividades físicas.	Cansaço e falta de disposição.
2º ao 20º dia	-3 para atividades físicas.	Perda de peso aguda e manchas negras na pele. Febre alta.
21º dia ao final do mês	-6 para atividades físicas e 1d20 de dano na EF.	Fraqueza, dores em todo o corpo e a pele completamente tomada por manchas negras. Persiste febre alta.
2º Mês	-8 para quaisquer atividades e 1d10 de dano na EF.	Inconsciência, delírios e convulsões.
3º Mês		Morte.

Quimbundo (Toque do Zumbi)

Teste de Resistência: Resistência física contra força de ataque 10.

Tempo de Incubação: 1d10-4 dias.

Contágio: Transmitida pela mordida ou garras de mortos vivos.

Tratamento: No primeiro dia o tratamento da ferida impedindo a infecção (teste de medicina fácil), cura a doença, do segundo ao quinto dia um teste de medicina difícil pode conter a infecção. A partir do quinto dia somente através da magia Recuperação Física 7 pode-se remover a doença. Sendo que a partir do décimo primeiro dia as penalidades são irreversíveis e os sintomas já sofridos são permanentes.

Período	Penalidades	Sintomas
1º dia	-1 para atividades físicas.	Tonteiras e calafrios. Irritação nos olhos.
2º ao 5º dia	-2 para qualquer atividade.	Agressividade e olhos avermelhados.
5º ao 10º dia	-5 para qualquer atividade.	Agressividade incontrolável, dificuldade de raciocínio, olhos totalmente vermelhos.
11º ao 20º dia	Perde todas as habilidades e EH. Recebe -5 em agilidade.	O corpo entre em necrose (apodrecimento). Caem pêlos, dentes e unhas. Não consegue mais raciocinar e falar.
21º dia		Morte.
28º dia		Caso o corpo não tenha sido queimado, ou esconjurado com magia, se transforma em um zumbi.

Raiva Selvagem

Teste de Resistência: Resistência física contra força de ataque 10.

Tempo de Incubação: 1d10-4 dias.

Contágio: Transmitida pela mordida de animais contaminados.

Tratamento: Um teste de medicina fácil a qualquer momento para controlar os sintomas, para curar é necessário um teste difícil de medicina, mas é necessário utilizar algumas ervas ou fungos apropriados (a critério do Mestre), previamente preparados na forma chá ou unguento.

Período	Penalidades	Sintomas
1º dia		Inchaço e dolorimento no Local ferido
2º ao 5º dia	-1 para habilidades	Febre moderada; Indisposição; dores de cabeça.
6º ao 20º dia	-2 para habilidades e 1 para exercícios físicos.	Febre alta, agressividade e possíveis desmaios
21º ao 30º dia	-2 para todos os testes.	Ataques psicóticos contra alvos aleatórios, seguidos de convulsões.
A partir 31º	-4 para todos os testes.	Coma.

Tifo

Teste de Resistência: Resistência física contra força de ataque 10.

Tempo de incubação: 1d20 dias.

Contágio: Transmitido através do contato com água e alimentos contaminados e em ambientes com nível higiênico e sanitário precários.

Tratamento: O Tifo pode ser curado no seu estágio inicial com um teste Fácil em Medicina. A partir daí, um teste Difícil e Muito Difícil, respectivamente tem de ser conseguidos para ocorrer cura. A magia Recuperação 7 cura a doença em qualquer estágio.

Período	Penalidades	Sintomas
1º ao 7º dia	-1 para atividades físicas.	Febre alta e prolongada, cefaléia, fadiga, agitação no sono e aparecimento de manchas rosadas tênues no corpo (tórax e abdome).
8º ao 21º dia	-4 para qualquer atividade.	O enfermo apresenta perda do apetite, hemorragia nasal, diarreia e vômitos intensos, inchaço e desconforto abdominais e tosse com escarro de sangue.
22º ao 30º dia	-8 para qualquer atividade.	Delírios, torpor, hemorragias digestivas e nasais volumosas, Dores abdominais intensas, convulsões e morte.

Período	Penalidades	Sintomas
1º dia	-1 para atividades físicas.	O local da mordida infecciona. Cansaço e falta de disposição.
2º ao 5º dia	-2 para atividades físicas.	Febre moderada, Fraqueza e dores pelo corpo
6º ao 20º dia	-3 para atividades físicas.	Surgem feridas pelo corpo com drenagem de pús. Febre alta constante. Convulsões.
21º ao 30º dia	-5 para atividades físicas e 1d10 de dano na EF.	A infecção domina toda a corrente sanguínea (septicemia). Inconsciência.
A partir 31º		Morte.

3.3.3 Doenças Especiais

Animalia

Essa nova praga se alastra por toda Tagmar, apesar de ter surgido em florestas fechadas sendo no início restrita a algumas espécies de animais selvagens, esse mal já chegou próximo a civilização, diversos animais domésticos já apresentaram a doença. Não se sabe bem como essa doença se transmite de um animal para outro e nem se ela contamina todas as espécies, mas o número de animais contaminados e cada vez maior, esse animais ficam agressivos e incontroláveis. Não existe ainda tratamento para os animais contaminados, sendo o único caminho o sacrifício.

Teste de Resistência: Resistência física contra força de ataque 10.

Tempo de Incubação: 1d10-4 dias.

Contágio: Transmitida pela mordida de animais contaminados.

Tratamento: É possível até o 20º dia, tendo que conseguir um sucesso médio em medicina para curar a doença no primeiro dia, do segundo ao quinto dia um teste difícil e do sexto ao vigésimo um teste muito difícil, mas a magia Recuperação Física 7 remove a doença. O tratamento não mágico é convencional, com ervas medicinais.

Deformação de Lerne

Essa doença existe a séculos no Mundo Conhecido, mas por muito tempo era tida como uma maldição imposta pelos deuses, só nos dias atuais se constatou através de muitas pesquisas e observações dos mestres curandeiros, o principal deles de nome Lerne (que teve seu nome associado à doença) que ela tem como hospedeiros principais as hidras. Não se sabe se todas ou apenas algumas espécies estão infectadas. Aparentemente, a doença parece não afetar esses seres diretamente, porem tem efeito devastador em humanos e demais raças do Mundo Conhecido. Estuda-se se outros animais possam hospedar o Mal, mas ainda não existe nada concreto.

Quando a pessoa é mordida ou tem contato com secreções da Hidra contaminada, ela pode ser contaminada. Após um determinado período, a praga começará a fazer os tecidos do corpo se desenvolver além do normal. Ela afeta os pés e mãos que começam a ficar com tamanhos enormes e principalmente na face. Estas estruturas começam a ficar deformadas tomando formas desproporcionais entre si. Esta doença pode levar dias, meses ou até anos para se desenvolver ao máximo, quando a pessoa acaba morrendo.

A doença pode ser dividida em alguns estágios e a sua evolução pode variar de acordo com cada pessoa contaminada. Ainda se estuda um padrão que explique a variação da evolução da doença para cada indivíduo. Não se tem relatos de que o Mal possa ser transmitido por humanos contaminados, mas é recomendado que o indivíduo seja posto em quarentena.

Teste de Resistência: Resistência Física contra força de ataque 15.

Tempo de Incubação: 2d10 dias.

Contágio: Mordida e/ou secreções de Hidras.

Tratamento: A doença só pode ser curada até o seu 4º estágio, sendo que após o 3º estágio os seus efeitos são permanentes. Para curá-la o indivíduo deve ficar em repouso total e só se alimentar de

uma sopa feita com raízes da planta Esquizandra até se ter certeza de que a doença não está mais avançando (sem este tratamento exige-se testes difíceis em Medicina para minimizar os efeitos da doença nos primeiros estágios e Muito difícil no 4* e 5* estágios). Entretanto, ainda se procura outras formas de cura, já que a ingestão por tempo prolongado da referida raiz pode causar efeitos colaterais, como alucinações, perda de memória, agressividade e dores de cabeça, sendo que esses sintomas tornam muitas vezes difícil a continuidade do tratamento até o fim. A interrupção antecipada do tratamento torna o mesmo ineficaz e acelera os estágios da doença. A magia Recuperação Física 7 também pode remover a doença até o 5º estágio.

Período	Penalidades	Sintomas
1º Estágio	-1 para atividades físicas.	Inchaço nas pernas e nos pés
2º Estágio	-3 para atividades físicas.	Inchaço nos membros superiores
3º Estágio	-3 para atividades físicas.	Febre alta constante. O nariz, a boca e as orelhas do indivíduo começam a se deformar.
4º Estágio	-5 para atividades físicas.	Todo o rosto incha e se deforma, o indivíduo começa a ter dificuldades para enxergar e mexer todas as articulações do corpo.
5º Estágio	-10 para atividades físicas.	O indivíduo tem dificuldades para ingerir qualquer coisa, e tem seguidas paradas respiratórias, assim permanecendo até sua morte.

Obs: Em caso de mordida em algum membro, a amputação do mesmo pode impedir a doença de se alastrar pelo corpo do indivíduo, mas não existem garantias de que esse método tenha eficácia em nenhum momento da doença.

Degeneração Arcana

A Degeneração Arcana é uma doença, a princípio, recente que parece estar se expandindo no Mundo Conhecido. Os magos de Portis, que a identificaram e a estudam atualmente, com o auxílio dos sábios da Ordem de Palier, ainda não sabem dizer como foi que ela apareceu em Tagmar, nem como a mesma atua. Tudo o que conhecem até o momento é que a mesma acomete apenas magos e é transmitida pela magia arcana de indivíduos portadores que, porventura, venham a atingir uma vítima em potencial, e, ao que parece, consome a energia vital e a Aura dos doentes cada vez que eles utilizam um dos seus poderes arcanos. Tais características, únicas nesta peste, criam boatos que a degeneração arcana seria uma punição divina pelas atrocidades cometidas pelos magos no passado.

Teste de Resistência: Resistência Mágica contra força de ataque 10.

Tempo de Incubação: 1d10 dias.

Tratamento: A Degeneração Arcana não tem tratamento conhecido até a atualidade. Nenhuma magia ou milagre conhecido atua contra a mesma.

Período	Penalidades	Sintomas
1º ao 30º dia	-2 para todos os testes que envolvam magia. A partir do 15º dia: -1 Karma/dia e -1 EF/dia permanentemente para cada vez que o mago utilizar magia no mesmo.	O usuário de magia nota que, ao utilizar seus poderes arcanos, seu corpo se sente mais fraco e a sua sintonia com o mana se perde mais facilmente, não conseguindo recuperar suas energias místicas com o descanso normal.
A partir do 30º dia	Além dos efeitos acima, o conjurador perde -1 Aura/dia permanentemente para cada vez que o mago utilizar seus poderes arcanos naquele dia.	Nesta fase, o arcano, além dos sintomas acima, percebe que a própria conexão com os planos existenciais, através da energia característica, é perdida ao utilizar seus poderes místicos. Se continuar a utilizá-los, ainda assim, ele ou esgota toda a sua Aura ou vem a falecer pela perda da sua EF.

Delírio Demoníaco

Esta maldição demoníaca é de origem desconhecida dos estudiosos. Alguns acreditam que ela é contraída por pessoas vítimas de rituais demoníacos poderosos, de possessão ou de toxinas e venenos conhecidos somente pela Seita, mas são apenas especulações. Ainda não se tem certeza de contágio de pessoa para pessoa, pois a vítima desta terrível peste é imediatamente segregada do convívio da comunidade aos primeiros sintomas e apenas seus familiares mais próximos é quem tem coragem (ou altruísmo) suficiente para cuidar da mesma. Apesar de poder ser curada por um sacerdote, este pode suspeitar de envolvimento da vítima com demonistas e exigir algum teste de fidelidade da mesma (ou de seus familiares) antes de administrar a cura (a critério do Mestre).

Teste de Resistência: Resistência Física contra força de ataque 15.

Tempo de Incubação: 1d10 dias.

Tratamento: Existe apenas um meio conhecido de se curar desta doença tão terrível. Como não se sabe a origem da praga, apenas um (ou mais de um) sacerdote, que tenha conhecimento das magias utilizadas a seguir, deve realizar um ritual, em qualquer fase da doença, utilizando as seguintes magias: Esconjuração, Solo Sagrado, Quebra de encantos (níveis a critério do Mestre) e

Recuperação Física 9. Como esta doença sugere envolvimento com forças demoníacas o(s) sacerdote(s) envolvido(s) no ritual pode(m) exigir um teste de fidelidade aos deuses do próprio doente ou de algum familiar (ou companheiro, etc.), que fica a critério do Mestre elaborar.

Período	Penalidades	Sintomas
1º ao 10º dia	-4 para quaisquer atividades; -1 no carisma, temporário.	Febre alta. Dor de cabeça intensa, dor no corpo, calafrios, vermelhidão nos olhos e aparecimento de odor sulfurígeno.
10º ao 20º dia	-4 para quaisquer atividades; -2 no carisma, temporário.	Além da persistência dos sintomas acima, a vítima começa a segregar um suor ácido que corrói qualquer coisa que ela venha a tocar; além disso, seu timbre de voz muda, se tornando mais grave e gutural, onde qualquer palavra verbalizada dará a sensação de ser proferida em uma língua demoníaca. Início do aparecimento de sintomas delirantes.
20º ao 40º dia	-5 para quaisquer atividades; -2 no carisma, temporário; 1d10 de dano na EF.	Os delírios do doente tomam forma de pavor, aflição [a pessoa passa a enxergar algo que seja seu pior pesadelo, medo ou tormento]. Concomitante, o corpo da vítima começa a se auto consumir e a degenerar.
A partir do 40º dia	-6 para quaisquer atividades; -3 no carisma, temporário; 1d20 de dano na EF.	Inconsciência e morte

Febre Draconiana

Essa lendária doença é tida para muitos como na verdade uma armadilha contra ladrões que fugiu do controle. Não se sabe a origem específica dessa doença, e nem se ela ainda existe, pois a muito não se tem relato de seus sintomas. Ela pode ser adquirida pelo contato com algum objeto contaminado, objetos esses que provavelmente pertenceram a um dragão, há relatos históricos que tratam que essa moléstia pode ser adquirida diretamente pelo contato com um dragão. Mas enquanto que para uma criatura draconiana não cause nada mais de que um simples incomodo, para qualquer outro tipo de criatura pode causar sérios problemas. Para esterilizar um objeto é necessário expor-lo a temperaturas extremante baixas ou extremante altas.

Teste de Resistência: Resistência Mágica contra força de ataque 15.

Tempo de Incubação: 1d10 dias.

Contágio: Objetos que tenham pertencido ao tesouro de algum dragão, ou tenham estado em contato com um durante um período de tempo considerável. Qualquer criatura contaminada pode transmitir a doença através da troca de fluidos até o 7º dia da doença.

Tratamento: O individuo deve ser colocado em repouso absoluto, muito bem alimentado e hidratado; nessa situação, sucessos médios em medicina feitos diariamente curam a doença em uma semana (tratamento convencional). Em situações adversas ou após o 16º dia sucessos difíceis em medicina podem curar a doença, caso a EF se esgote a doença se torna incurável por meios não mágicos e o individuo morre no prazo determinado na tabela acima. A magia Recuperação Física 7 remove a doença.

Período	Penalidades	Sintomas
1º ao 5º dia	-1 para atividades físicas.	Sensação de queimação no estomago, saliva com uma forte acidez e muita sede.
5º ao 7º dia	-3 para atividades físicas.	Mantém-se os sintomas anteriores, além de uma forte desidratação, o doente sente muito frio ou muito calor.
8º ao 15º dia	-7 para atividades físicas.	A pele fica ressecada e escamosa, febre muito alta e convulsões.
16º dia em diante.	1d10 de dano na EF por dia.	Desidratação aguda, febre alta persistente, a pele começa a ficar totalmente escamosa, o individuo não consegue mais se alimentar e entra em coma. Morte em 1d6 dias.

Obs: Sugere-se que o individuo seja colocado em quarentena para evitar a proliferação da doença.

Febre Maculosa (Febre do Carrapato)

É uma infecção causada através da picada do carrapato-estrela. Esta é uma doença não muito comum, porém o número de pessoas contaminadas vem aumentando. Esses carrapatos podem infectar tanto animais domésticos como também animais selvagens e até seres humanos. O carrapato infectado pica o hospedeiro e transmite a doença para o animal parasitado. Em seres humanos ela não é tão comum porque, para que haja a infecção, o carrapato tem que ficar aderido de 1 a 3 horas. Existem relatos de que essa doença possa ser transmitida pelo contato com animais infectados, mas eles ainda não foram confirmados. Essa doença é mais comum nos períodos quentes do ano. Ela age causando várias hemorragias no individuo, provocando sangramento constante e, supõem-se, danos nos órgãos internos.

Teste de Resistência: Resistência Física contra força de ataque 10.

Tempo de Incubação: 2d10 dias.

Tratamento: Essa doença deve ser tratada com a ingestão de um chá feito de um erva conhecida como Abrunheiro; o chá deve ser ingerido duas vezes ao dia até o desaparecimento das manchas. Após o 10º dia sem tratamento a doença pode provocar danos irreparáveis nos órgãos internos do doente. Testes difíceis de medicina podem diminuir os sintomas da doença enquanto o paciente não recebe o tratamento adequado. A magia Recuperação Física 7 remove a doença.

Período	Penalidades	Sintomas
1º ao 5º dia	-2 para atividades físicas.	Febre oscilando de moderada a forte. Dor de cabeça intensa, dor no corpo, calafrios e vermelhidão nos olhos.
5º ao 7º dia	-3 para atividades físicas.	Surgem machas rosadas nos punhos e tornozelos, que progridem para o tronco e face e após, mãos e pés.
7º ao 10º dia	-5 para atividades físicas.	As manchas começam a ficar mais escuras até ficarem roxas. Sangramento de gengivas, do nariz, vômitos e tosse seca intensa.
10º ao 15º dia	-6 para atividades físicas.	Sangramentos constantes, o indivíduo pode expelir sangue no vomito, e na urina. A pele começa a ficar ressecada.
15º ao 20º dia	-1d10 na EF por dia	Surgem feridas na pele por todo o corpo do doente.
20º dia em diante	Incapacidade física total	As feridas começam a sofrer necrose e os órgãos do indivíduo começam a falhar.

Gripe Lupina

Uma doença peculiar, com sintomas muito parecidos com um resfriado comum, como coriza, dores de cabeça, espirros e garganta irritada, mas com o agravante de que o doente se mostra muito mais irritadiço e violento, além de um aumento anormal na pilificação do corpo. Há uma forte tendência dos doentes a morderem, rosnarem e fazerem necessidades fisiológicas em suas vestes. Relatos de que os infectados chegam a uivar como se fossem licantropos foram descritos. Muitos destes pobres infortunados são confundidos com lobisomens nos estágios intermediários da doença e mortos antes do desaparecimento da sintomatologia, principalmente em comunidades interioranas isoladas ou que já tiveram contato com licantropos. O contágio é feito através da mordida ou contato com a saliva de lobos infectados com a doença. Esta é uma praga mais comumente encontrada em regiões de florestas e outros habitats de lobos.

Teste de Resistência: Resistência Física contra força de ataque 7.

Tempo de Incubação: 4 a 7 dias.

Tratamento: Como se observa, a gripe lupina é auto limitada e após mais ou menos três semanas, o doente não apresenta nenhum sinal de que foi acometido pela mesma (isto se sobreviver ao preconceito dos demais indivíduos da comunidade). Contudo, durante a fase aguda da mesma, em que os episódios de agressividade são mais intensos, a mesma pode ser tratada com um elixir a base de extrato de casca de Argentunia e mel e um teste Médio em Medicina (se o elixir não for administrado o teste passa a ser Muito difícil). O doente deve ingerir porções generosas deste elixir durante todo o período da doença para que os sintomas não retornem. A magia Recuperação Física 7 cura completamente a gripe lupina.

Período	Penalidades	Sintomas
1º a 2º dia	-1 em todos os testes. -1 em atividades físicas.	Aparecimento de coriza, náuseas, fraqueza no corpo, espirros, irritação na garganta, tosse seca e febre baixa.
3º ao 5º dia	-1 em todos os testes. -2 em atividades físicas	Além dos sintomas descritos acima, o doente começa a apresentar sinais de agressividade, irritabilidade e aumento na pilificação do corpo.
6º ao 12º dia	Penalidade de -7 em qualquer teste envolvendo Carisma. Aumento temporário dos Atributos Força e Físico em 1 ponto.	A vítima apresenta intensificação do aumento da pilificação corpórea, além de aumento extremo da irritabilidade e agressividade (Teste de RF contra FA 7, sempre que alguém executar algo que a incomode. Se o evento causar dor física à vítima o teste é feito contra FA 20. A falha neste teste leva o doente a investir furiosamente contra o "agressor" com qualquer objeto ou arma que tenha à mão até perder a consciência, ser contido ou desarmado. Sucesso no teste leva a vítima a rosnar e querer morder o "agressor"). Nesta fase, existem relatos de doentes que uivam como lobisomens, além de uma total falta de higiene corporal, eliminando suas secreções fisiológicas nas vestes.
12º ao 20º dia	-1 em atividades físicas. Atributos voltam ao normal.	O doente apresenta quadro de recuperação gradual da doença.

OBS: Durante todo o período da doença, o infectado fica com +10 na EH.

Mal das montanhas

Esta doença incomum é observada mais comumente em localidades onde se comercializam

ovos e filhotes de grifos, geralmente em comunidades situadas próximas a ninhos destas criaturas, nas montanhas. Ela é transmitida através de larvas e dejetos localizados nos ninhos, que, entrando em contato com ferimentos na pele da vítima, causam o contágio. Não se tem notícias de que uma pessoa infectada possa transmitir a doença para outras pessoas. A mortalidade é rara, mas os danos na mente e no intelecto da vítima são permanentes.

Teste de Resistência: Resistência Física contra força de ataque 10.

Tempo de Incubação: Físico da vítima + 4 dias.

Tratamento: O tratamento deste mal é simples, mas deve ser administrado até no segundo estágio da doença, pois a partir daí o dano na mente da vítima é permanente. Uma infusão de gordura de carneiro com sementes de meimendo negro torradas deve ser administrada continuamente ao doente durante toda a evolução da doença até a remissão dos sintomas (juntamente com um Teste Médio em Medicina; se a infusão não puder ser usada, o teste passa a ser Muito Difícil). No terceiro estágio apenas a magia Recuperação Física 7 pode curar a doença, mas o dano no intelecto permanece. No último estágio, o tratamento mágico apenas impede a evolução da doença e do dano no intelecto, mas a loucura não pode ser curada. Nestes casos, recomenda-se o isolamento do doente (os Pesquisadores da Mente da Ordem de Plandis mantêm asilos e retiros onde estes infortunados podem ser bem acolhidos e conduzidos).

Período	Penalidades	Sintomas
Primeiras 4 semanas	-1 em todos os testes.	Aparecimento de enjôos, tonturas e delírios visuais e/ou auditivos.
Até o 3º mês	-1 em todos os testes. -1 no intelecto temporariamente.	Além dos sintomas descritos acima, o doente apresenta períodos de amnésia recente (perda de memória do que realizou, fez, falou etc. durante os 2 dias anteriores) cada vez mais frequentes.
Até o 6º mês	-1 no intelecto permanentemente.	A vítima apresenta quadros delirantes e alucinações graves, com manias de perseguição, agressividade e distorções da realidade.
A cada 2 meses	-1 no intelecto permanentemente a cada 2 meses.	O doente apresenta quadro de loucura, com deterioração da personalidade e risco de suicídio.

Mal do Orco

Esta doença é incomum nas raças humanóides de Tagmar, apesar de ser bastante encontrada na sociedade dos orcos, numa forma variante típica desta raça. Ela acomete seres humanóides que tem contato físico com orcos doentes, através de secreções ou aerossóis (tosse, espirros) dos mesmos. A doença não é fatal nos orcos, mas sua variante é extremamente letal em outras raças, se não for tratada a tempo.

Teste de Resistência: Resistência Física contra força de ataque 12.

Tempo de Incubação: 1d10 dias.

Tratamento: Esta praga é difícil de ser tratada por ser uma variante em humanóides de uma doença que acomete um dos seres mais temidos e odiados do Mundo Conhecido. Os sacerdotes/xamãs/curandeiros orcos se dão muito bem no tratamento da doença em sua raça utilizando ervas curativas conhecidas apenas por eles (e, logicamente, não compartilhada com as outras raças). Estudos demonstraram que o chá de uma erva chamada Vitália pode minimizar tremendamente os efeitos e sintomas do Mal do Orco. O problema é que esta erva é muito difícil de ser localizada e comercializada. Tratamento convencional exige Teste Muito Difícil a Absurdo em Medicina para a cura da doença. A magia Recuperação Física 7 consegue curar completamente a peste em qualquer estágio que a mesma se encontre.

Período	Penalidades	Sintomas
1º ao 3º dia	-2 para atividades físicas.	Febre alta, dor de cabeça de intensidade variável, dores no corpo, calafrios e hiperatividade emocional (nervosismo tendendo para raiva)
4º ao 7º dia	-5 para atividades quaisquer. -1 no carisma, temporário.	Ocorre aumento da febre, piora das dores de cabeça, fraqueza generalizada, crises de agressividade incoerentes e sudorese com odor acre e característico de orco.
7º ao 10º dia	Idem ao anterior; Incapaz de usar habilidades baseadas em Intelecto.	O doente começa a apresentar aumento discreto dos caninos inferiores (como os de um orco) e da pilificação do corpo, seus hábitos se tornam selvagens e brutais, beirando a loucura. Os sintomas referidos no estágio anterior ainda persistem.
10º ao 12º dia		O estado geral piora, convulsões e morte.

Peste de Luna

Esta misteriosa doença teve seus primeiros casos relatados na capital luniense. A grande maioria dos casos encontrados se dá no território de Luna, essa doença já devastou vários povoados próximos da capital e se alastra por todo país. Embora o seu foco principal seja em Luna, já há relatos de pessoas sofrendo os seus sintomas em outros reinos. Estudiosos de todo Mundo Conhecido analisam a doença, tentando saber mais sobre essa peste, em busca de uma cura ou de uma forma de diminuir o seu contágio.

Teste de Resistência: Resistência Mágica contra força de ataque 15.

Tempo de Incubação: 1d10-4 semanas.

Contágio: Plantas, água, solo e todo tipo de ser vivo, além ser contagioso através de magias. Além disso, qualquer um que toque o mesmo objeto que alguém contaminado, deve fazer o teste de resistência.

Tratamento: Essa doença não tem tratamento conhecido, ela é resistente até aos milagres e feitiços.

Período	Penalidades	Sintomas
1º Mês	-1 para atividades físicas	Manchas vermelhas escuras, febre alta e bolhas na pele.
2º ao 3º Mês	-4 para atividades físicas	Os sintomas acima agora se tornam mais fortes e progridem pelo corpo.
4º Mês	1d20 de dano na EF a cada semana.	Fraqueza aguda, a pele fica com muitas manchas e ferimentos em carne viva (úlceras).
Início do 5º Mês		A pessoa é tomada diariamente de dores profundas que duram horas, quando o doente fica exausto; Convulsões e morte.

Praga de Shirez

Esta doença acredita-se que apareceu no Mundo Conhecido há alguns anos, quando foram relatados os primeiros casos da mesma numa cidade chamada Shirez, no Norte das Terras Selvagens e, desde então, focos da mesma tem aparecido em regiões aleatórias de Tagmar. Não se tem notícias de como a mesma é transmitida, mas parece ser através do contato com outras pessoas infectadas. Os doentes desenvolvem sintomas bem característicos, mas a cura da praga ainda não está plenamente elucidada sendo sua mortalidade ainda bastante alta.

Teste de Resistência: Resistência Física contra força de ataque 10.

Tempo de Incubação: 1d10 dias.

Tratamento: Ainda não se conhece um tratamento totalmente eficaz para curar definitivamente a Praga, mas observou-se que existe nítida relação entre a drenagem do bubo e a recuperação do doente. Sendo assim, recomenda-se colocar cataplasmas de sementes de mostarda, lírios, figos e cebola, cozidos, amassados e misturados com manteiga quente para drenarem os bubos. Banhos de vinagre auxiliam no controle da temperatura corporal. Um teste Difícil em Medicina é exigido nos dois primeiros estágios e um Muito Difícil nos dois últimos estágios para curar a doença. A magia recuperação Física 7 erradica totalmente a doença.

Período	Penalidades	Sintomas
1º ao 3º dia	-2 para atividades físicas.	Febre fraca, dor de cabeça de intensidade variável, dores no corpo e discretos calafrios.
4º ao 7º dia	-5 para atividades quaisquer.	Ocorre aumento da febre, piora das dores de cabeça, fraqueza generalizada e aparecimento de caroços duros (bubos) na região da virilha, axila ou atrás das orelhas
7º ao 10º dia	-1d10 na EF por dia.	Se os bubos drenarem espontaneamente ou através de tratamento, o doente começa a se recuperar; caso contrário, aparecem fortes dores abdominais e vômitos com sangue.
10º ao 12º dia		Convulsões e morte.

Combate



4 Combate

4.1 Iniciativa

Para os mestres que gostam de combates mais realistas há 3 regras opcionais de iniciativa que podem ser escolhidas de acordo com o gosto do grupo.

Regras opcionais de Iniciativa - opção 1

A iniciativa individual é rodada apenas na primeira rodada de combate, sendo modificada conforme a ação do personagem rodada a rodada:

Iniciativa = 1d10 + Agilidade

Cada jogador rola seu dado e calcula sua iniciativa e o Mestre do Jogo faz a mesma coisa com os personagens (e criaturas) controlados por ele. Os personagens (e criaturas) agem na sequência de quem obteve o maior número primeiro até o último (quem tirou a menor iniciativa).

Regras opcionais de Iniciativa - opção 2

Apenas um jogador rola o dado. O resultado do dado é utilizado por cada jogador no cálculo de iniciativa conforme a Opção 1. O Mestre do Jogo procede da mesma forma, rolando apenas um dado para os inimigos, e calculando suas iniciativas conforme suas ações e seus ajustes.

Regras opcionais de Iniciativa - opção 3

Esta opção será uma complementação das opções 1 e 2 onde há um detalhe a mais: "Ação do Personagem" que é uma penalidade a ser aplicada de acordo com algumas condições.

Ação do personagem

- Falar, ficar parado ou realizar um teste de Habilidade ou atributo que não tenha movimento em sua concepção (uma resistência ou um pensamento): +0;
- Mover-se: -1;
- Ataque com armas naturais (isto é: combate desarmado, garras, hálito encantado, cauda etc.): -1;
- Ataque com arma leve: -1;
- Ataque com arma média: -3;
- Ataque com arma pesada: -6;
- Magia de evocação instantânea: -1;

Deve se aplicar apenas o pior redutor, não deve ser somados redutores diferentes.

4.2 Armas Exóticas

Armas exóticas é a denominação que recebe a categoria de armas de formato incomum ou alterado, se destacando assim, por sua

singularidade e raridade na confecção, no manuseio, na manutenção e no número de mestres em seu uso. Estas são armas que diferem muito das armas existente no "Mundo Conhecido", podendo ser escondidas ou passar despercebida a uma revista facilmente.

Por sua diversidade, estas armas não são vendidas normalmente e só são encontradas em locais específicos. E mesmo nestes locais, não estão disponíveis para todos. Possuem manuseio variado das armas convencionais. Exige um nível de cuidado do usuário bem grande, pois o mau uso pode levar a perda do armamento, sendo este de reparo também bem difícil por sua especificidade.

Além da vantagem de poderem passar despercebidas às revistas e mesmo assaltos, as armas exóticas também dão a vantagem, apesar de usualmente difíceis de usar, de o adversário raramente conhecer todos os seus uso e golpes em potencial.

O Mestre deve ter em mente que não basta o personagem encontrar uma dessas armas exóticas. Ele precisa também encontrar alguém que o ensine a manuseá-la, gastando tempo aprendendo. Este tempo variará conforme a complexidade da arma, ficando a cargo do MJ essa decisão.

4.2.1 Origens da Exoticidade

As armas exóticas podem ser divididas em três grandes grupos por sua origem. Histórica, Racial e Geográfica. Tal diferença na origem concebe inúmeras modificações de caso para outro. Segue a descrição das Origens:

Histórica: São armas oriundas do 2º Ciclo, ou que possuam seus segredos conhecidos e protegidos por mestres e pequenas organizações que sobrevivem escondidas do mundo. Tais, instrutores são rigorosos ao aceitar um discípulo e muito mais rígidos nos treinos, só ensinando os verdadeiros segredos da arma para aqueles que se mostrem dignos.

Racial: São armas criadas pelas raças de Tagmar para serem utilizadas por seus irmãos, todas possuem algum detalhe que permite apenas a um membro da raça criadora utilizar o potencial máximo deste tipo de arma. Por isso, membros de outras raças terão um redutor nas suas colunas de resolução como na tabela abaixo, além das diferenças normais entre as raças.

Criadores	Pequeninos	Anões	Elfos	Meio-Elfos
Usuários				
Pequeninos	X	-1	-2	-2
Anões	-1	X	-3	-1
Elfos	-2	-3	X	-1
Meio-Elfos	-2	-1	-1	X
Humanos	-3	-1	-1	-1

Em geral apenas membros da raça saberão como consertar ou mesmo ensinar o manuseio.

Geográfica: São armas criadas em uma determinada região, que por suas peculiaridades próprias permitiu a invenção da arma. Apenas na região de origem, é possível encontrar mestres que ensinem o manuseio, assim como bons artesões que saibam repará-la.

4.2.2 Descrição das armas exóticas

Alfanje Pirata

Origem: Geográfica – Porto Livre.

Este tipo especial de espada é muito parecido com a cimitarra quanto à lâmina e a capacidade de corte, mas não se engane ela é tão diferente desta quanto uma embarcação militar é de um navio pirata. E esta arma foi desenvolvida por ex-piratas ferreiros de Porto Livre especialmente para eles. Sua conformação muito boa para corte, com uma lâmina bem mais larga, vem acompanhada de uma proteção metálica para mão em forma de concha chamada cruzeta. Assim enquanto abordam e saqueiam outras embarcações, os piratas podem contar com uma arma boa para o ataque e com uma vantagem extra para aparar e proteger-se. Aproveitando sua mão livre para balançarem-se nas cordas, usar pequenas armas de arremesso ou até aumentar um pouco a sua parte do butim...

Descrição: Em tudo é igual a uma cimitarra, porém sua lâmina é cerca de uma vez e meia mais larga (para movimentos mais amplos) e possui uma proteção de metal no cabo em forma de concha, chamada cruzeta, forte o bastante para defender golpes de outras armas.

Manutenção: Teste de Trabalhar Metais.

Regras de Uso: Os bucaneiros que gostam de usar esta arma recebem um bônus de +1 pela cruzeta como se ela fosse um escudo embutido na espada, mas aplicado na Manobra Aparar. Além disso, podem usar o total na arma como se fosse a manobra Combate com Escudos, valendo-se da cruzeta como se ela fosse um escudo pequeno com dano de 100% = 4. A cruzeta pro não ser exatamente um escudo não concede nada em absorção.

Peso: ~1,2 kg

Comprimento: ~60 cm

Arco Élfico

Origem: Racial – Elfos

Este arco extremamente longo e trabalhado, um pouco maior que um elfo adulto, é a arma preferida dos mestres de arquearia élfica. Com sua leve curvatura e fio duplo é a arma que mais representa o orgulho dos elfos em combate. O aprendizado de seu uso leva anos, apenas para se aprender a posicioná-lo corretamente e como puxar as cordas simultaneamente levam-se quase dois anos.

Oriunda da cultura élfica do segundo ciclo é uma das poucas coisas que permanecem idênticas desde a época em que Palier viveu entre os Filhos. Sempre feito em madeira nobre, é tradicionalmente ornado com runas e traços que se espalham pelo corpo.

Os poucos mestres existentes dessa arte, costumam acolher vários discípulos de uma vez, mas são extremamente preconceituosos com os não-elfos. Pois apenas esta raça com sua visão aguçada e leveza, consegue usar toda potencia e graciosidade deste artefato bélico.

Descrição: É um arco de quase 1,80 metros, feito em madeira de excelente qualidade e com ornamentos belíssimos e delicados. Possui um cordamento duplo, a empunhadura é trabalhada com couro e madeira. Graças a sua corda dupla é capaz de disparar a distâncias muito mais longas que qualquer arco. Dificilmente se encontra dois destes arcos iguais.

Manutenção: Teste de Carpintaria para o corpo e Trabalhos Manuais para o resto.

Regra de Uso: Possui um alcance muito superior aos demais arcos, porém só os elfos conseguem mirar com precisão em distâncias superiores a 200m. Requer o mínimo de 2 pontos de Agilidade.

Arpão

Origem: Geográfica – Conti, Pino, Novo Porto, Torbel e Porto Livre.

Usado por muitos pescadores de Tagmar na pesca de grandes animais marinhos como tubarões e baleias. Seu uso é mais freqüente na costa de Conti, nas cidades-Estado de Pino, Novo Porto, Torbel e também nos navios piratas de Porto Livre. Algumas criaturas marinhas chamadas de aquamarinos, pelos bardos que espalham tais lendas, também já foram vistos usando essas armas, porém estavam caçando seres de terra firme.

Descrição: Consiste numa espécie de lança metálica ou de madeira, com um ponta em forma de triângulo reto e a outra, geralmente, em forma de anel onde se amarra uma corda para a pesca da criatura alvo. Por ser uma arma pesada, a relação de força do usuário tem de ser maior, pelo fato da arma poder ser usada como meio de prender um animal ou inimigo que foi atingido pelo arpão, o segurando e dando a vantagem do usuário de puxar o alvo para perto para finalizá-lo.

Manutenção: Teste de Tabalhar Metais.

Regras de Uso: Vide Regra de Imobilização.

Bastão de Alto-Mago

Origem: Histórica – Magos Ilustres de Portis.

Em Portis, só há um jeito de um mago conseguir grande prestígio: com sabedoria comprovada e poder temido. Assim sendo, para que os novos e

ambiciosos aprendizes soubessem a quem deviam respeitar e temer, aqueles magos que já haviam se destacado por serviços prestados a cidade ou tiveram grandes feitos reconhecidos, receberam esse bastões como símbolo de seu *status*.

Alguns os guardam para cerimônias, outros os transmitem como tesouros de família e outros preferem transformá-los em arma. De qualquer jeito os seus proprietários costumam admirá-los consideravelmente.

Descrição: O Bastão é uma arma com a aparência de um cajado fino de madeira especial, porém ricamente adornado em prata, ouro, jóias e colorido com tintas exóticas e uma protuberância metálica que aumenta seu peso e poder de dano em uma das pontas como se fosse um cetro. A grande maioria também é o *focus* de seus donos, porém nesse caso não sendo usado como arma, a não ser em emergência.

Manutenção: Trabalho em Metais e Manuais, embora seja muito comum o uso de magia para se evitar danificação.

Regra de Uso: Por serem ricamente adornados são alvo constante de ladrões, contudo quando confeccionados são feitos de maneira a favorecer em + 2 colunas qualquer chance de lhes infundir uma magia, seja uma maldição ou uma que o deixe mais letal (ou qualquer coisa que possa sair da mente de um mago).

Besta

Origem: Racial - Anões.

Arma exclusiva e somente existente do reino dos anões de Blur, é usada principalmente pelo exército na defesa do reino. Sua criação data da época da fundação de Blur, quando os anões deixaram uma vida de nômades da superfície para irem viver nas profundezas da terra. Foi desenvolvida pela sua facilidade de manipulação e relativo pouco tempo de treino necessário para o correto manuseio.

Descrição: A balestra ou besta é uma arma com a aparência de um bastão, com um arco de flechas acoplado na ponta de sua coronha, acionado por um gatilho rustico, que projeta flechas ou virotes.

Existe em dois modelos, a balestra leve e a pesada, a primeira sendo utilizada para tiros rápidos a curta distância e requer uma rodada para ser carregada. A segunda, mais lenta, para tiros a grandes distâncias, precisa de duas rodadas ser recarregada e disparada, devido ao esforço necessário para se reengatilhar a arma.

Manutenção: Para consertos na arma deve-se fazer dois testes, um de carpintaria para o corpo e outro de engenharia para o mecanismo de disparo. A dificuldade varia de acordo com o dano.

Regra de Uso: Esta arma possui um agravio de dano se for disparada a menos de 10 metros de distância do alvo. Nestas condições o dano é aumentado em 25%.

Detalhes Técnicos: Besta Leve Peso: 1,2kg
Comprimento: 40cm

Besta Pesada Peso: 3,5kg Comprimento: 70cm

Boleadeiras

Origem: Geografica - Verrogar.

Desenvolvida pelos verrogari, usada normalmente na captura do gado no campo, as boleadeiras também foram mais tarde utilizadas nas guerras por este povo capaz de transformar qualquer utensílio numa arma, especialmente em missões de captura.

A criação desta arma tão exótica é atribuída, por alguns estudiosos de Runa, aos bárbaros que habitavam a região de Treva antes da chegada dos verrogari. Quando perguntados a respeito, os verrogari se mantêm em silêncio, se negando a admitir que possam ter aprendidos alguma coisa com os escravos que um dia subjugaram.

Descrição: As boleadeiras são três bolas pesadas (de ferro, madeira pesada ou pedra) cobertas por couro e amarradas entre si com cordas de couro, sendo duas do mesmo tamanho e uma menor que é utilizada para girar as outras duas e arremessar de encontro do alvo, geralmente as pernas de um escravo fujão ou um boi, o que leva a um tombo na hora, deixando o alvo imobilizado.

Manutenção: Teste de Trabalhos Manuais para a corda Talhar Metais/Carpintaria para as bolas.

Regras de Uso: Esta arma não causa dano, mas serve para imobilizar a vítima. Vide Regras de Imobilização.

Bracelete com Lâmina

Origem: Histórica - Assassinos.

Uma arma conhecida de muitos é a adaga, até certa forma um armamento que podemos dizer "não exótico", porém, graças a um astucioso assassino, que em uma hora de necessidade, adaptou uma adaga a um bracelete comum que usava, fazendo nascer um novo tipo de armamento.

Descrição: Esta arma é composta por um bracelete, na maioria das vezes de couro, com uma lâmina escondida, podendo ser curvada ou reta, e um tipo de empunhadura bem curta na palma da mão do usuário. Com um simples aperto da mão, a lâmina salta e fica exposta na lateral do braço.

Por ser uma arma que deve ser mais leve para o manuseio, a lâmina é muitas vezes fina, o que define seu uso para cortes leves, ou uso conjugado de venenos, que com um corte leve levaria o adversário a contrair o veneno da arma.

Manutenção: Um teste de: Trabalhos Manuais para reparos na braçadeira, Trabalhos em Metais para os reparos na lâmina e Venefício para aplicar corretamente o veneno.

Regras de Uso: Deve ser em ataque oportuno ou ataque surpresa, não devendo ser utilizado em combate corpo a corpo. Em caso de falha a lâmina possui 100% de chance de quebrar.

Bumerangue

Origem: Geografica – Mangues.

Esta peculiar arma é de uso dos Homens Sapo que habitam nos mangues. É utilizado por este povo principalmente na caça de pequenos animais alados e para derrubar inimigos em fuga. Suas versões de corte, que possuem pequenas peças de metal, obsidiana ou pedra lascada nas pontas, são usadas principalmente para ferir, sem que seja necessário uma aproximação maior. Também podem ser usados para apanhar pequenos objetos leves.

Boatos contados em tabernas no sul de Eredra, relatam que alguns aventureiros troxeram alguns exemplares destas armas.

Descrição: Consiste em uma "lâmina de madeira dura" que devido ao seu formato ao ser arremessado volta depois de um certo tempo de voô as mãos do usuário, descrevendo um trajetória circular ou elíptica. Seu formato mais comum é em "V", mas as versões de corte já foram encontradas em forma de "Y" ou de "X".

Manutenção: Teste de Carpintaria.

Regra de Uso: Os arremessos são feitos a cada duas rodadas, pois após um arremessado o bumerangue leva uma rodada para ir e outra para voltar. Deve-se fazer então um ataque na ida e um na volta. Porém, o segundo ataque só deve ser efetuado se o primeiro errar, atingindo a EH ele retorna a mão do usuário, mas caso acerte na EF ele cairá ao lado da vítima.

Chicote

Origem: Geografica – Verrogar.

Existem duas coisas extremamente características do modo Verrogar de se viver: a pecuária bovina e a mão-de-obra escrava. Desde a chegada de Crássio de Alimarus com seu clã nas terras da futura capital Treva, os habitantes desse reino sabem muito bem como tirar seu sustento da criação de bois, valendo-se para isso da força escrava conquistada na guerra. No entanto, seu jeito de lidar com os outros povos, principalmente os derrotados, desrepeitando-os e tratando-os como inferiores sempre incitou focos de rebelião.

Por isso, os verrogari precisavam de uma punição não-letal, severa e que servisse de exemplo. Escolheram usar o couro do gado, tão bem cuidado por seus cativos, para criar o instrumento necessário para incorporar todo o seu poder coercitivo. Assim surgiu o chicote.

Seu uso é comum nas chamadas punições "leves" e dominado por todos os capatazes, carrascos e torturadores de Verrogar. Muito versátil, podendo ser usado para alcançar objetos e superfícies

distantes ou imobilizar parcial ou totalmente inimigos, também foi adotado por muitos batedores do exército deste reino.

Descrição: O chicote que consiste basicamente numa peça de couro entrançado, presa a um cabo de madeira ou a uma parte couro mais rígida.

Manutenção: Teste de Trabalhos Manuais.

Regra de uso: Vide Regra de Imobilização. Concede bonus de +1 para as manobras de Acrobacias e Malabarismo.

Espadas Gêmeas

Origem: Racial – Meio-Elfos.

Esta é, ao que parece, a única arma desenvolvida por meio-elfos existente em Tagmar. A lenda de sua criação é associada a criação de Agrimir, cidade/forte no sul de Ludgrim, onde uma divisão especial do exército daquele reino vive e protege as fronteiras do reino. Lá desde que ingressam no exército ou se juntam as tropas locais, os meio-elfos de Ludgrim são treinados no seu uso transformando-se em espadachins mortais.

Essa arma insere-se na preocupação das autoridades locais em desenvolver uma cultura própria para o povo meio-élfico, afirmando-o como raça verdadeira de Tagmar e não só um "bando de mestiços". Por isso, todos os meio-elfos que visitem o local são bem vindos a aprender o seu uso também, bastando que se comprometam a nunca ensiná-los a quem não seja meio-elfo e a tentarem difundir seu uso pelos membros dessa raça.

Descrição: As espadas gêmeas podem ser feitas de duas formas que não interferem muito no seu uso: uma haste de metal ou madeira (do tamanho de três cabos comuns de espada) muito forte terminada em ambos os lados por lâminas leves e afiadas; ou por duas espadas de lâminas semelhantes presas por uma corrente, sendo o comprimento deste modelo superior ao do anterior. O uso de um ou outro modelo é de escolha do usuário e varia com o estilo de esgrima adotado.

Manutenção: Teste de Trabalhar Metais.

Regra de uso: Esta arma só pode ser usada com a técnica de combate Ambisdestria. Os mestres em espadas-gêmeas possuem um bônus de 25% de dano na técnica de Golpe Giratório e caso assumam uma postura defensiva recebe uma ação extra para aparar. Esta arma não pode ser usada em combates montados.

Soices de Mão

Origem: Histórica – Ordem dos Filhos da Terra - Ala dos Ceifadores, camponeses de toda a Tagmar.

Desde os primórdios da era dos homens, quando estes começaram a lavar a terra e dela retirar o seu sustento, a Ordem dos Filhos da Terra – devota dos deuses Sevides, Quiris e Liris – auxiliam e protegem os trabalhadores rurais. Enquanto Quiris

ensinou aos homens toda arte do plantio correto, Liris os intruiu como ceifar os frutos de seu honroso trabalho. Foi assim que técnicas e ferramentas agrícolas foram transmitidas aos mortais e uma delas, a foice, os sacerdotes da deusa Liris transformaram numa letal arma de auto-defesa.

Descrição: Uma foice é uma ferramenta de lâmina curvilínea e muito afiada, presa a uma de pequena haste de madeira, utilizada pra corte profundo e letal. Esta é uma versão marcial e ritual das foices, aquelas utilizadas pelos camponeses de toda a Tagmar não causa tantos estragos.

Manutenção: Teste de Trabalhar Metais para a lâmina e de Trabalhos Manuais para as hastes.

Regra de uso: Seu tamanho e manuseio específico possibilita o uso de duas destas armas ao mesmo tempo mais facilmente, sendo muito eficaz para personagens ambidestros, concedendo + 2 para o próximo ataque após uma aparada bem sucedida. Lembre que o uso duplo não permite o uso de escudos. Considere que as foices dos campônios espalhados pelo mundo cause sempre menos 25% de dano no mínimo.

Sunda

Origem: Racial – Pequeninos

Desenvolvida pelos pequeninos de Verrogar, das vilas próximas ao lago Denégrio, os quais em suas comunidades isoladas dependem de suas próprias habilidades para se manterem em paz, afastados das guerras e conflitos do verrogari. Como dificilmente usam arcos, por serem muito grandes e requerirem o uso de duas mãos, desenvolveram a funda, como arma de longa distância para combates rápidos. Normalmente usam pequenas pedras encontradas a beira do lago como munição para a funda, mas não é raro serem usados outros materiais como pequenas esferas de metal ou madeira.

Descrição: Uma funda ou fundíbulo é uma arma de arremesso constituída por uma correia ou corda dobrada, em cujo centro é colocado o projétil que se deseja lançar.

Manutenção: Não existe.

Regra de uso: Por sua simplicidade o adversário que não conheça esta arma, não irá considerá-la uma arma, permitindo assim que o primeiro ataque seja oportuno.

Gadanha

Origem: Geográfica – Eredra.

Em Eredra existe uma cidade chamada Efrin, a capital sagrada e proibida do reino. Sua proteção é feita pela guarda especial da cidade A Cavalaria dos Templos Sagrados. Toda a história de ambas se confunde com um passado em que o povo deste país foi abençoado por Sevides tornando-se desde então o maior produtor agrícola do mundo conhecido.

Incorporando um lado mais punitivo, coercitivo e defensivo os Cavaleiros do Templo Sagrado são treinados em diversas táticas de combate e segurança urbanas, bem como em táticas de guerra. No entanto, sua característica mais marcante é o uso de gadanhas como arma principal. Apesar de parecer contraditório um dos símbolos de Cruine ser ostentado pelos guerreiros sagrados de Sevides, não é essa a imagem que se tem em Eredra.

Na verdade, assim como Agridulfo, o Santo, uma vez usou da gadanha para combater malfetores, assim os guerreiros santos de hoje a utilizarão para separar o joio do trigo em Eredra.

Descrição: É uma foice enorme, do tamanho de um homem muito alto, sua haste é pode ser reta ou retorcida, algumas possuem pontas na ponta oposta a lamina. Ao contrário das gadanhas que os camponeses de toda Tagmar possuem em seus celeiros, estas são muito mais resistentes, sua haste é feita de metal e sua lâmina é extremamente afiada.

Manutenção: Teste de Trabalhar Metais.

Regra de Uso: A gadanha por seu formato único e seu grande comprimento impede que o usuário seja flanqueado lateralmente.

Garras / Empunhaduras

Origem: Regional – Narsinquís e Nierus.

Garras e Empunhaduras são originárias das terras selvagens do sul de Tagmar. Algumas tribos bárbaras humanas nativas adoradoras de Maira Nil começaram a confeccioná-las, após a passagem da Seita e o contato com os povos Unificados.

Nesse período, eles utilizavam as garras de animais abatidos em combate e elas eram ao mesmo tempo símbolo de força, arma e troféu, pois seus donos tinham que abater o animal com as próprias mãos. Esse ritual mostrava que o jovem estava apto a se tornar homem e se submeter a Lei suprema de Maira, a Lei do mais forte.

Recentemente, algumas destas tribos vem demonstrando o domínio da metalurgia do bronze. Modificaram o ritual em alguns aspectos: o jovem ainda deve matar a fera com as próprias mãos, mas recebem garras de metais feitas sobre medida para serem empunhadas por eles. Criaram, assim, as Empunhaduras.

Descrição: As garras consistem em uma luva de couro onde se prendem as garras da fera com uma solução especial aglutinante e costura na altura das articulações entre a mão e os dedos.

A empunhadura é um anel largo que fic preso na palme da mão, sendo feito de metal. O guerreiro segura onde ficam presas as "garras" de metal afiado, dando a impressão que estas brotam das costas das suas mãos, seu número neste caso varia de duas até quatro "garras".

Manutenção: Para as Garras Trabalhos Manuais e Para a Empunhadura Trabalho em Metais.

Regra de Uso: As garras dão um bonus de +2 colunas em testes de escalar e ambas dão um bonus de +1 em testes de aparar.

Mangual Duplo

Origem: Geografica – Levânia

Tribos divididas entre norte e sul, deserto e mar, cidades irmãs, nomades do deserto e cidades esplendorosas, deuses e demonistas... assim é na Levânia. Essa estranha dualidade também não deixou de influenciar o arsenal da terra natal da cimitarra. A criação da arma é creditada ao culto local de Blator, a qual a referencia como representação de seu deus (cabo da arma) e de seus filhos, Crezir e Crizagom (as esferas). Outra versão seria que elas mostram as três tribos unidas, com duas tribos submetendo o seu poder a governante. Por ser uma arma com raízes em diversos contos e lendas do folclore local seu uso é mais comum entre a nobreza e as tropas especiais do país, simbolizando o status dessas posições.

Esta arma não é bem vista pelas pessoas de toda Tagmar, pois foi empregada em larga escala pelo Bankdis, o que a associa ao culto demonista.

Descrição: É semelhante ao mangual, só que com uma esfera de metal a mais e uma capacidade estrago superior a qualquer outra arma já vista. Em geral carregam o símbolo do artesanato que o produziu, mas podem ser encontrados exemplares com brasões dos donos.

Manutenção: Teste de Trabalhar Metais.

Regra de Uso: Esta arma é de difícil manuseio, e caso num ataque saia uma falha (verde), além do efeito descrito na tabela, o atacante deverá gastar uma rodada extra se reequilibrar.

Névoa dos Campos

Origem: Racial – Pequenino.

Os Pequeninos são conhecidos por serem os mestres na arte de subterfúgio, verdade ou não, sempre procuraram novos métodos para aperfeiçoarem suas técnicas furtivas. Nessa busca, um dos clãs desenvolveu um composto alquímico secreto, produzido a partir de cogumelos raros cultivados pelos pequeninos, que ao ser agitado e entrar em contato com o ar cria uma grande nuvem de fumaça (muito semelhante à névoa de Dartel), que auxilia o Pequenino na fuga.

Tal composto foi aperfeiçoado pela troca de conhecimentos entre os clãs, mas principalmente com o roubo de conhecimentos da Seita durante algumas guerras, especialmente em Verrogar. Fazendo do composto levemente alucinógeno e irritante aos olhos.

Descrição: Os reagentes do composto fazem dele uma verdadeira bomba, porque os gases

produzidos pela agitação se expandem em grande pressão, fazendo que os recipientes de couro curtido ou tecido trançado explodam com o impacto.

Manutenção: Teste de Trabalho Manuais e Herbalismo.

Regra de Uso: Não causa dano, deixando aqueles que respiram os gases sem ação por um ou dois turnos e com um redutor de uma coluna nas ações que envolvam o uso da visão, inclusive lutar, até que lavem os olhos ou no máximo por um dia. Acertos críticos podem deixar a vítima com alucinações por um por até duas horas, variando de acordo com a segunda rolagem. Aumenta em 2 colunas qualquer teste de relacionado a fuga.

Dicareta de Combate

Origem: Racial – Anão.

Arma aprimorada das ferramentas de trabalho, pelos anões de Acordo. Os anões deste reino passam suas vidas preocupados com todo o minério que possam extrair dos montes Sotopor e com as criaturas, montros oriundos do que sobrou de Abadom, que possam vir a atacá-los. A engenhosidade anã ainda pode porém, encontrar um espaço em mentes tão ocupadas para que esta simples idéia, quase natural, fosse posta em prática.

Muitos dos mineiros anões podem ser vistos por estrangeiros como meros trabalhadores, mas estes são os maiores mestres no uso desta arma que possui uma capacidade temível de destruir a resistente defesa.

Descrição: Ao contrario de uma picareta comum, sua haste é feita de uma liga metálica leve e resistente, não raro o uso de anilien. A cabeça da arma composta por uma face de picareta extremante afiada, propria para perfuração e a face oposta que se assemelha a um machado, mas não possui corte.

Manutenção: Teste de Trabalhar Metais.

Regra de Uso: Além do seu uso em combate e para escavação, ela concede uma bonus de +1 coluna para testes de Escalar.

Rede

Origem: Racial – Elfos de Amiên.

Os elfos de Amiên usam as redes para capturar animais e invasores, os quais por algum motivo não querem ferir ou desejam interrogar. De cima dos galhos das grandes árvores da floresta, tão altas quanto as suas torres, eles emboscam seus alvos.

A rede apresenta um grande peso, porém este fica distribuído pela grande extensão de seu tamanho, fazendo dela uma arma "levíssima". As vítimas de uma rede costumam ficar desorientadas e embaraçadas com ela, acabando por se tornarem presas fáceis para captura de um grupo de

patrulha. Outra forma de se empregar a rede é numa tradicional armadilha, onde ela é estendida no chão, amarrada a um galho de árvore forte e coberta de folhas para que os incultos ao pisarem nelas sejam aprisionados numa espécie de bolsão suspenso.

Muitos pescadores de Tagmar usam redes no pescado, mas nenhum deles até hoje ficou famoso pelo emprego delas como arma, sendo histórias deste tipo consideradas "causos de pescador".

Descrição: São vários fios trançados em padrão quadriculado com varios pesos nas extremidades de cada trançado.

Manutenção: Teste de Trabalhos Manuais.

Regra de Uso: Vide Regra para Imobilização, se usada para fazer armadilhas ela concede um bonus de +2 colunas.

Sabre das Brumas

Origem: Racial – Pequeninos.

É uma arma típica dos povos pequeninos. Uma espada curva e muito afiada. Sua origem se deve ao fato que a maior parte das armas produzidas no Mundo Conhecido não foi feita para o uso dos Pequeninos. Esta criação se deve a um grupo de pequeninos que estudou com um artesão anão que passava próximo a uma cidade de pequeninos. Alguns estudiosos dizem que este anão seria um enviado de Parom, com o intuito de inspirar nesta raça o gosto pelo artesanato, o que de alguma forma ocorreu.

Mesmo com seu tamanho diminuto, sua letalidade é comparável a uma espada de mão e meia se nas mãos de um espadachim habilidoso. Podendo ser utilizada com uma ou com ambas as mãos.

Descrição: É uma espada curta para os parâmetros humanos, possui apenas um gume, sendo este muito afiado. Possui um arqueamento leve da lâmina, que aumenta consideravelmente a capacidade de corte desta arma.

Manutenção: Teste de Trabalhar Metais.

Regra de Uso: Caso o usuário desfira um golpe critico, adicione 25% de dano ao total.

Sabre Élfico

Origem: Racial – Elfos de Lar.

Esta espada pertence à elite do exercito dos elfos de Lar, sendo que tais armas são feitas sobre encomenda e não raras às vezes têm o nome do dono gravado na lâmina. Criada a partir de conhecimentos obtidos com os mestres metalúrgicos anões, estas peças de arte são mais que armas, são símbolos da capacidade élfica em moldar metais com beleza e maestria.

Sendo de uma leveza estranha para seu comprimento, ele é melhor utilizado com golpes

rápidos e precisos do que com ataques baseados apenas em força.

Descrição: Possui apenas um gume, mas este é capaz de cortar armaduras como se fossem de madeira. Sua lâmina é fina possuindo não mais que 4 mm de espessura, possui uma curva característica no termino do gume. É muito bem trabalhado nos detalhes, por vezes havendo joias ornamentando a empunhadura.

Manutenção: Teste de Trabalhar Metais.

Regra de Uso: Deve-se adicionar o valor da agilidade no dano ao invés da força. Uma desvantagem desta arma é que não é boa para aparar golpes, se usado para isso possui uma chance em cinco de se danificar.

Tridente

Origem: Histórica – Sacerdotes de Ganis.

Nem mesmo os mais sábios estudiosos conseguem determinar origem desta arma. Seu formato, vulgarmente descrito como um lança de três pontas, gera as maiores controvérsias. Alguns atribuem sua concepção a Ganis, daí sua utilização por criatura marinhas, como os tritões, ou por alguns pescadores nas margens do Denégrio que pescam em águas rasas.

Outros defendem a teoria de que eles derivam de ancinhos ou garfos usados pelos agricultores para recolher a palha nos campos e que os primeiros deles a se radicarem perto das grandes correntes de água, os teriam oferecido a Ganis como sinal de trégua e paz entre eles e a divindade.

Sacerdotes dessa divindade se dedicam por anos ao manejo deles. O tridente é uma arma eficaz em combate corpo a corpo, principalmente para técnicas de desarme e golpes perfurantes poderosos.

Descrição: É uma lança com três pontas afiadas, sua haste pode ser feitas de madeira, mas o normal é que seja feita de metal, compondo uma unica peça junto co a extremidade onde ficam as pontas.

Manutenção: Teste de Trabalhar Metais.

Regra de Uso: O Tridente é a única arma com capacidade de desarmar durante um ataque. Caso o usuario use aparar com eficacia, anulando todo o dano, ou desfira um golpe critico ele irá desarmar seu oponente.

3arabatana

Origem: Racial - Elfos

Os Elfos de Ludgrim e de Lar utilizam esta arma para inocular veneno em suas vítimas. Estes venenos costumam ser paralisantes ou soníferos dependendo da avaliação do perigo corrido por eles.

Eles preferem se valer do seu conhecimento das florestas para atingirem seus alvos sem que estes

jámais suspeitem o que os atingiu ou derrotou, e os dardos são opções excelentes para as flechas, visto que as matas destas regiões são mais fechadas.

Atualmente ha rumores em Ludgrim de que um famoso assassino meio-elfo local teria usurpado o segredo da fabricação deste item e estaria utilizando-o para serviços especiais e difíceis, cobrando extremamente caro por isso é claro. As autoridades negam a história, dizendo que ela não passa de contos de taberna.

Os venenos mais comumente usados são os paralisantes e soníferos naturais do tipo II, III e IV. Venenos mais potentes não são nativos destes territórios, mas isso não impossibilita o seu uso em qualquer hipótese.

Descrição: É tubo comprido pelo qual se arremessam, com o sopro, dardos. Tais dardos são embebidos em veneno.

Manutenção: Não é feita, caso o tubo quebre é impossível consertá-lo.

Regra de Uso: Esta arma não causa dano, serve apenas para inocular veneno.

4.2.3 Regras Especiais de Combate

Devido a complexidade de utilização dessas armas exóticas e a forma um tanto incomum de manejá-las, torna-se necessário a utilização de regras especiais para tais armas, conforme descrito a seguir.

Regras de Imobilização

Armas como as boleadeiras, as redes e os chicotes podem ser usadas para imobilizar os inimigos. Existem dois casos de imobilização: a imobilização parcial e a imobilização total.

Em ambos os casos a o procedimento é o seguinte:

1º – O atacante faz o seu ataque normal com a arma.

2º – Se o ataque obtiver um acerto na EF ou se obtiver 100% na EH a imobilização foi bem sucedida.

3º – Aplicam-se os efeitos da imobilização.

A imobilização total deixa o alvo completamente indefeso, ele passa a usar sua Defesa Passiva, não podendo mais usar a sua E.H., recebendo dano direto na E.F.

A imobilização parcial é aquela que se aplica somente a algumas partes do corpo, por exemplo, só as pernas ou uma das mãos. Se as pernas forem atingidas o personagem terá seu movimento reduzido quase a zero, e todas as ações que envolvam Agilidade ou o uso das pernas terão suas dificuldades aumentadas para Muito Difícil, porém ele ainda pode usar as mãos para aparar golpes ou se libertar. Se for uma mão, ele não poderá usá-la até que consiga se libertar.

Cada caso deve ser julgado pelo Mestre:

- As redes costumam paralizar totalmente. Isto depende do tamanho da rede. Redes pequenas paralizam parcialmente. Redes grandes paralizam totalmente.
- As boleadeiras normalmente atingem as pernas, caso em que a imobilização é total para quadrúpedes e parcial para bípedes que possuam braços (um humano poderia se arrastar ou usar as mãos para se soltar na próxima rodada, já um avestruz cairia por terra).
- Chicotes podem imobilizar pernas ou uma das mãos, em ambos os casos a imobilização é parcial.
- Arpões só podem atingir um membro por vez, causando imobilização parcial

Para acabar com a imobilização é necessário um teste de Escapar bem sucedido. A dificuldade depende da situação.

4.2.4 Tabela de Armas

Legendas dos Grupos: CmAI = Corte médio

Grupo	Custo	Arma	Alca	Altura Mínima				FM	Defesa			Dano (%)				Medidas	
				P	A	E	H		L	M	P	100	75	50	25	Peso	Compr
CmAI	2	Alfanje Pirata	---	2m	1m	1m	1m	0	3	0	-3	20	15	10	5	1,2 kg	60 cm
PpA	3	Arco Longo Élfico	300m	X	X	2m	2m	-1	-1	2	4	24	18	12	6	1 kg	1,80 m
PmL	2	Arpão	20m	1m	1m	1m	1m	1	4	2	-2	20	15	10	5	2 a 3,5 kg	1,2 m
EIB	1	Bastão de Alto-Mago	---	X	X	2m	2m	-3	4	0	-3	12	9	6	3	1,2kg	1,8 m
PmB	2	Besta Leve	80m	2m	1m	1m	1m	0	1	0	1	20	15	10	5	1,2 kg	40 cm
		Besta Pesada	140m	2m	2m	2m	2m	1	0	1	3	24	18	12	6	3,5 kg	70 cm
IB	2	Boleadeira	20m	1m	1m	1m	1m	-3	-1	1	3	X	X	X	X	600g	1,5 m
CIB	1	Bumerangue	75m	1m	1m	1m	1m	-2	2	-2	-4	8	6	4	2	600g	30 cm
		Bumerangue de Corte	75m	1m	1m	1m	1m		2	-1	-3	12	9	6	3	700g	
CI BI	1	Braçadeira com Lâmina	---	1m	1m	1m	1m	-3	2	-2	-5	12	9	6	3	120g	20 cm
CmEg	2	Espadas Gêmeas	---	X	2m	2m	2m	0	3	0	-2	20	15	10	5	2,5 a 2,8kg	1,5 a 2 m
CIC	1	Chicote	3m	1m	1m	1m	1m	-2	1	-3	-5	4	3	2	1	500g	3 m
CmF	2	Foice de Mão	---	1m	1m	1m	1m	0	2	0	-1	12	9	6	3	1,5 a 2kg	30 a 50 cm
CpF	3	Gadanha	---	2m	2m	2m	2m	1	1	2	0	20	15	10	5	4 kg	2 m
CmG	2	Garras	---	2m	2m	2m	2m	-3	1	0	-4	16	12	8	4	150g	15 cm
		Empunhadura c/ 2 Laminas										16	12	8	4	300g	25 cm
		Empunhadura c/ 3 Laminas										17	13	8	4	400g	25 cm
		Empunhadura c/ 4 Laminas										18	13	9	5	500g	25 cm
		Empunhadura c/ 4 Laminas															
EmF	2	Funda/projétil de Pedra	120m	1m	1m	1m	1m	-1	-1	-1	-3	12	9	6	3	100g	40 cm
		Funda/Projétil de Metal	120m	1m	1m	1m	1m	-1	-1	-1	-3	16	12	8	4		
EpM	3	Mangual Duplo	---	X	X	2m	2m	3	-3	0	2	28	21	14	7	4 kg	1,5 m
NC	1	Nevoa dos Campos	30m	1m	1m	1m	1m	-2	1	1	1	X	X	X	X	300g	6 cm
PpP	3	Picareta de Combate	---	X	2m	2m	2m	3	-2	5	2	24	18	12	6	3,5kg	1 m
IR	2	Rede	5m	2m	2m	2m	2m	-4	0	2	3	X	X	X	X	1 kg	1,5X1,5m
CmS	2	Sabre das Brumas (Com as duas mãos)	---	1m	1m	1m	1m	-1	2	0	-2	16	12	8	4	1 kg	60 cm
			---	2m	X	X	X	-1	1	1	3	16	12	8	4		
		Sabre Élfico	---	2m	1m	1m	1m	0	3	2	-4	20	15	10	5	1,5 kg	1,20 m
PmT	2	Tridente	20m	2m	1m	1m	1m	0	2	1	-1	20	15	10	5	1,8Kg	1,8 m
PI	1	Zarabatana	15m	1m	1m	1m	1m	-3	2	-1	-5	X	X	X	X	150g	30 cm

'X' = não permitido,

'---' = Não se aplica,

P= Pequenino,

A = Anão,

E = Elfo,

H = Humano,

1m = Uso com uma mão,

2m = Uso com duas mãos.

Alfanje Pirata, **PpA** = Penetração pesada Arco, **CIBI** = Corte leve Braçadeira com lâmina, **CIB** = Corte leve Bumerangues, **CIC** = Corte leve Chicote, **EIB** = Esmagamento leve Bastão, **EmF** = Esmagamento médio Funda, **PI** = penetração leve, **CmEg** = Corte médio Espadas gêmeas, **CmF** = Corte médio Foices, **CmG** = corte médio Garras, **CmS** = Corte médio Sabres, **PmL** = Penetração média Lanças, **PmB** = Penetração média Bestas, **PmT** = Penetração média Tridentes, **CpF** = Corte pesado Foice, **EpM** = Esmagamento pesado Mangual, **PpP** = Penetração pesada Picaretas, **NC** = Nevoa dos Campos, **IB** = Imobilização Boleadeiras, **IR** = Imobilização Redes.

4.3 Criação de Uma Arma Exótica

A função desta regra opcional é permitir que o Personagem através de uma aventura, colete materiais e conhecimento para criar sua própria arma exótica, com traços e atributos únicos, escolhidos por aquele que irá usá-la. Esta regra complementa a Tabela de Armas Exóticas, cujo objetivo é ampliar e enriquecer as opções de jogo em Tagmar.

Para se criar uma arma exótica ou um grupo de armas exóticas, O Mestre e o Jogador em questão, devem prestar atenção em muitos detalhes...

4.3.1 Origem, Justificativa, Poder e Exoticidade

Origem: Quem, como, quando e por que a arma teria sido criada? Este é o primeiro passo que um mestre deve ter em mente ao criar ou permitir uma nova arma exótica ou introduzir uma já existente em uma ambientação alienígena.

Justificativa: Como esta arma sobreviveu às evoluções tecnológicas? Por que ela tem que existir na ambientação? Caso não consiga responder essas perguntas, a arma não passará de mais alguns números em uma tabela.

Poder: Qual é sua grande habilidade, que a torna tão especial? Poder de destruição? Símbolo de uma tradição? Este é o motivo que vai atrair os Personagens para o uso desta arma.

Exoticidade: O que torna esta arma exótica? Seu manejo? Seu formato e peso? Ou uma aparência tão única que ninguém nunca imaginou como arma?

Se o Mestre for capaz de responder todas essas questões, ele estará apto para criar uma arma exótica, que não irá destruir a sua campanha ou que será apenas um monte de números.

4.3.2 Criando uma nova Arma Exótica

A regra abaixo pode ser usada tanto pelo Mestre para criar um novo equipamento para seus PDMs, quanto para o Jogador que deseje dar um toque inovador ao seu personagem, mas com a autorização do Mestre.

A mecânica básica da regra é simples: Basta somar todos os modificadores listados abaixo, positivos e negativos, para estabelecer um número que será somado ao total da habilidade usada na confecção da arma: Trabalho com Metais, Carpintaria ou Trabalhos Manuais. Obtendo a coluna para o teste.

No resto, as regras são normais, isto é, uma falha normal ele não consegue confeccionar a arma, um sucesso simples ele completa a arma e uma falha crítica ele descobrirá que fracassou na primeira utilização da arma. Também inclui na regra uma variante para determinar o tempo de fabricação da arma.

4.3.3 Passo 1 - Definindo o Grupo de Armas

As novas armas criadas, assim como as armas exóticas existentes na lista possuem Grupos Próprios. Isso se deve ao fato que o uso dessa arma é diferente de qualquer outra arma, sendo necessário anotar o valor no campo em branco.

Para definir o nome do grupo, basta utilizar o nome da arma e seu tipo de dano (perfuração, corte ou esmagamento).

Exemplo: Elfin, um sacerdote de Cruine, ao atingir o 8º estágio decidiu criar sua própria arma exótica, um híbrido de lança com espada, logo o novo Grupo de Arma será Corte Médio Lança ou CML.

4.3.4 Passo 2 - Calcular os Modificadores:

Quando o termo **penalidade** for utilizado, significa que o numero deve ser **reduzido** no teste da habilidade a ser usada. O termo **bônus** significa que o numero deve ser **somado** no teste da habilidade a ser usada.

Custo de Aprendizado: São quantos pontos para Grupos de Armas o Personagem deve gastar para aprender 1 nível do Grupo da Arma Exótica criada.

- **Custo 1:** 10 colunas de penalidade.
- **Custo 2:** 5 Colunas de penalidade.
- **Custo 3:** 2 Colunas de penalidade.
- **Custo 4:** 2 Colunas de bônus.
- **Custo 5:** 5 Colunas de bônus.
- **Custo 6:** 10 Colunas de bônus.

*Exemplo: Elfin, como sacerdote só possui 3 pontos por estágio para comprar níveis em Grupos de Armas, decidiu que sua arma terá **custo 2**, o que acarreta **uma penalidade de 5 colunas**.*

Alcance: É a capacidade da arma de causar dano em combates a distancia. Este modificador só deve ser usado para armas de ataque à distância.

- Para cada 25 metros de alcance recebe 1 coluna de penalidade.

*Exemplo: Elfin pensa em fazer a arma com ataque à distância, com **50 m** de alcance, mas a penalidade de **2 colunas** o faz desistir da ideia.*

Capacidade da Raça do Projetista usar com 1 ou 2 mãos: O criador da arma está criando uma arma que ele mesmo irá utilizar. Logo, deve estabelecer com quantas mãos a arma deve ser usada.

- **1 mão:** Não concede Modificadores.
- **2 mãos:** +3 colunas de bônus.
- **1 mão e 2 mãos:** -7 colunas de penalidade.

*Exemplo: Elfin sempre utilizou escudo, mas decide que sua arma por ser uma lança deverá ser utilizada **com as duas mãos**. Com isso ele adiciona **mais 3 colunas** de bônus.*

Força Mínima: Qual é o valor mínimo de força para que se possa utilizar a arma com eficiência. Este modificador define o peso da arma:

- De -4 a -1 é leve
- De 0 a +1 é média
- De +2 a +5 é pesada.

OBS: Valores de força negativa concedem bônus iguais aos seus valores, e valores positivos de força concedem penalidades iguais aos seus valores.

*Exemplo: Elfin, já havia decidido no início que sua arma seria média, quando decidiu o nome do grupo como Corte Médio Lança, mas como possui 0 no atributo força decide que a **força mínima será 0**. Dessa forma não recebe **nenhum bônus ou penalidade**.*

Modificadores de Defesa (L, M e P): Define a eficiência da arma contra os diferentes tipos de defesa.

- O ideal é que a arma deve ser boa apenas contra 1 tipo de defesa, medíocre contra uma segunda e negativa contra uma terceira. Ou então medíocre contra os 3 tipos.
- Nenhum dos modificadores deve ser superior a 6 ou inferior a -6.
- O modificador para o teste será o inverso do dobro do resultado da soma dos 3 modificadores de defesa.

*Exemplo: Elfin decidiu que sua arma será usada com as duas mãos, logo decide que sua arma será eficiente contra armaduras média tendo 4 de bônus, sendo ruim contra leves (-2) e mediana contra pesadas (0). Somando seus modificadores (4 + [-2] + 0) = 2, multiplicando por 2 (2x2) = 4 e calculando seu inverso (4x[-1]) = -4. No fim, ele terá um modificador de **-4 colunas**.*

Dano: É a capacidade destrutiva da arma. Uma vez decidido a força mínima, o dano deve ser condizente com a força utilizada.

- Armas leves não costumam ter danos altos, assim como armas pesadas não possuem danos baixos, mas por sua vez são usadas com as duas mãos.
- O dano não pode conter contradições com as demais habilidades da arma.
- Para cada 1 ponto de dano no valor de 25% acima de 1, deve-se somar 1 coluna de penalidade. Mas recomenda-se que o dano de 25% não ultrapasse 8.

Exemplo: Eldin decidiu que sua arma deve ter um dano alto, pois a impossibilidade de usar escudos reduz sua versatilidade. Por isso decide que o dano

de 25% será 6, e com isso recebe uma penalidade de 5 colunas.

Ferramentas, Oficinas e Ajudantes: O ferreiro, armeiro, carpinteiro ou artesão deve ter acesso a uma oficina para realizar o trabalho, se esta oficina tem ajudantes disponíveis, além de ter as ferramentas à mão.

Elas podem ser próprias, alugadas, emprestadas ou mesmo roubadas, tanto faz, o que importa é os recursos a disposição, sejam ligados diretamente (carvão, madeira, minérios) ou indiretas (comida, acesso a pesquisa).

A descrição exata deles fica a cargo do mestre, mas ele deve estabelecer um nível para elas:

- Entre ruim (-5)
- Mediana (0)
- Ótimas condições (+5)
- Condições perfeitas (+10)

Exemplo: Eldin alugou um estúdio e empregou 5 assistentes para ajudá-lo, além disso, a oficina está bem próxima de uma mina de carvão e de uma pequena cidade, que pode fornecer comida e outros suprimentos de forma rápida e barata. Por isso ele recebe um bônus de +10 colunas.

Matérias-Primas Especiais: Metais, couros, madeiras e outras matérias-primas mais fortes e resistentes que as encontradas no comércio.

Estas matérias-primas podem conceder um dos efeitos críticos se forem utilizadas como matéria base da arma, tornando desnecessário o crítico, que se ocorrer concederá um segundo efeito bônus. Tais materiais devem ser obtidos somente em **missões e aventuras**.

- As propriedades de cada matéria-prima especial devem ser descritas pelo Mestre, assim o Personagem saberá exatamente o que irá melhorar com o uso daquele material.
- O Mestre deve pedir que seus Personagens interpretem uma pesquisa sobre os materiais.
- Cada Matéria-Prima especial usada dá uma penalidade de -10 colunas.

Exemplo: Eldin conseguiu um pouco de anilien, um minério raro muito resistente, e pretende usá-lo em sua arma, mas devido a sua natureza única o minério é muito mais difícil de manejar, o que concede uma penalidade de -10 colunas.

Bônus em habilidades: Algumas armas exóticas, devido ao seu formato, peso ou composição, facilitam algumas tarefas fora da batalha.

- Para cada +1 coluna de bônus em habilidade, recebe -5 de penalidade.

Exemplo: Eldin decide que sua arma deve lhe dar um bônus de 1 em persuasão o que lhe concederia uma penalidade de -5 colunas, mas desiste da ideia.

Tempo: Quanto tempo leva todo o processo de produção da arma. Apesar de não adicionar nenhum modificador, pois é impossível acelerar o processo sem arruiná-lo. É um fator importante dentro do jogo. Por ser um trabalho cauteloso durando entre 3 dias (condições excelentes, com ajudantes) e um mês (sozinho em uma oficina velha).

- Uma vez iniciado o processo, não pode ser interrompido. Caso seja interrompido, o material será perdido.

A coluna de resolução para os testes: Os testes devem ser feito ao fim deste período. Para isto se soma todos os bônus e penalidades para se saber a coluna de resolução.

Exemplo: Somando todos os modificadores de Eldin, temos -5 do custo de aprendizado, +3 por usar as duas mãos, -4 dos modificadores de defesa, -5 do dano, +10 das condições perfeitas de trabalho e -10 por ter usado Anilien uma matéria-prima especial. Logo, $(-5 + 3 - 4 - 5 + 10 - 10) = -11$, que somado ao valor de Trabalho em Metal de Eldin que é 10 (8 níveis mais 2 de Percepção). Temos a coluna do teste $(-11+10) = -1$.

4.3.5 Passo 3 – Criando a Arma Exótica

Este é um momento muito importante dentro do jogo, pois uma rolagem de dado separa o esforço do jogador entre o amargor da derrota e a doçura da vitória.

Êxito e obras-primas: Caso o personagem obtenha um sucesso, seja ele Fácil, Médio, Difícil ou Muito Difícil ou Absurdo, o que ele consegue é somente seguir o plano inicial do projeto de construção da arma. A diferença será na aparência da arma, quanto maior o sucesso mais belo e refinado será o resultado.

A única exceção a regra, é o tirar um resultado Impossível (Cinza). Podemos, por exemplo, dizer que a arma foi feita com esmero e habilidades singulares que a tornam uma obra-prima.

Nesse caso, o personagem pode:

- Somar 2 a todos os danos da arma (100, 75, 50 e 25 %) e 1 as categorias de defesa (L, M e P), (o processo deixou a arma mais letal);
- Reduzir a força necessária para usar arma (os processos de forja e têmpera deixaram a arma mais leve do que o esperado);
- Aumentar o alcance em 50 metros, se isto se aplicar (a madeira era mais firme do que se pensava ou o trançado da corda a deixou com uma tensão de disparo maior);
- Reduzir o custo de aprendizado da arma em 1 (ela tinha propriedades tão surpreendentes que se tornou uma arma mortífera e de fácil manejo), se o custo dela for 1, assuma que a cada ponto o personagem obtém 2 níveis na arma,
- Aumentar em +1 coluna a habilidade favorecida pela arma.

Falhas e desastres: Caso o personagem falhe, obtendo resultado rotineiro (Branco), ele notará que isso ocorreu devido à grande dificuldade do projeto ou por causa dos materiais.

Mas se rolar uma falha crítica, ele não notará que arma é inútil e pior ainda pode ferir quem utiliza-la. No primeiro ataque feito com a arma, deve-se rolar direto na **Tabela de Críticos – Falhas**. A arma em si é resistente e não quebra facilmente, mas basta um teste de dificuldade média na mesma habilidade usada para construir a arma para notar que ela é um desastre.