

Desbravadores

role playing game

SISTEMA - LIVRO DE REGRAS





RPGBRASIL.ORG

Edson Lemes Júnior "Druida das Pradarias"
Alessandro Eleutério "Fininho"
Miguel David de Souza Lobo "Cobmem"

1ª Edição
2011 – 2012
Revisão 02 (2013)

Este livro pertence ao site www.rpgbrasil.org e está licenciada de acordo as seguintes condições: Atribuição-Uso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 2.0 Brasil

Você pode:

- Copiar inteiramente este livro (incluído fotocópias), distribuir e 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.

Compartilhamento pela mesma Licença. Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta. Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.



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

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

CRIAÇÃO E TEXTOS: Edson Lemes Jr "Druida das Pradarias"

DIAGRAMAÇÃO: Edson "Druida das Pradarias"

CAPA: Artista/Illustrador: Kerem Beyit Designer: Alessandro Eleutério "Fininho"

FICHA DE PERSONAGEM: Alessandro Eleutério "Fininho" e Edson Lemes Jr "Druida"

APOIO (TESTES E REVISÃO): Aeon, Cobmem, Fininho, Leon, Rodbert e Zoltran

TWITTER: @rpgbrasilorg

EMAIL: contato@rpgbrasil.org

SUMÁRIO:

Introdução.....	05
O Começo!	06
O que é RPG	
O que você precisa para jogar	07
Dado 6 faces (D6)	
Dado 10 faces (D10)	
Capítulo 01.....	09
Criação de Personagem	
Parte 1 – Atributos.....	09
Atributos Principais	09
Força	
Destreza	
Mental	
Físico	
Percepção	
Usando a Sorte	10
Usando a Lógica.....	10
Atributos Secundários	10
Combate corpo a corpo	
Combate a distância	
Defesa	
Ação	
Vida	
Cálculos para encontrar os sub-atributos.....	11
Atributos de Percepção.....	11
Visão	
Audição	
Intuição	
Cálculos para encontrar os atributos de percepção.....	10
Atributos Especiais.....	12
Fé	
Mana	
Parte 2 – Vantagens e Desvantagens	12
Lista de Vantagens	13
Lista de Desvantagens	15
Parte 3 – Conhecimentos.....	18
Lista de Conhecimentos	20
Capítulo 02.....	27
Equipamentos	
Parte 1 – Armas	30
Parte 2 – Armaduras	38
Capítulo 03.....	43
Magias	
Parte 1 – Magias Arcanas.....	44
Conhecimento de Magia.....	44
Magos Especialista vs. Generalistas.....	45
Nível do Atributo Especial Mana.....	45
Energia Mágica	45
Falha Crítica com Magia	46
Lista de Magias	46
Parte 2 – Magias Divinas.....	58
Capítulo 04.....	59
Combates e Ações	
Parte 1 – Combate	59

Mapa de Combate.....	59
Pontos de Ação.....	59
Movimentações e Ações.....	61
Ataque Corpo a Corpo.....	62
Ataque à Distância	65
Parte 2 – Demais Testes	69
Como Realizar os Testes	70
Teste de Percepção	71
Parte 3 – Ferimentos.....	72
Morte de um Personagem.....	72
Parte 4 – Carga	74
Parte 5 – Rodada	75
Parte 6 – Ataque Localizado	76
Capítulo 05.....	80
Evoluindo seu Personagem	
Ficha de Personagem.....	82



*Desbravadores RPG nasceu de uma necessidade para o cenário de ERA. O cenário de ERA inicialmente foi desenvolvido de forma descritiva permitindo que o mesmo pudesse ser adaptado por mestres de qualquer tipo de sistema. Porém sentimos a necessidade de um sistema específico para adaptarmos alguns materiais de ERA e facilitar assim a vida dos jogadores, principalmente aqueles que inicial no universo ficcional do RPG. Durante algum tempo, tentamos fechar algumas parcerias com outros sistemas, porém nenhuma agradou 100% a equipe da RPGBrasil.Org como o sistema que se encaixaria perfeitamente em ERA, então pensamos: porque não desenvolver um sistema específico para ERA. Desta forma apresentamos à vocês o sistema **Desbravadores RPG**.*

Esperamos que goste!

O COMEÇO!

O QUE É RPG:

O RPG é um jogo pouco convencional quando comparamos aos jogos habituais. Em um teatro, os atores recebem seu guião (ou "script"), o conjunto de suas ações, gestos e falas, com tudo o que suas personagens devem saber e fazer. Você interpreta uma personagem de ficção, seguindo o enredo definido em um roteiro. Num jogo de estratégia, por outro lado, você está seguindo um conjunto de regras onde, para vencer, você precisa vencer desafios impostos por seus adversários - cada partida é única, já que é impossível prever seus movimentos durante o jogo. No RPG, esses dois universos se unem.

Como em um jogo de estratégia, há regras que o definem, e guiam aquilo que o seu personagem pode ou não fazer. A esse conjunto de regras chama-se sistema. Como no teatro, cada personagem tem uma história, e deve ser interpretado assim como fazem os atores. Diferente de um jogo de estratégia, você não luta contra um adversário específico, mas vive aventuras em um mundo imaginário. Diferente do teatro, você não segue um roteiro, mas age pelo seu personagem com liberdade de ação, limitado somente pelo conjunto de regras do sistema em questão.

Um grupo de RPG pode ter de duas até dez pessoas, as vezes mais. Não existe um número específico, embora a maioria dos grupos tenha uma média de 4 até 6 integrantes. No RPG, existem dois tipos básicos de jogadores muito bem definidos: O primeiro tipo é o jogador personagem, normalmente chamado apenas de "jogador", do Inglês "Player". Esse jogador é quem cria um personagem fictício, seguindo as regras do sistema escolhido por seu grupo, e controlará esse mesmo personagem pelas aventuras do jogo. (Em alguns Jogos de Interpretação, jogadores podem controlar mais de um personagem simultaneamente, embora seja incomum.)

O segundo tipo de jogador é o narrador, mestre ou GM (Game Master). Será ele quem criará a história e julgará as ações de todos os personagens do jogo. O narrador normalmente não possui um personagem próprio, mas controla todos os personagens não-jogadores da aventura - que seriam os coadjuvantes da peça de teatro. Enquanto o jogador tem uma atuação assemelhada àquela de um ator de teatro, o narrador seria o diretor e roteirista, aquele que define o cenário, figurantes, ambiente e tudo mais. Por isso mesmo, o narrador é aquele que deve conhecer as regras mais profundamente, e deve ser o mais experiente do grupo, normalmente seguindo um sistema de regras pré-determinado que o ajudará com os eventuais problemas e dúvidas que venham a surgir. Apesar do narrador seguir as regras de um sistema, ele pode quebrá-las, ignorá-las ou mudá-las em prol de uma fluidez no andamento da partida, baseando-se para isso no seu bom senso. Conhecer o máximo possível sobre o sistema facilita esse processo e evita arbitrariedades.

Cada sessão de RPG pode ser chamada de uma aventura. Uma sucessão de aventuras onde se usam os mesmos personagens mantendo a continuidade dos eventos torna-se uma "campanha". Cada jogador cria o seu personagem baseado no mundo e em suas regras pré-estabelecidas, que o narrador/mestre determinou, e viverá nele as suas aventuras. Ao término de cada aventura, o personagem recebe pontos de "experiência", que representam o seu aprendizado. Estes pontos podem tornar o personagem mais forte, dando-lhe mais vantagens e habilidades. É por esse motivo que os mesmos personagens costumam ser usados em campanhas - uma vez que a progressão do personagem é evidente, diferente de várias aventuras isoladas em que cada personagem precisa ser feito do zero.

Existem muitos tipos diferentes de RPGs, e cada um possui as suas próprias regras. De forma geral, quando um jogador decide fazer alguma coisa, o narrador decide e narra para ele o resultado. Quando é uma ação complicada e/ou com grande chance de erro (como pular grande distância ou fazer uma acrobacia), o narrador pode exigir um teste, que é feito com uma jogada de dados. Estes representam o fator aleatório existente, a chance do personagem conseguir ou não realizar a ação pretendida. Cada sistema possui suas próprias regras para definir o sucesso ou falha de cada ação, calculando a probabilidade do resultado ser ou não favorável.

Fonte: wikipedia

O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR:

Você precisa deste livro de regras, de alguns amigos, de um cenário (ERA), imprimir algumas fichas de personagem, lápis, borracha e um conjunto de dados.



O conjunto de dados necessários para se jogar Desbravadores RPG são compostos por 2 tipos de dados:



Dado de 6 faces (D6): o dado de 6 faces é representado por um quadrado. É o dado que estamos acostumados a ver em outros jogos de tabuleiro.

Quando se fala 3D6 (por exemplo), significa que você deve lançar 3 dados de 6 faces. Ele é um dos dados mais usados em nosso sistema.



Dado de 10 faces (D10): o dado de 10 faces é usado para jogar o sistema de %. Quando fala-se para lançar um D100, na verdade estamos dizendo para lançar 2 dados de 10 faces. O primeiro representa a dezena e o segundo a unidade. Sendo 00 o valor de 100.

Além destes itens é interessante ter um mapa de combate quadriculado (como um tabuleiro) e algumas miniaturas para representar monstros e os personagens do jogo.



Um dos principais objetivos do sistema DESBRAVADORES é ser um misto de RPG com combates repletos de estratégia.

Tentamos trazer ao RPG um pouco da origem do próprio RPG os War Games. E desta forma tornar o combate algo mais divertido que simples lançamentos de dados, algo repleto de estratégia e que poderá ser usado como grandes combates em massa (um dos objetivos bases deste sistema).

Esperamos que divirta-se jogando tanto quanto nos divertimos criando este RPG para você.

CAPITULO 01

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM:



PARTE 1: ATRIBUTOS

O primeiro passo para todo sistema de RPG é a criação do personagem. Afinal, o personagem é a representação do jogador dentro do cenário do jogo. Por isso decidimos iniciar este livro pela criação do mesmo.

ATRIBUTOS PRINCIPAIS:

Os personagens de Desbravadores RPG são compostos pelos seguintes atributos principais:

- **Força:** representa a força física e muscular do personagem.
- **Destreza:** sua habilidade com o seu corpo.
- **Mental:** sua capacidade de raciocínio.
- **Físico:** sua vitalidade, o quão sadio é o personagem.
- **Percepção:** representam seus sentidos e sua percepção do mundo a sua volta.

Para um humano normal estes atributos variam de 3 a 18. Sendo a média entre 9 e 10.

Os jogadores podem distribuir os atributos de duas formas: utilizando a sorte ou a lógica.

Usando a Sorte: temos 5 atributos no total. Para saber qual o valor deles utilizando o sistema sorte, você deverá lançar 15 dados de seis faces (15D6) e somar ao resultado final um Bônus de +5.

Para ficar mais fácil, divida os lançamentos em 5 x 3D6 e ao final some 5. Some o total obtido e distribua o mesmo da forma que desejar entre seu atributos.

Devemos lembra que o valor mínimo de um atributo deve ser 3, porém não existe valor máximo para o mesmo.

EX: Jhon decidiu fazer o personagem utilizando o método sorte. Ele irá lançar cinco vezes a quantidade de três dados de seis faces e somar cinco pontos ao resultado final.

Na primeira jogada de dado ele obteve: 3 / 6 / 4 = total 13

Na segunda jogada de dado ele obteve: 1 / 4 / 1 = total 4

Na terceira jogada de dado ele obteve: 5 / 4 / 3 = total 11

Na quarta jogada de dado ele obteve: 6 / 6 / 5 = total 17

Na quinta jogada de dado ele obteve: 3 / 3 / 1 = total 7

Total de pontos obtido na jogada de dados: 52 pontos nos dados + 5 de bônus igual a 57 pontos.

Desta forma ele tem 57 pontos para distribuir entre os 5 atributos. Onde ele distribuiu da seguinte forma:

Força 12 / Destreza 16 / Mental 8 / Físico 10 / Percepção 11

Este método é interessante para a criação de personagens não jogadores mas não tão eficiente na hora de construir um personagem jogador, uma vez que ele terá de contar totalmente com a sorte e poderá ter um personagem ótimo ou péssimo.

A vantagem deste método é que ele simula bem a realidade, ninguém escolhe como irá nascer.

Usando a Lógica: o uso da lógica permite criar personagens sem grandes alterações, permitindo a criação de personagens dentro da média da população.

Neste método o jogador terá um total de 55 pontos para distribuir da forma que ele desejar entre os 5 atributos. Lembrando sempre que o valor mínimo para um atributo é 3, não havendo limite para o máximo.

ATRIBUTOS SECUNDÁRIO:

São atributos extremamente importantes, porém que dependem diretamente dos atributos principais.

- **Combate corpo a corpo:** corresponde ao bônus que você recebe ao realizar um ataque corpo a corpo.
- **Combate a distância:** corresponde ao bônus que você recebe ao realizar um ataque distância.
- **Defesa:** corresponde ao bônus extra que você receberá em sua defesa, ou a sua defesa (esquiva) quando estiver sem armadura.

- **Ação:** representa a sua velocidade e a quantidade de ações que você consegue realizar em 1 rodada.
- **Vida:** representa a sua vitalidade e a quantidade de dano você consegue suportar antes de cair.
- **Dano:** está ligada diretamente a sua força e representa o dano extra que você causa em seu ataque.

Cálculos para encontrar os sub-atributos:

Para encontrar o valor dos seus sub-atributos você deve realizar os seguintes cálculos:

Combate corpo a corpo = seu valor de FORÇA / 3 (arredondado para cima)

Combate a distância = seu valor de DESTREZA / 3 (arredondado para cima)

Defesa = seu valor de DESTREZA / 3 (arredondado para cima)

Ação = seu valor de (DESTREZA + METAL) / 6 (arredondado para cima)

Vida = seu valor de FÍSICO.

Dano = seu valor de FORÇA / 4 (arredondado para baixo)

EX: no exemplo utilizado acima, o personagem de Jhon tem os seguintes atributos:

Força 12 / Destreza 16 / Mental 8 / Físico 10 / Percepção 11

Desta forma os seus sub-atributos serão:

Combate corpo a corpo = $12 / 3 = 4$

Combate a distância = $16 / 3 = 5,33 = 6$

Defesa = $16 / 3 = 5,33 + 1 = 7$

Ação = $(16+8)/6 = 4$

Vida = 10

Dano = $12 / 4 = 3$

Mais a frente explicaremos melhor cada um destes sub-atributos e como eles serão utilizados.

ATRIBUTOS DE PERCEPÇÃO:

Tais atributos estão ligados aos sentidos do personagem e são eles:

- **Visão:** representa a capacidade de visão do personagem.
- **Audição:** representa a capacidade de audição do personagem.
- **Intuição:** é a capacidade de perceber as coisas ao redor através da emoção.

Cálculos para encontrar os atributos de percepção:

Para encontrar o valor dos seus atributos de percepção você deve realizar os seguintes cálculos, arredondando o resultado sempre para cima:

Visão = PERCEPÇÃO / 3

Audição = PERCEPÇÃO / 3

Intuição = (PERCEPÇÃO + MENTAL) / 6

ATRIBUTOS ESPECIAIS:

E por último temos dois atributos especiais que são: **Fé e Mana**:

- **Fé**: representa o nível de poder divino que um personagem tem, quanto maior sua fé, mais ele crê em uma divindade. Clérigos e Paladinos necessitam ter um alto poder de fé. Para mais informações consulte o capítulo 3: Magias.
- **Mana**: São utilizados pelos Magos, representa o nível de comunhão que o personagem tem com o poder da magia emanado ao seu redor. Para mais informações consulte o capítulo 3 : Magias.

Todos os jogadores iniciam-se com 3 pontos que podem ser distribuídos da maneira que ele desejar entre Fé e Mana.

Um personagem poderá ter 0 (zero) pontos de fé e 3 (três) pontos de Mana, ou 2 pontos de fé e 1 pontos de mana. A distribuição é a cargo do jogador.

Se um jogador não pretende usar esses atributos ele poderá trocar esses 3 pontos de fé ou mana por 3 pontos de atributos principais e distribuí-los como pontos iniciais entre: força, destreza, mental, físico e percepção – estes pontos são extras e independem se você utilizou o sistema de lógica ou de sorte.

PARTE 2: VANTAGENS E DESVANTAGENS

As vantagens e desvantagens são partes da criação do personagem. Elas aumentam as habilidades de seu personagem bem como podem alterar a personalidade do mesmo.

As vantagens são compradas com pontos que são ganhos com a aquisição de desvantagens.

PRONTO INICIAIS DE VANTAGEM: 3 PONTOS.

Todo personagem tem direito a gastar inicialmente 3 pontos com vantagens. Cada vantagem tem um determinado valor em pontos.

O jogador poderá conseguir mais pontos de vantagens para o seu personagem adquirindo desvantagens. Cada desvantagem lhe concede um determinado valor em pontos que poderá ser gasto com vantagens.

Ao final o número de pontos ganhos e gastos deverá sempre ser igual ou maior que zero, nunca menor.

Um personagem poderá gastar no máximo 10 pontos em vantagens.
--

LISTA DE VANTAGENS:

AFINIDADE COM ANIMAIS: (CUSTO: 1 ponto) – o personagem tem uma afinidade quase sobrenatural com os animais. Os mesmos não se assustam com ele, isso permite que ele seja um bom adestrador de animais. Esta vantagem concede um Bônus de +10% no conhecimento ADESTRAMENTO DE ANIMAIS.

ALAFABETIZADO: (CUSTO: 1 ponto) – num mundo medieval, saber ler e escrever é algo para apenas alguns. Desta forma, ser alfabetizado é considerado uma vantagem de 1 ponto – você deve adquirir esta vantagem para cada língua extra que você fale e você será alfabetizado naquela língua.

AMBIDESTRIA: (CUSTO: 1 ponto) – com essa vantagem o personagem será capaz de utilizar ambas as mãos com a mesma eficiência eliminando qualquer penalidade devido a utilização da mão contrária a sua mão convencional. Se um personagem utiliza uma mão contrária a sua mão hábil (sem a vantagem ambidestria) ele tem uma penalidade igual a -4 em seu ataque.

APARÊNCIA: (CUSTO: variável) – o personagem tem uma boa aparência física, isso lhe garante alguns bônus em alguns conhecimentos.

Para calcular o custo em pontos da aparência de um personagem veja abaixo:

2 Ponto: bonito – o personagem tem uma beleza um pouco acima da média o que geralmente causa uma boa impressão a primeira vista (concede +5% nos conhecimentos: comércio, falar em público e lábia).

4 Pontos: sedutor – este personagem já tem uma aparência que atrai pessoas do sexo oposto. Ele sempre atrairá olhares e suspiros por onde passa (concede +10% nos conhecimentos: comércio, falar em público e lábia).

6 Pontos: Beleza incomum – o personagem tem uma beleza incomum entre os membros de sua raça. Ele atrairá a atenção de membros do sexo oposto e poderá atrair a inveja de membros do mesmo sexo (concede +20% nos conhecimentos: comércio, falar em público e lábia).

APTIDÃO POR MAGIA: (CUSTO: 3 ponto por nível) – esta vantagem lhe concede 1 ponto extra no atributo especial MANA. Você pode adquirir quantas vezes puder desta vantagem.

APTIDÃO PARA INSTRUMENTO: (CUSTO: 1 ponto) – você tem habilidade nata em tocar qualquer tipo de instrumento musical. Esta vantagem lhe confere um bônus de +10% em todos os seus conhecimentos referente a instrumento musical.

APTIDÃO: (CUSTO: 3 pontos por conhecimento escolhido) – Para cada perícia que você tenha aptidão, você deve gastar 3 pontos de vantagem. Aptidão lhe dá mais 20% de conhecimento extra no conhecimento escolhido.

AUDIÇÃO: (CUSTO: 2 pontos para cada nível) – cada nível de audição adquirido lhe garante +1 de bônus no seu atributo de percepção: audição.

A cada 2 pontos adquiridos em audição você recebe +1 de bônus no seu atributo audição.

DENTES BONS: (CUSTO: 1 ponto) – por incrível que pareça, ter dentes bons e uma vantagem. Em um mundo medieval, são poucas as pessoas com todos os dentes na boca.

Alguém que tenha dentes bons é capaz de impressionar da mesma forma que alguém que tenha aparência bonito (concede +2% nos conhecimentos: comércio, falar em público e lábia).

ENERGIA MÁGICA EXTRA: (CUSTO: 1 ponto por nível) – Para cada ponto gasto em Energia Mágica Extra você ganha 2 pontos de Energia Mágica para lançar magia. Veja capítulo magia.

ESPECIALISTA EM MAGIA: (CUSTO: 3 ponto por escola) – Para cada escola de Magia que você for especialista, você deve gastar 3 pontos de Vantagem. Isso significa que você foi treinado por alguém ou por alguma escola de magia.

FÉ VERDADEIRA: (CUSTO: 3 ponto por nível) – esta vantagem lhe concede 1 ponto extra no atributo especial FÉ. Você pode adquirir quantas vezes puder desta vantagem.

IMUNIDADE A MAGIA: (CUSTO: 2 ponto por nível) – esta vantagem lhe confere certa imunidade contra qualquer tipo de magia, mesmo as magias que seriam benéficas a você. Para cada 2 pontos gastos com essa vantagem, você dá uma penalidade de -10% no conhecimento de magia que um mago que tente lançar um feitiço contra você.

INICIATIVA EXTRA: (CUSTO: 3 pontos para cada +1) – você pode ganhar um Bônus extra na sua iniciativa. Algumas vezes agir primeiro poderá salvar a sua vida. Para cada 3 pontos de vantagem gastos você ganha +1 extra na iniciativa.

INTUIÇÃO: (CUSTO: 3 pontos para cada nível) – cada nível de intuição adquirido lhe garante +1 de bônus no seu atributo de percepção: intuição. A cada 2 pontos adquiridos em audição você recebe +1 de bônus na sua intuição.

MOVIMENTOS RÁPIDOS: (CUSTO: 3 pontos) – Seu personagem move-se de forma mais rápido que as demais pessoas. Isso quer dizer que para cada ponto de Ação gasto em Movimento ele recebe 3 pontos de Movimento ao invés de 2 (como regra padrão).

PONTOS DE AÇÃO EXTRA: (CUSTO: 3 pontos por ação extra) – Seu personagem é mais rápido que o normal. Para 3 pontos de vantagem gastos, você recebe +1 pontos extra de ação. Você pode adquirir esta vantagem quantas vezes desejar.

PONTOS DE VIDA EXTRA: (CUSTO: variável) – Seu personagem resiste mais aos danos que os demais. Veja na tabela abaixo o custo por cada ponto extra de vida.

1 ponto de vida extra = 1 ponto de vantagem
2 pontos de vida extras = 3 ponto de vantagem
3 pontos de vida extras = 5 ponto de vantagem
4 pontos de vida extras = 10 ponto de vantagem

REFLEXOS APURADOS EM COMBATE: (CUSTO: 3 pontos) – você tem grande habilidade com luta e é capaz de utilizar suas armas como ninguém. Todo ataque corpo a corpo que realizar, você gasta um ponto de ação a menos (mínimo 1).

Ex: Se você realiza um ataque corpo a corpo que necessita de 3 pontos de ação, você irá gastar 2 ao invés de 3.

RAPIDEZ DE RECARGA: (CUSTO: 3 pontos) – você tem grande habilidade em lutar com armas a distância. Todo ataque distância que realizar, você gasta um ponto de ação a menos (mínimo 1).

Ex: Se você realiza um ataque a distância que necessita de 4 pontos de ação, você irá gastar 3 ao invés de 4.

SAÚDE DE FERRO: (CUSTO: 3 pontos) – o personagem tem uma boa saúde. Ele recebe um Bônus de +2 em qualquer teste contra doenças e em caso de sangramento, ele faz seu teste de FÍSICO com um bônus igual a +2.

SENSO DE DIREÇÃO: (CUSTO: 1 pontos) – O personagem consegue se orientar sem nenhum instrumento. Basta olhar as estrelas ou o sol e ele saberá identificar onde se encontra.

SORTUDO: (CUSTO: 3 pontos) – uma vez por sessão o personagem pode declarar que teve um sucesso em um jogada de dados, sem a necessidade de jogar nenhuma dado.

VISÃO: (CUSTO: 2 pontos para cada nível) – cada nível de visão adquirido lhe garante +1 de bônus no seu atributo de percepção: visão.
A cada 2 pontos adquiridos em visão você recebe +1 de bônus na sua visão.

VISÃO NOTURNA: (CUSTO: 3 pontos) – com esta vantagem, o personagem consegue enxergar bem melhor em uma escuridão quase total, um mínimo de iluminação é suficiente para que sua visão esteja adaptada a escuridão.
Lutar em escuridão total dá uma penalidade de -10 a atacantes e defensores ou -5 em pouca luz. Quem tem visão noturna reduz essa penalidade para 0 se houver pouca luz, ou -5 em escuridão total.

VISÃO ESCURIDÃO TOTAL: (CUSTO: 1 pontos) – os olhos do personagem estão adaptados a enxergar em escuridão total. Porém quando estão sob uma fonte fraca de luz (como tocha, velas, lampião) eles terão -3 em todos os seus testes ou se estiver sob luz forte (luz do dia, grande fogo) eles terão -8 de penalidade em suas ações.

VOZ SEDUTORA: (CUSTO: 2 pontos) – você tem uma voz extremamente bela. Isso é um atrativo para o sexo oposto bem como lhe permite receber bônus de +10% nos conhecimentos: falar em público e cantar.

LISTA DE DESVANTAGENS:

As desvantagens formam a personalidade do seu personagem. Por isso é muito importante a escolha das desvantagens e a sua representação.
Como o nome diz, elas são desvantagens e com isso o mestre deve cobrar a atuação da mesma.

Algumas desvantagens podem ser recompradas num futuro, com o consentimento do mestre e uma ação lógica que o fez perder a desvantagem. Veja no capítulo EVOLUÇÃO DO PERSONAGEM como recomprar uma desvantagem.

ALBINO: (CUSTO: -2 pontos) – um personagem albino não tem pigmentação no corpo. Sua pele será branca, quase rosada, seus olhos são claros e seu cabelo é branco. Isso pode causar uma má impressão para algumas pessoas. Um personagem Albino deve evitar exposição ao sol, podendo perder até 1 PV (ponto de vida) a cada 4 horas que exposição ao sol direto.

Terá uma redução em -3 pontos ou -20% em todas ações que ele realize em local com muita iluminação (concede uma penalidade -5% nos conhecimentos: comércio, falar em público e lábia).

ALCOÓLATRA: (CUSTO: -2 pontos) – o personagem é viciado em algum tipo de bebida. Um personagem alcoólatra, deve beber alguma coisa pelo menos uma vez por dia, se não o fizer ele começa a entrar em desespero e ficará submetido a um redutor de -1 por dia (até mínimo de 1) se ficar sem beber – penalidade aplicada em seus testes de percepção.

Sempre que for colocado frente a bebidas, deve fazer um teste MENTAL para resistir.

Um personagem alcoolizado tem um redutor de -5 em todas as ações que fizer ou -40% na utilização de qualquer conhecimento.

ALUCINADO: (CUSTO: -3 pontos) – o personagem sofre de constantes alucinações. Nem tudo o que ele vê é real e o mestre poderá utilizar isso de forma divertida ou até mesmo sádica.

No início do jogo o jogador deve lançar um dado de 6 faces (D6) e apenas o mestre deverá ver o resultado. O número obtido será o número de alucinações que o personagem terá naquela sessão de jogo.

ANÃO: (CUSTO: -3 pontos) – o personagem é 30% menor que a média de sua própria raça. Ele terá dificuldades para encontrar armas e armaduras específicas para seu tamanho e seu movimento será reduzido a 1 ponto de ação por cada ponto de movimento.

OBS: se ele ainda tiver a desvantagem *manco*, ele deve gastar 2 pontos de ação para cada ponto de movimento (2 pontos de ação = 1 ponto de movimento).

AZARADO: (CUSTO: -3 pontos) – o personagem não pode ter a vantagem sortudo. Uma vez por sessão, a escolha do mestre, uma jogada de dado do personagem será uma falha. O mestre escolhe o momento da falha, mas ela sempre ocorrerá no pior momento possível.

CANIBALISMO: (CUSTO: -1 ou -4 pontos) – por algum motivo, seja ele social ou um distúrbio psíquico, o personagem tem o desejo por carne de membros de sua própria espécie.

Se isso for um costume em meio a cultura onde ele vive, esta desvantagem vale apenas -1 ponto. Porém se ele vive em meio a uma cultura que não preza o canibalismo, esta é uma desvantagem grave que pode lhe custar a vida e vale -4 pontos.

O personagem deve ser bem sucedido a um teste de MENTAL para evitar o canibalismo quando existe a oportunidade de fazê-lo. Porém evitar sempre este ato representa uma má atuação do jogador.

CARECA: (CUSTO: -1 ponto) – Ser careca não é nenhum problema na maioria das culturas. Porém isso pode causar-lhe constrangimento em determinadas culturas das terras onde vive.

GULA: (CUSTO: -1 ponto) – Personagem com gula come o dobro da quantidade que um personagem normal comeria. Ele não consegue resistir e se tiver de racionar será capaz de roubar comida escondida para saciar sua compulsão em comer. Com esta desvantagem ele também terá -10% no conhecimento: Etiqueta Nobre.

INAPTIDÃO: (CUSTO: -1 pontos) – você pode ter inaptidão em até 3 conhecimentos diferentes. Quando comprar inaptidão informe o nome do conhecimento que você é inapto. Isso significa que você não pode, de forma alguma, aprender aquele conhecimento.

INTOLERÂNCIA: (CUSTO: -1 pontos) – você é intolerante a uma raça, seita ou governo. Uma pessoa intolerante não suporta estar ao lado daqueles que não tolera. Se for realmente necessário realizar tarefas lado a lado, terá de ser bem sucedido em um teste de MENTAL-2. É considerado má representação se você realizar muitas vezes tal teste para tolerar aquele que você tem intolerância.

MANIA DE PERSEGUIÇÃO: (CUSTO: -2 pontos) – o personagem não confia em ninguém, a não ser aqueles que já estão ao seu lado a muito tempo. Ele sempre acredita que as pessoas estão armando algo para ele ou que estão tentando lhe matar.

Um personagem com essa desvantagem não irá acreditar em nada que um novo personagem ou NPC diga a ele e estará sempre desconfiado com relação a novos membros no grupo.

MANCO: (CUSTO: -2 pontos) – um personagem manco move um quantidade de casas igual ao seu número de ação (ao invés de o dobro, como seria normal). Alguém manco sempre terá uma penalidade extra de -20% na tentativa de escaladas.

MANETA: (CUSTO: -2 pontos) – o personagem não tem uma das mão. Isso lhe impedirá de usar armas com as 2 mãos. Porém não lhe impedirá de usar escudos que possam ser amarrados nos braços ou outros.

Alguém maneta sempre terá uma penalidade extra de -20% na tentativa de escaladas.

PERDA TERRÍVEL: (CUSTO: -3 pontos) – o personagem sofreu a perda de alguém muito próximo de forma brutal. Sejam seus pais, filhos ou amantes. A perda pode ter ocorrido devido a um ritual bizarro, um assassinato brutal ou sob tortura. O personagem presenciou a morte ou encontrou seus entes queridos sob estado lamentável e isso perturbou profundamente o mesmo. Hoje o motivo de sua vida é ligado a este fato. A busca de um meio de trazer estas pessoas de volta ou de punir os responsáveis.

REUMATISMO: (CUSTO: -3 pontos) – o personagem sofre de doenças reumáticas, o que causa-lhe muitas dores ao realizar ação. Sempre antes de um combate, ele deve fazer um teste de FÍSICO, se falhar estará submetido a um redutor de -3 em ataques corpo a corpo ou ataques a distância e -3 na defesa.

O mesmo teste deve ser feito para ações de CONHECIMENTO que envolva esforço físico como escalada, salta, nadar, etc.

Se falhar estará submetido a um redutor de -20% em sua jogada.

SEM AS PERNAS: (CUSTO: -5 pontos) – por algum motivo o personagem não tem nenhuma das duas pernas. Pode ter perdido em combate ou nasceu assim.

Ele não pode se mover a não ser com aparatos especiais. Caso ele queira se arrastar ele pode se mover a uma velocidade de 1 quadrado para 4 pontos de ação gastos.

PARTE 3: CONHECIMENTOS

O que nos torna homens (humanos, diferentes dos animais) é aquilo que nós conhecemos.

No sistema Desbravadores RPG nós não trabalhamos com classes pré definidas de personagens pois acreditamos que uma pessoa é única. Isso quer dizer que se um mago deseja ser também um guerreiro, nada irá impedi-lo de ser. Basta que seus estudos e conhecimento permitam isso.

Desta forma é a quantidade de conhecimentos de um personagem que define o que ele é.

Os níveis de seus conhecimentos variam de 1 a 95%, onde:

10%	equivalem a uma pessoa que apenas sabe que aquela função existe mas nunca viu ou exerceu a mesma,
11 a 15%	alguém que já viu outra pessoal fazer ou já fez uma ou duas vezes,
16 a 40%	alguém com pouco conhecimento,
41 a 60%	alguém com treinamento no assunto,
61 a 80%	pessoas com grande conhecimento e domínio no assunto,
81 a 95%	pessoas únicas. São raras as pessoas com tamanho conhecimento.

É impossível atingir 100% em um conhecimento uma vez que ninguém é infalível. Desta forma o valor de um conhecimento pode chegar até o valor máximo de 95%; existindo assim, sempre uma porcentagem de 5% de falha.

Valor mínimo:

A maioria dos conhecimentos tem o que chamamos de valor mínimo. Isso significa que qualquer pessoa sem nenhum estudo sobre aquele conhecimento é capaz de fazê-lo.

São habilidade natas no ser humano.

Por exemplo: Falar em público é algo que qualquer pessoa possa fazer. A chance de ela conseguir atrair a atenção do público sem um treinamento é mínima, porém nada impede que uma pessoa sem treinamento nenhum consiga tal façanha (lembre-se que algumas vantagens lhe dão bônus, já que você tem um dom natural para determinadas tarefas, assim como determinadas situações podem lhe dar bônus ou penalidades, de acordo com o mestre).

Desta forma mesmo que você não tenha gasto nenhum dos seus pontos em um conhecimento, mas ela tiver valor mínimo, você poderá lançar o dado baseado neste valor. E sempre que gastar pontos neste conhecimento, você irá inicia-la a partir do valor mínimo, somando o restante dos pontos gasto a esse valor.

Ex: o personagem de Jhon irá comprar Falar em Público. O valor mínimo deste conhecimento é de 8% (seu mental). Se Jhon gastar 20% neste conhecimento ele terá 28% de chance de se sair bem ao falar em público.

Pontos iniciais:

Todo personagem iniciante **começa com seu MENTAL X 10 + 100%** para ser distribuído entre os conhecimentos que escolher abaixo.

Devemos lembrar que na vida real algumas pessoas se especializam em alguma coisa e terá apenas noções de outra. Desta forma é inteligente utilizar seus pontos em poucos conhecimentos, mas conhecê-los bem ao invés de tentar ter muitos conhecimentos e não ser realmente hábil em nenhum.

Ex: se um jogador tem 12 pontos em Atributo Mental, ele inicial com $12 \times 10 = 120 + 100 = 220\%$ para ser distribuído em conhecimento.

Testando um conhecimento:

Todos os personagens devem fazer um teste de conhecimento toda vez que tentam executar uma ação para aquele conhecimento.

O personagem lança 2 dados de 10 faces (2d10), o primeiro representa a dezena e o segundo a unidade.

Se o valor dos dados for menor que o valor do seu conhecimento, você foi bem sucedido em sua ação, do contrário você falhou. Em alguns casos o mestre pode decidir que você não tenha conhecimento de sua falha até precisar dela.

Um exemplo (muito sádico) seria: alguém dobra um pára-quedas, faz um teste de pára-quedismo e falha. Se ninguém acompanhou suas dobras, ele pode pensar que está tudo certo só descobrindo que falhou no meio do salto. É um exemplo bem radical, mas mostra o quanto é importante ter um bom conhecimento.

O mestre poderá impor penalidades ou bônus de acordo com a dificuldade ou facilidade da ação a ser realizada.

A tabela abaixo tem a função de apenas orientar o mestre no momento de aplicar bonificações ou penalidades, porém o bom senso do mestre é seu principal medidor.

Dificuldade do teste	Bônus ou Penalidade
Uma tarefa muito fácil de ser realizada (ex: Escalar um barranco, com vários pontos de apoio).	Entre +31% a +50%
Uma tarefa fácil de ser realizada (ex: escalar um barranco).	Entre +21% a +30%
Tarefa Média de ser realizada (ex: escalar um muro vertical de pedra, com pontos de apoio).	Entre +0% a +20%
Tarefa pouca dificuldade (ex: escalar um muro vertical de pedra com poucos pontos de apoio).	Entre -10% a -1%
Tarefa difícil (ex: Escalar um muro de pedra quase lisa).	Entre -11% a -30%

Tarefa extremamente difícil (ex: Escalar um muro liso).	Entre -31% a -50%
---	-------------------

A tabela acima é apenas um exemplo para orientar os mestres com relação a bonificação e penalidades. Porém quem define o valor final a ser dado é o próprio mestre.

LISTA DE CONHECIMENTOS:

Obs: use sempre a regra de ARREDONDAMENTO PARA CIMA no caso de valores mínimo que sejam partes de seus ATRIBUTOS BÁSICOS.

ABRIR FECHADURAS: (Valor Mínimo: 3%) – permite que o personagem abra uma fechadura, tais como cadeados, fechaduras, trincos, etc. O mestre pode dar penalidades ou bonificações em porcentagem de acordo com a dificuldade ou facilidade em abrir uma fechadura.

A primeira tentativa utilizando esta perícia leva 10 minutos.

Diminua 1 minuto para cada 10% a menos que tirou em um teste. Exemplo:

Jhon tem 65% em conhecimento Abrir Fechadura. Porém ele esta tentando abrir um cadeado de alta qualidade, o que lhe dá uma penalidade de 20%. Isso significa que para aquela fechadura seu valor de Conhecimento ficou em 45% (65% - 20%). Ao lançar o dado, Jhon tira o valor de 22. Isso significa que ela tirou 23% menos que o valor base de 45%. No total ele conseguiria reduzir 2 minutos na tentativa de abrir esta fechadura.

Esta regra nem sempre será usada, mas em alguns momentos poderá vir a ser necessária e útil sua utilização.

Diminua também 1 minuto para cada ponto de ação que você tenha disponível para usar neste conhecimento.

Se estiver jogando um jogo de Arena ou utilizando esta perícia em meio a um combate, coloque como necessário 20 pontos de ação para cada tentativa e reduza 1 ponto de ação para cada 10% de margem de acerto.

Se o personagem falhar (no caso do exemplo acima, se ele tirar mais que 45%) ele poderá tentar novamente. Lembrando que ele já gastou 10 minutos na primeira tentativa (ou 20 pontos de ação).

Cada tentativa subsequente levará mais 10 minutos extras, diminuindo 1 para cada 10% a menos que ele tirou da base do teste (como acima) e ele terá uma penalidade de -10% para cada tentativa subsequente.

Jhon tentou abrir a fechadura, porém falhou no primeiro teste. Isso quer dizer que ele levou 10 minutos nesta sua primeira tentativa. Caso ele deseje continuar tentando ele deve fazer um teste no novamente.

Jhon tem 65% (-20% pelo cadeado ser de alta qualidade e -10% por ter falhado uma vez), isso lhe dá 35% em conhecimento Abrir Fechadura. Ele joga os dados e mais uma vez falha, tirando 85% no dado. Isso quer dizer que foram gastos mais 10 minutos (totalizando 20 minutos) que ele está tentando abrir a fechadura.

Ele pode tentar novamente abrir a fechadura, porém desta vez terá -40% de penalidade (-20% do cadeado e -20% pelas falhas subsequentes) e terá

gastado um total de 20 minutos até agora, podendo gastar +10 minutos nessa terceira tentativa, totalizando meia hora de trabalho neste cadeado.

ADESTRAMENTO DE ANIMAIS: (Valor Mínimo: 0%) – este conhecimento permite que você saiba lidar com animais. Você pode fazer um teste para tentar acalmar um animal domesticado ou com alguma penalidade, tentar se aproximar de um animal selvagem (as penalidades ou bonificações resultam de acordo com o cenário a sua volta, se o animal se sente ameaçado, se está com fome ou não, etc).

Permite também que você treine animais. Isso exige tempo e esforço. O mestre define o tempo e o número de teste necessário para adestrar um animal. Falhas resultam em um tempo maior de treinamento.

ALQUIMIA: (Valor Mínimo: 0%) – Você recebe +10% para cada ponto de MANA que tenha em sua ficha.

Alquimia é o conhecimento necessário para manipular componentes a fim de criar poções ou itens com propriedades “mágicas”.

Criar um item alquímico exige tempo, dedicação e conhecimento. No livro de Alquimia de ERA (em breve) você encontra os tempos e testes necessários para a criação das maiores das poções. Caso deseje criar algo que ainda não existe, descreva a sua criação, apresente a seu mestre e ele irá definir qual o tempo e os testes necessários para que você obtenha sucesso em sua criação.

Uma criação mal sucedida sempre pode ser reiniciada. A falha resulta apenas em: perda de tempo e materiais, pois você só saberá que falhou no final de sua criação. O mestre pode definir que alguns tipos de falha resultem em efeitos colaterais inesperados, desta forma sugerimos que os testes sejam feitos sem o conhecimento do jogador.

Alquimia também pode ser utilizada para identificar poções e itens de propriedades alquímicas.

ARMADILHAS: (Valor Mínimo: 3%) – este conhecimento permite que seu personagem possa criar, encontrar e desarmar armadilha.

A criação de armadilhas é um processo longo, porém encontrar e desarmar armadilhas apesar de delicado é algo um pouco mais rápido.

Procurar armadilhas: faça o teste do seu conhecimento, você gasta 10 minutos para procurar armadilhas em uma área de 5 metros quadrados. Podendo diminuir 1 minuto para cada 10% em margem de acerto.

Se estiver usando tabuleiro você gasta 1 ponto de ação para cada 3 quadrantes procurados. Para cada 10% de margem de acerto você aumenta 1 quadrante de procura (compare com Abrir fechaduras).

Desarmar armadilhas: faça o teste do seu conhecimento, você gasta 2d6 minutos para desarmar uma armadilha (este tempo pode variar de acordo com a complexidade da armadilha). Se bem sucedido no teste, você desarmou a armadilha. Se falhar por menos de 30%, você não consegue desarmar a armadilha, se falhar por mais de 30% você ativa a armadilha.

Se estiver jogando com tabuleiro, você gasta 1 ponto de ação para desarmar a armadilha (isto pode variar de acordo com a complexidade da armadilha).

Jhon tem 60% em Armadilhas, ele tenta desarmar uma armadilha que já identificou. Ele joga o dado e tira 91% - o valor tirado é uma falha acima de 30% (91-60 = 31) isso significa que além de não conseguir desarmar, Jhon ativou a armadilha.

ARMA DE HASTE / BASTÃO: (Valor Mínimo: ½ Destreza%) – este é o conhecimento necessário para utilização de armas de Haste (Alabarda, lança, bastão entre outras). Alguém com tal perícia poderá realizar exibições com tais armas.

Para cada 30% que você tenha neste conhecimento, você recebe um Bônus de +1 no ataque corpo a corpo utilizando tais armas.

ARCO E FLECHA: (Valor Mínimo: ½ Destreza%) – este é o conhecimento necessário para utilização de arco e flecha. Alguém com tal perícia poderá realizar exibições com tais armas.

Para cada 30% que você tenha neste conhecimento, você recebe um Bônus de +1 no ataque corpo a corpo utilizando tais armas.

ARREMESSO: (Valor Mínimo: Destreza%) – Esta é a habilidade de arremessar objetos contra alguém. Este conhecimento serve para arremesso de pedras, facas, machadinhas, garrafas, da mesma forma que pode ser utilizada para arremessar cadeiras, espadas e coisas mais difíceis de serem arremessadas.

Quando usar arremesso como forma de ataque, você deve fazer sua jogada de ataque normalmente usando seu sub-atributo ataque a distância. Como os objetos não lhe dão bônus, seu bônus extra será obtido de acordo com a sua margem de acerto. Para cada 10% de margem de acerto, você ganha +1 de bônus. Para cada 10% de margem de erro, você ganhar -1 de penalidade.

Jhon tenta arremessar uma faca. Ele tem arremesso igual a 60%. Ele joga o dado e tira 30%, isso quer dizer que ele ganha +3 de Bônus em seu ataque a distância. Se tivesse tirar 90% nos dados ele teria -3 em seu ataque a distância. O ataque é rolado normalmente e o alvo defende normalmente. O dano do objeto é a cargo do mestre.

ARQUITETURA: (Valor Mínimo: 0%) – este é o conhecimento sobre construções. Tanto para avaliá-las quanto em desenhá-las e construí-la. Arquitetura envolve engenharia, construção e arquitetura em si (desenho de projetos).

Você pode usar arquitetura com metade no seu valor no lugar do conhecimento PROCURAR PASSAGENS OCULTAS. Porém você gasta o dobro do tempo que seria necessário se estivesse procurando com o conhecimento específico.

BESTAS: (Valor Mínimo: ½ Destreza%) – este é o conhecimento necessário para utilização de bestas. Alguém com tal perícia poderá realizar exibições com tais armas.

Para cada 30% que você tenha neste conhecimento, você recebe um Bônus de +1 no ataque corpo a corpo utilizando tais armas.

CANTAR: (Valor Mínimo: 0%) – este é o conhecimento necessário para conseguir um bom resultado na hora de cantar. O teste só é necessário se o personagem tiver um valor menor que 30% em seu conhecimento CANTAR, ou se ele estiver disputando com outro no canto, ou se estiver cantando com alguma dificuldade, como bêbado por exemplo.

CAMUFLAGEM: (Valor Mínimo: seu mental%) – esta é a habilidade de se camuflar em meio a uma área selvagem. Sempre que estiver camuflado e alguém tentar vê-lo utilize como base de dificuldade 10 e adicione +2 para cada 10% de margem de acerto que você obteve.

Exemplo: se você tem 60% em camuflar, lançou os dados e tirou 22% a dificuldade para alguém te ver será: $10 + 6 = 16$.

Já que você tirou uma margem de acerto de 38% ($60 - 22 = 38$), como para cada 10% de margem você ganhar +2 você tem um total de +6 (3×2). Por pouco você não consegue uma margem de 40% e teria uma dificuldade de 18 para quem tentasse lhe enxergar.

CAVALGAR: (Valor Mínimo: 5% + sua Destreza%) – cavalgar é o conhecimento em utilizar criaturas similares a um cavalo para se locomover.

Se você monta uma criatura muito diferente de um cavalo, deverá adquirir novamente o conhecimento cavalgar (tipo de criatura).

O seu cavalgar deverá ser testado toda vez que você tentar realizar manobras complexas com a sua montaria.

COMÉRCIO: (Valor Mínimo: seu Mental%) – Com este conhecimento você sabe o valor aproximado de serviços e produtos, tem uma habilidade nada para conseguir os melhores preços e vender rapidamente seus produtos.

CONHECIMENTOS GERAIS: (Valor Mínimo: 0%) – Seu personagem tem conhecimentos gerais sobre algum assunto. Estudou com alguém ou aprendeu no seu dia a dia. Conhecimentos Gerais pode ser qualquer conhecimento não específico, tais como: história de ERA, História do Reino dos Magos, sobre Planos, conhecimento sobre magia, conhecimento sobre floresta de Niteril, etc. Para cada tipo de conhecimento você deve adquirir um novo conhecimento geral (específico).

CONHECIMENTO DE TERRENO: (Valor Mínimo: 0%) – você conhece determinado local como a palma de sua mão. Você deve especificar qual o local você tem tal conhecimento. Exemplo: se você tem conhecimento de ERA, você sabe onde fica cada reino, as principais localizações geográficas e as principais cidades. Mas terá dificuldade em saber onde ficam pequenas cidades. Se você tem conhecimento de um reino específico, saberá a localização de todas as cidades e principais locais geográficos daquele reino, mas não conhecerá o interior das cidades. Se por sua vez você tem conhecimento de uma cidade, você saberá se mover naquela cidade com a palma de sua mão.

Quando mais preciso o seu conhecimento melhor, quanto mais amplo, mais genericamente você conhece o local e terá dificuldades para áreas específicas.

DANÇA: (Valor Mínimo: sua Destreza%) – apesar de existirem diversos tipos de dança, iremos definir o conhecimento dança como algo generalizado em termos de jogo, para facilitar a ação de mestres e jogadores. Se você tem o conhecimento de dança teoricamente você sabe dançar qualquer estilo de dança.

DISFARCE: (Valor Mínimo: 0%) – este conhecimento permite que você se disfarce ou disfarce outra pessoa, para passar despercebido.

Caso alguém tente lhe reconhecer ele deve fazer um teste de visão, tome como base o valor 10 e adicione +2 para cada 10% de margem de acerto.

Ex: Se você tem 60% de disfarce e tira 26 no dado você teve uma margem de acerto de 34% ($60 - 26 = 34$), isso quer dizer que alguém que tente lhe reconhecer terá dificuldade 16 em seu teste de visão (o mestre pode atribuir outras dificuldades que achar necessária).

DIPLOMACIA: (Valor Mínimo: sua Mental%) – Esta é a habilidade de lidar bem em situações que exigem cautela. Um diplomata é um negociador político. São eles os enviados para tratar acordo de paz, tratados comerciais e outros assuntos delicados que exigem paciência, etiqueta, lábia e perspicácia.

Você poderá adicionar bônus em sua diplomacia se desejar. Para isso faça:

- Um teste de Etiqueta Nobre: se bem sucedido adicione 10% a sua diplomacia, se mal sucedido subtraia 10%.
- Um teste de Lábia: se bem sucedido adicione 10% a sua diplomacia, se mal sucedido subtraia 10%.

ESCALADA: (Valor Mínimo: 10% + sua Destreza%) – O conhecimento escalada permite que você realize escaladas sem nenhum equipamento. Sempre que for subir uma árvore, montanha, muro ou qualquer superfície na vertical, você terá de fazer um teste de escalada.

O mestre poderá dar bônus ou penalidade de acordo com a superfície, condições climáticas e formação do terreno, exemplo:

Se o personagem deseja escalar um muro liso, é uma atividade difícil de ser realizada, o que concederia uma dificuldade extra de -50%.

Se o muro for liso e estiver chovendo, é algo quase impossível de ser realizado, aumentando a dificuldade para -80% ou mais.

Se o personagem está escalando uma montanha pouco inclinada, com muita vegetação que permita apoio ele poderia ter um bônus de +20% ou até mais.

Em termos gerais um novo teste de escalada deve ser feito se o terreno mudar drasticamente ou a cada 100 metros escalados.

ESPADA: (Valor Mínimo: sua Destreza%) – este é o conhecimento necessário para utilização de espadas. Alguém com tal perícia poderá realizar exposições com espadas.

Você deve comprar este conhecimento para cada tipo de espada diferente que venha a utilizar, sendo os tipos: Curtas, Longas, de Duas Mãos e Exóticas.

Mas mesmo que você tenha comprado o conhecimento para um único tipo de espada, você poderá usar as demais com $\frac{1}{2}$ do conhecimento da espada que possui (arredondado para baixo).

EX: se você tem conhecimento 65% em espada curta. Poderá usar qualquer outro tipo de espada: exótica, espada longa, etc, com o valor de 32% ($65 / 2 = 32,5$).

Para cada 30% que você tenha neste conhecimento, você recebe um Bônus de +1 no ataque corpo a corpo utilizando espadas.

ESCUDO: (Valor Mínimo: sua Destreza%) – este é o conhecimento para o uso de escudos para a sua defesa. Para mais informações sobre o uso deste conhecimento, veja a descrição dos escudos.

ETIQUETA NOBRE: (Valor Mínimo: 0%) – o conhecimento sobre Etiqueta nobre só pode ser adquirido por aqueles que estudaram ou nasceram entre a nobreza.

Saber portar-se a mesa, saber como cumprimentar um nobre e suas esposas sem ofendê-los, conhecer toda a hierarquia social da nobreza, tudo isto envolver a Etiqueta Nobre.

A etiqueta nobre é um conhecimento que deve ser adquirido para cada reino diferente. Para cada reino é necessário adquirir novamente o conhecimento Etiqueta Nobre. Porém você pode usar o conhecimento que tenha com $\frac{1}{2}$ do valor para

qualquer outro reino que você vá. Desde que a cultura seja no mínimo semelhante a qual você conhece.

EX: se você tem conhecimento 65% em ETIQUETA NOBRE : REINO DOS MAGOS. Poderá usar seus conhecimentos em qualquer outro reino: Belthor, Keronã, Drow, com o valor de 33% ($65 / 2 = 32,5$). Mas isso não serviria para o reino Troll ou Orc por exemplo.

FACAS E PUNHAIS: (Valor Mínimo: sua Destreza%) – este é o conhecimento necessário para utilização de facas e punhais. Alguém com tal perícia poderá realizar exhibições com tais armas.

Para cada 30% que você tenha neste conhecimento, você recebe um Bônus de +1 no ataque corpo a corpo utilizando facas ou punhais.

FALAR EM PÚBLICO: (Valor Mínimo: seu Mental%) – falar em público representa a sua capacidade de falar perante 5 ou mais pessoas de forma a manter a atenção da mesma e ser convincente.

O mestre poderá dar bonificação ou penalidades de acordo com: quantidade de pessoas, tipo de assunto tratado, local onde está sendo falado (acomodações, acústica, etc), entre outros fatores que permitirão que as pessoas permaneçam ouvindo ou abandonem o discurso.

O personagem recebe bônus nesta perícia por nível de aparência que tenha (veja vantagem).

FUGA: (Valor Mínimo: sua Destreza%) – este conhecimento permite que você realize testes para fugir de cordas e algemas, quando estas te prendem. É diferente de Abrir Fechadura, esta é uma perícia de uso individual.

FURTAR: (Valor Mínimo: sua Destreza%) – esta é uma habilidade dos ladinos de furtar algo sem que alguém perceba. Se você falhar na tentativa de furtar, com uma falha acima de 20% além de não ter conseguido o furto, você será percebido pelo alvo.

FERREIRO: (Valor Mínimo: 0%) – Este conhecimento permite que você construa ou reforme arma e armaduras. O tempo de construção e reforma depende do bom senso do mestre, assim como o número de testes a as penalidades ou bonificações necessárias.

FUNDAS: (Valor Mínimo: sua Destreza%) – este é o conhecimento necessário para utilização de fundas. Alguém com tal perícia poderá realizar exhibições com tais armas.

Para cada 30% que você tenha neste conhecimento, você recebe um Bônus de +1 no ataque corpo a corpo utilizando tais armas.

HERBALISMO: (Valor Mínimo: 0%) – Com este conhecimento você pode saber se uma planta é comestível ou não, perceber plantas venenosas e saber utilizar de plantas para a criação de remédios simples. Este é o conhecimento ajuda em alquimia. Você pode somar $\frac{1}{4}$ (máximo de 20%) do seu conhecimento de herbalismo em seus testes de alquimia.

HERALDICA: (Valor Mínimo: 0%) – Este conhecimento deve ser comprado especificamente para um reino ou cidade.

Se você compra Heráldica para um reino, irá conhecer os brasões das principais cidades, do reino e do rei. Porém terá dificuldades em conhecer o brasão de um nobre específico de uma região.

Se você compra conhecimento heráldica de uma cidade específica, irá saber identificar todos os símbolos daquela cidade, porém terá dificuldades em identificar símbolos do restante do reino.

INSTRUMENTOS MUSICAIS: (Valor Mínimo: 0%) – Para cada tipo de instrumento musical você deverá adquirir novamente este conhecimento.

Exemplo: você poderá ter 15% em flauta, 25% em harpa e 46% em bandolim.

Cada instrumento exige um tipo de conhecimento em instrumento musical diferenciado.

Porém se você conhece flauta e deseja utilizar outro instrumento de sopro parecido com flauta, você poderá usar o seu conhecimento em flauta dividido por 2.

LÁBIA: (Valor Mínimo: sua Mental%) – este é a habilidade de convencer os outros a seguirem suas idéias. Ser bem sucedido num teste de lábia não lhe garante o sucesso. O(s) alvo(s) deve(m) fazer um teste de mental recebendo uma penalidade de -2 para cada 10% que você tiver na margem de acerto.

LÍNGUAS: (Valor Mínimo: 0%) – Para cada tipo de língua que você fala é um novo conhecimento a ser adquirido. Não há necessidade de fazer testes de língua, se você tem:

20% no conhecimento: você fala e entende frases básicas

21% a 40% no conhecimento: você fala e entende, mas tem um sotaque muito carregado, se falar muito rápido as outras pessoas podem não lhe entender.

41% a 60% no conhecimento: você fala muito bem e seu sotaque é perceptível, mas não interfere na sua fala.

61% a 85% no conhecimento: você fala perfeitamente a língua, quase não tem sotaque. Apenas um nativo da língua poderá perceber um mínimo sotaque se você conversar com ele por mais de 10 minutos.

86% ou + no conhecimento: você fala perfeitamente a língua, sem nenhum sotaque.

O mestre deve exigir testes da língua apenas quando: você estiver falando em público, em situações de tensão: como negociação de paz, tratados comerciais e outros.

MACHADOS: (Valor Mínimo: sua Destreza%) – este é o conhecimento necessário para utilização de machados de combate. Alguém com tal perícia poderá realizar exibições com tais armas.

Para cada 30% que você tenha neste conhecimento, você recebe um Bônus de +1 no ataque corpo a corpo utilizando machados.

MAÇA: (Valor Mínimo: sua Destreza%) – este é o conhecimento relativo as armas de esmagamento tipo maça. Alguém com tal perícia poderá realizar exibições com tais armas.

Para cada 30% que você tenha neste conhecimento, você recebe um Bônus de +1 no ataque corpo a corpo utilizando maças.

MANGUAL: (Valor Mínimo: sua Destreza%) – este é o conhecimento relativo as armas de esmagamento presos por uma corrente do tipo mangual. Alguém com tal perícia poderá realizar exibições com tais armas.

Para cada 30% que você tenha neste conhecimento, você recebe um Bônus de +1 no ataque corpo a corpo utilizando mangual.

MARTELOS DE GUERRA: (Valor Mínimo: sua Destreza%) – este é o conhecimento necessário para utilização de martelos de guerra. Alguém com tal perícia poderá realizar exibições com tais armas.

Para cada 30% que você tenha neste conhecimento, você recebe um Bônus de +1 no ataque corpo a corpo utilizando martelos.

MOVER EM SILÊNCIO: (Valor Mínimo: sua Destreza%) – esta é a habilidade de tentar mover-se sem fazer nenhum ruído.

Você deve testá-lo toda vez que precise se mover sem ser percebido.

Sempre que mover em silêncio e alguém esteja atento tentando perceber-lo, tome como base de dificuldade 10 e adicione +2 para cada 10% de margem de acerto que você obteve contra a Audição do Alvo.

Exemplo: se você tem 60% em mover em silêncio, lançou os dados e tirou 22% a dificuldade para alguém te ver será: $10 + 6 = 16$.

Já que você tirou uma margem de acerto de 38% ($60 - 22 = 38$), como para cada 10% de margem você ganhar +2 você tem um total de +6 (3×2). Por pouco você não consegue uma margem de 40% e teria uma dificuldade de 18 para quem tentasse lhe ouvir.

NAVEGAÇÃO: (Valor Mínimo: 0%) – O conhecimento em navegação é na verdade um conjunto de conhecimentos que envolvem: conhecimento do navio (velas, leme, termos técnicos, etc), o conhecimento em orientação marítimo (seguindo estrelas, posição do sol, etc) e o conhecimento sobre os mares e correntes marítimas (saber como agir em mar calmo e revolto) e o conhecimento sobre quando utilizar remos, vela e como guiar o navio.

O conjunto destes conhecimentos permite que você transporte navios, independente do tamanho, por mares abertos ou rios navegáveis.

Quando se tem navegação acima de 30% é necessário exigir testes apenas em casos extremos como tempestades, manobras (como virar o navio em 180 graus), desviar de rochedos e parar o navio.

Dependendo da situação uma falha significa apenas que o navio parou distante da rampa do porto ou até mesmo danos estruturais do navio. O mestre quem ditará os resultados de uma falha.

NATAÇÃO: (Valor Mínimo: 0%) – Este conhecimento permite que o personagem nade. Se o personagem tiver mais de 30% deste conhecimento, ele só precisa testá-lo se necessitar realizar uma ação realmente difícil, como nadar com armadura, nadar em rios caudalosos, nadar grandes distâncias (acima de sua AÇÃO X 10 metros).

Uma falha representa um afogamento e a perda de 1 ponto de vida. Um novo teste é feito com -5%, novas falhas ocasionam a perda de mais pontos de vida e -5% cumulativos. Se ele passar a penalidade na % é zerada, mas a perda dos PV permanecem até que você descanse por 20 minutos para cada PV perdido desta forma – desta forma recuperará os pontos de vida perdidos pelo afogamento.

PRIMEIROS SOCORROS: (Valor Mínimo: 0%) – Você pode estranhar o valor mínimo como zero, mas em um mundo medieval, conhecimentos sobre primeiros socorros são raros e você precisa realmente conhecê-lo para fazê-lo eficazmente.

Para realizar os primeiros socorros em alguém ferido, você deve primeiramente posicionar-se ao lado da pessoa e jogar seu teste de primeiros socorros, se for bem sucedido, a pessoa que estiver em estado de SANGRAMENTO (veja mais abaixo em danos) poderá fazer seu teste de FÍSICO sem nenhuma penalidade.

Se o ferido falhar no físico, ele continua sangrando e na rodada seguinte será necessário passar novamente em um teste de primeiros socorros para evitar que a vítima do sangramento sofra as penalidades devido ao dano.

É necessário gastar no mínimo 4 pontos de ação para realizar os primeiros socorros. Porém, para cada ponto de ação extra gasto, você recebe +10% em sua jogada.

PROCURAR PASSAGENS OCULTAS: (Valor Mínimo: 3%) – você pode encontrar diferenças sutis em uma determinada arquitetura bastando analisá-la cuidadosamente.

Para achar passagem ocultas você precisa analisar com cuidado o local onde se encontra.

Faça o teste do seu conhecimento, você gasta 10 minutos para procurar passagens em uma área de 5 metros quadrados. Podendo diminuir 1 minutos para cada 10% em margem de acerto (exemplo: se tiver 50% no conhecimento e tirar 18% no dado, você reduz 3 minutos na sua busca (50-18=32)).

Se estiver usando tabuleiro você gasta 1 ponto de ação para cada 3 quadrantes procurados. Para cada 10% de margem de acerto você aumenta 1 quadrante de procura (obs: você não precisa mover seu personagem no tabuleiro, deve indicar apenas os quadrantes procurados que estejam adjacente e próximos a miniatura do personagem).

RASTREAMENTO: (Valor Mínimo: 0%) – Este conhecimento é o conhecimento para seguir um rastro deixado por alguém ou algum animal.

Você sabe analisar o ambiente a sua volta permitindo observar detalhes e verificar quem ou o que passou por aquele local e a quanto tempo.

A riqueza de detalhes será dada pelo mestre de acordo com a margem de acerto. Quando melhor, mais informações você pode obter.

Rastrear é algo demorado e devemos colocar um período de 10 minutos para rastrear uma área com cerca de 50 metros quadrados.

VÔO: (Valor Mínimo: sua Destreza%) – O conhecimento vôo é utilizado para personagens com a habilidade de vôo. Porém voar é algo natural como andar. Desta forma a perícia vôo só deve ser testada quando o personagem tenta realizar manobras perigosas em vôo ou quando o personagem adquiriu uma forma de voar, sem nunca ter feito isto.

CAPITULO 02

EQUIPAMENTOS:



Após finalizar a criação física, mental e espiritual de seu personagem, você precisa começar a equipá-lo com objetos que ele irá utilizar durante a aventura.

Estes objetos são divididos em:

- **Armas**
- **Armaduras**

A escolha das armas de seu personagem irá depender da interpretação que desejar dar a ele e de seu estilo de luta (veja Capítulo 4: Combate e Ações).

Cada arma é composta de um bônus que é somado ao seu valor de ataque e um valor de dano, que é usado para calcular o quanto de dano a arma causou no alvo. Além disso, cada arma tem propriedades, estas propriedades devem ser lidas com cuidado, pois elas podem fazer com que o valor de Bônus ou Dano varie de acordo com a situação.

Como utilizar uma arma:

Para entender melhor o funcionamento de uma arma, veja o capítulo específico sobre combate (Capítulo 4: Combate e Ações). Faremos aqui um breve resumo do que estará detalhado neste capítulo.

Se um personagem utiliza uma espada que tenha como Bônus o valor 2. No momento que ele for atacar um outro alvo ele irá lançar:

Três dados de 6 faces (3D6), somar o valor de seu atributo secundário: Combate Corpo a Corpo e por final somar o Bônus da arma (neste caso é 2).

EX: o personagem de Jhon tem um valor no atributo secundário – Combate Corpo a Corpo igual a 4.

Ele lança 3 dados de 6 faces (3d6) e obtém o valor:

Primeiro dado: 6 | segundo dado: 2 | terceiro dado: 2 | Total: 10

Dados (10) + Combate Corpo a Corpo (4) + Valor Bônus de sua espada (2) – Total obtido no ataque (16).

O valor 16 será o valor a ser comparado com o valor de defesa do seu oponente. Se o valor obtido for maior que a defesa do oponente ele conseguir acertar, então lançara o dano da arma.

Como utilizar uma Armadura:

Para entender melhor o funcionamento de uma armadura, veja o capítulo específico sobre combate (Capítulo 4: Combate e Ações). Faremos aqui um breve resumo do que estará detalhado neste capítulo.

Se um personagem utiliza uma armadura que tenha como Bônus de defesa igual a 2. No momento que ele for atacado por um oponente sua defesa será:

Três dados de 6 faces (3D6), somar o valor de seu atributo secundário: Defesa e por final somar o Bônus de defesa de sua armadura (neste caso é 2).

EX: o personagem de Jhon tem um valor no atributo secundário – defesa igual a 7.

Ele lança 3 dados de 6 faces (3d6) e obtém o valor:

Primeiro dado: 2 | segundo dado: 5 | terceiro dado: 1 | Total: 8

Dados (8) + Defesa (7) + Valor Bônus de sua armadura (2) – Total obtido no ataque (17).

O valor 17 será a ser comparado com o valor de ataque do seu oponente. Se o valor obtido for maior que o valor do ataque do oponente, o mesmo errou o alvo.

PARTE 1: ARMAS

As armas se dividem basicamente em armas de ataque a distância e armas de ataque corpo a corpo.

Toda arma tem os seguintes atributos:

Bônus de Ataque: é o Bônus somado ao seu ataque (3D6 + Bônus do seu Sub-Atributo – Ataque Corpo a Corpo ou Ataque a Distância).

Dano da Arma: é o dano que a arma causa quando você atinge seu alvo. Apesar de algumas jogadas de dado poderem ser menor que zero, nenhum dano por ser menor que 1, sendo este o dano mínimo de uma arma.

Além do dano da arma, todos devem acrescentar seu valor de força/4 arredondado para baixo em seu bônus de dano.

Força Mínima: representa a força mínima que você deve ter para utilizar a arma. Se você tiver a força menor do que a sugerida, você tem uma penalidade de -1 para cada ponto de diferença entre a sua força e a força mínima e você não recebe o Bônus da Arma.

EX: se sua força é 10 e você usa um Machado que exige força Mínima 15, você terá uma penalidade de -5 ao utilizá-lo ($10 - 15 = -5$).

Destreza Mínima: algumas armas exigem destreza mínima, que representa a destreza mínima que você deve ter para utilizar a arma. Se você tiver a destreza menor do que a sugerida, você tem uma penalidade de -1 para cada ponto de diferença entre a sua destreza e a destreza mínima e você não recebe o Bônus da Arma.

EX: se sua destreza é 10 e você usa um Arco que exige destreza mínima 15, você terá uma penalidade de -5 ao utilizá-lo ($10 - 15 = -5$).

Alcance: Armas que possam ser arremessadas tem um alcance que é medido em metros. Cada quadrante de jogo tem 1 m², isso significa que o alcance representa quando quadrantes de distância ela alcança o alvo (ou no caso quanto quadrantes de distância ele alcança no tabuleiro de combate).

Habilidade Especial: Se você tem conhecimento em utilizar aquela arma, ou seja, foi treinado para saber maneja-la e se você atende o requisito mínimo solicitado pela habilidade, você automaticamente poderá utilizar a habilidade da arma, sem realizar nenhum teste extra com a mesma. *Se você não adquiriu nenhum ponto de conhecimento daquela arma, você ainda poderá usá-la. Porém **não recebe o Bônus de Ataque** concedido pela arma.*

ADAGA:

Peso: 0,5 kg



São pequenas e ágeis de se manusear. São usadas por assassinos e para combates corpo a corpo.

São usadas muitas vezes como armas secundárias, utilizadas para aparar o golpe de seus adversários com a mão esquerda enquanto atacava com a espada da mão direita.

A adaga por ser fácil de ser manuseada consome **apenas 2 pontos de ação em combate corpo ao corpo ao invés de 3**.

Também pode ser usada como arma de arremesso (lhe concede um Bônus de +30% em seu conhecimento arremesso).

Habilidade Especial: (Necessário ter Conhecimento FACAS e PUNHAIS com 50% ou mais) – quando um adversário lhe ataca **com espada**, você pode **fazer um teste de conhecimento no lugar da defesa**. Esta ação consome 1 ponto de Ação (você deve ter pelo menos 1 ponto de ação sobrando na rodada para realizar essa habilidade, ou mais pontos se deseja usa-la mais vezes).

Se for bem sucedido, você consegue aparar o ataque adversário. Se falhar, o atacante terá acertado-o e você deve jogar para a defesa apenas 3D6 + Bônus de sua armadura (sem a sua Defesa).

Você pode arremessar a adaga, mas deve primeiro fazer um teste de CONHECIMENTO FACAS E PUNHAIS – para mais informações veja a descrição do conhecimento arremesso.

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance
4	1D6-4	3	-	Força x 1

ALABARDA:

Peso: 7,5 kg



A alabarda é uma antiga arma composta por uma longa haste. A haste é rematada por uma peça pontiaguda, de ferro, que por sua vez é atravessada por uma lâmina em forma de meia-lua (similar à de um machado). É considerada a arma de infantaria mais eficaz contra invasores em fortificações e muralhas. Era por excelência a arma usada pelos guardas de castelos e palácios.

Ela pode ser usada para combate corpo a corpo ou para atingir um inimigo a 3 metros de distância (3 quadrantes a frente do seu).

 Atacante			 Defensor
--	--	--	--

Porém, ele só pode realizar este ataque em alvos que estejam no sentido Frontal do mesmo.

Para mudar a arma de ataque como lança para ataque corpo a corpo (contra adversários adjacentes) é necessário gastar 1 ponto de ação.

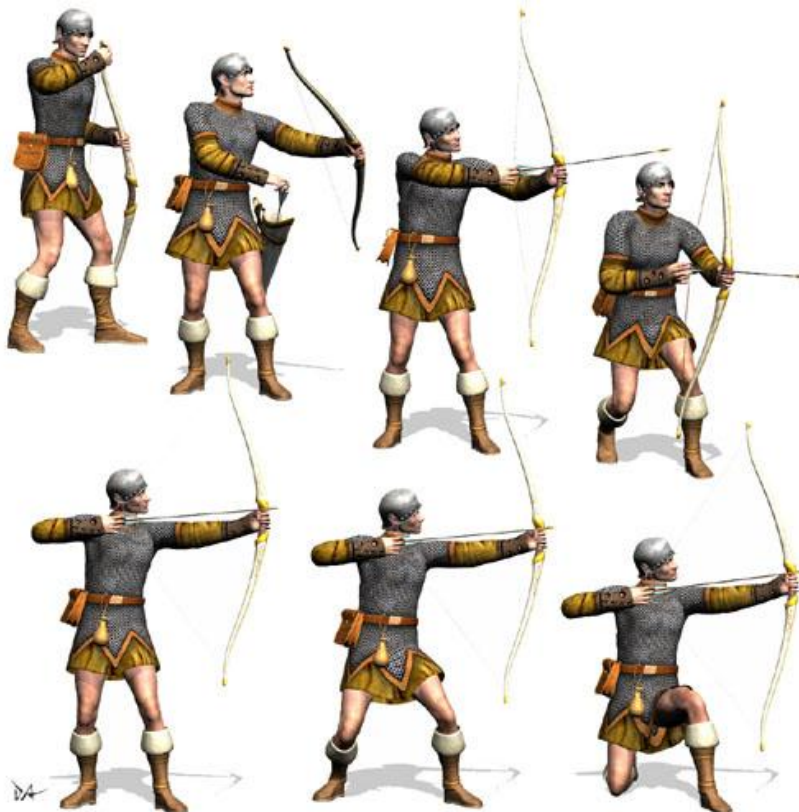
Habilidade Especial: (Necessário ter Conhecimento ARMAS DE HASTE com 50% ou mais) – Você pode usar a arma para derrubar um cavaleiro que passe a até 1 quadrado de distância de você. Para isso faça um teste com o Conhecimento Arma de HASTE contra o teste de Conhecimento CAVALGAR do cavaleiro.

Se você vencer, o cavaleiro foi derrubado do cavalo.

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance
2	1D6+1	12	10	3 metros

ARCO E FECHA:

Peso: 1 kg - cada 20 flecha pesam em média 1,5kg



Existem 2 tipos de arcos que podem ser utilizados.

O Arco Curto, facilmente levado as costas e geralmente usado como arma secundária por guerreiros.

O arco longo, usado por arqueiros profissionais que disparam contra uma tropa a caminho de uma muralha ou contra um exército a caminho do choque frontal a outro exército.

O arco curto é mais preciso e fácil de manobrar, em contra partida seu alcance e dano são menores. Já o arco longo é usado para disparos em massa, sem visar um alvo específico, pois seu dano é maior assim como seu alcance.

Habilidade Especial: (Necessário ter Conhecimento ARCO E FLECHA com 50% ou mais) – permite que você dispare contra alvos, mesmo que tenham aliados ou inimigos em sua linha de tiro. Para cada aliado ou inimigo além do primeiro você recebe uma penalidade da -10% no disparo.

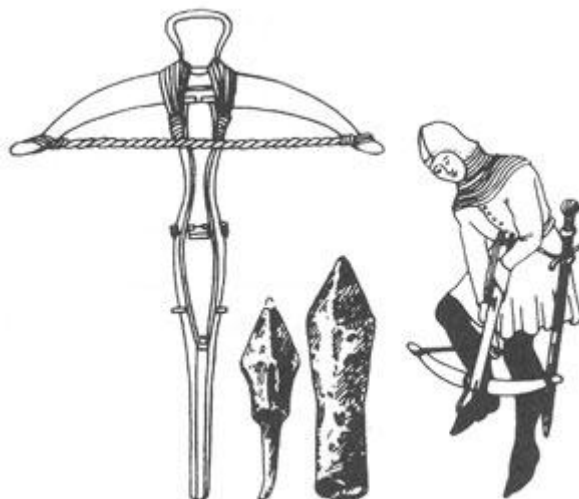
Você então deve fazer seu teste de conhecimento, se for bem sucedido, não precisa lançar o **dado de %** (veja capítulo 4) para ver se atingiu quem estava no caminho. Se falhar no teste, deverá proceder normalmente quando existe um aliado ou inimigo em sua linha de tiro (**veja CAPITULO 4 na parte sobre ATAQUE A DISTÂNCIA**).

Arco Curto				
Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance
4	1D6-1	10	10	Força x 3

Arco Longo				
Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance
1	1D6+2	12	8	Força x 6

BESTAS:

Peso: 3 kg - cada 20 virotes pesam em média 2kg



As bestas são mais poderosas que os arcos em termos de dano. Porém são mais difíceis de serem armadas. Isso quer dizer que elas exigem 2 pontos de ação extra (além dos 4 pontos utilizados para ataque a distância), desta forma são necessário 6 pontos de ação para usar a besta **(neste caso você poderá dividir a sua ação entre 2 rodadas – para mais detalhes veja - [Ações em mais de uma rodada – página 53](#))**.

Habilidade Especial: (Necessário ter Conhecimento BESTA com 50% ou mais) – permite que você dispare contra alvos, mesmo que tenham aliados ou inimigos em sua linha de tiro. Para cada aliado ou inimigo além do primeiro você recebe uma penalidade de -10% no disparo.

Se for bem sucedido, não precisa lançar o dado de % para ver se atingiu quem estava no caminho. Se falhar no teste, deverá proceder normalmente quando existe um aliado ou inimigo em sua linha de tiro **(veja [CAPITULO 4 na parte sobre ATAQUE A DISTÂNCIA](#))**.

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance
4	2D6	13	10	30 metros

ESPADA CURTA:

Peso: 2 kg



As espadas curtas são usadas para combates muito próximos. Pois elas permitem um manejo maior, mesmo se o espaço que você tenha para lutar seja restrito por seus adversários.

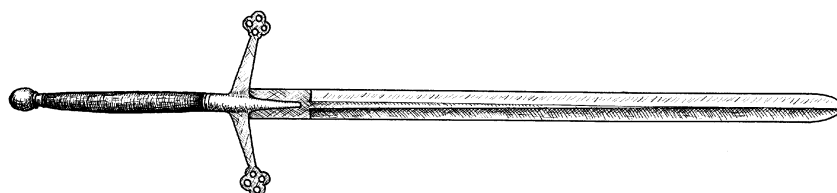
São ideais para choques entre exércitos, pois mesmo pressionado por seus inimigos permite que você possa atacar com pequenos movimentos de braços.

Habilidade Especial: (Necessário ter Conhecimento ESPADA (curta) com 50% ou mais) – você poderá manejar de forma mais rápida a espada. Isso quer dizer que ao invés de gastar 3 pontos de ação para combate corpo a corpo, você pode gastar apenas 2 pontos de ação para desferir os ataques.

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance
2	1D6+1	9	-	corporal

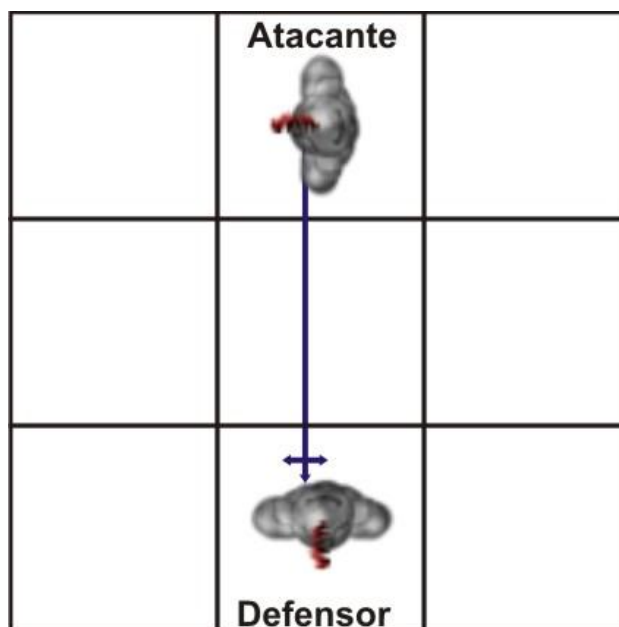
ESPADA LONGA:

Peso: 3,5 kg



A espada longa foi criada para infligir mais dano e conseguir atravessar de forma mais eficiente as armaduras de Placa de Aço (por exemplo) que impunham uma maior resistência a Adagas e Espadas curtas.

Habilidade Especial: (Necessário ter Conhecimento ESPADA (longa) com 50% ou mais) – se você estiver montado a cavalo, você pode ter um alcance de 1 quadrante de ataque.



Habilidade Especial 2: (Necessário ter Conhecimento ESPADA (longa) com 50% ou mais) – Você elimina a penalidade de -1 no ataque ao realizar ataques pela diagonal.

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance
--------------	--------------	--------------	---------------	---------

3	1D6+4	13	-	Corporal ou 2 metros*
---	-------	----	---	-----------------------

* Veja Habilidade Especial para maiores detalhes

FUNDA:

Peso: 0,1 kg



Uma das armas de arremesso mais antigas. São fáceis de levar e seus projéteis são fáceis de serem encontrados, pois utilizam geralmente pedras.

As fundas consomem apenas 2 pontos de ação de Combate a Distância, ao invés de 4, o que as tornam mais ágeis, porém com um dano menor.

Habilidade Especial: (Necessário ter Conhecimento FUNDA com 50% ou mais) – permite que você dispare contra alvos, mesmo que tenham aliados ou inimigos em sua linha de tiro. Para cada aliado ou inimigo além do primeiro você recebe uma penalidade de -10% no disparo.

Se for bem sucedido, não precisa lançar o dado de % para ver se atingiu quem estava no caminho. Se falhar no teste, deverá proceder normalmente quando existe um aliado ou inimigo em sua linha de tiro (**veja CAPÍTULO 4 na parte sobre ATAQUE A DISTÂNCIA**).

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance
1	1D6-3	1	8	Força x 2

MACHADO DE GUERRA:

Peso: 5 kg



O machado possui técnicas diferenciadas da luta. Primeiro o uso de machado requer um homem forte, pois o uso do mesmo requer muita energia. O segredo para uso do machado é, no momento em que começava a se girar o machado, não pare até acertar um alvo, pois é necessária mais energia para parar o machado do que mantê-lo em movimento. Portanto, no momento em que o machado entra em movimento, criava-se uma área ao redor do soldado inaproximável, inutilizando, assim, qualquer arma cortante. Nem mesmo um escudo de metal faz frente a ele, pois o impacto é suficiente para quebrar o braço de quem o utilizava.

Quem luta contra o soldado de machado tem poucas opções, pois no momento em que um machado começa a se mover ele não pára até acertar um alvo, portanto nada pode ser feito por um soldado de espada. O soldado deveria se mover rapidamente para que os golpes do machado não o acertassem, cansando o usuário do machado, facilitando o contra-golpe.

Porém devido a seu tamanho e manejo desajeitado é necessário **1 ponto de Ação Extra ao realizar um ataque corpo a corpo** com tal arma. Desta forma ao invés de 3 pontos de ação, são necessários 4 pontos de ação para usar o machado.

Habilidade Especial 1: (Necessário ter Conhecimento MACHADO com 50% ou mais) – se alguém utilizar um escudo para defender de seu golpe, você poderá lançar o dano da arma. Se o dano total da arma for maior que a soma da **DUREZA do escudo + Dureza da armadura do braço (se houver) + 50% dos pontos de Vida do alvo**, você quebrou o braço do alvo.

EX: se o alvo tem um escudo com dureza 4, ele ainda usa uma braçadeira com DUREZA 6 e um total de pontos de VIDA igual a 12. Se você causar um Dano maior ou igual a 16 você fraturou o braço do alvo ($4 + 6 + (12/2)$).

Um braço fraturado representa uma Desvantagem MANETA e a perda de 1/3 dos pontos de vida (arredondado para baixo).

Habilidade Especial 2: (Necessário ter Conhecimento MACHADO com 70% ou mais) – você gira o machado em torno de seu corpo, podendo jogar seu ataque contra todos os adversários que estiverem a sua volta iniciando-se do adversário frontal, seguindo o sentido horário.

Você deve jogar seu ataque e o adversário defender normalmente. Se você não atingir o adversário, repita o ataque para o próximo, até realizar a volta completa ou atingir um alvo, após atingir o primeiro alvo o ataque giratório termina.

Você só pode usar neste ataque 3D6 + seu Bônus de Ataque Corpo a Corpo, nenhum bônus extra poderá ser utilizado nesta forma de ataque.

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance
2	2D6+2	14	12	Corporal

MARTELO DE GUERRA:

Peso: 5 kg



O martelo de guerra foi criado para fazer frente as armaduras que ficaram mais fortes com o passar do tempo.

O martelo pode desferir golpes mais potentes que as espadas, cujo poder diminui face o uso das armaduras. A grande força perpetrada com seus golpes podem facilmente penetrar a defesas do adversário, sobretudo quando usadas por um cavaleiro montado. Mesmo sem penetrar a armadura, seu impacto provocava sérios danos.

O lado rombudo da cabeça poderia ser usado para arrebentar a armadura do alvo, ou até mesmo seu escudo, ou poderia, quando usado o lado contrário, perfurar até mesmo as pesadas armaduras. Seu uso poderia ainda ser dirigido, contra adversários montados, às patas do cavalo, derrubando-se o inimigo ao solo, onde era mais facilmente combatido.

Habilidade Especial: (Necessário ter Conhecimento MARTELO com 50% ou mais) – ao desferir um golpe em uma armadura com o lado rombudo do martelo, você deve dividir a DUREZA da armadura por 2 (arredondado para cima) na hora de computar o dano.

Lado Rombudo				
Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance
2	1D6+4	16	10	Corporal
Lado Ponta				
Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance
2	2D6+2	16	10	Corporal

Obs: para mudar entre um tipo de ataque ou outro você deve gastar 1 ponto de ação.

PARTE 2: ARMADURAS

As armaduras são desenvolvidas para proteger o máximo possível os corpos de seus usuários contra o ataque de armas.

Não iremos definir neste livro o custo das armaduras, pois isso varia de cenário para cenário. Mas devemos lembrar aos mestres, que em nossa idade média apenas a alta nobreza podia pagar pelas caríssimas armaduras de batalha.

Toda armadura tem os seguintes atributos:

Destreza Máxima: representa o máximo de destreza que alguém pode ter utilizando esta armadura. Se por exemplo, alguém com destreza 16 utiliza uma armadura que tenha destreza máxima igual a 10. Supõe-se que a sua destreza passa a ser 10 quando está com esta armadura.

Porém isso não interfere na questão Destreza mínima para a utilização das armas, mas afeta conhecimentos e seu próprio sub-atributo DEFESA.

Penalidade de Destreza: é a penalidade que todos sofrem em sua destreza ao utilizar a armadura. Isso pode impactar *em alguns conhecimentos*. Lembre-se: se mesmo com a penalidade sua destreza ainda for maior que a Destreza máxima, você deve utilizar o valor da destreza máxima.

EX: um ladino com destreza 18 usa uma armadura com: Destreza máxima igual a 9 e penalidade de destreza igual a -4.

Sua destreza é 18 com a penalidade cai para 14. Ainda assim é maior que a destreza máxima, isso quer dizer que o ladino ficará com o valor da destreza máxima que é 9.

Penalidade Mágica: armaduras dificultam aos magos canalizar a mana e gesticular na hora de lançar magias. Desta forma deve-se aplicar os modificados no Conhecimento de Magia dos magos na hora de lançar magias.

Bônus de Defesa: é o Bônus que você ganha ao tentar se defender. Este Bônus é aplicado apenas na área que a armadura protege e que está sofrendo o ataque.

Dureza: Toda armadura provê proteção. Antes de computar o dano sofrido por um ataque, remova do total do Dano o valor de Dureza da armadura.

EX: se seu personagem foi atacado e sofreu um total de 12 pontos de dano, porém ele usa uma armadura com dureza 7. Você deve remover apenas 5 pontos de vida de seu personagem, já que 7 pontos foram absorvidos pela armadura.

Resistência: Toda armadura tem uma durabilidade. A medida que ela sofre dano sua eficiência diminui. Trate a resistência como os pontos de vida da armadura. Todo o dano sofrido antes mesmo de tirar a Dureza deve ser marcado na armadura pois ele sofre o dano total da arma, impedindo que o mesmo chegue diretamente a você. Isto representa o estado da armadura e a sua durabilidade **(esta regra, como todas as outras é opcional mas dá mais realismo ao jogo)**.

A cada 100 pontos de dano sofrido uma armadura perde 1 ponto de Bônus de Defesa – sendo o valor mínimo zero.

A cada 200 pontos de dano sofrido, uma armadura perde 1 ponto de Dureza – sendo o valor mínimo zero.

Os escudos não sofrem da perda de Dureza e Bônus de Defesa.

Restauração Máxima: Quando a resistência da armadura chegar neste valor, ela ainda poderá ser restaurada por um ferreiro, porém ao ser restaurada ela perderá permanentemente 1 ponto de Dureza e 1 ponto de Bônus Defesa e 100 pontos de resistência. O valor mínimo de Dureza e de Bônus de Defesa será zero.

Se a armadura chegar a um valor igual a metade da Restauração Máxima, ele estará tão danificada que não poderá mais ser restaurada por um ferreiro.

Combinando armaduras:

É possível combinar algumas armaduras, quando isso é feito soma-se a Dureza das duas armaduras, utiliza-se o Bônus de Defesa da armadura com maior bônus, soma-se a penalidade de destreza e da penalidade mágica, usa-se o menor valor de destreza máxima. Para a retirada da Resistência, remova 50% de cada uma das armaduras.

ARMADURA DE PELES:

Peso: 3 kg

São geralmente utilizadas por tribos bárbaras, compostas de peles sobrepostas amarradas com tiras sobre o corpo do usuário. Estas armaduras são rústicas e geralmente só cobrem o tórax do seu usuário (área 3).

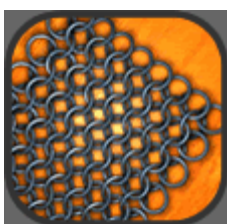
Por não serem rígidas, estas armaduras não são muito eficiente na proteção contra armas de esmagamento, como martelos, maçãs, clavas, etc.

Destreza Máx.	Penalidade Destreza	Penalidade Mágica	Bônus de Defesa
18	0	0	2
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	
2 – 0*	200	50	

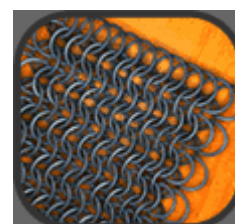
* para armas de esmagamento, a Dureza cai para 0.

COTAS DE MALHAS:

Peso: 15 kg



As cotas de malha são feitas com anéis entrelaçados. São bastante eficientes contra golpes de armas cortantes, mas por serem maleáveis e terem pequenas aberturas entre os anéis, não são tão eficiente para armas Perfurantes e Cortantes.



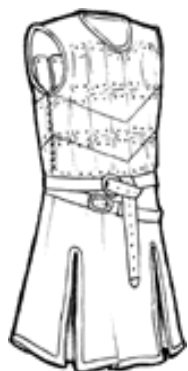
As cotas de malha tem proteção para cabeça (1), tórax (3), braços (4 e 6) e pernas (8 e 10).

Destreza Máx.	Penalidade Destreza	Penalidade Mágica	Bônus de Defesa
15	-1	-15%	3
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	
4 – 1*	300	100	

* para armas de esmagamento ou flechas, a Dureza cai para 1.

GIBÃO DE PLACAS:

Peso: 10 kg



O gibão de placas é um colete, geralmente de couro, em cuja parte interna se afixavam as placas. Pode ser vestido sobre a Cota de Malha. Protege o tórax (3).



Destreza Máx.	Penalidade Destreza	Penalidade Mágica	Bônus de Defesa
16	-1	-10%	4
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	
5	500	100	

Armadura de Placas ou Armadura Completa:

Peso: 25 kg



A armadura completa é composta por placas de metal posicionadas de forma a permitir o movimento do usuário, porém com capacidade para proteger todo o corpo.

Estas armaduras são comportas com proteção para cabeça (elmo com viseira) (1) – olhos (2) – tórax (3) – Braços (4 e 6) – luvas (5 e 7) – pernas (8 e 10) e pés (11 e 9).

Destreza Máx.	Penalidade Destreza	Penalidade Mágica	Bônus de Defesa
10	-4	-50%	6
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	
10	5000	500	

ESCUDO DE MADEIRA:

Peso: 2,5 kg



Os escudos de madeira são eficiente para defender-se, mas não por muito tempo. Geralmente são utilizados para bloquear flechas, mas contra golpes poderosos eles não duram muito tempo.

Saiba como defender usando o CONHECIMENTO ESCUDO ([página 23](#)).

Como usar um escudo: quando um adversário lhe ataca, você pode fazer um teste de conhecimento ESCUDO no lugar da defesa. Esta ação consome 1 ponto de Ação (você deve ter pelo menos 1 ponto de

ação sobrando na rodada para realizar essa habilidade, ou mais pontos se deseja usa-la mais vezes).

Se for bem sucedido, você consegue aparar o ataque adversário. Lembre-se que o escudo sofrerá o dano que a arma causaria (você não desvia o golpe, faz com que ele ao invés de acertá-lo, atinja seu escudo que sofrerá todo o impacto).

EX: se você usa o escudo para defender de um golpe de machado de guerra, você não sofrerá nada, mas o escudo sofrerá um dano em sua resistência igual ao dano do Machado.

Se você falhar em seu conhecimento ESCUDO, o atacante terá acertado-o e você deve jogar para a defesa apenas 3D6 + Bônus de sua armadura (sem a sua Defesa).

Se você for atingido no escudo e o dano causado for maior que a resistência do mesmo, ele irá se quebrar e o restante do dano será transferido para o braço do escudo.

Destreza Máx.	Penalidade Des.	Penalidade Mágica	Bônus de Defesa
-	-1	-10%	-
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	
-	80	20	

ESCUDO DE AÇO:

Peso: 3,5 kg



Os escudos de aço resistem a grandes quantidades de impacto e são ótimos para a sua defesa se sabe utiliza-lo bem.

Saiba como defender usando o CONHECIMENTO ESCUDO ([página 23](#)).

Como usar um escudo: quando um adversário lhe ataca, você pode fazer um teste de conhecimento ESCUDO no lugar da defesa. Esta ação consome 1 ponto de Ação (você deve ter pelo menos 1 ponto de ação sobrando na rodada para realizar essa habilidade, ou mais pontos se deseja usa-la mais vezes).

Se for bem sucedido, você consegue aparar o ataque adversário. Lembre-se que o escudo sofrerá o dano que a arma causaria.

EX: se você usa o escudo para defender de um golpe de machado de guerra, você não sofrerá nada, mas o escudo sofrerá um dano em sua resistência igual ao dano do Machado.

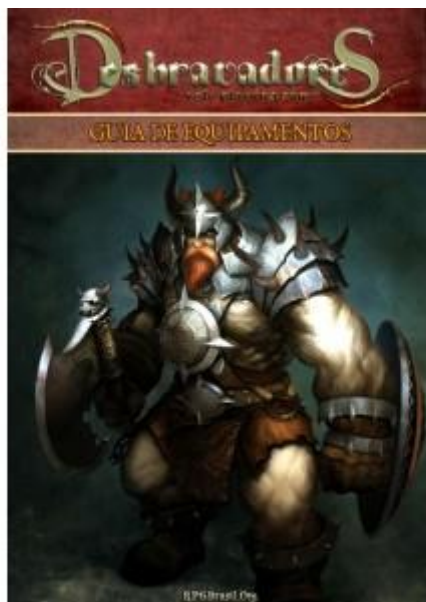
Se você falhar em seu conhecimento ESCUDO, o atacante terá acertado-o e você deve jogar para a defesa apenas 3D6 + Bônus de sua armadura (sem a sua Defesa).

Se você for atingido no escudo e o dano causado for maior que a resistência do mesmo, ele irá se quebrar e o restante do dano será transferido para o seu braço do escudo.

Destreza Máx.	Penalidade Des.	Penalidade Mágica	Bônus de Defesa
-	-1	-10%	-

Dureza	Resistência	Restauração Máxima	
-	200	50	

Para mais equipamentos, adquira o LIVRO DE EQUIPAMENTOS DESBRAVADORES RPG:



O livro de Equipamentos é muito mais completo nas descrições das armas e na sua utilização.

Você pode fazer o Download da sua versão TRIAL acessar WWW.RPGBRASIL.ORG na área BIBLIOTECA ou adquira a versão completa no link da nossa loja:

LINK: www.rpgbrasil.org/loja

CAPITULO 03

MAGIAS



Basicamente existem duas formas de Magia em ERA, as magias ARCANAS e as magias DIVINAS. A primeira é baseada na MANA – fonte de energia que existe em todos os locais de ERA e permitem ser manipuladas por aqueles que sabem controla-las. A segunda é baseada na FÉ – usada pelos clérigos e devotos de alguma divindade. Permitem impor alguns poderes em nome destas divindades.

PARTE 1: MAGIAS ARCANAS

As magias arcanas são manipuladas pelos magos controladores da MANA e funcionam basicamente através do ATRIBUTO ESPECIAL MANA do seu personagem.

Um personagem com pelo menos 1 ponto de MANA é capaz de manipular alguma forma de magia, lembrando que magos com maiores fontes de poder e conhecimento tem níveis de MANA elevados e objetos que canalizam a mana para eles.

CONHECIMENTO DE MAGIA:

O conhecimento de Magia é algo realmente difícil de ser aprendido. Você precisa de um professor e pelo menos 200 horas de treino para cada 10% que adquirir de conhecimento em uma magia.

Desta forma, magos estudam uma vida inteira para terem grandes poderes e alguns alongam ainda mais sua vida para que possam adquirir ainda mais poder.

Em termos de jogos, seu personagem começa com: **SEU ATRIBUTO ESPECIAL MANA X SEU ATRIBUTO METAL + 20%** em conhecimento de magia.

Isso quer dizer que se você tem 3 pontos de MANA e se seu MENTAL for 14, você começa com 62% ($14 \times 3 + 20 = 62$) que poderão ser gastos em conhecimentos de magia.

Como estudar magia é algo realmente difícil, geralmente os Magos se dedicam a isso e esquecem de estudar coisas relevantes da vida. Desta forma você pode usar pontos de conhecimento para adquirir pontos de CONHECIMENTO EM MAGIA.

Porém para cada 2% de pontos de CONHECIMENTO, você recebe 1% em CONHECIMENTO DE MAGIA.

Isso quer dizer que se usar 100% iniciais de Conhecimento receberá apenas 50% em conhecimento de magia.

Para compreender melhor, veja CAPÍTULO – PARTE 3: CONHECIMENTOS.

EX: seu personagem inicia com 230% em conhecimento. Destes, você gasta uma quantidade de 100% para adquirir conhecimentos como: Espadas, falar em público, cavalgar, etc.

Decide usar os outros 130% restante em CONHECIMENTOS DE MAGIAS. Isso quer dizer que dos 130% você terá apenas 65% em conhecimentos de magia, pois a cada 2% de CONHECIMENTO você ganha 1% em CONHECIMENTO DE MAGIA.

Devemos lembrar que da mesma forma que CONHECIMENTO, **ninguém pode ter mais que 95% em conhecimento mágico em uma magia.** Pois sempre existe uma chance de falha.

MAGOS ESPECIALISTAS VS GENERALISTAS:

ESPECIALISTAS: um mago especialista, deve escolher uma ou mais escolas de magia a qual se especializou. Ele terá benefícios nesta escola conforme descrição das magias. Porém não poderá ter nenhuma magia da escola contrária a escola que ele é especialista. Ele também não poderá comprar nenhuma magia de outras escolas cujo NÍVEL DE MANA seja maior que 5.

Para ser um especialista, você deve contar com a Vantagem referente ao mesmo. Cada escola que você é especialista, você deve gastar 3 pontos com esta Vantagem.

GENERALISTAS: os magos generalistas podem ter magias de qualquer escola, mesmo que estas sejam contrárias. Porém eles não recebem os bônus concedidos a um especialista e não poderá adquirir nenhuma magia de qualquer escola cujo NÍVEL DE MANA seja maior que 5.

NÍVEL DO ATRIBUTO ESPECIAL MANA:

O seu nível de MANA representa o seu poder em manipular a energia mágica a sua volta, quanto maior a sua mana, mais magias você pode soltar e mais poderosas elas serão.

ENERGIA MÁGICA:

Toda magia consome a energia que flui a sua volta e você pode canalizá-la em efeitos mágicos.

Você começa com um número de energia igual a 10 x seu valor do atributo MANA.

EX: se seu personagem inicia com um valor de MANA igual a 3, ele tem 30 pontos de energia.

A energia gasta usando magia é recuperada na velocidade de 5 pontos por hora.

Isso significa que se você usou todos seus pontos de Energia Mágica, só depois de 1 hora que você irá recuperar 5 pontos desta Energia, e só de pois de 6 horas você poderá recuperar 30 pontos de energia.

Você pode adquirir energia extra usando seus próprios pontos de vida para isso. Para cada ponto de vida gasto você recebe 5 pontos de energia temporários que devem ser gastos em até 1 horas ou serão perdidos.

Você poderá gastar pontos de vida convertendo-os em energia mágica até que os mesmos cheguem a ZERO e não mais que isso.

FALHA CRÍTICA COM MAGIA:

Manipular as forças mágicas é algo perigoso, principalmente quando não se conhece direito o que está sendo realizado.

Será sempre considerada falha crítica quando você tirar um valor maior que 50% que seu conhecimento em magia.

Desta forma, alguém que tenha pouco conhecimento em magia (menos que 50%) corre um grande risco ao manipulá-la.

Ex: Se você tem 30% em uma determinada magia e tira nos dados 85% quer dizer que seu erro foi acima de 50% isso representa uma falha crítica.

Sempre que alguém tirar 100% nos dados ao tentar fazer uma magia, isso também representa uma falha crítica. Indêpende de quantos % ele tenha em conhecimento naquela magia.

Lembre-se, qualquer valor entre 96% e 99% sempre será considerado falha, mesmo que os bônus somados a conhecimento mágico ultrapassem a 95%.

Efeitos de uma falha crítica: Se a magia é NÍVEL DE MANA 1 ou 2; uma falha crítica representa que você gastou o dobro de energia necessária para realiza-la e deve olhar o efeito FALHA para saber o resultado da falha da magia. Se você não tem energia suficiente, deve retirar de seus PONTOS DE VIDA para isso.

Agora se a magia tem um NÍVEL DE MANA 3 ou mais, os efeitos de uma falha crítica podem ser desastrosos. Consulte a lista de falhas críticas contidas no MINI LIVRO DE MAGIAS no site da www.rpgbrasil.org.

LISTA DE MAGIAS:

As magias são divididas em escolas. Um mago pode especializar-se em um tipo de magia, ou lançar várias magias diferentes.

Um mago especialista tende a ter grande poder nas magias de sua escola, porém terá grandes dificuldades em lançar outros tipos de magia, já os magos generalizados, podem soltar todas as magias com o mesmo grau de dificuldade, porém nunca irá adquirir pleno poder em nenhuma escola.

Na sua ficha você deve marcar se você é especialista em alguma escola ou um mago Generalista (lembre-se que deve comprar a vantagem referente a Especialista em Magia para ser um especialista).

COMPREENDENDO AS MAGIAS:

Toda magia é composta pela:

Escola a qual ela pertence: a escola representa um conjunto de magias específicas interligadas. Se você é especialista nesta escola geralmente recebe algumas bonificações extras descritas no corpo da magia.

Nível de Mana: é o nível necessário no atributo Mana que você deve ter para poder lançar esta magia. Alguns objetos especiais podem elevar seu atributo especial MANA, porém eles são raros de serem encontrados.

Valor Mínimo: O valor mínimo é a chance de você lançar uma magia sem ao menos conhece-la. Muitas vezes o conhecimento em outra magia lhe permite tentar lançar magias mais complexas (desde que atenda o nível de Mana (Atributo) solicitado pela magia). Porém, sempre que adquirir pontos em um conhecimento, você deve iniciá-lo do zero.

Lembre-se, usar magia que você não tem grande conhecimento podem resultar em falhas que podem causar a morte do mago ou até destruições ainda maiores.

Consumo de Energia: é a quantidade de energia mágica que você consome ao realizar a magia.

Descrição: descreve os efeitos da magia quando ela é bem sucedida.

Falha: descrevem os efeitos da magia no caso de uma falha (não uma falha crítica).

ESCOLA DE MAGIA: CURA

(escola contrária: Necromancia)

CURA LEVE

Nível de Mana: 1

Valor Mínimo: 0%

Consumo de Energia: 2 pontos (1 pontos se especialista)

Descritivo: O mago deve tocar o alvo. Uma luz azulada sairá das mãos do mago irradiando-se em torno do corpo do alvo, como uma aura. Os ferimentos são curados do tórax em direção aos membros.

A cura não regenera membros perdidos, mas pode estancar sangramentos.

Cada vez que utiliza a magia CURA LEVE você consegue curar 1d6 pontos de vidas do alvo. Se for especialista ele pode curar 1d6+3 pontos de vida.

Falha: ao falhar no lançamento da magia nada acontece, a não ser a perda dos pontos de energia.

CURA MÉDIA

Nível de Mana: 2

Valor Mínimo: (Cura Leve / 3 (%)) – arredondado para cima)

Consumo de Energia: 4 pontos (2 pontos se especialista)

Descritivo: O mago deve tocar o alvo. Uma luz azulada sairá das mãos do mago irradiando-se em torno do corpo do alvo, como uma aura. Os ferimentos são curados do tórax em direção aos membros.

A cura não regenera membros perdidos, mas pode estancar sangramentos.

Cada vez que utiliza a magia CURA MÉDIA você consegue curar 2d6 pontos de vidas do alvo. Se for especialista ele pode curar 3d6 pontos de vida.

Falha: ao falhar no lançamento da magia nada acontece, a não ser a perda dos pontos de energia.

CURA PROFUNDA

Nível de Mana: 2

Valor Mínimo: (Cura Média / 3 (%)) – arredondado para cima)

Consumo de Energia: 6 pontos (3 pontos se especialista)

Descritivo: O mago deve tocar o alvo. Uma luz azulada sairá das mãos do mago irradiando-se em torno do corpo do alvo, como uma aura. Os ferimentos são curados do tórax em direção aos membros.

A cura não regenera membros perdidos, mas pode estancar sangramentos.

Cada vez que utiliza a magia CURA profunda você consegue curar 3d6 pontos de vidas do alvo. Se for especialista ele pode curar 4d6 pontos de vida.

Falha: ao falhar no lançamento da magia nada acontece, a não ser a perda dos pontos de energia.

NEUTRALIZAR VENENOS

Nível de Mana: 1

Valor Mínimo: 0%

Consumo de Energia: 4 pontos (2 pontos se especialista)

Descritivo: O mago deve tocar o alvo. Das mãos do mago sairá uma névoa com tonalidade azulada que será inalada pela vítima.

Todos os efeitos de envenenamento serão paralisados neste momento, mas os danos já causados não serão revertidos.

Falha: ao falhar no lançamento da magia nada acontece, a não ser a perda dos pontos de energia.

REGENERAÇÃO

Nível de Mana: 3

Valor Mínimo: 0%

Consumo de Energia: 20 pontos (10 pontos se especialista)

Descritivo: O mago pode regenerar membros perdidos de um alvo. Ele deve tocá-lo, fazendo um movimento em direção ao local onde existia o antigo membro. Pequenas fagulhas parecem sair de sua mão enquanto realiza os movimentos.

O membro do alvo irá crescer novamente a uma velocidade de:

2d6 semanas – dedos, orelhas, olhos (ou 1d6 semana se for especialista)

1d6 meses – Mão ou pé (ou 1d6-3 meses (mínimo 1) se for especialista).

3d6 meses – pernas e braços (ou 2d6 meses se for especialista).

Falha: ao falhar o membro irá crescer, porém sem o desenvolvimento total, tornando-se um membro atrofiado e inútil.

Se for especialista, ele perceberá a falha, gastará os pontos de energia, porém nada acontece ao alvo.

ESCOLA DE MAGIA: CORPO

(escola contrária: Mente)

ALTERAR COR DOS CABELOS

Nível de Mana: 1

Valor Mínimo: 0%

Consumo de Energia: 2 pontos (1 pontos se especialista)

Descritivo: O mago pode alterar a cor de seu próprio cabelo para outra pigmentação por 1d6 horas.

Para isso, ele deve dizer as palavras corretas e alisar os cabelos.

Se for especialista, o mago pode alterar a cor do cabelo de um alvo, tendo de tocá-lo para isso.

Falha: Em caso de falha, o mago gasta a energia e os cabelos do alvo caem, ficando o mesmo careca.

Se for especialista ele gasta a energia, mas nada acontece.

ALTERAR COR DOS OLHOS

Nível de Mana: 1

Valor Mínimo: (Alterar cor dos cabelos / 3 (%) – arredondado para baixo)

Consumo de Energia: 2 pontos (1 ponto se especialista)

Descritivo: O mago pode alterar a cor de seus próprios olhos para outra pigmentação por 1d6 horas.

Para isso, ele deve dizer as palavras corretas e tocar suas pálpebras.

Se for especialista, o mago pode alterar a cor dos olhos de um alvo, tendo de tocar a suas pálpebras para isso.

Falha: Em caso de falha, o mago gasta a energia e causa cegueira temporária por 1d6 horas.

Se for especialista ele gasta a energia, mas nada acontece.

ALTERAR COR DA PELE

Nível de Mana: 1

Valor Mínimo: (Alterar cor dos cabelos / 3 (%) – arredondado para baixo) ou (Alterar cor dos olhos / 2 (%) – arredondado para baixo)

Consumo de Energia: 4 pontos (2 pontos se especialista)

Descritivo: O mago pode alterar a cor da sua própria pele para outra pigmentação por 1d6 horas.

Para isso, ele deve dizer as palavras corretas e tocar a sua própria pele.

Se for especialista, o mago pode alterar a cor da pele de alvo, tendo de tocá-lo para isso.

Falha: Em caso de falha, o mago gasta a energia e o alvo fica albino por 1d6 dias.

Se for especialista ele gasta a energia, mas nada acontece.

ATORDOAR

Nível de Mana: 2

Valor Mínimo: 0%

Consumo de Energia: 6 pontos (3 pontos se especialista)

Descritivo: Permite que o Mago atordoar um alvo por uma rodada. Para isso ele deve estar a até 5 quadrantes do alvo, apontar-lhe o dedo e recitar as palavras corretas.

Um pequeno raio azul de energia sairá de suas mãos atingindo a alvo e circundará o corpo do mesmo antes de desaparecer.

O alvo perderá todos seus pontos de ação naquela rodada, ficando com ação Zero.

Na rodada seguinte os pontos voltam ao normal.

Se o mago estiver a mais de 5 quadrantes, ele ainda poderá soltar a magia, gastando 2 ponto de energia extra para cada quadrante extra (ou 1 ponto se for especialista) que ele precise alcançar.

Falha: Em caso de falha, o mago gasta a energia mas nada acontece.

AUMENTAR VELOCIDADE

Nível de Mana: 2

Valor Mínimo: 0%

Consumo de Energia: 6 pontos (3 pontos se especialista)

Descritivo: O mago pode aumentar a sua velocidade de movimentação. Para cada 5 pontos de energia gastos (ou 3 no caso de especialista) ele aumenta seu movimento na proporção de 1 quadrante extra por ponto de ação gasto.

Isso quer dizer que, se o mago gastar 5 pontos de energia (ou 3 pontos), a cada ponto de ação gasto em movimento ele ganha 3 pontos de movimento ao invés de 2. Para cada 10 pontos (ou 6 pontos) e terá 4 pontos de movimento para cada ponto de ação gasto e assim sucessivamente.

O mago deve fazer os movimentos com as mãos, entoar as palavras e apontar os próprios pés. Os mesmos brilharão, como uma aura sutil por alguns momentos e então voltarão ao normal. O efeito dura apenas 1 rodada.

Se for especialista, ele poderá lançar esta magia em um alvo. Para isso ele precisa tocar as pernas do alvo. Gastando 1 ponto de ação extra para realizar o toque.

Falha: Em caso de falha, o mago gasta a energia e ganha a desvantagem Manco por 1d6 rodadas – se o alvo já for manco, ele terá de gastar 2 pontos de ação para cada 1 ponto de movimento.

Se for especialista ele gasta a energia, mas nada acontece.

REDUZIR VELOCIDADE

Nível de Mana: 2

Valor Mínimo: 0%

Consumo de Energia: 6 pontos (3 pontos se especialista)

Descritivo: Permite que o Mago reduza a velocidade de um alvo. Para isso ele deve estar a até 5 quadrantes do alvo, apontar-lhe o dedo e recitar as palavras corretas.

Um pequeno raio verde de energia sairá de suas mãos atingindo a alvo e este descerá para suas pernas.

O alvo então fica com lentidão tendo de gastar 1 ponto de ação para cada ponto de movimento.

Se o mago estiver a mais de 5 quadrantes, ele ainda poderá soltar a magia, gastando 2 ponto de energia extra para cada quadrante extra (ou 1 ponto se for especialista) que ele precise alcançar.

Falha: Em caso de falha, o mago gasta a energia mas nada acontece.

ESCOLA DE MAGIA: NECROMANCIA

(escola contrária: Cura)

CAUSAR FALSA MORTE

Nível de Mana: 3

Valor Mínimo: 0%

Consumo de Energia: 10 pontos (5 pontos se especialista)

Descritivo: O mago ou o alvo, devem deitar-se no chão enquanto o mago toca-lhe o tórax e recita as palavras mágicas. Das mãos do mago uma aura escura em forma de fumassa será inalada pela vítima, segundos depois a vítima estará como morta. Sem pulso, sem consciência nenhuma do que está a sua volta. O efeito dura 2d6 x 2 horas. Tal magia pode ser perigosa, pois se o alvo for cremado ou enterrado ele morrerá.

Falha: em caso de falha, a magia funciona, porém o tempo será de 2d6 x 2 dias.

CONTROLAR MORTO-VIVO

Nível de Mana: 3

Valor Mínimo: 0%

Consumo de Energia: 6 pontos (3 pontos se especialista)

Descritivo: Com esta magia você é capaz de controlar qualquer criatura considerada um Morto Vivo. A magia é individual e deve ser lançada em cada morto-vivo separadamente para que tenha o controle.

O mago deve apontar as mãos em direção ao morto e recitar as palavras certas. O alcance máximo é de 10 quadrantes do morto. Se bem sucedido na magia, o mago deve fazer um teste de habilidade entre o SEU MENTAL VS O METAL DO MORTO VIVO ALVO se for bem sucedido ele tem o controle deste morto vivo, se falhar, gasta a energia e terá de tentar novamente. Para cada morto vivo que ele já esteja controlando, ele terá uma penalidade de -1 em seu Mental (cumulativo).

A magia dura 1 hora, depois disso a magia deve ser refeita para que o controle seja mantido.

Todos os Mortos Vivos sob controle obedeceram cegamente as ordens do mago.

Falha: em caso de falha no lançamento da magia (não na disputa do controle) o mago perde os pontos de energia e terá -10% num lançamento futuro para o mesmo morto vivo (cumulativo).

Se for especialista apenas perderá os pontos de energia.

CONTROLAR MORTO-VIVO COLETIVO

Nível de Mana: 4

Valor Mínimo: controlar morto vivo / 2 (%)

Consumo de Energia: 12 pontos (6 pontos se especialista)

Descritivo: Com esta magia você é capaz de controlar qualquer criatura considerada um Morto Vivo dentro de uma determinada área.

O mago junta as mãos e posiciona-las contra o peito, onde deverá recitar as palavras mágicas.

Todas as criaturas num raio de 4 quadrantes dele são afetadas. O mago deve fazer um teste de habilidade entre o SEU MENTAL VS O METAL DE CADA MORTO VIVO NA ÁREA se for bem sucedido ele tem o controle deste morto vivo, se falhar, naquele morto vivo em questão ele não terá controle.

Ele pode aumentar um quadrante de raio para cada 4 pontos de energia extra que gastar (ou 3 se for especialista).

O controle dura 1 hora e depois disso o controle deve ser refeito com esta magia ou com controle individual.

Todos os Mortos Vivos sob controle obedeceram cegamente as ordens do mago.

Falha: em caso de falha no lançamento da magia (não na disputa do controle) o mago perde os pontos de energia e terá -10% num lançamento futuro para o mesmo morto vivo (cumulativo).

Se for especialista apenas perderá os pontos de energia.

FALAR COM MORTOS

Nível de Mana: 1

Valor Mínimo: 0%

Consumo de Energia: 2 pontos (1 ponto se especialista)

Descritivo: Falar com os mortos é uma magia que exige a concentração do mago e leva 1d6x10 minutos para conseguir um resultado. O mago deve sentar-se e concentrar. Qualquer barulho ou algo que o mestre julgue que a concentração do mago seja quebrada, ele deve fazer um teste de Mental. Se falhar a magia é cancelada, mas o mago só irá perceber quando passar o tempo necessário para execução (desta forma é interessante que o jogador lance os dados atrás da divisória do mestre).

O morto deve ser recente, até 1 semana após sua morte e o mago deve estar a pelo menos num raio de 3km do local de sua morte.

Ao conseguir contato ele poderá fazer até 3 perguntas simples (ou até 5 se for especialista) ao morto que possam ser respondidas com monólogos (sim, não, talvez, etc).

O mago poderá fazer perguntas extras se desejar, mas para isso ele gasta 3 pontos de energia por pergunta extra (ou 1 se for especialista).

Falha: em caso de falha o mago irá concentrar-se no tempo máximo 60 minutos, perderá a energia e só saberá que falhou quando o tempo máximo transcorrer.

VER A CAUSA MORTE

Nível de Mana: 2

Valor Mínimo: 0%

Consumo de Energia: 6 pontos (3 pontos se especialista)

Descritivo: O mago deve tocar um corpo fresco (com até 1 semana após sua morte), recitar as palavras mágicas, enquanto toca o corpo sua realidade desaparece e ele volta minutos antes da causa da morte do corpo, visualizando a cena como um expectador até que a causa da morte ocorra.

Se for especialista ele poderá fazer com que outros também partilhem de sua visão. Os demais devem tocar a sua mão que está tocando o cadáver. Para cada pessoa extra ele gasta mais 4 pontos de energia.

Falha: em caso de falha, nada acontece e o mago perde a energia empregada na magia.

ESCOLA DE MAGIA: MENTE

(escola contrária: Corpo)

COMUNICAÇÃO MENTAL

Nível de Mana: 2

Valor Mínimo: Leitura Superficial de Mentes / 3 (%) – arredondado para baixo)

Consumo de Energia: 3 pontos (1 pontos se especialista)

Descritivo: O mago consegue enviar uma pequena frase ou uma imagem para a mente de outra pessoa. Seu alvo deve estar ao alcance de visão do mago. Nenhum movimento ou fala é necessário para realizar tal magia.

Se o alvo não quiser receber a mensagem ele poderá fazer um teste de MENTAL vs. MENTAL do mago.

Falha: nada acontece, apenas a energia que será gasta.

DETECTAR EMOÇÕES

Nível de Mana: 1

Valor Mínimo: 0%

Consumo de Energia: 2 pontos (1 pontos se especialista)

Descritivo: Ao lançar a magia o mago deverá gesticular e recitar as palavras mágicas enquanto olha para o alvo (distância até 100 metros). A magia lhe retorna a emoção que o alvo está sentindo naquele momento: Medo, alegria, euforia, ansiedade, etc.

Falha: em caso de falha o mago receberá uma informação errada sobre a emoção do alvo.

Se for especialista apenas perderá os pontos de energia.

DETECTAR INIMIGOS

Nível de Mana: 1

Valor Mínimo: 0%

Consumo de Energia: 2 pontos (1 pontos se especialista)

Descritivo: Para lançar tal magia o mago precisa apenas murmurar algumas palavras. Ao lançar a magia o mago pode detectar todos num raio de 10 metros (10 quadrantes) ao seu redor que tenham intenções hostis contra ele.

O mago pode ampliar o alcance gastando 1 pontos para cada cinco metros extras (ou 1 pontos para cada 10 metros extra se for especialista).

Pode também gastar 3 pontos extras (ou 1 ponto se for especialista) para detectar intenções hostis contra um alvo específico. Para isso ele deve tocar este alvo - neste caso o alcance terá como centro o alvo tocado pelo mago.

Falha: em caso de falha, nada acontece e o mago perde a energia empregada na magia.

LEITURA SUPERFICIAL DE MENTES

Nível de Mana: 2

Valor Mínimo: (Detectar emoção / 3 (%) – arredondado para baixo)

Consumo de Energia: 4 pontos (2 pontos se especialista)

Descritivo: Permite ao mago perceber pensamentos superficiais da vítima, ou seja, aquilo que a vítima está pensando naquele momento.

Para tal, o mago deve olhar diretamente nos olhos da vítima e recitar algumas palavras mágicas enquanto toca a testa da mesma com a ponta do indicador. Uma pequena fagulha mágica azul sairá do dedo do mago e fará uma pequena onda de energia azul na testa do alvo, desaparecendo em seguida.

O mago lerá todos os pensamentos superficiais da vítima.

A vítima poderá tentar livrar sua mente de qualquer pensamento, mas para isso deve ser bem sucedida num teste de MENTAL com uma penalidade de -1 para cada 10% que o mago tenha no conhecimento desta magia (lembre-se é o que o mago tem e não o que ele tirou nos dados).

Falha: em caso de falha, nada acontece e o mago perde a energia empregada na magia.

LEITURA PROFUNDA DE MENTES

Nível de Mana: 3

Valor Mínimo: (Leitura Superficial de Mentes / 3 (%) – arredondado para baixo)

Consumo de Energia: 10 pontos (5 pontos se especialista)

Descritivo: Permite ao mago fazer uma leitura profunda da mente do seu alvo. Esta leitura permite ao mago conhecer tudo que já aconteceu na vida do alvo até aquele momento.

Para realizar a magia o mago deve tocar com as duas mãos na lateral da cabeça do alvo colocando os dois polegares na testa no mesmo e então recitar algumas palavras mágicas. Uma energia azul sairá da mão do mago envolvendo a cabeça da vítima e desaparecendo em seguida.

A leitura demora um minuto para cada 10 anos de vida do alvo. Se o alvo tiver 80 anos o mago deverá ficar 8 minutos para ler toda a vida do mesmo.

O mago pode escolher ler apenas pequenas partes da memória da vítima, mas deve especificar quais anos da vida do alvo irá ler (o custo da magia permanece o mesmo - isso reduz apenas o tempo).

Se bem sucedida a magia não pode ser resistida.

Falha: em caso de falha, o mago causa a perda 1d6 x 3 de memória recente do alvo.

Se for especialista apenas perderá os pontos de energia.

ESCOLA DE MAGIA: ELEMENTAL ÁGUA

(escola contrária: Elemental Fogo)

ABRANDAR SEDE

Nível de Mana: 2

Valor Mínimo: Criar Água / 2 (%) – arredondado para baixo)

Consumo de Energia: 3 pontos (1 pontos se especialista)

Descritivo: O alvo (que pode ser o próprio mago) não sentirá sede os efeitos da sede por 1d6 horas. Porém quando a magia terminar, se ele não tiver tomado água, sofrerá todos os efeitos decorrente da desidratação. A magia não supre a falta de água, apenas impede que o alvo sinta-se fraco pela desidratação, permitindo assim que ele possa caminhar normalmente até uma fonte de água.

Para realizar tal magia o mago deve realizar movimentos arcanos com as mãos e recitar palavras mágicas. Se o alvo não for ele mesmo, ele deverá tocar o alvo após a realização da magia.

Falha: nada acontece, apenas a energia que será gasta.

CRIAR ÁGUA

Nível de Mana: 1

Valor Mínimo: 0%

Consumo de Energia: 2 pontos por litro (1 pontos para cada dois litros se for especialista)

Descritivo: O mago é capaz de criar água potável através das mãos. Ao recitar as palavras certas e gesticular as mãos em movimento arcados, das mãos do mago começará a jorrar água a uma velocidade de 1 litro por minuto (ou 2 litros se for especialista).

A água sairá das mãos do mago, não podendo assim ser criada dentro do pulmão de seus inimigos.

Falha: a água criada não será potável, terá uma cor alaranjada e será extremamente ácida.

LOCALIZAR ÁGUA

Nível de Mana: 2

Valor Mínimo: 0%

Consumo de Energia: 4 pontos para cada 1 km de raio (2 pontos para cada 1 km de raio se especialista)

Descritivo: Permite ao mago fontes da água num raio de alcance a sua escolha. Para tal o mago deve sentar-se ao chão com as pernas cruzadas, esticar os braços num ângulo de 90° com o corpo e recitar as palavras mágicas por 1 minuto.

Ele saberá a localização exata de todas as fontes de água com no mínimo 500 mL existentes no raio de distância escolhido. Isto incluem água em cantil, águas subterrâneas (até 20 metros de profundidade), poça de água, lagoas, etc.

Falha: nada acontece a não ser o gasto de energia.

PURIFICAR ÁGUA

Nível de Mana: 1

Valor Mínimo: (Criar água / 3 (%) – arredondado para baixo)

Consumo de Energia: 2 pontos para cada 5 litros (1 pontos para cada 10 litros se for especialista)

Descritivo: O mago poderá pegar uma água não potável (como a água criada no caso de falha em Criar Água) e purificá-la, tornando-a potável.

Para isso o mago deve tocar a água com alguma parte de seu corpo, geralmente a ponta do indicador, recitar as palavras mágicas e de sua mão uma energia branca

fluirá formando uma onda circular na água que o mago toca, purificando a mesma na direção do toque do mago ao lado mais extremo.

A água purificada poderá ser bebida. O mago purifica a uma velocidade de 1 minuto para cada 5 litros de água (ou 10 litros se for especialista).

Falha: a água ficará cristalina, como se tivesse sido purificada, porém nada foi alterado na água a não ser a cor. Se houver veneno, bactérias perigosas ou a água for ácida, tais coisas permanecerão na água o que pode ser risco invisível para aqueles que ingerirem.

Se for especialista, mesmo que acima, porém o mago percebe que falhou.

RESPIRAR EM BAIXO D'ÁGUA

Nível de Mana: 3

Valor Mínimo: 0%

Consumo de Energia: 10 pontos (5 pontos se especialista)

Descritivo: Permite ao mago ou a um alvo respirar em baixo d'água por até 1 hora. O mago deverá recitar as palavras mágicas, pega um pouco de água sobre as mãos e molhar a sua própria cabeça ou a do alvo com esta água.

A água escorrerá toda para trás das duas orelhas do alvo com uma luminescência azulada. Pequenas guelras se formarão em 1d6 minutos e o alvo estará pronto para respirar sobre a água.

O mago pode ampliar o tempo que o alvo pode ficar sob a água no momento de lançar a magia. Para cada hora extra ele deve gastar 5 pontos (ou 2 se for especialista).

Não é possível fazer esta magia sob a água.

Falha: em caso de falha a magia não funciona, e terá o gasto normal de magia.

Se falhar por mais de 30% a magia aparentemente funciona mas irá durar 1d6x10 minutos menor que o normal que ela deveria durar.

ESCOLA DE MAGIA: ELEMENTAL FOGO

(escola contrária: Elemental Água)

CRIAR FOGO

Nível de Mana: 1

Valor Mínimo: 0%

Consumo de Energia: 2 pontos (1 pontos se for especialista)

Descritivo: O mago é capaz de criar uma pequena chama através de suas mãos. Ao recitar as palavras certas e gesticular as mãos em movimento arcanos, de suas mãos surgirá uma chama do tamanho de uma tocha que permanecerá acesa por 1 minuto ou até o mago fechar as mãos.

A chama permite acender fogueiras, lampiões, tochas e outros ou iluminar um ambiente na mesma proporção de uma tocha. Pode também queimar uma vítima tocada pelo mago (dano de 1D6-3 - mínimo 1)

Falha: o fogo surgirá por segundos, mas causará a queimadura da mão do mago, este perderá 1 ponto de vida.

Se for especialista, nada acontece a não ser a perda dos pontos da magia.

EXTINGUIR FOGO

Nível de Mana: 2

Valor Mínimo: (Criar Fogo / 3 (%)) – arredondado para baixo

Consumo de Energia: 2 pontos para cada 2 m² (ou 1 pontos se for especialista)

Descritivo: O mago é capaz de extinguir chamas que estejam no seu campo de visão a uma distância máxima de 1 km.

Para tal o mago deve apontar o braço na direção das chamas enquanto recita as palavras mágicas. Seu braço ficará vermelho como brasa e ele será capaz de extinguir uma quantidade de chama igual ao número de pontos de energia gasto.

Falha: nada acontece a não ser a perda dos pontos utilizados na magia.

AQUECER AMBIENTE

Nível de Mana: 3

Valor Mínimo: 0%

Consumo de Energia: 3 pontos para cada 1 °C aquecido (1 pontos para cada 1 °C aquecido)

Descritivo: Permite ao mago aquecer a área a sua volta. A área afetada será: temperatura total do aquecimento no quadrante onde o mago está e nos quadrantes adjacentes ao seu. A partir daí, perda de -5 °C para cada quadrante extra após o quadrante adjacente ao quadrante do mago até que a temperatura iguale a ambiente.

O mago não sofre efeito nenhum com o aquecimento.

Para realizar a magia o mago deve recitar algumas palavras mágicas e mover os braços em torno de seu corpo, fazendo movimentos arcanos. Uma aura vermelha aparecerá em torno do corpo do mago durante o efeito da magia.

A temperatura (após a magia) esfria a uma velocidade de 3 °C por rodada.

Reações da Hipertermia em humanos (alta temperatura corporal): Na primeira rodada nada acontece, porém se a temperatura aquecer mais de 40° C haverá um desconforto e todos tentarão sair da área onde a temperatura está elevada. Se alguém tentar permanecer deverá fazer um teste de FÍSICO com uma penalidade de -1 para cada 5 °C acima de quarenta (exemplo: a uma temperatura de 52° o alvo deve fazer um teste de FÍSICO -2 - 52-40 = 12 / 5 = 2,5).

Se falhar sentirá náuseas e não poderá gastar nenhum ponto de ação para fazer nada a não ser mover-se e sair da área aquecida. Se mesmo assim tentar ficar no local e falhar em um segundo teste ele começa a perder 1D6-3 (mínimo 1) pontos de vida por cada falha subsequente (teste deve ser feito a cada rodada). Os efeitos só param se:

- Ele sair da área aquecida!
- Ele for bem sucedido 3x consecutivas no teste de Físico (ainda assim deverá fazer o teste a cada rodada).
- Ou a temperatura local cair abaixo de 35 °C.

Falha: nada acontece a não ser o gasto de energia.

Se a falha for acima de 30% a magia será realizada, mas o mago não estará imune a temperatura que ele próprio criou.

AQUECER CORPO

Nível de Mana: 3

Valor Mínimo: (Aquecer Ambiente / 3 (%)) – arredondado para baixo)

Consumo de Energia: 5 pontos para cada 1 °C (2 pontos para cada 1 °C se for especialista)

Descritivo: O mago pode aquecer o corpo de uma criatura alvo que esteja na sua linha de visão e a no máximo 50 metros de distância do mesmo. Ele pode aquecer seu próprio corpo se assim desejar.

O mago deve recitar as palavras mágicas e apontar para o alvo, ou tocar a si mesmo. Na ponta da sua mão uma pequena aura vermelha se formará e a magia será lançada.

Efeitos do aquecimento no corpo de um ser humano:

36,5 a 37,5 °C: Temperatura normal do corpo.

38 °C a 39 °C: Em estado febril, a pessoa começa a suar muito, sentir espasmos musculares e exaustão. O pulso fica fraco e podem ocorrer desmaios. A recomendação é evitar o sol, jogar água fria no corpo e tomar bebida gelada não alcoólica.

Neste estado o personagem perde 1 ponto de Ação e terá -1 eu seus ataques e defesas.

40 °C a 41 °C: Aqui começa a hipertermia (excesso de calor). A perda de líquido e sais minerais causa tontura, náusea e vômito, confusão e perda de consciência. Nesse ponto, a pessoa pode até parar de suar, sinal de que está desidratada.

Neste estado o personagem perde 2 pontos de Ação e terá -2 eu seus ataques e defesas, -2 e qualquer jogada de ação e -20% no teste de qualquer conhecimento.

42 °C ou +: O corpo está literalmente perto de cozinhar e o funcionamento dos órgãos e todo o metabolismo é afetado. A pessoa pode entrar em coma. A essa temperatura, não há mais garantias de que a vida possa ser salva.

Personagem não poderá fazer mais nenhuma ação, pois cairá ao chão em estado de delírio. Deverá fazer um teste de FÍSICO (com -1 para cada 1 °C acima do 42 °C), se falhar perderá 2 ponto de vida para cada 5 °C acima de 42 (ex: a uma temperatura de 52 °C ele perderá 4 ponto de vida por rodada). Ele deve fazer um teste por rodada enquanto estiver com a temperatura corporal com 42 °C ou mais.

A temperatura corpórea a uma temperatura ambiente de 0 °C a 10 °C retorna a velocidade de 3º C por rodada. A uma temperatura de 11 °C a 20 °C a uma velocidade de 2º C por rodada e a uma temperatura de 21 °C ou + a velocidade de 1 °C - jogar água fria sobre o corpo da vítima reduz a temperatura em 5 °C automaticamente.

Falha: em caso de falha a magia não funciona, e terá o gasto normal de magia.

RESISTIR AO FOGO

Nível de Mana: 3

Valor Mínimo: 0%

Consumo de Energia: 5 pontos (2 pontos se especialista)

Descritivo: Esta magia permite ao mago ou ao alvo resistir a chamas ou temperaturas altíssimas.

O mago deve falar as palavras mágicas e no caso de um alvo, tocá-lo. Uma aura alaranjada envolver o alvo (ou o próprio mago), protegendo-o contra chamas ou grandes temperaturas.

A resistência dura 5 rodadas, mas o mago pode estender esse tempo gastando 3 pontos para cada rodada extra (ou 1 ponto se for especialista).

A magia protege apenas o corpo da vítima e seus pertences pessoais.

Falha: nada acontece, apenas a energia que será gasta.

Se a falha for acima de 30% aparentemente a magia funcionou, a aura estará lá, porém o mago ou usuário irá descobrir que a magia falhou tarde demais e dolorosamente (se não, mortalmente).

ORBES DE ENERGIA:

Como pode ver, o gasto de energia para realizar as magias mais básicas não é tão baixo. Isso mostra que a magia não é tão fácil de ser executada no universo de ERA. Os grandes magos, geralmente são munidos de Orbes, pedras mágicas com energia própria que pode ser convertidas em magia. Mas estas orbes são raras e caras.

PARTE 2: MAGIAS DIVINAS

Os poderes divinos são recebidos de acordo com a fé e a comunhão que você tem com a sua divindade.

Os poderes variam de acordo com a divindade que você adora, porém todos estão ligados a seu nível de fé. Quando maior a sua FÉ, maiores serão os seus poderes.

Os poderes divinos são amplos e desta forma não serão exemplificados aqui, pois receberão livros específicos de acordo com cada uma de suas divindades. Uma vez que os poderes divinos variam de acordo com a divindade adorada.

CAPITULO 04

COMBATES E AÇÕES



Este capítulo tem a finalidade de explicar a você tudo que deve ser tratado durante um combate e sobre as diversas ações que um personagem poderá vir a realizar no meio do jogo.

PARTE 1: COMBATE

Dentro de um sistema de RPG, o combate é algo extremamente importante. Pois durante uma sessão de jogo é quase impossível que os jogadores terminem a sessão sem entrar uma única vez em combate com seus personagens.

Em Desbravadores, utilizamos o conceito de combate um pouco diferente dos demais RPG's. Aqui o combate é mais estratégico, isso significa que uma estratégia bem feita e combinação de qualidades resulta num melhor desempenho final aos aliados deste combate.

MAPA DE COMBATE:

É de extrema importância ter um mapa de combate para a definição de distâncias e movimentações durante o combate.

Um mapa de combate nada mais é que uma cartolina quadriculada (como um tabuleiro) com quadrados na medida 2x2 cm. Você pode fazer o download de um mapa de combate no site da WWW.RPGBRASIL.ORG na nossa área BIBLIOTECA.

Posicione todos os personagens em seus respectivos lugares dentro do mapa, coloque obstáculos se houver e posicione os inimigos do personagem.

Após a montagem do mapa de combate podemos iniciar as ações de combate.

Cada quadrante dentro do jogo tem a medida de 1 metro quadrado.

PONTOS DE AÇÕES:

Ação = seu valor de (DESTREZA + METAL) / 6

Os **pontos de ação** (atributos secundários) definem a quantidade de ações e os tipos de ações que um personagem consegue realizar em uma rodada.

São eles também que ajudam a definir quem age primeiro quando uma rodada inicia-se (veja mais a frente em Iniciativa).

Tudo que um personagem faz, consome seus pontos de ação.

Nenhum personagem precisa usar todos os pontos de ações naquela rodada, porém os que sobraram não são cumulativos para a rodada seguinte.

Toda vez que uma nova rodada é iniciada (veja mais abaixo rodada) os pontos de ação do personagem voltam cheios.

Cada ação representa um consumo em pontos de ação, veja a tabela abaixo para conhecer quanto vale cada tipo de ação em pontos de ação.

PONTOS DE AÇÃO	TIPO DE AÇÃO	OBSERVAÇÕES
3	Combate Corpo á Corpo	Alguns tipos de armas ou estilos de combate podem exigir mais pontos de ação do personagem.
4	Ataques a distância	Alguns tipos de armas ou estilos de combate podem exigir mais pontos de ação do personagem.
2	Pega objeto no chão.	
3	Lançar magia.	Pode variar de acordo com a descrição da magia.
1	Movimentação	Cada ponto de ação gasto em movimentação, permite que o personagem tenha 2 pontos de movimentação.
4	Beber poção.	Pode varia de acordo com a descrição da poção.
1	Levantar-se	Se o personagem estiver deitado ou sentado, ele precisa gastar um ponto de ação para se levantar.

O mestre tem total liberdade para definir quanto pontos de ação são necessários para realizar outros tipos de ações.

Ações em mais de uma rodada:

Algumas ações exigem pontos de ações que podem ultrapassar a sua quantidade inicial de pontos de ação. Suponhamos que você precisa beber uma poção que em sua descrição diz que são necessário mais 2 pontos de ação extra para bebê-la. Isso significa que:

Beber uma poção consome 4 pontos de ação, com mais 2 extras, o personagem precisaria de 6 pontos de ação para beber esta poção.

No exemplo usado, o personagem de Jhon tem apenas 4 pontos de ação. Então isso significa que ele não poderá beber esta poção? Não.

Se um personagem tem menos pontos de ação que uma ação ele deve gastar os últimos pontos de ação para iniciar a ação necessária nesta rodada e nas rodadas seguintes ele deve sempre iniciar continuando a contar os pontos de ação até completá-los.

EX: o personagem de Jhon tem um valor no atributo secundário – Ação igual a 4.

Na rodada 1 ele gasta 3 pontos de ação com movimento (movendo 6 quadrantes).

O último ponto de ação ele gasta para beber a poção que exige 6 pontos de ação.

Na rodada 2 ele não poderá fazer nada, pois todos os seus 4 pontos de ação estão sendo gastos para beber a poção. Nesta rodada ele já gastou 5 pontos com essa ação (beber a poção).

Na rodada 3 ele gasta 1 ação para completar os 6 pontos necessários para beber a poção e ainda tem 3 pontos para gastar como quiser.

Pontos de ação extra:

Em alguns momentos pode ser necessário fazer um esforço extra para realizar alguma ação desesperada.

Você poderá trocar 2 pontos de vida para cada ponto de ação extra que venha a ganhar naquela rodada.

Os pontos de ação extras conseguidos dessa maneira só podem ser gastos na rodada que eles foram adquiridos. Na rodada seguinte o personagem estará com seus pontos de ações originais.

Nenhum personagem pode chegar a ficar com pontos de vida negativos usando esta manobra e não poderá ganhar pontos de ação extra além do total de pontos de ação que seu personagem tenha (ex: *Jhon tem 4 pontos de ação no seu atributo secundário. Isso quer dizer que ele pode gastar 8 pontos de vida e receber até +4 pontos de ação extras*).

MOVIMENTAÇÃO E AÇÕES:

Todo personagem consegue mover uma quantidade de quadrados (casa ou quadrantes) igual ao dobro de seu ATRIBUTO SECUNDÁRIO: AÇÃO.

Isso significa que a cada ponto de AÇÃO gasto em movimentação, o personagem recebe 2 pontos de movimentação (assim iremos chamar a movimentação de seu personagem).

Se um personagem tem seu atributo AÇÃO igual a 4 isso significa que ele poderá mover até 8 casas, ou seja, terá 8 pontos de movimentação.

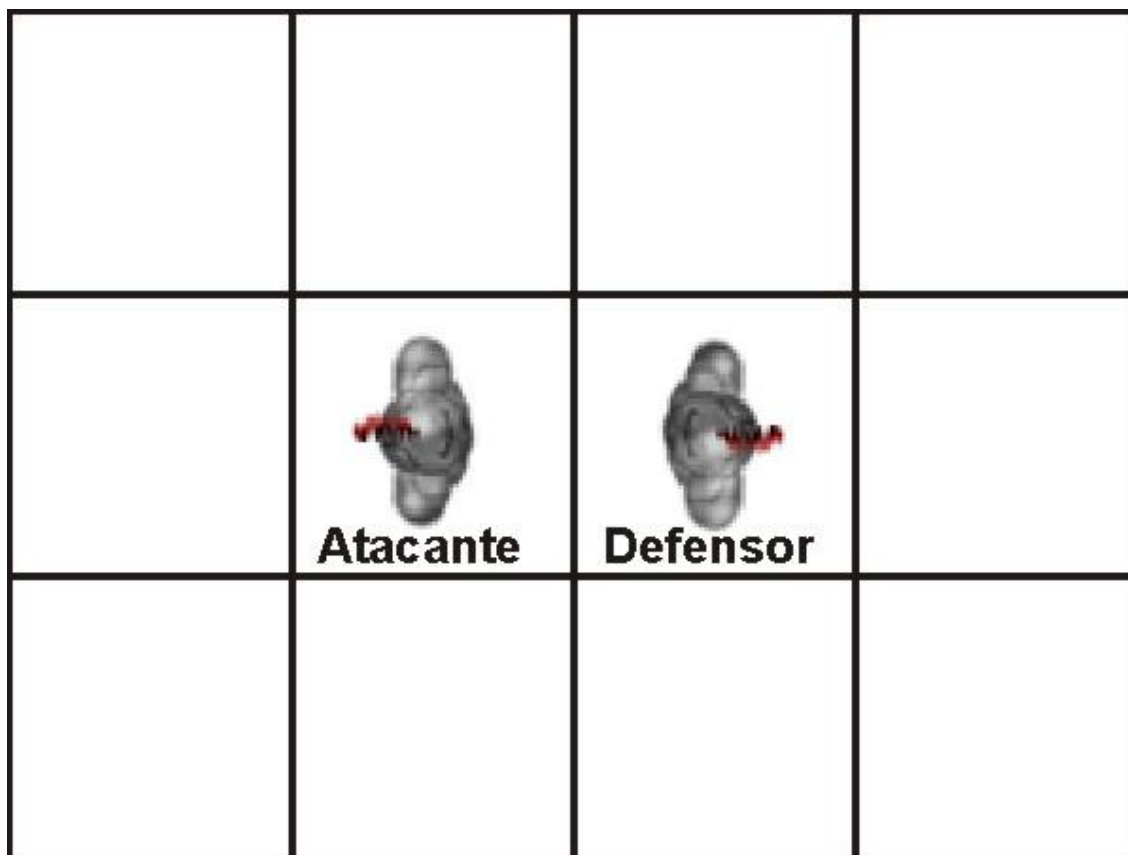
Mudar a posição de um personagem consome 1 ponto de movimentação.

EX: o personagem de Jhon tem 4 pontos de ação e pretende usar todos os 4 em movimentação, isso quer dizer que ele tem 8 pontos de movimentação.

Porém ele pretende contornar uma pedra que se encontra a sua frente. Desta forma ele irá gastar os pontos de movimentação da seguinte maneira:

Para realizar um ataque corpo a corpo o personagem deve estar em um quadrante adjacente ao seu alvo e com sua face frontal virada para o mesmo.

Abaixo um exemplo:



O atacante então lança: 3D6 some ao valor tirado o bônus de seu atributo secundário ATAQUE CORPO A CORPO e soma também o BÔNUS DE ATAQUE DA ARMA.

Ataque = 3D6 + ATAQUE CORPO A CORPO + BÔNUS DE ATAQUE DA ARMA

O defensor por sua vez lança: 3D6 soma ao valor tirado o bônus de seu atributo secundário DEFESA e soma também o BÔNUS TOTAL DE DEFESA de suas armaduras.

Defesa = 3D6 + DEFESA + BÔNUS DE DEFESA DA ARMADURA

Se o valor de ataque foi MAIOR que a defesa, o atacante foi bem sucedido e conseguiu causar dano no oponente.

A diferença entre ataque e defesa representa o quão foi bem sucedido seu ataque é o dano extra que ele causou no oponente. Veja a tabela abaixo:

Diferença entre ataque e defesa	Total de dano causado
1 a 5	Apenas o dano normal da arma
6 a 9	+2 pontos de dano extra
10 a 12	+3 pontos de dano extra

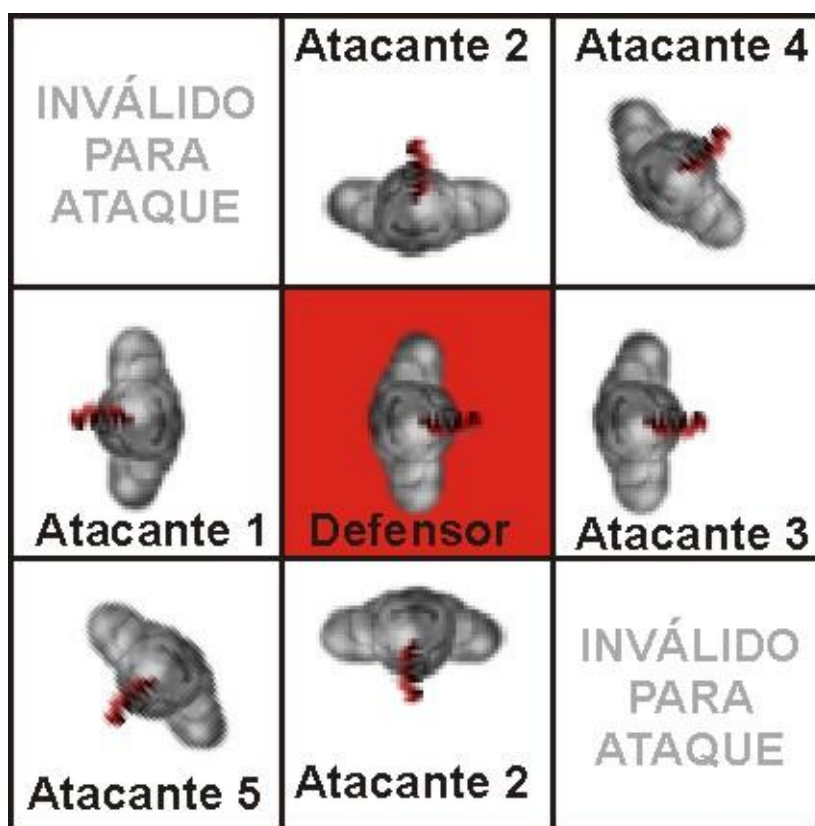
13 a 16	+4 pontos de dano extra
17 ou +	+5 pontos de dano extra

Um personagem não pode realizar um ataque **CORPO A CORPO** se não tiver pontos suficientes de **AÇÃO** na rodada para realizar o ataque. Porém ele pode trocar 2 pontos de vida para ganha 1 ponto de ação extra.

Defender é uma ação livre e não custam pontos de ação. O defensor poderá realizar a defesa quantas vezes forem necessárias na rodada.

Apenas a utilização do **ESCUDO** para a defesa que consome pontos de ação. Veja mais em Equipamento **ESCUDO**.

POSIÇÕES DE ATAQUE:



MÁXIMO DE 6 ATACANTES

Um defensor pode ser cercado por até 6 atacantes.

ATACANTE 1: O atacante frontal – aquele que está com sua frente voltada para a frente do defensor, realiza o ataque normalmente.

ATACANTE 2: Os atacantes lateral– os atacantes laterais, seja o da direita ou da esquerda do defensor, recebem +1 na sua jogada de ataque.

ATACANTE 3: O atacante posterior – aquele que está atacando as costas do defensor. Além de receber +1 no ataque o defensor só poderá contar com a defesa

de 3D6 + BÔNUS DA ARMADURA (ele não pode contar com seu atributo secundário DEFESA). Ele também não pode usar a defesa com escudo.

ATACANTE 4: Lateral posterior – É possível um atacante tomar a posição lateral posterior, porém não as duas. Apenas um atacante pode realizar ataques nesta posição.

Este atacante recebe uma penalidade de -1 em seu ataque, porém o defensor só poder usar para a defesa: 3D6 + BÔNUS DA ARMADURA (ele não pode contar com seu atributo secundário DEFESA). Ele também não pode usar a defesa com escudo.

ATACANTE 5: Lateral frontal – É possível um atacante tomar a posição lateral frontal, porém não as duas. Apenas um atacante pode realizar ataques nesta posição.

Todo atacante nesta posição realiza os ataques com uma penalidade de -1, uma vez que é uma posição não muito favorável ao atacante.

IMPORTANTE: a posição lateral em um quadrante, só pode ser tomada no caso de ataques corpo a corpo. Porém em termos de outros ataques, considere que o atacantes 4 e 5 estão com suas frentes voltadas para sul e norte respectivamente.

ATAQUE À DISTÂNCIA:

Para realizar um ataque a distância o personagem deve estar com sua frente voltada para o alvo a ser atingido e a linha de tiro deve estar desobstruída.

Abaixo um exemplo:

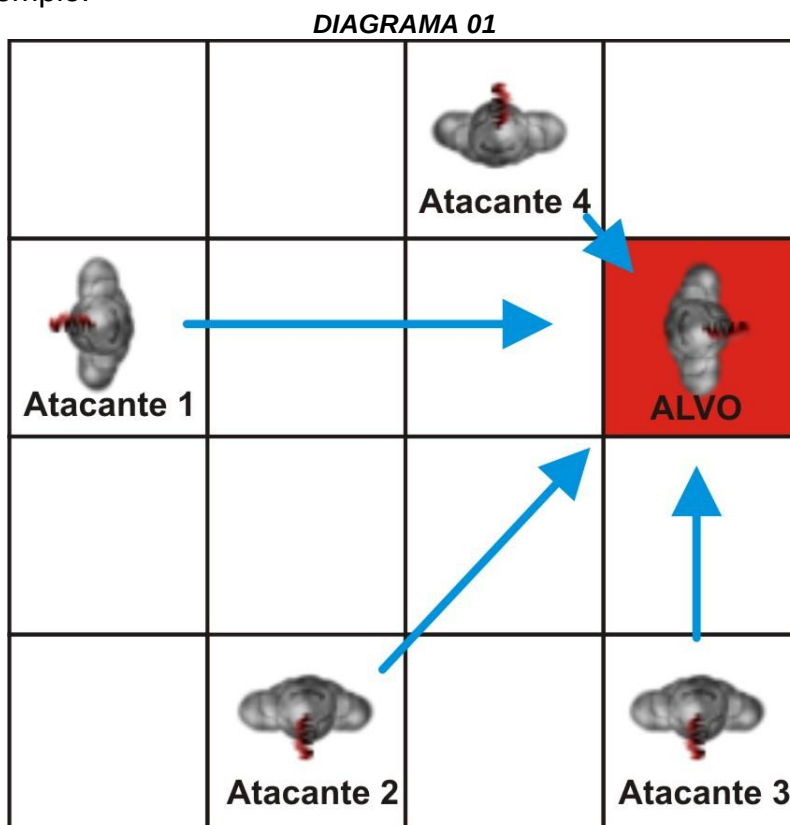
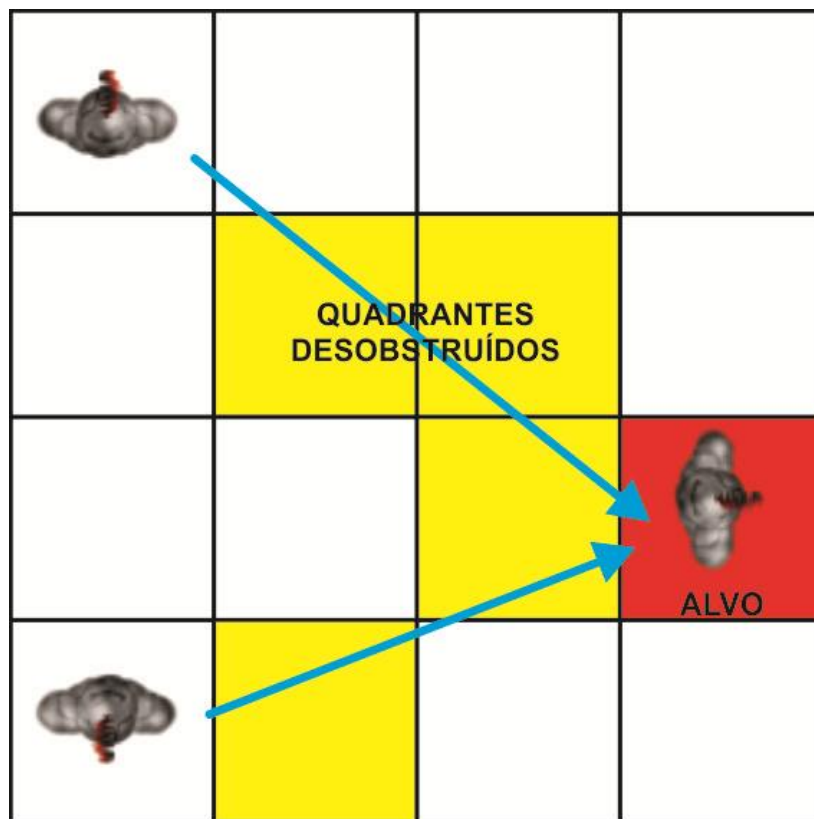


DIAGRAMA 2



Observe o diagrama 01 acima que tanto o atacante 1, 2, 3 e 4 podem atacar. A linha deve estar livre entre o atacante e o alvo e você deve conseguir traçar uma linha reta entre atacante e alvo, seja na horizontal, vertical ou diagonal.

No diagrama 02 a linha traçada não é perfeita como no diagrama 01. Desta forma para obter quais os quadrantes devem estar livres da linha de tiro trace uma linha reta que termine no centro do quadrante do alvo. Aqueles quadrantes por onde a linha passar com maior intensidade, devem estar desobstruídos para obter uma linha de tiro viável.

Para realizar um ataque a distância o atacante deve: lançar 3D6 some ao valor tirado o bônus de seu atributo secundário ATAQUE A DISTÂNCIA e soma também o BÔNUS DE ATAQUE DA ARMA.

Ataque = 3D6 + ATAQUE DISTÂNCIA + BÔNUS DE ATAQUE DA ARMA

O defensor por sua vez lança: 3D6 soma ao valor tirado o bônus de seu atributo secundário DEFESA e soma também o BÔNUS TOTAL DE DEFESA de suas armaduras.

Defesa = 3D6 + DEFESA + BÔNUS DE DEFESA DA ARMADURA

Se o valor de ataque foi MAIOR que a defesa, o atacante foi bem sucedido e conseguiu causar dano no oponente.

A diferença entre ataque e defesa representa o quão foi bem sucedido seu ataque é o dano extra que ele causou no oponente. Veja a tabela abaixo:

Diferença entre ataque e defesa	Total de dano causado
1 a 5	Apenas o dano normal da arma
6 a 9	+2 pontos de dano extra
10 a 12	+3 pontos de dano extra
13 a 16	+4 pontos de dano extra
17 ou +	+5 pontos de dano extra

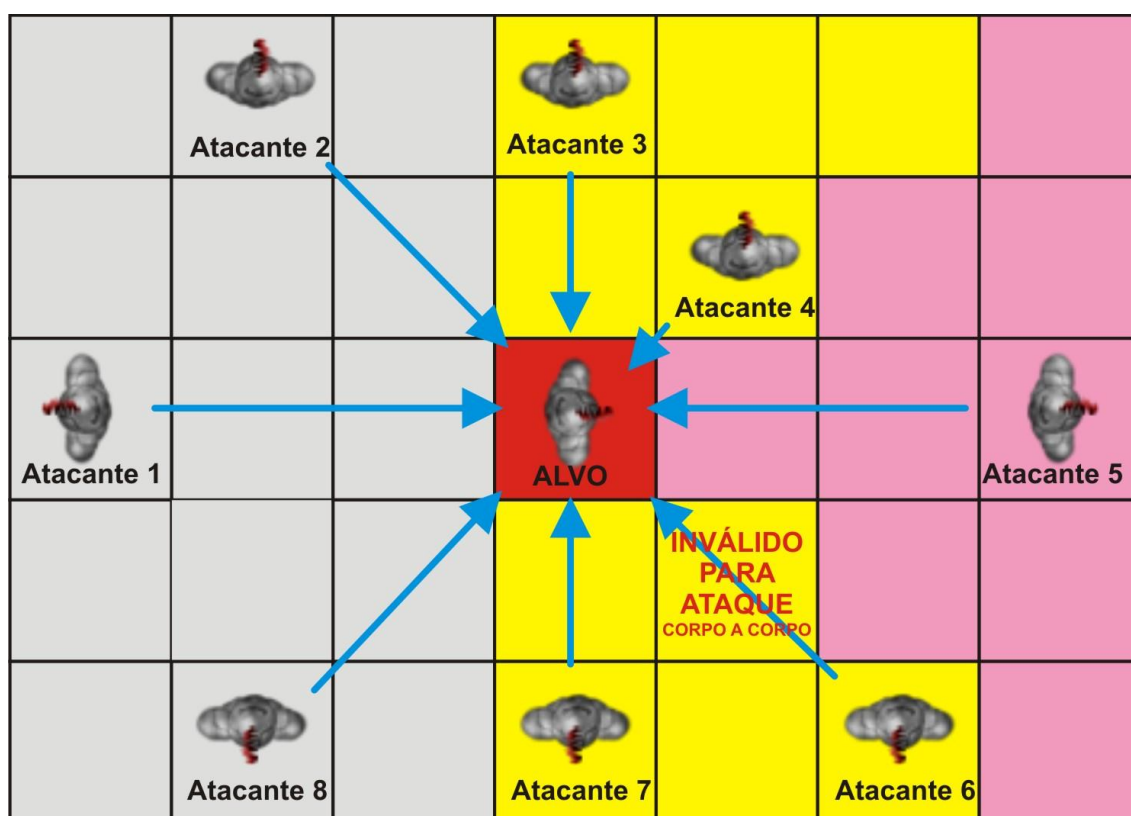
No caso de ataque a distância, o personagem pode dividir a ação de ataque em duas rodadas se assim desejar. Porém o ataque só ocorrerá na última rodada em que seus pontos de ação tiverem atingido os pontos de ação necessário para fazer o ataque.

Defender é uma ação livre e não custam pontos de ação. O defensor poderá realizar a defesa quantas vezes forem necessárias na rodada.

Apenas a utilização do ESCUDO para a defesa que consome pontos de ação. Veja mais em Equipamento ESCUDO.

POSIÇÕES DE ATAQUE:

No ataque a distância é a única forma **em que 8 atacantes** podem alvejar um único alvo. Isso é pouco comum, pois a linha de tiro do atacante deve estar livre. Porém poderá ocorrer.



Os Atacantes 1, 2 e 8 estão considerados em posição frontal. Se você observar, toda a área cinza em relação a ataque a distância é considerada frontal. Ela é definida traçando uma linha imaginária na frente do quadrante do alvo. A frente deste quadrante, todos são considerados frontais.

Os Atacantes 3, 4, 6 e 7 estão em posição lateral. Esta posição fica entre a Frontal e a posterior

O Atacante 5 está em posição posterior ao alvo. Posterior é medido a partir de um quadrante atrás do alvo, traçando uma linha diagonal para ambos os lados.

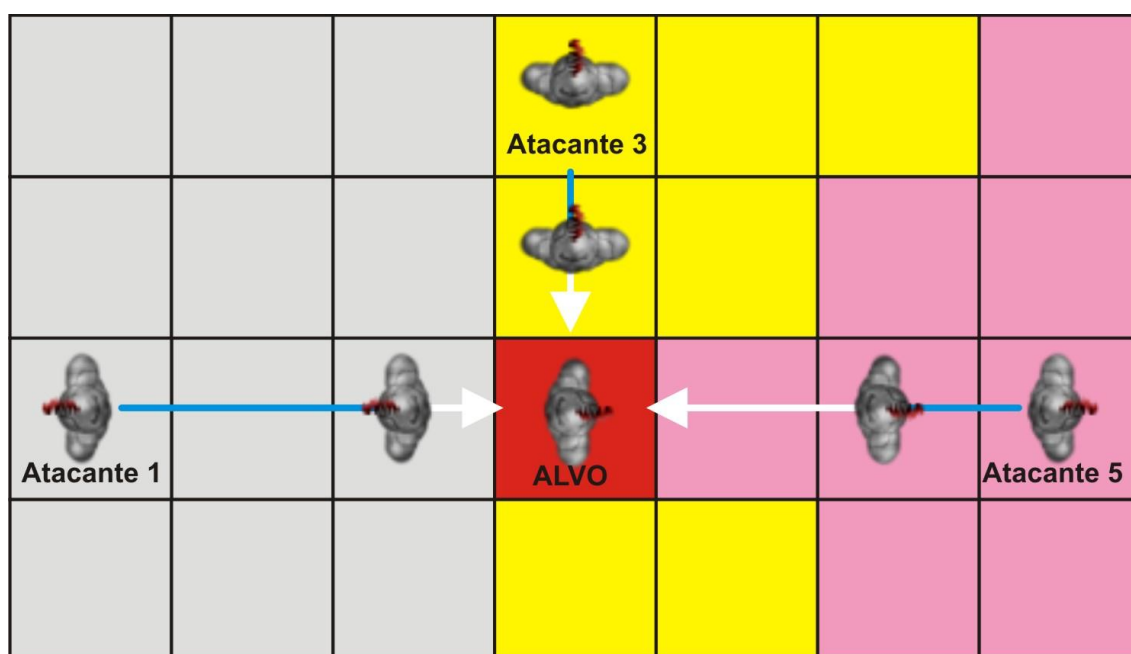
ATAQUE FRONTAL: Os atacantes frontais não recebem nenhum bônus e o ataque é feito normalmente.

ATAQUE LATERAL: Todos os atacantes da distância que realizam ataque lateral, recebem +1 de Bônus em seu ataque.

ATAQUE POSTERIOR: O atacante recebe +1 de Bônus em seu ataque. Além disso o vencedor não poderá contar com seu SUB ATRIBUTO DEFESA apenas com a jogada dos 3 dados e seu bônus de armadura. Ele também não pode usar a defesa com escudo.

LINHA DE TIRO:

Linha de tiro representa uma linha reta traçada do atacante até o alvo. Esta linha deve estar desobstruída.



No diagrama acima. Os atacantes 1, 3 e 5 estão com suas linhas de tiro obstruídas por um aliado ou inimigo que encontra-se entre ele e o alvo. Devemos lembrar que em meio a um combate ninguém fica parado, isso dificulta um tiro quando uma pessoa está na frente do alvo.

Desta forma é possível realizar o disparo se assim o atacante desejar.

Faça um ataque normalmente, porém para cada pessoa que estiver entre o atacante e o alvo, deve-se lançar 1D100, se o resultado for menor ou igual a 30 o disparo atingiu esta pessoa. Se isso ocorrer realize a jogada de combate normalmente.

EX: Se o atacante 5 deseja atacar o alvo, ele deve lançar 1D100, se o resultado tirado for menor ou igual a 30 ele atinge a pessoa que está entre ele e o alvo. Neste caso como esta pessoa está de costas para o atacante, trate como um ataque posterior.

Se houvessem mais pessoas entre ele e o alvo, ele teria de lançar 1D100 para cada um deles até o alvo.

FORMAS DE PROTEÇÃO CONTRA DISPAROS:

Qualquer pessoa pode tentar se proteger contra disparos realizados contra ele. Algumas proteções são:

DEITAR-SE NO CHÃO: Qualquer pessoal deitada no chão ganha um bônus de + 8 em sua jogada de defesa contra disparos a distância. A não ser que o atacante esteja em solo superior e acima do alvo, desta forma não há penalidade e sim uma Bonificação de +2 ao atacante.

ENCOBERTO: Se o alvo estiver com metade do corpo protegido por uma parede ou muralha ele recebe um bônus de +4 na defesa.

DANO EXTRA DEVIDO A FORÇA:

Todo personagem pode causar um dano extra devido a sua força quando realiza ataques corpo a corpo ou a distância (dependendo da arma).

Para calcular o Dano Extra que seu personagem causa, somado ao dano da arma, você deve:

DANO EXTRA = ATRIBUTO FORÇA / 4 (arredondado para baixo)

Sempre que realiza um ataque bem sucedido, arremesse os dados referente a arma utilizada e some ao valor o Bônus do dano Extra da sua força.

ATAQUE DESARMADO:

Em alguns momentos seu personagem pode tentar realizar um ataque utilizando apenas seus punhos para isso.

Para realizar um ataque desarmado você deve lançar:

ATAQUE DESARMADO: 3D6 + ATAQUE CORPO A CORPO

Se bem sucedido, você causa um dano igual a 1 + seu Bônus de Força.

Se você atacou alguém com armadura e não passou a dureza da mesma ou alguém defendeu seu ataque com escudo, você sofre um dano na mão igual ao dano que causaria no oponente. A não ser que esteja utilizando algum tipo de proteção nas mãos.

O ataque com as mãos ou pés consome apenas 2 pontos de ação ao invés de 3.

PARTE 2: DEMAIS TESTES

Além dos combates vários testes são necessários para verificar algumas ações durante o jogo.

Estes testes são baseados em seus ATRIBUTOS PRIMÁRIOS e ATRIBUTOS DE PERCEPÇÃO.

FORÇA: a força sempre será testada quando você realiza ações que exijam força bruta. Tais como: empurrar algo, arrombar uma porta, erguer algo do chão, entre outras.

DESTREZA: a destreza é testada toda vez que você precisa usar sua habilidade para alguma coisa. Tal como equilibra-se, desviar rapidamente de um obstáculo, entre outras.

MENTAL: o mental representa o seu intelecto. Com ele você fará testes para medir sua força de vontade, testes contra magias ou testes de raciocínio.

FÍSICO: o físico representa a sua saúde. Ela será testada toda vez que for necessário tentar evitar um envenenamento, doença ou sangramento.

PERCEPÇÃO: o atributo percepção está dividido nos *ATRIBUTOS DE PERCEPÇÃO* que são VISÃO, AUDIÇÃO E INTUIÇÃO. Estes testes são feitos de forma diferenciada, veja mais abaixo.

COMO REALIZAR OS TESTES:

Sempre que for necessário testar uma das habilidades, o jogador deve lançar 3 dados de seis faces (3D6) e comparar o valor com o seu atributo em questão. Se o valor da jogada de dados for menor que o valor do seu atributo, ele foi bem sucedido no teste.

Porém o mestre poderá impor modificadores que dificultam ou facilitam o teste. Isso significa que determinada ação é mais fácil de ser realizada ou não.

EX: o personagem de Jhon tem força igual a 12. Ele deseja empurrar uma porta emperrada.

O mestre decide que está é uma ação mediana, isso significa que não há modificador nenhuma para a ação (nem bônus, nem penalidade).

Jhon lança 3D6 obtendo os resultados: 6, 2, 4 = 12.

O valor obtido no dado é menor ou igual a força de Jhon, isso significa que ele foi bem sucedido no teste e conseguiu desemperrar a porta.

Novamente o personagem de Jhon fará um teste, desta vez de destreza. O atributo destreza de Jhon é 16, um atributo acima da média. Ele pretende atravessar de um prédio a outro sob uma tábua de madeira. O mestre acredita que seja uma situação difícil, já que a tábua é estreita e venta muito.

O mestre dá uma penalidade de -4 para Jhon. Desta forma seu valor de destreza cai de 16 para 12 (16-4 = 12).

Dependendo da distância, o mestre pode exigir mais testes durante a travessia. Jhon lança 3D6 e obtém o resultado igual a 15 (5+6+4). Isso significa que ele falhou no teste. O mestre poderá dizer que ele olhou a tábua, tentou iniciar a travessia, mas viu que seria muito difícil, ou se o mestre desejar, poderá dizer que Jhon iniciou a travessia e no meio da mesma desequilibrou e caiu do alto do prédio.

Tabela da Bonificação e Penalidade:

Dificuldade do teste	Bônus ou
----------------------	----------

	Penalidade
Uma tarefa muito fácil de ser realizada (ex: Dirigir em alta velocidade sob uma pista reta e sem trânsito).	+5 ou +6
Uma tarefa fácil de ser realizada (ex: dirigir em alta velocidade por uma pista com curvas e sem trânsito).	+3 ou +4
Tarefa Média de ser realizada (ex: dirigir em alta velocidade em uma grande avenida com trânsito mediano).	0 a +2
Tarefa pouco dificuldade (ex: dirigir em alta velocidade em uma rua de bairro, com pouco ou nenhum trânsito).	-1 ou -2
Tarefa difícil (ex: dirigir em alta velocidade em ruas de bairros com bastante trânsito).	-4 a -6
Tarefa extremamente difícil (ex: dirigir em alta velocidade em ruas de bairro com engarrafamento).	- 7 a -9

A tabela acima é apenas um exemplo para orientar os mestres com relação a bonificação e penalidades. Porém quem define o valor final a ser dado é o próprio mestre.

Disputas entre testes:

Algumas vezes será necessário fazer disputas de testes entre duas pessoas. Sejam testes de Habilidade ou conhecimento.

Sempre que for necessário fazer testes entre dois jogadores, aplica-se as penalidades individualmente em cada um.

O atacante (considerado aquele que iniciou a jogada de testes por algum motivo) deve lançar primeiro os dados. Se for bem sucedido, compara-se por quanto ele passou no teste.

EX: se o personagem do jogador tem força 14, lançou 3D6 para o teste e tirou 8 no dado. Ele foi bem sucedido por uma margem de 6 pontos (14 – 8 = 6).

Se fosse um conhecimento, fazia-se o mesmo. Suponhamos que ele tenha 60% em um conhecimento e tirou 36% no dado, a margem de sucesso dele foi de 24% (60 – 36 = 24).

Se ele falhar no teste, o defensor nem precisará lançar os dados, uma vez que a tentativa, seja ela qual tenha sido, falhou.

O defensor deve também lançar a sua habilidade. Se a margem de sucesso for **igual ou maior** que a do atacante, o defensor venceu, do contrário, o atacante venceu.

TESTES DE PERCEPÇÃO (AUDIÇÃO, VISÃO E INTUIÇÃO):

Estes testes são feitos baseando-se em uma dificuldade pré estipulada pelo mestre.

Por exemplo: se um jogador precisa ver uma pequena folha de papel caída em um canto do cômodo, o mestre pode definir isso como algo mediano, dando a dificuldade de 16.

O jogador então lança 3D6 e soma com o ATRIBUTO DE PERCEPÇÃO em questão, neste caso VISÃO.

Teste = 3D6 + SUB-ATRIBUTO DE PERCEPÇÃO (VISÃO, AUDIÇÃO OU INTUIÇÃO) vs. DIFICULDADE

Para definir a dificuldade, veja a tabela abaixo:

Fácil:	9 a 13
Média:	14 a 17
Difícil:	18 a 20
Muito difícil:	21 ou mais.

Não existem dificuldades menores que 9. Se for menor que isso não existe a necessidade de teste, pois pré supõem-se que seja tão fácil que não existe chance de falha.

PARTE 3: FERIMENTOS

Desbravadores RPG é um misto de estratégia com realidade. Desta forma um único golpe certo é capaz de matar um personagem.

Veja abaixo como computar o dano e os pontos de vida dos personagens.

Sempre que um personagem é atingido em um ataque, o atacante deverá lançar os dados de DANO correspondente da arma e somas as demais bonificações necessárias neste dano.

Por sua vez, o personagem atingido deverá reduzir de sua planilha a quantidade de dano sofrido, reduzindo assim seus pontos de vida.

Você deve marcar separadamente seus pontos de vida atuais, pois os pontos de vidas totais não devem ser alterados.

EX: o personagem de Jhon é bem sucedido em um ataque.

A arma que ele utiliza no momento lhe permite causar um dano de 1D6+3.

Ele lança o dado e tira um valor igual a 4.

O dano causado no oponente foi 7 (4+3 = 7).

MORTE DE UM PERSONAGEM:

Por dano Massivo:

Se em um único golpe o personagem perder uma quantidade de pontos de vida igual ao total de seu **SUB-ATRIBUTO VIDA**, ele deve ser bem sucedido em um teste de **ATRIBUTO FÍSICO** para evitar a morte instantânea.

O dano massivo representa um golpe tão violento que atinge órgãos vitais e causa a morte instantânea de alguém.

Se olharmos nos campos de batalha medievais isso é muito comum de se ocorrer, uma vez que os golpes são violentos e as armaduras são precárias.

EX: o personagem de Jhon tem um valor de sub-atributo VIDA igual a 10.

Em um combate ele sofre um dano igual a 15. Isso significa que ele sofreu um dano Massivo. Desta forma para evitar a morte imediata ele deve fazer um teste de seu atributo FÍSICO que é também igual a 10.

Deve lançar 3D6 e o valor tirado nos dados deve ser menor que 10. Se isso ocorrer ele sobrevive, se falhar ele estará morto.

Por acumulo de dano:

Personagens que acabam acumulando um grande número de dano, tem como fim a morte.

A morte desta forma é calculada do seguinte modo:

Se o total de dano acumulado do personagem for maior que o total de seu SUB-ATRIBUTO VIDA o personagem cai inconsciente.

Ele só morrerá se seu SUB-ATRIBUTO VIDA ficar totalmente negativo, que é igual a você perder o dobro do seu SUB-ATRIBUTO VIDA.

EX: o personagem de Jhon tem um valor de sub-atributo VIDA igual a 10.

Isso significa que ele só morrerá quando acumular um total de dano igual a -10 ou 20 pontos de dano no total.

EX₂: Suponhamos que o personagem de Jhon sofreu 6 pontos de dano em um primeiro ataque. Restaram 4 ponto de VIDA para ele.

Num segundo ataque o personagem de Jhon sobre mais 8 pontos de dano. Restavam apenas 4 pontos de Vida para Jhon, isso significa que ele ficou com - 4 pontos de vida.

O personagem de Jhon morrerá ao chegar a -10 pontos de vida (totalmente negativo – isto é, se sofrer mais 6 pontos de dano).

Um personagem permanece em pé e lutando até o momento que seu sub-atributo VIDA chegue a 0, a partir do momento que a VIDA fique negativo, o personagem cai inconsciente e entra em um estado de SANGRAMENTO (veja abaixo o detalhamento sobre sangramento).

Sangramento:

Quando um personagem cai inconsciente, ou seja, seu atributo VIDA fica negativo (mas não totalmente negativo) ele entra em um estado de sangramento.

A cada rodada ele deve fazer um teste com seu atributo FÍSICO com a penalidade igual a quantidade de pontos negativos que ele tem.

Se for bem sucedido no teste, ele pára de sangrar e ficará assim até receber socorros.

Se ele sofrer qualquer tipo de dano, deve reiniciar os testes.

A cada rodada que ele falhar ele perde 1 ponto de vida e aproxima-se cada vez mais de sua morte.

EX: o personagem de Jhon caiu no chão com -4 de VIDA, ele morre ao chegar a -10, isso significa que se ele não sofrer nenhum outro dano a mais ele tem ainda 6 rodadas para conseguir estancar seu sangramento (sem auxílio de ninguém).

Na primeira rodada ele joga 3d6 e tira um total de 8. Seu valor de FÍSICO é igual a 10, porém ele tem uma penalidade de -4 ficando com o físico igual a 6. 8 é maior que 6, isso significa que ele falhou no teste. Na rodada seguinte ele tem -5 de VIDA e precisa tirar menos que 5 ($10-5=5$) na jogada de 3D6 para estancar seu sangramento – é realmente difícil, por isso a ajuda de alguém é essencial.

Alguém que faça primeiros socorros em um personagem sangrando, elimina as penalidades do atributo FÍSICO. Veja conhecimento primeiros socorros para maiores detalhes.

Diminuição de Habilidade devido ao dano:

Um dos grandes problemas que os ferimentos lhe causam é a diminuição de suas habilidade a medida que fica mais ferido.

Apesar desta regra não ser muito realista, uma vez que o personagem com mais pontos de vida poderá ser mais prejudicado, ela poderá ser mais rápida e eficiente. Desta forma, como regra geral:

Para cada 5 pontos de vida perdidos, o personagem tem -1 no seu SUB ATRIBUTO – ATAQUE CORPO A CORPO, ATAQUE A DISTÂNCIA E DEFESA. Até uma perda máxima de 4 pontos.

E sempre que chegar a metade do seus pontos de vida, o personagem perde um ponto de ação.

Isso significa que quanto mais ferido o personagem fica, menos ágil ele ficará. Lembrando que nenhum SUB ATRIBUTO poderá ficar abaixo de 1. Desta forma o mínimo que um personagem pode ficar seria com 1 em cada um de seus SUB ATRIBUTOS.

Curando pontos de vida perdido:

Um personagem que tenha perdido pontos de vida deve fazer um teste diariamente de seu atributo físico. Se bem sucedido ele cura 2 pontos de vida naquele dia.

Se falha significa que o ferimento está infeccionado e não houve cura naquele dia.

Três falhas consecutivas resultam em febre forte, dores fortes na ferida e a perda de 1 ponto de vida por falhas subseqüentes.

Se o personagem estiver sendo tratado com boa comida, cama, água, ele recebe um Bônus de +2 a +5 em sua jogada de Físico.

PARTE 4: CARGA

Tudo que um personagem leva com ele é considerado carga.

Some o total de peso que um personagem leva, contando suas roupas, armaduras e armas e verifique abaixo se ele é capaz de levar toda aquela carga.

A capacidade que um personagem pode levar está definida na tabela abaixo:

NÍVEL DE CARGA	FORÇA	PENALIDADES
LEVE	Até Força x 2 (kg)	Nenhuma
MÉDIO	Até Força x 3 (kg)	- 1 na Ação
PESADO	Até Força x 4 (kg)	- 2 na Ação
MUITO PESADO	Até Força x 5 (kg)	- 3 na Ação

EX: o personagem de Jhon tem força igual a 12. Isso quer dizer que se ele leva até 24kg sem nenhuma penalidade.

De 25kg até 36kg ele está levando carga média, tendo penalidade de -1 na ação, ou seja, sua ação que era 4, passa a ser 3.

De 37kg até 48kg ele terá menos 2 na ação, ficando com Ação igual a 2.

De 49kg até 60kg ele terá menos 3 na ação, ficando com Ação igual a 1.

Acima de 61kg ele não consegue levar mais, sendo este o limite de sua carga.

Importante, ninguém pode ficar com ação menor que 1. Isso significa que alguém que tenha ação igual a 3, jamais pode atingir o nível MUITO PESADO de carga.

PARTE 5: RODADA

Um rodada representa uma ação completa entre jogadores, NPC's e monstros. Ou seja, uma rodada começa quando o primeiro jogador realiza sua ação e termina quando o último jogador termina sua ação.

Porém isso é definido apenas em termos de jogos, para melhor organizar as ações, mas na verdade tudo que ocorre em uma rodada estaria ocorrendo ao mesmo tempo.

Uma rodada leva em torno de 5 segundos em tempo de jogo.

Quem realiza a ação primeiro em uma rodada? Isso é definido pela Iniciativa.

A Iniciativa:

A iniciativa de um personagem é definida da seguinte forma.

Some o seu **ATRIBUTO mental + Ação**. Aquele que tiver esse número maior age primeiro, seguindo a sequência do maior para o menor. Em caso de empate, você deve observar quem tem a destreza maior. Se o empate persistir lance 1d6, age primeiro quem tirar maior número no dado.

A Rodada:

Devemos lembrar que durante uma rodada você pode ou não usar todos os seus pontos de ações. Porém independente de usar todos os pontos ou não, eles não se acumular na rodada seguinte.

Seus pontos de ação voltam sempre “cheios” na rodada seguinte. Lembrando que as penalidades que você tenha por carga ou dano se aplicam a cada rodada.

A rodada dura em média 5 segundos.

Aguardar:

Um personagem que tenha iniciativa maior que outro, pode decidir aguardar realizar uma ação no momento que outro personagem for agir. Para isso ele deve indicar qual ação ele está aguardando ou qual personagem ele está aguardando agir.

Aguardar consome 1 ponto de ação.

O personagem poderá fazer suas ações antes das ações que ele estava aguardando ocorrerem.

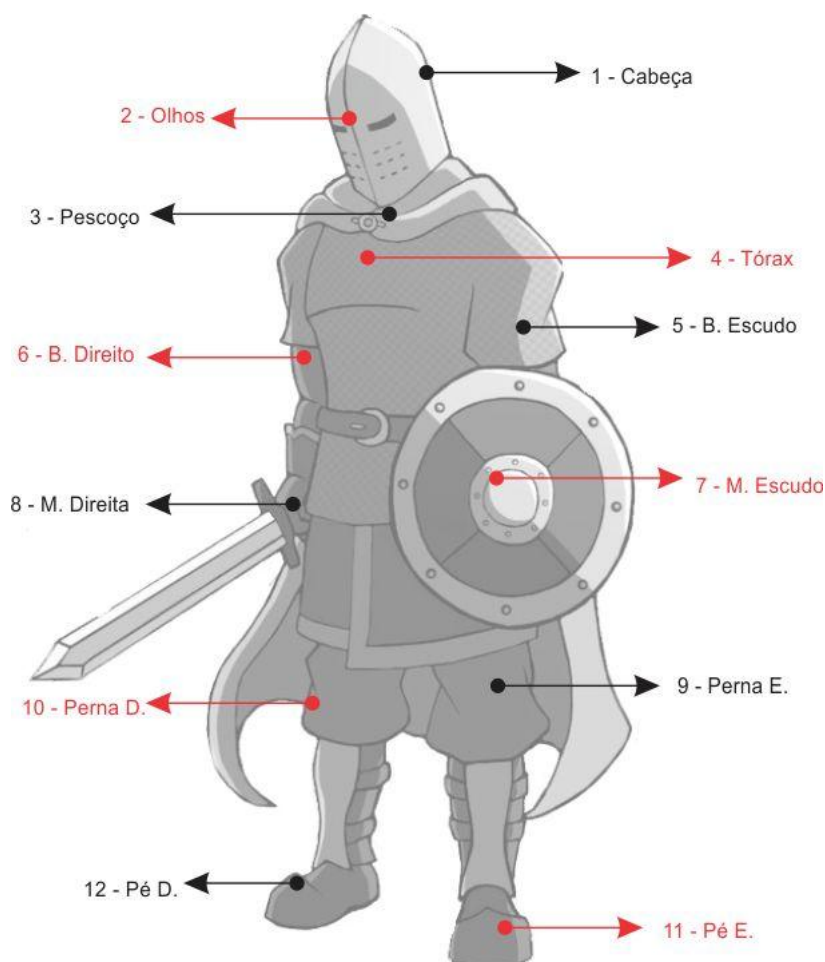
Se a ação por ventura não ocorrer o personagem não fará nada naquela rodada.

PARTE 6: ATAQUE LOCALIZADO

Está é uma regra que a meu ver dá uma maior versatilidade de ações ao jogo e permite uma maior eficiência estratégica em combate.

Com esta regra seu personagem pode optar por atingir áreas específicas do corpo de seu oponente. É claro que qualquer área diferente do tórax tem uma dificuldade maior para ser atingida, mas os danos causados nesta área podem desequilibrar radicalmente um combate.

Áreas que podem ser atingidas:



1 – Cabeça (Bônus de +7 na jogada de defesa): Se alguém tentar atingir-lhe a cabeça, você deve lançar 3d6 + seu sub-atributo defesa + bônus do seu elmo ou demais defesas na cabeça + um bônus extra de +7.

Dano na cabeça: qualquer um que sofra dano na cabeça e perca mais de 3 pontos de vida desta forma, deve fazer um teste de Mental para evitar o atordoamento. Se falhar terá uma penalidade de -3 em seus ataques e defesa e menos 20% em seus conhecimentos. Na rodada seguinte deve-se fazer novamente um teste de MENTAL para recuperar, se falhar permanece atordoado.

Se alguém sofrer um DANO MASSIVO na cabeça, deve ser bem sucedido num teste de físico -3 pra evitar a morte imediata.

2 – Olhos (Bônus de +10 na jogada de defesa): Se alguém tentar atingir-lhe os olhos, você deve lançar 3d6 + seu sub-atributo defesa + bônus do seu elmo ou viseiras ou demais defesas na cabeça + um bônus extra de +10.

Dano nos olhos: qualquer dano nos olhos que cause a perda de mais de 50% de seus pontos de vida causa cegueira imediata.

3 – Pescoço (Bônus de +6 na jogada de defesa): Se alguém tentar atingir-lhe o pescoço, você deve lançar 3d6 + seu sub-atributo defesa + bônus de sua armadura (se ela proteger o pescoço) + um bônus extra de +5.

Dano no pescoço: um dano no pescoço é altamente perigoso. Caso você sofra um dano que cause a perda de 50% de seus pontos de vida em um único golpe, você deve realizar um teste de FÍSICO para evitar a decapitação. Um dano que causa 100% da perda de seus pontos de vida em um único golpe causa a decapitação automática.

4 – Tórax (Bônus de +0 na jogada de defesa): O tórax é o alvo principal de um ataque, não existe nenhum bônus extra e nenhuma penalidade ao ser atingido no tórax.

5 – Braço do escudo (Bônus de +6 na jogada de defesa): O braço do escudo é mais difícil de atingir. Desta forma, se tentar atingir um braço do escudo o defensor deve lançar 3D6 + sub-atributo defesa + Bônus por escudo e proteção dos braços + 6.

Dano no braço: Se alguém for atacado no braço a ponto de seus pontos de vida chegar a zero este cairá desmaiado, devido a grande lesão sofrida no braço e entrará em estado de choque.

Ninguém pode perder mais do que seus pontos de vida no braço. Isso significa que mesmo que um dano cause 30 pontos de dano em um braço, o personagem só perderá um total de pontos de vida igual ao seu valor SUB-ATRIBUTO VIDA.

Se alguém sofrer um Dano Massivo no braço (lembre-se ele só pode perder no máximo seu valor de pontos de vida) deve ser bem sucedido num teste de FÍSICO, se falhar terá o braço amputado. Se o braço foi amputado, ele automaticamente entra em -1 ponto de vida e inicia o processo de sangramento.

6 – Braço da arma (Bônus de +4 na jogada de defesa): Atingir o braço da arma não é tão fácil. Desta forma, se tentar atingir um braço o defensor deve lançar 3D6 + sub-atributo defesa + Bônus por proteção dos braços + 4.

Dano no braço: Se alguém for atacado no braço a ponto de seus pontos de vida chegar a zero este cairá desmaiado, devido a grande lesão sofrida no braço e entrará em estado de choque.

Ninguém pode perder mais do que seus pontos de vida no braço. Isso significa que mesmo que um dano cause 30 pontos de dano em um braço, o personagem só perderá um total de pontos de vida igual ao seu valor SUB-ATRIBUTO VIDA.

Se alguém sofrer um Dano Massivo no braço (lembre-se ele só pode perder no máximo seu valor de pontos de vida) deve ser bem sucedido num teste de FÍSICO, se falhar terá o braço amputado. Se o braço foi amputado, ele automaticamente entra em -1 ponto de vida e inicia o processo de sangramento.

7 – Mão do escudo (Bônus de +7 na jogada de defesa): A mão do escudo é difícil de atingir. Desta forma, se tentar atingir a mão do escudo o defensor deve lançar 3D6 + sub-atributo defesa + Bônus por escudo e proteção dos braços + 7.

Dano no braço: Você não consegue perder mais que 50% de seus pontos de vida em uma mão. Desta forma, uma mão atacada só perderá no máximo 50% dos seus pontos de vida totais, os demais serão descartados.

Porém se sofrer um Dano Massivo na mão, você deve ser bem sucedido em um teste de Físico -1 para evitar a amputação da mão.

8 – Mão da arma (Bônus de +5 na jogada de defesa): A mão da arma é difícil de atingir. Desta forma, se tentar atingir a mão da arma o defensor deve lançar 3D6 + sub-atributo defesa + Bônus por escudo e proteção dos braços + 5.

Dano no braço: Você não consegue perder mais que 50% de seus pontos de vida em uma mão. Desta forma, uma mão atacada só perderá no máximo 50% dos seus pontos de vida totais, os demais serão descartados.

Porém se sofrer um Dano Massivo na mão, você deve ser bem sucedido em um teste de Físico -1 para evitar a amputação da mão.

9 – Perna Esquerda (Bônus de +4 na jogada de defesa): Atingir a perna do oponente não é tão fácil. Desta forma, se tentar atingir uma perna o defensor deve lançar 3D6 + sub-atributo defesa + Bônus por proteção das pernas + 4.

Dano na perna: Se alguém for atacado na perna a ponto de seus pontos de vida chegar a zero este cairá desmaiado, devido a grande lesão sofrida na perna e entrará em estado de choque.

Ninguém pode perder mais do que seus pontos de vida na perna. Isso significa que mesmo que um dano cause 30 pontos de dano em uma perna, o personagem só perderá um total de pontos de vida igual ao seu valor SUB-ATRIBUTO VIDA.

Se alguém sofrer um Dano Massivo na perna (lembre-se ele só pode perder no máximo seu valor de pontos de vida) deve ser bem sucedido num teste de FÍSICO, se falhar terá a perna amputada. Se a perna for amputada, ele automaticamente entra em -1 ponto de vida e inicia o processo de sangramento.

Alguém que perca mais que 50% dos pontos de vida em um ataque na perna, receberá a desvantagem MANCO até ser curado.

10 – Perna Direita (Bônus de +4 na jogada de defesa): Atingir a perna do oponente não é tão fácil. Desta forma, se tentar atingir uma perna o defensor deve lançar 3D6 + sub-atributo defesa + Bônus por proteção das pernas + 4.

Dano na perna: Se alguém for atacado na perna a ponto de seus pontos de vida chegar a zero este cairá desmaiado, devido a grande lesão sofrida na perna e entrará em estado de choque.

Ninguém pode perder mais do que seus pontos de vida na perna. Isso significa que mesmo que um dano cause 30 pontos de dano em uma perna, o personagem só perderá um total de pontos de vida igual ao seu valor SUB-ATRIBUTO VIDA.

Se alguém sofrer um Dano Massivo na perna (lembre-se ele só pode perder no máximo seu valor de pontos de vida) deve ser bem sucedido num teste de FÍSICO, se falhar terá a perna amputada. Se a perna for amputada, ele automaticamente entra em -1 ponto de vida e inicia o processo de sangramento.

Alguém que perca mais que 50% dos pontos de vida em um ataque na perna, receberá a desvantagem MANCO até ser curado.

11 – Pé esquerdo (Bônus de +5 na jogada de defesa): O pé não é um membro muito fácil de se atingir. Desta forma, se tentar atingir o pé de alguém, o defensor deve lançar 3D6 + sub-atributo defesa + Bônus de proteção dos pés + 5.

Dano no pé: Você não consegue perder mais que 50% de seus pontos de vida em um pé. Desta forma, um pé atacado só perderá no máximo 50% dos seus pontos de vida totais, os demais serão descartados.

Porém se sofrer um Dano Massivo no pé, você deve ser bem sucedido em um teste de Físico -1 para evitar a amputação do membro.

Se alguém tiver o pé amputado, ganha a desvantagem MANCO.

12 – Pé Direito (Bônus de +5 na jogada de defesa): O pé não é um membro muito fácil de se atingir. Desta forma, se tentar atingir o pé de alguém, o defensor deve lançar 3D6 + sub-atributo defesa + Bônus de proteção dos pés + 5.

Dano no pé: Você não consegue perder mais que 50% de seus pontos de vida em um pé. Desta forma, um pé atacada só perderá no máximo 50% dos seus pontos de vida totais, os demais serão descartados.

Porém se sofrer um Dano Massivo no pé, você deve ser bem sucedido em um teste de Físico -1 para evitar a amputação do membro.

Se alguém tiver o pé amputado, ganha a desvantagem MANCO.

Acerto Aleatório:

Sempre que algo atingir um personagem, como uma pedra rolando de um morro, você pode jogar 2D6 para definir onde o objeto atingiu o alvo.

CAPITULO 05

EVOLUINDO SEU PERSONAGEM



Uma das maiores diversões de se jogar RPG é a evolução do seu personagem. No sistema Desbravadores RPG a evolução do personagem dá-se através de níveis. Ao final de cada aventura o mestre deve dar de 0 a 20 pontos a cada um dos personagens avaliando: interpretação, ação em conjunto, resolução de problemas da aventura e utilização das habilidades do personagem.

Sugestão:

0 – 5 pontos: interpretação do personagem através de suas vantagens e desvantagens.

0 – 5 pontos: participação do jogador na mesa de jogo, sua atenção ao jogo.

0 – 5 pontos: história ou diário do personagem. Dê atenção aos jogadores que anotam observações e constroem o personagem a cada sessão.

0 – 5 pontos: extras por ações que o mestre julgue que valerem pontos a mais para este ou aquele personagem. Tais como: desvendar um enigma.

O acumulo destes pontos é o que dará a evolução do personagem conforme a tabela abaixo:

Todos os personagens inicial no 1º nível.

PONTOS NECESSÁRIOS	NÍVEL	ATRIBUTOS	ATRIBUTOS ESPECIAIS	CONHECIMENTOS (%)	VANTAGENS	HABILIDADES
0	1º	-		0%	-	-
80	2º	-	-	20%	-	-
160	3º	-	-	20%	1	1
240	4º	1	-	20%	-	-
320	5º	-	1	20%	1	1
480	6ª	-	1	20%	+Vantagem*	-
640	7ª	1	-	20%	-	1
800	8º	-	-	20%	-	-
1000	9º	-	1	20%	1	1
1200	10º	1	-	20%	-	-
1400	11º	-	-	20%	1	1

* Agora você pode ter até 15 pontos de vantagem ao invés de 10.

Esta tabela permite a evolução do personagem até o décimo nível.

- Cada ponto de **ATRIBUTO** ganho pode ser gasto em:

- Força
- Destreza
- Mental
- Físico
- Percepção

Que conseqüentemente aumentam os SUB ATRIBUTOS ou ATRIBUTOS DE PERCEPÇÃO.

- Você também ganhará pontos de **ATRIBUTOS ESPECIAIS** que podem ser gastos em:
 - FÉ
 - MANA
- Você também ganhará pontos de **CONHECIMENTO** que podem ser distribuídos entre os conhecimentos que você já tem ou adquirir novos conhecimentos através de treinamento com alguém que conheça os mesmo. Normalmente é necessário um estudo/treino de 50 horas para cada 10% de conhecimento adquirido. Pode ser gastos em conhecimentos comuns ou de magia.
- Cada ponto de **VANTAGEM** adquirido, permite comprar novas vantagens (com o consentimento do mestre) ou recomprar desvantagens* (com o consentimento do mestre). No 5º nível você poderá ter 15 pontos de Vantagens ao invés de 10.

** para recomprar uma desvantagem, basta que você pague novamente o valor de pontos que ganhou com a mesma, e então retire a mesma de sua ficha.*
- Cada ponto de **HABILIDADE** permite que você compre habilidades especiais para o seu personagem. Estas habilidades fazer toda a diferença no jogo (veja algumas habilidades abaixo).

HABILIDADES ESPECIAIS:

As habilidades especiais são conhecimentos específicos que seu personagem adquire a medida que ele evolui. Estes conhecimentos fazem toda a diferença entre um personagem mediano e um poderoso.

CARGA: (veja manobras de combate no livro GUIA DE EQUIPAMENTOS)

COMBATE DESARMADO APRIMORADO: seu personagem é perito no combate corpo a corpo. Ao invés de causar 1 ponto de dano seu personagem causa 1D6-3 de dano (mínimo 1) e recebe um Bônus de +3 no seu ataque.

ESPECIALISTA EM ARMA (especificar): seu personagem tornou-se especialista em um tipo de arma que você deve especificar. Ao lutar com essa arma você recebe +1 de bônus no seu ataque e reduz em 1 ponto de ação no ataque com esta arma.

FINTA: seu personagem foi treinado com um estilo de luta próprio e com um gingado que dificulta que seus inimigos te acertem. A finta concede +2 em seu SUB-ATRIBUTO DEFESA apenas contra combate corpo a corpo.

HABILIDADES EM MAGIA: você pode lançar magias com um nível de mana acima do seu próprio nível de mana. Se você tem nível de mana 3, pode lançar magias com nível de mana igual a 4 (desde que obedeça as regras de especialização em escolas).

INICIATIVA EXTRA: além da sua iniciativa normal você recebe um Bônus de +5 na sua iniciativa. Você está tão acostumado ao combate que sua percepção na hora de agir é mais apurada que os demais.

TIRO DUPLO: você consegue disparar duas flechas ao mesmo tempo em um mesmo alvo. Você gastará normalmente seus 4 pontos de ação, porém causará 2x o dano, um para cada flecha lançada.

VELOCIDADE DE RECARGA: seu personagem reduz em 1 ponto de ação qualquer ataque a distância que ele faça.

NÍVEL

PONTOS

Nome Personagem: _____ Jogador: _____

Reino Nascimento: _____ Religião / Divindade: _____

Idade: _____ Sexo: () M () F Raça: _____ Altura: _____ Peso: _____

Aparência: _____

Obs: _____

Atributos Principais

Força	Destreza	Mental	Físico	Percepção
DANO EXTRA: FORÇA/4				

Atributos Secundários*

Combate						
Corpo a Corpo Força / 3	Distância Destreza / 3	Defesa Destreza / 3	Ação (Des + Metal) / 6	Vida Físico	Dano Força / 4	

Mini-Anotações

--

* os valores são sempre arredondados para cima

Vantagens (valor inicial 3 pts e máximo 10 pts) Custo Nível

Desvantagens Custo Nível

Percepção*

Visão Percepção / 3	
Audição Percepção / 3	
Intuição (Percep + Mental)/6	

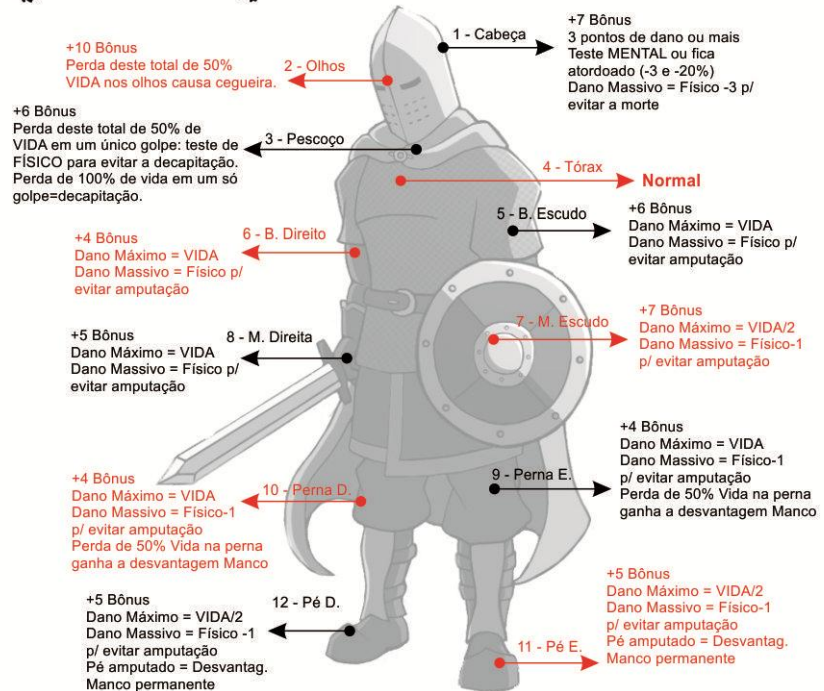
Especiais

Fé	
Mana	

se os valores de fé e mana forem 0 (zero), acrescente +3 em atributos principais.

Conhecimentos	Total%
ABRIR FECHADURAS: (Valor Mínimo: 3%)	
ARMADILHAS: (Valor Mínimo: 3%)	
ARMA DE HASTE / BASTÃO: (Valor Mínimo: ½ Destreza%)	
ARCO E FLECHA: (Valor Mínimo: ½ Destreza%)	
ARREMESSO: (Valor Mínimo: Destreza%)	
BESTAS: (Valor Mínimo: ½ Destreza%)	
CANTAR: (Valor Mínimo: 0%)	
CAMUFLAGEM: (Valor Mínimo: seu mental%)	
CAVALGAR: (Valor Mínimo: 5% + sua Destreza%)	
COMÉRCIO: (Valor Mínimo: seu Mental%)	
CONHECIMENTOS GERAIS: (Valor Mínimo: 0%)	
CONHECIMENTO DE TERRENO: (Valor Mínimo: 0%)	
DANÇA: (Valor Mínimo: sua Destreza%)	
ESCALADA: (Valor Mínimo: 10% + sua Destreza%)	
ESPADA: (Valor Mínimo: sua Destreza%)	
ESCUDO: (Valor Mínimo: sua Destreza%)	
ETIQUETA NOBRE: (Valor Mínimo: 0%)	
FACAS E PUNHAIS: (Valor Mínimo: sua Destreza%)	
FALAR EM PÚBLICO: (Valor Mínimo: seu Mental%)	
FURTAR: (Valor Mínimo: sua Destreza%)	
FERREIRO: (Valor Mínimo: 0%)	
FUNDAS: (Valor Mínimo: sua Destreza%)	
HERBALISMO: (Valor Mínimo: 0%)	
HERALDICA: (Valor Mínimo: 0%)	
INSTRUMENTOS MUSICAIS: (Valor Mínimo: 0%)	
LÁBIA: (Valor Mínimo: sua Mental%)	
MACHADOS: (Valor Mínimo: sua Destreza%)	
MAÇA: (Valor Mínimo: sua Destreza%)	
MANGUAL: (Valor Mínimo: sua Destreza%)	
MARTELOS DE GUERRA: (Valor Mínimo: sua Destreza%)	
MOVER EM SILÊNCIO: (Valor Mínimo: sua Destreza%)	
NAVEGAÇÃO: (Valor Mínimo: 0%)	
NATAÇÃO: (Valor Mínimo: 0%)	
PRIMEIROS SOCORROS: (Valor Mínimo: 0%)	
PROCURAR PASSAGENS OCULTAS: (Valor Mínimo: 3%)	
RASTREAMENTO: (Valor Mínimo: 0%)	
VÔO: (Valor Mínimo: sua Destreza%)	

Diagrama dano e área específica



Tabelas de Consulta Rápida

PONTOS DE AÇÃO	TIPO DE AÇÃO	OBSERVAÇÕES
3	Combate Corpo á Corpo	Alguns tipos de armas ou estilos de combate podem exigir mais pontos de ação do personagem.
4	Ataques a distância	Alguns tipos de armas ou estilos de combate podem exigir mais pontos de ação do personagem.
2	Pega objeto no chão.	
2	Lançar magia.	Pode variar de acordo com a descrição da magia.
1	Movimentação	Cada ponto de ação gasto em movimentação, permite que o personagem tenha 2 pontos de movimentação.
4	Beber poção.	Pode varia de acordo com a descrição da poção.
1	Levantar-se	Se o personagem estiver deitado ou sentido, ele precisa gastar um ponto de ação para se levantar.

Diferença entre ataque e defesa	Total de dano causado
1 a 5	Apenas o dano normal da arma
6 a 9	+2 pontos de dano extra
10 a 12	+3 pontos de dano extra
13 a 16	+4 pontos de dano extra
17 ou +	+5 pontos de dano extra



Planilha de Combate

Controle de Pontos de Vida

-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20	-21	-22	-23	-24	-25			
-1 ATAQUES -1 DEFESA								-2 ATAQUES -2 DEFESA								-3 ATAQUES -3 DEFESA								-4 ATAQUES -4 DEFESA			
-26	-27	-28	-29	-30	-31	-32	-33	-34	-35	-36	-37	-38	-39	-40													

Faça uma marcação sobre a caveira no ponto que representa que seu Personagem morreu. Lembrando que o ponto de morte é igual a 2x vida.

Armas

Nome	Peso	Forç. Min.	Des. Min.	Alcance
------	------	------------	-----------	---------

Ataque:

$3D6 + \text{Dado Básico} + \text{Bônus Ataque} + \text{Bônus Conhec.} + \text{Corpo a Corpo} - \text{Outros} - \text{Penalidade por Força ou destreza} = \text{Total}$

Dano:

$\text{Dano da Arma} + \text{Bônus Força} + \text{Outros} + \text{Outros} + \text{Outros} + \text{Outros} = \text{Total}$

Nome	Peso	Forç. Min.	Des. Min.	Alcance
------	------	------------	-----------	---------

Ataque:

$3D6 + \text{Dado Básico} + \text{Bônus Ataque} + \text{Bônus Conhec.} + \text{Corpo a Corpo} - \text{Outros} - \text{Penalidade por Força ou destreza} = \text{Total}$

Dano:

$\text{Dano da Arma} + \text{Bônus Força} + \text{Outros} + \text{Outros} + \text{Outros} + \text{Outros} = \text{Total}$

Nome	Peso	Forç. Min.	Des. Min.	Alcance
------	------	------------	-----------	---------

Ataque:

$3D6 + \text{Dado Básico} + \text{Bônus Ataque} + \text{Bônus Conhec.} + \text{Corpo a Corpo} - \text{Outros} - \text{Penalidade por Força ou destreza} = \text{Total}$

Dano:

$\text{Dano da Arma} + \text{Bônus Força} + \text{Outros} + \text{Outros} + \text{Outros} + \text{Outros} = \text{Total}$

Nome	Peso	Forç. Min.	Des. Min.	Alcance
------	------	------------	-----------	---------

Ataque:

$3D6 + \text{Dado Básico} + \text{Bônus Ataque} + \text{Bônus Conhec.} + \text{Corpo a Corpo} - \text{Outros} - \text{Penalidade por Força ou destreza} = \text{Total}$

Dano:

$\text{Dano da Arma} + \text{Bônus Força} + \text{Outros} + \text{Outros} + \text{Outros} + \text{Outros} = \text{Total}$

Anotações

Iniciativa

Ação + Mental =

Defesa Totais

Cabeça: $3D6 + \text{Bônus Defesa Armadura} + \text{Atrib. Defesa} + \text{Bônus Área Específica} + \text{outros} = \text{Total}$

Torso: $3D6 + \text{Bônus Defesa Armadura} + \text{Atrib. Defesa} + \text{Bônus Área Específica} + \text{outros} = \text{Total}$

Braços: $3D6 + \text{Bônus Defesa Armadura} + \text{Atrib. Defesa} + \text{Bônus Área Específica} + \text{outros} = \text{Total}$

Mãos: $3D6 + \text{Bônus Defesa Armadura} + \text{Atrib. Defesa} + \text{Bônus Área Específica} + \text{outros} = \text{Total}$

Pernas: $3D6 + \text{Bônus Defesa Armadura} + \text{Atrib. Defesa} + \text{Bônus Área Específica} + \text{outros} = \text{Total}$

Pés: $3D6 + \text{Bônus Defesa Armadura} + \text{Atrib. Defesa} + \text{Bônus Área Específica} + \text{outros} = \text{Total}$

Outros Dados das Armaduras

Registro perda de resistência	Destreza Máxima	Penalidade Desteza	Penalidade Magia	Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Peso
Registro perda de resistência	Destreza Máxima	Penalidade Desteza	Penalidade Magia	Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Peso
Registro perda de resistência	Destreza Máxima	Penalidade Desteza	Penalidade Magia	Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Peso
Registro perda de resistência	Destreza Máxima	Penalidade Desteza	Penalidade Magia	Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Peso
Registro perda de resistência	Destreza Máxima	Penalidade Desteza	Penalidade Magia	Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Peso
Registro perda de resistência	Destreza Máxima	Penalidade Desteza	Penalidade Magia	Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Peso

Ajustes Finais de Desteza devido ao uso de armadura e carga

Desteza - Penalidade Armadura = Desteza Final

Ação - Penalidade Carga = Ação Final

Você deve utilizar o menor valor.



Desteza Máxima com Armadura

Desteza + Mental / 6

CARGA

☐ Leve (2x força) _____ -1 ação
☐ Médio (3x força) _____ -2 ação
☐ Pesado (4x força) _____ -3 ação
☐ M. Pesado (5x força)

Peso total que você leva