



MANUAL DE REGRAS

Ricardo Johas Carvalho



MANUAL DE REGRAS

O Sistema Completo

Autor:

Ricardo Johas Carvalho

Contribuição:

Luiz Alexandre de Souza
César Augusto Pereira Carvalho

Revisão e Agradecimento Especial:

Alline Meneses Virdi

ÍNDICE

INTRODUÇÃO

Apresentação	04
RPG? O que é isso?	04
A Função de Cada Jogador	04
O Mestre	05
Os Personagens	05
Para Que Tantos Dados?	05

REGRAS BÁSICAS

Mapas e Cenários	06
Rodadas e Turnos	07
O Poder do Codinome	08
Idade e Origem	08
Alimentação e Descanso	08
Religião e Idiomas	09
Principais Raças	
Humanos	10
Anões	10
Elfos	11
Hobbits	11
Gládios	12
Classe, A Profissão do Herói	12
Caráter	13
Atributos Básicos	14
Testando Atributos	15
Reputação	15
A Vez de Cada Jogador	15
Movimento	15
O Combate	
Atributos de Combate	17
Combate Passo a Passo	17
Como Desferir um Ataque	17
Magia	18
Defendendo uma Magia	18
Habilidades	18
Experiência e Evolução	19
História	19
Tesouros, Itens e Equipamentos	19

REGRAS AVANÇADAS

Sendo um Bom Mestre	20
Aventura ou Campanha	21
Guerreiro	22
Mago Arcano	23
Ladrão	24
Clérigo	25

Mago Elemental	26
Híbrido	27
Carga e Peso	28
Descanso e Recuperação	28
Ações x Movimento	28
Movimento no Mapa Mundi	29
Encontros	29
Armadilhas	29
Morte	29
Aum. e Dim. de Atributos Básicos	30
Vantagens e Desvantagens	30
Montarias	31

REGRAS COMPLEMENTARES

Variações de Classes	
Variações de Classe do Guerreiro	
Guerreiro Perito	33
Bárbaro	33
Paladino	34
Variações de Classe do Mago Arcano	
Colegiado Arcano	35
Metamago	35
Prodígio	36
Variações de Classe do Ladrão	
Assassino	37
Caçador	37
Bardo	38
Variações de Classe do Clérigo	
Druida	39
Necromante	40
Orador	41
Variações de Classe do Híbrido	
Espadachim	42
Mage Warrior	42
Arqueiro	43
Variações de Classe do Mago Elemental	
Mono-Elementalista	44
Poder	45
Aliados	45
Distribuição de Experiência e Tesouros	46
Expedições	48
Guerras	48
Divirta-se	49
TABELAS	50

INTRODUÇÃO

APRESENTAÇÃO

Você se encontra em uma caverna escura e assustadora, pouco se vê adiante... E pior, o local está cheio de monstros e armadilhas!

-Não podemos voltar! É aqui que está a Orbe que procuramos! Devemos encontrá-la a todo custo!_você diz.

-Fiquem atentos! Não podemos nos descuidar!_diz seu aliado Rick Draco.

Você caminha cautelosamente pela caverna junto ao seu grupo, quando em um passo em falso, você sente que a pedra em que acabou de pisar se afundou no chão!... Numa fração de segundo, duas bolas de fogo são disparadas em você por ambos os lados!

-Não!!! É uma armad...

Antes que você termine de dar seu grito de desespero, as bolas de fogo chegam até você, e colidem... Mas você não sente o arder das chamas tocá-lo... Elas colidiram em uma barreira mágica, que por um triz impede que você tivesse sido torrado!

Que alívio! Era Lyne, sua amiga que lançara uma magia de proteção.

-Dessa vez você foi salvo..._diz Kain, o líder dos heróis._Da próxima pode não ter tal sorte!

O que você acabou de ler foi uma simples narrativa do dia-a-dia dos heróis de um jogo de RPG.

Então, prepare-se! E conheça S.A.G.A., o Sistema Alternativo para Grupos de Aventureiros, que fornece aos jogadores uma interativa e divertida plataforma para que possam se aventurar em tramas e buscas emocionantes.

RPG? O QUE É ISSO?

O RPG é um estilo de jogo em que cada participante deve interpretar personagens com características e objetivos próprios. O jogo é guiado por um Mestre, que tem em mãos uma

descrição completa da busca por onde os personagens se aventurarão.

O Mestre diz aos jogadores o que seus personagens estão vendo, ouvindo e às vezes sentindo, e então, cada jogador por sua vez decide o que quer fazer na situação.

Os jogadores buscam geralmente um objetivo em comum, e só o mestre sabe quais perigos os heróis enfrentarão para alcançá-lo.

S.A.G.A.

SAGA é o “Sistema Alternativo para Grupos de Aventureiros”... Mas por quê?

SAGA é um dos poucos sistemas em que os jogadores têm disponíveis mapas e tabuleiros de movimentação, para maior interatividade, no entanto conta com uma completa descrição das buscas que permite que, se necessário, os jogadores joguem apenas com o Livro de Busca, alguns dados e suas fichas de personagem.

O sistema de jogo SAGA permite ainda que, além de juntos explorarem buscas e lutarem por objetivos em comum, os jogadores possam combater em torneios, arenas ou disputas, mantendo assim a competitividade entre jogadores do mesmo grupo ou de outros grupos.

A inspiração para criar o sistema vem de uma miscelânea de ideias já existentes com diversas regras novas e adaptações. A ideia é ser simples o suficiente para iniciar novos jogadores e arrojado e familiar para entreter jogadores mais experientes.

A FUNÇÃO DE CADA JOGADOR

Ao começar a jogar SAGA, primeiramente, entre os jogadores deve ser escolhido um Mestre, que não representará nenhum personagem e guiará os outros jogadores através de suas aventuras. O Mestre é conhecido “MJ” (Mestre do Jogo).

O mestre escolhido deve dar a oportunidade dos jogadores escolherem os personagens ou criarem seus próprios personagens. Cada personagem que representa um jogador é chamado de “PG” (Personagem do Grupo).

O MESTRE

Para alguns o mestre é o papel mais excitante do jogo, pois é ele quem decide se uma ação dá certo ou não....ou se é necessário passar por um lance de dados.

É o MJ quem sabe tudo que os heróis encontrarão pela frente; os perigos, os monstros, as armadilhas e, enfim, os tesouros! O Mestre também controla todos os personagens que não representam os outros jogadores. Estes personagens são chamados de PNG (Personagem Não do Grupo).

Para dar dinâmica ao jogo, é necessário que o Mestre pense rápido, pois será preciso gerar falas improvisadas e tomar decisões que variam com cada situação. Tanto o mestre quanto os demais jogadores, ao representar um personagem, devem fazer tudo aquilo que acreditam que fosse possível na vida real!

Lembre-se: O MJ sempre tem razão, pois é ele quem diz o que os personagens estão vendo e ouvindo. Portanto, um mestre sensato e atento torna o jogo mais divertido, bem como um mestre desanimado torna o jogo uma chatice total!

OS PERSONAGENS

Para jogar SAGA é necessário que cada jogador possua um personagem para lhe representar. Os personagens podem ser

escolhidos entre os que vêm com este módulo, podem ser criados pelo mestre ou podem até mesmo serem copiados de outras histórias. Por exemplo, você pode jogar com personagens que já existem, como Super-heróis, desenhos animados ou criar seu próprio personagem!

No jogo, o personagem possui uma miniatura para se movimentar no tabuleiro, para explorar o mapa e combater os inimigos. Então escolha o seu PG e vamos à luta!

O objetivo de cada jogador é concluir a meta da aventura ou campanha. Objetivos mais comuns são: salvar alguém, buscar tesouros perdidos, adquirir riquezas e glória, etc..

PARA QUE TANTOS DADOS?

O SAGA conta com 6 tipos de dados diferentes: 4, 6, 8, 10, 12 e 20 faces, chamados de d4, d6, d8, d10, d12 e d20. Os dados têm muitas utilidades: Movimentar o personagem, fazer jogadas de ataque, calcular o dano, etc...

Observe que o dado de 10 faces tem faces de 0 a 9, fazendo a função de um d100 faces ou d%. Isso é para que possamos testar as habilidades e medir porcentagens. Jogue duas vezes, o primeiro número a sair no resultado equivale à casa da dezena e o segundo a casa da unidade.

OBS: Caso você obtenha 0 na primeira jogada e 0 na segunda, o resultado será igual à 100.



REGRAS BÁSICAS



O Sistema de Jogo S.A.G.A. traz nesta seção do manual, tudo o que você precisa saber para começar a jogar agora mesmo. O objetivo das regras básicas não é trazer o conhecimento completo das regras, e sim o entendimento dos mecanismos básicos do jogo.

Então, se você está começando a jogar agora, não se preocupe, pois é fácil de aprender a jogar o sistema. Citados abaixo estão uma breve, porém objetiva, explicação de todos os elementos do jogo.

MAPAS E CENÁRIOS

Os mapas são uma importante ferramenta para o mestre garantir o divertimento do jogo. É no tabuleiro que os jogadores vão movimentar suas miniaturas, e imaginar que estão explorando perigosas cavernas ou assustadoras mansões!

Para usar os tabuleiros é muito fácil: O S.A.G.A. Básico dispõe de 4 mapas padrão de aventura para jogar, além de um mapa de combate, e várias buscas podem ser jogadas nestes mesmos tabuleiros. Na descrição de cada aventura existe a indicação de qual dos 4 mapas deverá ser usado para aquela busca. Os mapas são:

● **A Mansão/Castelo:** É o mapa que vai ser utilizado para representar mansões e castelos, casas de seres malignos, fortões do mal ou até mesmo um palácio de um dos vilões da campanha.

● **As Ruínas:** Este cenário representará templos em ruínas, castelos em mau estado, locais abandonados ou qualquer outra construção semi-destruída.

● **A Floresta:** Neste mapa os heróis vão explorar locais a céu aberto como densas florestas, selvas ou até mesmo um

pântano tanto durante o dia como a noite.

● **A Masmorra:** Este mapa servirá não só para interpretar masmorras, cavernas e torres, mas como todo tipo de busca que seja dividida em andares ou pavimentos. Buscas que se enquadrem neste contexto usarão deste mapa.

● **Mapas de Combate:** Toda vez que houver uma situação de combate, o MJ deverá colocar as miniaturas dos Personagens e inimigos envolvidos no combate neste mapa. Toda a ação tática do combate se desenvolve neste mapa.

OBS: Nem todas as buscas usam todas as salas do mapa. Mas não se preocupe, todas as informações que você precisa saber estão marcadas na descrição de cada busca.

RODADAS E TURNOS

Para fazer as contagens de tempo, duração de magias e a vez de cada jogador, usamos turnos e rodadas. Mas qual a diferença entre os dois?

Turno é a vez de um personagem jogar, seja ele um jogador ou um PNG representado pelo Mestre. Ou seja, o turno é tudo que apenas um personagem faz em sua vez de jogar. Dentro do turno de cada herói, o jogador deve decidir o quanto quer se movimentar e que ação vai realizar em sua vez de jogar.

Uma rodada é a sequência dos turnos de todos os PG e PNG que estiverem em cena. Ou seja, quando acabar o turno de todos os personagens, sejam eles jogadores ou não, dizemos que a rodada acabou.

Turno: É tudo que o PG ou PNG faz em sua vez de jogar.

Rodada: É a sequência dos turnos de todos os PG e PNG que estiverem em jogo.

Para facilitar a contagem de tempo no jogo, atribuímos um tempo para as rodadas e turnos.

Quanto vale em tempo um turno?

Não importa quanto dure em tempo real cada turno, pois os jogadores poderão pensar até decidir o que farão seus PG, porém para efeito de regra, cada turno dura 1 minuto exato para os heróis.

E quanto dura uma rodada?

A rodada dura 1 minuto também...

Entendeu? Não!?

Apesar de na vida real cada jogador possuir sua vez de jogar, no mundo dos personagens todos estão agindo ao mesmo tempo e isto faz com que uma rodada e um turno durem exatamente o mesmo tempo.

1 Turno = 1 Minuto

1 Rodada = 1 Minuto também

ENTENDA A FICHA DE PERSONAGEM PASSO-A-PASSO

O jogo S.A.G.A. é bastante simples de aprender a jogar, mas é de vital importância que os jogadores e, em especial, o mestre entendam todas as informações que estão descritas na ficha de personagem. Conhecer os pontos fortes e fracos do seu personagem é fundamental para que você obtenha bons resultados dentro e fora de um combate.

Por isso, vamos explicar as regras básicas de como jogar SAGA seguindo o roteiro da ficha de personagem. Nossa PG modelo é Little Jam, o taverneiro da cidade de Pólos:

LITTLE JAM, O TAVERNEIRO

Nome: Jamil Abneal Idade: 29 Classe: Guerreiro Raça: Humano

Nasc: Pólos Caráter: Bondoso Alimentação: 2 Kg de Comida

Religião: Abadiano Idiomas: Terasaniano, Fidaliano.

Atributos Básicos

Força	85
Agilidade	50
Inteligência	45
Saúde	70
Carisma	30
Sabedoria	40
Pontaria	50
Sorte	55
Coragem	70

Reputação Inicial: 80

Movimento: 1d8



Artigas

Atributos de Combate

PF: 14 PM: 0
I.A.: 5 I.D.: 19 A.M.: 6 D.M.: 13
Dano: 1d12+1 (Maça) 1d4+1 (desarmado)

HABILIDADES	%	Frequência	Evolução
Soco Concentrado	35%	2x/dia	2%/Nível

O PODER DO CODINOME

Como toda pessoa comum, os PG possuem um nome, que na maioria das vezes não é muito relevante nas tomadas de decisão do jogador. O que sempre importa é o codinome! Pois as outras pessoas, os amigos e até mesmo os vilões o conhecem pelo codinome, que serve como um apelido para o personagem.

O nome do personagem nunca pode ser mudado, porém o codinome pode mudar de acordo com sua fama. O codinome pode fazer muita diferença. Imagine que seu personagem é famoso por matar orcs, certamente os orcs serão mais cautelosos ou fugirão de você.

O uso do codinome do personagem é algo que o mestre deve levar na hora de determinar as reações dos PNG ao personagem. Em alguns casos, o codinome poderá dar até um tom cômico ao personagem.

IDADE E ORIGEM

A idade que o personagem inicial tem e onde o herói nasceu são dados que não interferem em uma batalha ou aventura, mas são de extrema importância para campanhas longas em que o herói envelhece ou em cenários em que o personagem volta a sua terra natal.

ALIMENTAÇÃO E DESCANSO

Os personagens são como todas as pessoas normais, e devem descansar e comer. Devido à fadiga das aventuras e das batalhas, todo PG normal deve dormir uma média de 8 horas ininterruptas por dia.

A média de quanto cada PG come por dia está descrito na ficha do personagem. Esta quantidade sofre variações de acordo com a saúde e a força de cada personagem.

EXP	NV	PF	Dano	I.A.	I.D.	A.M.	D.M.
1.500	2	1d12+1	+1d4	1	1	0	1
3.500	3	1d12+1	+1d4	1	0	1	0
7.000	4	1d12+1	+1d4	1	1	0	1

Soco Concentrado: Nesta habilidade Little Jam desfere um soco que causa o triplo do seu dano desarmado.

HISTÓRIA

Little Jam era mercenário na cidade de Biatros, a capital de Gerum, onde era muito famoso e conceituado entre os frequentadores da “Taverna do Dragão Vermelho”. Após ganhar muito dinheiro e fama em Biatros, resolveu tentar a vida abrindo sua própria taverna em sua cidade natal, Pólos.

De força notável, Little Jam recebeu este apelido de seus clientes da Taverna em que frequentava. Com o passar do tempo, Little Jam foi obtendo sucesso com sua taverna, e hoje é a respeitável “Estalagem do Ogro”. Parabéns, Little Jam! Pelo seu iminente sucesso.

VANTAGENS

Especialista em Clavas (+1 IA) (+1 dano)
Simpático (+10 Carisma)

DESVANTAGENS

Fica facilmente bêbado
Medo de raios (-30 de Coragem)

EQUIPAMENTO INICIAL

1-Maça Simples (1d8) (3 Kg) 1-Corselete de Couro (3 Kg)(+3 ID)

Falcons 400

Principais Falas: “Ei Vagabundo! Quero ver você pagar a conta!” – “Espero que hoje não chova...” – “Que tal uma rodada de cerveja!”

RELIGIÃO E IDIOMAS

A Religião é uma informação adicional. Através da religião sabemos mais sobre a cultura de cada PG. Esta informação nos fala muito sobre o personagem, como quais são seus hábitos, crenças e até quais tipos de magia o herói poderá usar. Há algumas crenças que exigem certas obrigações religiosas de seus seguidores. Exemplo: Orar 2 vezes ao dia, não usar armas de corte, abstinência sexual etc....

Já o idioma indica quais línguas o herói sabe falar. O idioma padrão em Terassan é o terassaniano. Falada por quase todos os humanos, elfos, gládios, anões, hobbits e alguns outros humanoides e seres inteligentes, como orcs, goblins, ogros, etc... No entanto a maior parte das outras raças utiliza seu próprio idioma. Religiões e Idiomas são abordados com mais propriedades nos suplementos que descrevem cenários, como O REINO DE GERUM



PRINCIPAIS RACAS

Ao escolher ou criar um personagem, um elemento importante a ser determinado é a sua raça. Existem grandes diferenças físicas e de aptidões entre as principais raças, cada uma possui pontos mais fortes e pontos mais fracos que as demais.

Basicamente, os heróis podem ser de 5 raças que possuem suas próprias características e peculiaridades:



HUMANOS

Os Humanos são as raças mais ecléticas e usuais entre os heróis. Trata-se de uma raça com extrema capacidade de adaptação, podendo praticamente, assumir qualquer classe sem grande dificuldade.

Um personagem humano não possui nenhuma variação de habilidade. Da mesma forma que não recebem nenhum bônus em seus atributos, também não contraem nenhuma penalidade.

Os seres humanos possuem uma vida média de 70 anos e têm uma facilidade excepcional de aprender e se desenvolver.

A capacidade de organização política e religiosa dos humanos é rápida e expansiva. Embora não possuam grande longevidade como os Elfos, foram os humanos que levantaram as grandes metrópoles do mundo de Terassan.

Um humano é uma boa raça se você busca um personagem equilibrado.

ANÕES

Senhores das montanhas, os anões construíram grandes colônias nos interiores de rochedos e áreas montanhosas. São exímios construtores e mineradores, e algumas de suas cidades dentro das montanhas chegam a ter mais de 100.000 habitantes.

Os anões são mais robustos que os humanos, normalmente possuem uma saúde e vigor acima da média. Todavia, suas curtas pernas o impedem de serem rápidos e ágeis, os deixando mais lentos.

Suas habilidades na forja são esplêndidas, os tornando excelentes ferreiros. Grande parte das armas poderosas encontradas nos reinos foram forjadas por anões, e estas são famosas por sua qualidade e durabilidade.

Suas vantagens não param por aí: Os anões ainda são naturalmente mais resistentes à magia do que os humanos. Esta vantagem garante a eles uma capacidade de defender-se de ataques mágicos mais eficazes que as outras raças. Costumam ser poderosos guerreiros, e decentes magos, porém têm alguma dificuldade com a arte furtiva dos ladrões.



ELFOS



Os elfos são os seres mais graciosos dentre as raças principais. O formato suave de seus rostos e a delicadeza de seus corpos os tornam mais belos e atraentes que as demais raças. Além de possuírem corpos esbeltos, o que lhes garante uma agilidade ligeiramente incomum.

Estes seres são capazes de enxergar a uma distância superior à capacidade humana e possuem infra-visão. Estas habilidades melhoram sua pontaria e os tornam tradicionalmente excelentes arqueiros. Entretanto, todas essas características também tornam os elfos mais fracos fisicamente e com menor vigor.

Extremamente ligados à natureza, a maioria dos elfos busca um equilíbrio entre sua essência e um ambiente externo. Dentre algumas das peculiaridades de um elfo está sua longevidade. Estas belas criaturas chegam a viver 500 anos.

Mesmo possuindo uma longa vida e possuírem idioma próprio, existem poucas grandes cidades élficas no mundo de Terassan. Em sua maioria, os elfos vivem em pequenas vilas nas florestas ou se misturam as cidades humanas. Esse comportamento da sociedade élfica gera alguns indivíduos meio-elfos.

HOBBITS

Não se engane! Pois os Hobbits parecem crianças com pés cabeludos, mas podem ser personagens rápidos e mortais. Estas pequenas criaturas possuem durante toda sua vida, que chega a durar 100 anos, um aspecto infantil.

Sua aparência e biótipo os fazem, dentre as principais, a raça de menor força física. Embora pequenos como os anões (às vezes até menores), os Hobbits não são lentos como seus primos. Na realidade, os Hobbits são furtivos e realmente muito ágeis e precisos.

A acurácia dos Hobbits é formidável, mas a envergadura de seus braços o impede de usar arcos. Mas são excepcionais com fundas, pequenas bestas ou objetos pequenos de arremesso. Suas capacidades olfativas também são excepcionais, chegando a ser até 3 vezes mais apurada que a de um humano. Estas habilidades fazem dos Hobbits excelentes artesãos, ladrões, cozinheiros, arquitetos, etc...

A população de Hobbits no mundo de Terassan é significativamente menor que a de elfos, humanos e anões. O que faz não ser tão comum encontrar um Hobbit nas tavernas quanto um humano. Em sua maioria vivem em aldeias ou pequenos condados, organizados em grandes famílias.



A sociedade dos Hobbits é culturalmente muito festiva e comunicativa. São extremamente bem humorados e boêmios, além de serem excelentes anfitriões. A grande maioria dos Hobbits fuma cigarros de palha ou cachimbos, consome bebidas alcóolicas e sabem dançar.



GLÁDIOS

Um Gládio é uma raça proveniente do cruzamento de Ogros com Humanos. Devido à união de duas cidades destas duas raças há muitos anos atrás esta miscigenação se tornou um tanto comum e passou a ser considerada uma raça singular, se tornando mais comum que os próprios Ogros.

Estes indivíduos são atípicamente mais fortes fisicamente que todas as demais raças principais. A herança dos ogros lhes garante um biótipo bem mais musculoso e bruto que o de humano, no entanto levemente mais lento. Além disso, devido ao desenvolvimento cerebral dos ogros serem inferiores às demais raças, é comum que a inteligência de um gládio seja inferior a de indivíduos das outras principais raças.

Embora a população de gládios seja significativa, assim como os Hobbits, os gládios são em muito menor número que os humanos, anões e elfos. Não possuem cidades ou povoados específicos para sua raça e tão pouco idioma próprio. Devido às características específicas da raça, a maioria dos gládios acaba optando pelo rumo da guerra, tornando-se soldados, guerreiros, guarda-costas, aventureiros e mercenários. No surgimento da espécie, grande parte destes mestiços tinha sucesso nas arenas do Coliseu. Surgiu deste fato o nome que caracterizou a raça: Gládio.

CLASSE, A PROFISSÃO DO HERÓI.

A classe funciona como uma profissão para o personagem. Indica em que áreas o personagem se especializou, que habilidades adquiriu e o que aprendeu ao longo de sua vida.

Através da classe podemos saber quais são as principais funcionalidades do herói, e onde estão seus maiores pontos fortes e pontos fracos.

Sem dúvida nenhuma, a classe é a informação mais importante da ficha de personagem, pois através dela se define a eficiência e os recursos do personagem, dentro e fora de combate.

A Classe define:

- Quais Atributos Básicos o personagem mais desenvolveu.
- Quais tipos de armas e armaduras ele pode usar.
- Se ele pode usar magia, ou não.
- Algumas habilidades específicas de cada classe. (Como as do ladrão, por exemplo)
- O quanto rápido o personagem evolui para o próximo nível de experiência e quais são seus ganhos na evolução.

No sistema S.A.G.A. existem 6 classes básicas aplicáveis aos heróis: Guerreiro, Clérigo, Mago Arcano, Mago Elemental, Híbrido e Ladrão.

Seguem as definições:

- **Guerreiro:** O Guerreiro é o campeão dos heróis, o combatente mais forte corpo-a-corpo. Um personagem guerreiro pode usar praticamente todos os tipos de armas com eficiência e aguenta carregar quase todos os tipos de armadura. Durante toda sua vida treinou a força física e as técnicas de combate para aniquilar seus adversários. Os atributos principais de um Guerreiro são a Força e a Saúde.
- **O Mago Arcano:** O Mago Arcano é um estudioso das artes da Magia Arcana. É um personagem fisicamente fraco, por isso a perícia para o uso de armas e armaduras é bastante limitada. Suas habilidades mágicas são extremamente úteis, dentro e fora de um combate e, principalmente em longo prazo, o faz um dos heróis mais poderosos. Os principais atributos de um mago arcano são inteligência e sabedoria.
- **O Clérigo:** Este é um herói que dedicou sua vida às causas de sua religião. Vinculado ao clero, ele possui a sua disposição às Magias Divinas. O Clérigo é o principal responsável por proteger e curar os outros membros do grupo, além de ser extremamente efetivo contra seres malignos e mortos-vivos. Sua capacidade de combate corpo-a-corpo é bastante efetiva, embora ainda não seja tão forte quanto o guerreiro e possua algumas restrições devido sua religião. Os principais atributos de um clérigo são Força e Sabedoria.
- **Mago Elemental:** Este tipo de mago estuda elementos primários que regem a estrutura do mundo: Água, Terra, Fogo e Ar. É capaz de conjurar Magias Elementais e controlar os elementos. Fraco fisicamente, suas limitações de combate corpo-a-corpo são equivalentes a de um Mago Arcano. Os atributos principais de um Mago Elemental são Inteligência e Sabedoria.
- **Híbrido:** O Híbrido é um herói com formidável capacidade de aprendizado. Ele

é capaz de combater corpo-a-corpo e lançar magias dos três tipos. No entanto suas capacidades de combate nem de longe se assemelham a de um guerreiro e suas habilidades mágicas são bastante distantes das de um mago. Possui algumas limitações com relação aos equipamentos que pode usar e a quantidade de magias aprendidas ao longo de suas evoluções são inferiores às outras classes capazes de usar magia. Os atributos principais de um Híbrido são Inteligência, Força e Agilidade.

- **O Ladrão:** A mais sorrateira e sagaz das classes. Um ladrão é um extremamente útil, dentro e fora do combate. Em combate ele é furtivo, capaz de surpreender seus oponentes e de causar danos significativos atacando o inimigo pelas costas, além de ser muito rápido. Fora de combate, ele é quem tem experiência em detectar armadilhas, arrombar trancas e esgueirar-se pelas sombras. Os principais atributos de um ladrão são Agilidade e Sorte.

CARÁTER

O caráter é o que define se o personagem é bom ou mau, se ele se preocupa com os outros e como ele lida com as leis.

É natural que as pessoas boas sejam bem vistas por outros seres bons, e que os seres malignos tenham afinidade entre si.

Padrões de Comportamento (Caráter):

Caridoso: O Individuo que adota esta linha de caráter é uma pessoa que se preocupa mais com o bem estar alheio do que com o seu próprio. Cumpre normas e leis, e é contra sua índole cometer atos malignos. Evita ao máximo o uso da violência.

Bondoso: Preocupa-se e espalhar o bem. Bom coração e honesto. Cumpre sempre que possível normas e leis. Se necessário usa a violência para fazer o bem.

Justo: Trate-se de um individuo do bem. Mas que concentra em fazer o bem aos que propagam o bem, e não fará cerimônias para distribuir

punições para quem ele julgar merecer. Cumpre todas as leis que lhe parecerem justas.

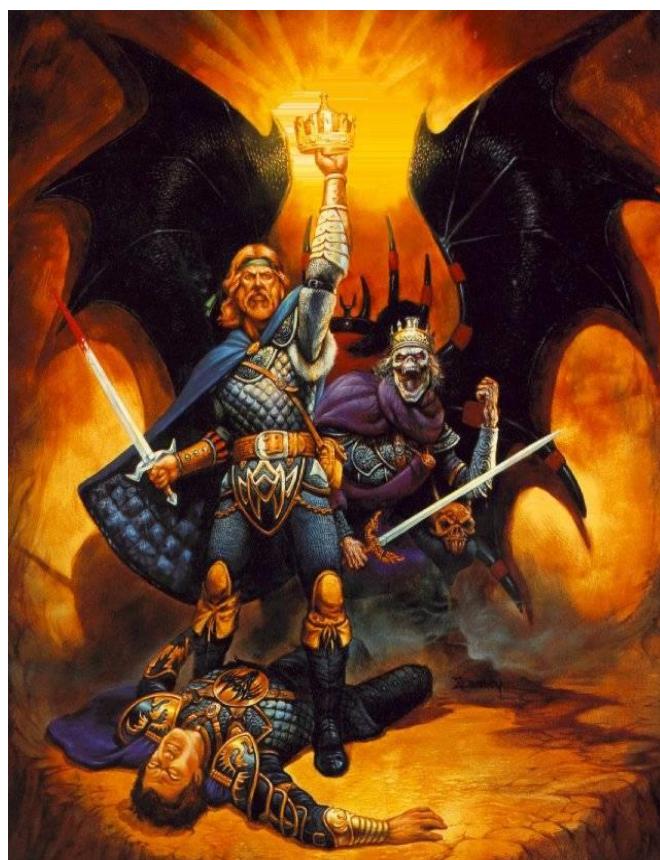
Honrado: Tem um bom coração, no entanto não se preocupa com leis e não gosta que lhe digam o que fazer, e respeita acima de tudo seus próprios princípios.

Indiferente: Simplesmente não tem afinidade nenhuma com o bem e o mal ou para normas e leis. Normalmente acredita que tudo é um equilíbrio constante, e não está preocupado com normas ou com fazer o bem ou o mal.

Ordeiro: Não liga para o bem ou o mal, mas cumpre rigorosamente leis e normas. Evita o caos e a violência.

Ambicioso: Não se preocupa com o bem e o mal desde que seus desejos sejam atendidos. Cumpre apenas as normas que o descumprimento lhe traga graves ônus.

Ganancioso: Está disposto a se tornar mais poderoso a todo custo. Força física, recursos financeiros, submissão social. Está disposto a tomar para si tudo o que lhe parecer valioso.



Caótico: Essencialmente mal, adorador do caos e da desordem. Gosta de destruição e tem prazer na sensação de poder. Necessita ter a percepção das coisas se desfazendo em suas mãos e de perturbar a ordem.

Cruel: Este indivíduo é um sádico. Tem prazer em causar dor e sofrimento a todos os seres vivos. A própria existência da vida já é algo que o incomoda.

ATRIBUTOS BÁSICOS

Os atributos básicos são dados que definem quais os pontos fortes e fracos de cada personagem.

Estes 9 Atributos devem ser testados em várias situações específicas. Veja Abaixo:

Força: Mostra o quanto forte é o personagem. Deve ser testado ao puxar, quebrar, arrastar, levantar, arremessar objetos ou quando o PG fizer qualquer outra ação que exija força física.

Agilidade: Determina a velocidade e destreza do Herói. Deve ser testado quando o PG precisar usar seu reflexo, ou quiser fazer algo que exija muita rapidez ou perícia.

Inteligência: Indica a capacidade de aprender e entender. Deve ser testado quando o PG precisar definir, por exemplo, com que velocidade o personagem lê um livro ou a capacidade de ler um pergaminho.

Sabedoria: É a quantidade de conhecimento que o PG possui. É testado quando a situação exige certo estudo ou experiência para realizar algo.

Saúde: O quanto saudável ele é. Deve ser testado para ver se o personagem está vulnerável a uma determinada doença ou veneno.

Carisma: Mostra se o personagem é agradável às outras pessoas. Personagens com carisma alto tendem a ser bonitos, ou muito simpáticos, ou bons líderes. Deve ser testado quando o PG depende ou se relaciona com outras pessoas.

Pontaria: Define a habilidade de mirar e se concentrar. Deve ser testado em caso de um tiro ou arremesso, ou ações que requeiram precisão. Com exceção de ataques com armas comuns (Arcos, Bestas, etc...).

Sorte: Descreve o quanto o PG foi abençoado com o dom da sorte. Deve ser testado em situações que não depende das ações dos Personagens.

Coragem: O quão valente e corajoso o herói se apresenta. Pode-se testar este atributo quando o personagem se encontrar em uma situação assustadora, ou que exija bravura! É importante testar este atributo toda a vez em que os heróis deparam-se com inimigos muito poderosos.

TESTANDO OS ATRIBUTOS

Os pontos de atributos básicos variam de 0 a 100. **Através de uma evolução natural os PG só podem desenvolver os atributos a um valor máximo de 85.**

Para testar atributos faça o seguinte:

- ❖ O jogador deve dizer o quer que seu personagem faça, e o mestre diz qual teste será necessário.
- ❖ Jogue 1d100 ou 1d%.
- ❖ O resultado do dado deve ser inferior à quantidade de pontos do atributo básico testado.
- ❖ Se isso ocorreu, o jogador foi bem sucedido no teste, e seu personagem conseguiu realizar a ação com sucesso. Caso contrário o jogador e o personagem falharam.

OBS: O mestre pode pedir que o jogador teste algum atributo sem que o herói tenha pedido para realizar alguma ação. Isto geralmente acontece em situações em que os jogadores não sabem o que vai acontecer, ou que exigem reflexo imediato.

EXEMPLO DE TESTE:

“Little Jam está em uma caverna. Uma rocha caída bloqueia a passagem... o único jeito é o guerreiro usar sua força para remover a rocha”.

O mestre então determina um teste de força. O jogador lança o d100 e obtém o resultado “41”. Este número é menor que os pontos de Força de Little Jam (85). Neste caso o jogador foi bem sucedido no teste.

“Little Jam, após muito esforço, consegue remover a pedra que bloqueava o caminho... e um Escorpião Gigante sai de trás da pedra!!!”
(Mas isso é outra história...)

REPUTAÇÃO

Quem nunca sonhou em ser um herói famoso em todo reino, e quem sabe ter seu nome lembrando em contos, músicas ou poemas?

A reputação serve para definir o quanto o herói é conhecido por seus feitos. Quanto maior for a reputação, mais famoso se torna o personagem.

Os pontos de reputação devem ser atribuídos pelo mestre. Toda vez que o personagem tiver uma atitude heroica ou que mereça elogios por parte dos outros, o mestre deve atribuir uma quantidade de pontos de reputação para aquele PG. Algumas buscas descrevem a quantidade média de pontos de reputação a serem concedidos aos personagens.

A quantidade de pontos que o herói recebe deve variar de acordo com o tamanho e importância da façanha e também varia de acordo com a quantidade de pessoas que estavam vendo ou presenciando o feito.

O mestre também deve dar pontos negativos de reputação ao personagem. Isto acontece quando o PG faz algo maldoso, ou que mereça desprezo das pessoas.

Conforme os personagens trabalham sua reputação, a tendência é que passem por situações em virtude dela. Por exemplo: Um herói famoso de boa reputação pode receber presentes de cidadãos ou ter algum vilão em sua captura; ou um personagem de reputação negativa pode encontrar seres malignos interessados a unir-se a ele, ou pode ser atacado por um herói de bom caráter.

A VEZ DE CADA JOGADOR

A sequência da vez de cada jogador deve seguir a ordem de quem tem mais agilidade para quem tem menos agilidade.

Os jogadores que representarem os personagens que tiverem este atributo básico mais evoluído devem jogar seu turno primeiro.

MOVIMENTO

Observando o mapa, você vai notar que as salas estão divididas em quadrados, e é por estes quadrados que os jogadores irão movimentar suas miniaturas no tabuleiro.

Para movimentar seus personagens, cada jogador deverá jogar um dado para ver por quantos quadrados o seu personagem poderá passar.

Como há alguns personagens que são mais rápidos e outros mais lentos, alguns se movimentam com 1d6 e outros com 1d8. No exemplo, o Little Jam pode se movimentar apenas 1d8 quadrados.

O PG pode optar por correr invés de movimentar-se normalmente, se o fizer, o personagem deverá fazer um teste de saúde para evitar a fadiga. Se falhar, o personagem deverá ficar 1d4 rodadas descansando.

O COMBATE



Como na maioria dos jogos de RPG, é muito importante que os personagens sejam bons combatentes. Na busca de tesouros ou em uma missão para resgatar alguém e na maioria das outras aventuras, é quase impossível inexistir alguma luta, nem que seja para salvar a própria vida!

Empunhe sua espada e memorize suas magias! Prepare-se para aprender a lutar!

ATRIBUTOS DE COMBATE

Nem sempre a luta é a melhor opção. Será que você encararia sozinho um dragão vermelho, mesmo sabendo que ainda não tem força para derrotá-lo?

Para não morrer à toa, é importante que o jogador conheça seus pontos fortes e fracos. Para isso, é bom saber o que significam os dados descritos na ficha dos personagens:

PF (Pontos Físicos): É o quanto de dano físico o personagem pode resistir. Todo dano que o PG sofrer é subtraído deste número. Quando o total de Pontos Físicos chegar a 0, ele morre.

PM (Pontos Mágicos): É a quantidade de pontos que o personagem tem para gastar utilizando magias. O custo de cada magia utilizada é subtraído do total dos PM.

I.A. (Índice de Ataque): Define a chance de o personagem ser bem sucedido em um ataque físico. Quanto maior o Índice de Ataque maior é a sua chance de acertar o alvo.

I.D. (Índice de Defesa): Define a chance de o personagem defender ou se esquivar de um ataque físico adversário.

A.M. (Acurácia Mágica): Define a chance de o personagem ser bem sucedido em um ataque mágico. Quanto maior a Acurácia Mágica maior é a sua chance de acertar o alvo com uma magia ou habilidade.

D.M. (Defesa Mágica): Define a chance de o personagem defender ou se esquivar de um ataque mágico adversário.

Dano: É o dano físico que você inflige no adversário quando tem um ataque bem sucedido. O dano do personagem é o dano que a arma causa somado ao dano desarmado do personagem.

O Dano padrão do personagem é:
Dano desarmado + Dano da Arma
EX: $1d4+1 + \text{Maça (1d8)} = 1d12+1$

OBS: O I.D., D.M. e Dano descritos na ficha do personagem já vêm com os bônus dos

equipamentos inclusos. Então quando o PG for trocar de arma ou armadura subtraia os bônus das armas antigas para calcular o novo índice!

COMBATE PASSO-A-PASSO

Veja na ordem, os principais passos de um combate comum:

- ❖ Para iniciar o combate, o mestre deve definir quem começa jogando. A melhor forma é jogar um dado para decidir que lado começa atacando.
- ❖ Cada um em sua vez, os jogadores vão decidindo se vão atacar ou o que vão fazer em seus turnos.
- ❖ O combate não precisa ter necessariamente um vencedor. Os adversários podem entrar em um acordo ou alguém pode fugir.

EX: Alguns combates podem ser interrompidos com apenas poucas moedas de ouro. Sem mortes.

COMO DESFERIR UM ATAQUE FÍSICO:

O jeito mais comum de ganhar uma batalha é fazendo ataques físicos simples contra seus adversários. Quando o personagem faz um ataque direto, usando armas ou mesmo desarmado, sem usar habilidades ou magias, dizemos que este fez um ataque simples.

Veja abaixo como fazer um ataque simples contra seu adversário:

- ❖ Primeiro jogue seu dado de movimento, pois você poderá usar até a metade de seu movimento antes de atacar. A metade do movimento é arredondada para cima. Por exemplo, caso você obtenha 3 no dado, poderá se movimentar 2 e ainda atacar.
- ❖ Escolha o alvo que você quer atacar. Desde que esteja ao alcance de sua arma.

- ❖ Jogue 1d20; some o resultado do dado ao seu I.A. (Índice de Ataque). Se o resultado da soma for maior que o I.D. do oponente, então o ataque foi bem sucedido. Caso contrário, o ataque falhou.
- ❖ Se o ataque for bem sucedido você deve jogar o dado para conferir o dano que o personagem causou no alvo. O dado de dano está descrito na ficha do personagem.



- ❖ O personagem ou seu oponente morre quando seus PFs chegarem a 0.

Acerto Crítico: Caso o jogador obtenha 20 em 1d20, considera-se que o ataque foi bem sucedido independentemente dos I.A. e I.D. dos envolvidos. Além disso, o ataque causa o dobro de dano.

Falha Crítica: Caso o jogador obtenha 1 ou 2 em 1d20, considera-se que o ataque foi mal sucedido independente dos I.A. e I.D. envolvidos.

MAGIA

A Magia é um dos elementos mais importantes do sistema S.A.G.A. Esta arte pode ter muita utilidade, principalmente em batalha.

Estudar magia é algo muito complexo, por isso os estudiosos dividiram a magia em Caminhos, para que o estudo da magia se torne menos confuso. E o uso destes caminhos é atribuído aos PG de acordo com a classe que assumem.

Os Caminhos Básicos de magia são: **Magia Arcana, Magia Elemental e Magia Divina.**



Cada magia possui algumas características únicas:

Primeiro, tome o cuidado de notar se o alvo está dentro do alcance da magia.

Então observe o custo da magia, ou seja, a quantidade de PM (Pontos Mágicos) que a magia irá consumir do personagem para ser utilizada.

Após isso, algumas magias exigem que o lançador fique uma ou mais rodadas concentrado para lançar o feitiço. Para saber se a magia exige algum tempo para carregar observe a Concentração. Durante o tempo que estiver esperando para lançar uma magia, o lançador não pode ter a concentração interrompida. Isto inclui ser atacado ou fazer outras ações, ou mesmo se movimentar. Barulhos altos não são considerados incômodos relevantes.

REALIZANDO UM ATAQUE MÁGICO

As magias e habilidades desferidas contra um ou mais alvos podem ser defendidas ou esquivadas. O sucesso do ataque mágico depende dos atributos de Acurácia Mágica e Defesa Mágica envolvidos. Veja como é o processo de ataque e defesa de uma magia ou habilidade:

- ❖ Primeiro escolha a magia ou habilidade que deseja usar.

- ❖ O personagem pode movimentar-se antes de usar a magia ou habilidade, desde que ainda restem 3 casas de movimento antes de usá-la. Se quiser, o personagem pode usar sua técnica sem jogar o dado de movimento, dando fim ao seu turno após usá-la.
- ❖ Escolha o alvo que você quer atacar. Desde que esteja ao alcance de sua magia ou habilidade. Algumas magias ou habilidades atingem múltiplos oponentes.
- ❖ Jogue 1d20; some o resultado do dado ao seu A.M. (Acurácia Mágica). Se o resultado da soma for maior que o D.M. (Defesa Mágica) do oponente, então a magia ou habilidade foi bem sucedida. Caso contrário, o ataque mágico falhou.
- ❖ Se o ataque mágico for bem sucedido, então o efeito da magia ou habilidade será desencadeado sobre o alvo. Algumas magias causam dano, outras poderão reduzir atributos do alvo, etc...

Acerto Crítico: Caso o jogador obtenha 20 em 1d20, considera-se que o ataque foi bem sucedido independentemente dos A.M. e D.M. dos envolvidos. Além disso, o ataque causa o dobro de dano ou duração. (Caso seja uma magia ou habilidade que cause dano ou duração).

Falha Crítica: Caso o jogador obtenha 1 ou 2 em 1d20, considera-se que o ataque foi mal sucedido independente dos A.M. e D.M. envolvidos.

OBS: Geralmente os convedores da magia possuem uma Def. Mag. mais alta que os demais personagens.

OBS: Fica a critério do alvo resistir ou não à magia. Por exemplo, magias e habilidades de cura ou que irão ajudar ao alvo não necessitam de testes de ataque mágico para serem bem sucedidas. Basta que o alvo consinta com a ação.

HABILIDADES

As Habilidades são técnicas específicas que não fazem parte dos caminhos da magia. Algumas habilidades fazem parte da descrição da classe do personagem, outras são adquiridas ao longo de sua evolução ou até mesmo através de itens mágicos.

A forma de mensurar se o PG foi bem sucedido em usar uma habilidade é similar a de uma magia. No entanto, as habilidades possuem índice percentual de **Acerto** que indica qual a chance do herói executar aquela habilidade.

Cada habilidade possui uma % pré-definida, e o procedimento se assemelha a de um teste de atributo. O jogador que representa o personagem deverá lançar mão de seu d100. Se o resultado do dado for inferior ao descrito no percentual da habilidade então o herói foi bem sucedido. Caso contrário, houve uma falha.

Levando em consideração que as habilidades não fazem parte dos caminhos da magia, estas técnicas não consomem PM (Pontos Mágicos). Então, em sua ficha há a descrição da **frequência** de vezes que o personagem pode utilizar aquela habilidade por dia ou por alvo, ou mesmo ilimitada. Para as habilidades que consideram “dias” como medida (EX: 1x/dia), a utilização é restaurada após 8 horas de sono ininterruptas.

O PG irá aprimorar seu % de acerto ao evoluir de nível. Há descrição na ficha do PG de uma **evolução** que será o % que a taxa de acerto de sua habilidade aumentará de um nível para o outro. Este valor nunca poderá passar de 80% ou o limite descrito na ficha, o que for menor.

Toda vez que um personagem visa atingir um oponente com uma habilidade deve, além do teste de acerto da habilidade, fazer um teste de ataque mágico contra aquele oponente.

EXPERIÊNCIA E EVOLUÇÃO

Talvez uma das coisas mais divertidas no sistema S.A.G.A. é sensação de ter seu personagem cada vez mais forte, pois ele evolui ao decorrer das buscas.

Toda vez que derrota inimigos e/ou conclui objetivos, o personagem acumula Pontos de Experiência (EXP). Ao atingir uma determinada quantidade de pontos de experiência, o personagem passa para o nível seguinte. Ao evoluir, o herói melhora suas capacidades de combate e suas técnicas mágicas. Os atributos básicos não melhoram com o nível.

O mestre também deve atribuir experiência para personagens dos jogadores que tiveram ótimas ideias ou se safaram de uma situação perigosa usando meios alternativos. A quantidade de EXP que se deve dar para um personagem

nestas situações deve ter um critério subjetivo adotado pelo Mestre.

A quantidade de EXP que é necessária para que cada personagem evolua está descrita em uma Tabela de Evolução que varia de acordo com sua classe. O quanto cada personagem melhora cada um de seus atributos depende também de sua classe. Ao fim deste guia há anexo a seção **TABELAS DE EVOLUÇÃO**, onde se pode consultar quanto de EXP é necessária para evoluir cada um dos níveis.

HISTÓRIA

A história do personagem constitui informações que dão personalidade ao herói. Contido na história estão todos os seus feitos importantes do passado e quaisquer outras informações relevantes sobre o PG.

Dentro da história também podemos encontrar o que levou o personagem a estar na situação em que se apresenta: O que o trouxe até aqui. Quais são suas motivações e seus objetivos ao unir-se a um grupo de aventureiros.

Enfim, a história do personagem é um elemento fundamental para dar mais vida ao jogo.

TESOUROS E ITENS.



Todos os personagens podem carregar equipamentos, dinheiro e itens. Com isto, irão tornar-se mais poderosos, compraram e adquirirão melhores equipamentos e itens úteis para sua jornada.

Os personagens poderão fazer o que quiserem com as conquistas de suas buscas, inclusive vendê-las nas lojas das cidades e ao longo

das aventuras irem acumulando riquezas. Descrito na ficha de personagem existe o dinheiro e itens iniciais de cada aventureiro.

O dinheiro também pode ser acumulado para que o PG possa comprar o que precise. Nas cidades, existem lojas dos mais diferentes tipos. Pode-se comprar de machados a varas de pesca. Quem decide como gasta seu próprio dinheiro é o jogador que controla o personagem.

EQUIPAMENTOS

Os equipamentos são uma escolha importante para determinar a eficácia do personagem em combate. Cada classe pode usar tipos diferentes de equipamento. Por exemplo, Guerreiros são capazes de usar quase todos os tipos de armas e armaduras, já os magos são mais fracos fisicamente e mais restritos com relação aos equipamentos que usam. As limitações de equipamento de cada classe de personagem estão explicadas na descrição de cada classe na seção de **REGRAS AVANÇADAS**.

Armas: De leves adagas à poderosos machados, em geral, as armas servem para implementar o dano do personagem. Algumas destas armas exigem que o personagem use as duas mãos para atacar, impedindo que este use um escudo ou uma segunda arma. Algumas armas como Bastões e Manguais são capazes de atacar em diagonal.

Armaduras: Elmos, Peitorais, Armaduras ou até mesmo mantos são capazes de implementar o I.D. de seu usuário. Quanto mais forte o personagem, mais pesadas poderão ser suas armaduras.

Escudos: Em complemento às armaduras, o escudo é outro importante equipamento de defesa. A maioria dos escudos melhora uma pequena proporção da D.M. de seu usuário. Alguns escudos mais robustos concedem I.D. também.

Acessórios: Luvas, Cintos, Capas e Botas são acessórios que podem ser usados pelos personagens. De forma geral, os acessórios não complementam os atributos de combate dos personagens. No entanto, existe uma infinidade de opções de acessórios mágicos que irão conceder diversos benefícios.

Ao longo das buscas e aventuras, os personagens encontrarão uma série de equipamentos mágicos. Estes maravilhosos tesouros poderão conceder diversos tipos de bônus a seus usuários.

GUIA COMPLETO DE CLASSE



Nesta seção exploraremos mais a fundo os benefícios e limitações de cada classe. Como mestre, é importante que você controle estes elementos. Os jogadores podem, ou não, ler este guia. Embora seja altamente recomendada a leitura de, pelo menos, a classe de personagem com a qual vai jogar. Já para o Mestre do Jogo, a leitura é imprescindível. O MJ deve saber quais equipamentos cada personagem pode usar, ou que tipo de magia e com que frequência cada irá aprender. Além das classes básicas, disponível no módulo básico, ainda existem as Classes Avançadas que ficarão disponíveis aos heróis assim que atingirem um nível mais alto. Entenda o funcionamento:

CLASSE BÁSICAS

As classes básicas são aquelas com as quais os personagens começam o jogo, no Nível 1. São as formas primárias de componentes do grupo de heróis. As classes básicas são: Guerreiro, Mago Arcano, Clérigo, Ladrão e Híbrido.

Mas não se engane! As classes básicas podem ser extremamente poderosas e muito menos limitadas que as Classes Avançadas. Os personagens de Classes Básicas têm seu papel e suas funções bem definidas dentre os aventureiros.

CLASSE AVANÇADAS

As classes avançadas são especializações das classes básicas. Cada uma das Classes Básicas possui suas tem pelo menos 3 Classes Avançadas como opção. Cada Classe Avançada tem seus próprios requisitos para ser acessada. Os requisitos devem estar preenchidos no momento da mudança de classe e sem a ajuda de equipamentos. Após isso, não importa se os atributos forem reduzidos para menos do que o requisitado.

Ao atingir o nível 6 de seu personagem, o jogador pode, ou não, tornar-se uma das Classes Avançadas ligadas a sua Classe Básica original. Podendo optar mais adiante se quiser.

CLASSE BÁSICAS



GUERREIRO

Treinados arduamente durante anos, os guerreiros são os mais fortes entre os personagens e normalmente tomam à dianteira nos combates. Suas técnicas estão restritas à força física e de combate, optando na maioria dos casos pelo combate corpo a corpo.

Os Guerreiros são os membros que darão consistência ao grupo de heróis, pois são a principal força de combate do grupo. São relativamente simples de usar, mas muito eficazes. Estes lutadores são extremamente resistentes, sendo a classe com o maior ganho de PF. Os atributos mais altos em guerreiros costumam ser a FORÇA e SAÚDE.

Equipamentos:

Os guerreiros foram intensamente preparados para usar basicamente quaisquer armas disponíveis nas lojas padrão. Preferem o combate direto, mas são capazes de usar armas de projéteis como arcos, bestas ou fundas. O guerreiro pode equipar-se com armas de uma mão e escudo, ou equipar as melhores armas de duas mãos.

Robustos, estes lutadores possuem força física para usar quaisquer armaduras de peso de até 15 Kg, ou 20 Kg se tiverem mais de 80 de FORÇA. Além de poderem usar quaisquer tipos de acessórios, elmos e escudos.

Como opção, os guerreiros podem ainda usar uma arma de uma mão em cada uma das mãos. No entanto, se o fizerem, sofrem uma penalidade disposta nas regras para uso de duas armas.

Habilidades:

As habilidades de um guerreiro normalmente se restringem às suas aptidões para o combate e sua perícia em armas. Não costumam possuir outras habilidades, e nem conhecem como fazer uso da magia.

Demais Características:

A maioria dos guerreiros dedicou sua vida inteira a aprimorar suas técnicas em combate. Não são capazes de ler pergaminhos, e muitos deles não são capazes nem ao menos de ler. Possuem uma Defesa Mágica fraca e têm dificuldade de resistir a efeitos mágicos. Sua Defesa Mágica inicial é 12.

Os guerreiros fazem exercícios físicos, por algumas horas do dia para poderem manter seu porte. Normalmente aprenderam a cavalgar cavalos, mesmo em alta velocidade. Além de serem capazes de combater mesmo montado no animal.

*Para verificar a evolução desta classe, checar a Tabela de Evolução do Guerreiro.

MAGO ARCANO



Os magos arcanos são extremamente inteligentes e dedicaram suas vidas ao profundo estudo da Magia Arcana. Com poderosos feitiços, a magia deste personagem é muito efetiva tanto dentro como fora de um combate.

Por dedicarem suas vidas ao estudo, os magos normalmente são fracos fisicamente e são pouco eficazes em combates corpo a corpo. Preferem ficar a certa distância e participar ativamente dos combates sem terem que se expor demais. Os atributos mais forte dos magos normalmente são INTELIGÊNCIA E SABEDORIA.

Equipamentos:

O ponto forte dos magos não é o combate direto, e precisam ter mobilidade, principalmente das mãos, para realizar seus feitiços. Fracos fisicamente, estes estudiosos são capazes de atacar apenas com adagas, punhais, cetros, cajados e bastões. Como opções a distância, podem usar fundas, bestas leves, dardos e adagas de arremesso.

As limitações relacionadas às armaduras são mais duras ainda. Os magos podem apenas usar mantos, robes, trajes e outras roupas leves de até 3 kg, e consequentemente sem muita proteção. Acessórios como Cintos, Botas e Luvas estão limitados a até 1 Kg. Os magos também podem usar Elmos Leves ou Coroas de 1 Kg de peso. Magos podem usar apenas broquéis como escudo e apenas se não estiverem usando uma besta ou bastão. O uso de duas armas não é permitido.

Habilidades:

As habilidades destes magos giram em torno do uso da Magia Arcana. O círculo de magia que o mago é capaz de usar varia de acordo com seu nível de experiência (Tabela).

O mago é capaz de aprender 1 magia aleatória do seu círculo atual por nível ou 2 magias aleatórias de círculos anteriores. O uso da magia por um mago arcano básico não faz distinção entre magias Arcanas da Escola Clássica, Escola Psíquica ou Escola da Guerra.

Uso dos Círculos - Mago Arcano/Elemental			
Círculo	Nível	Círculo	Nível
1	1	6	20
2	3	7	25
3	6	8	30
4	10	9	35
5	15	10	45

Um mago de nível 1, inicia com 3 magias de Círculo 1 das magias arcana. A primeira magia a ser incorporada ao Grimório mago pode ser escolhida por ele dentro do primeiro círculo. As demais serão sorteadas aleatoriamente.

Demais Características:

Magos preferem passar boa parte do seu dia estudando e normalmente são cultos e bons oradores. Podem cavalgar, mas não com a perícia dos guerreiros, não correm a cavalo, e nem combatem montados.

São capazes de ler escritas, runas e pergaminhos, tanto para aprendê-los quanto para usá-los. Possuem a Defesa Mágica inicial de 15, a mais alta dentre as classes.

***Para verificar a evolução desta classe, checar a Tabela de Evolução do Mago.**

LADRÃO



Estes são indivíduos que sobreviveram na vida à base de esperteza e sagacidade, muitas vezes subtraindo a riqueza alheia. Os ladrões são sorrateiros e furtivos, dentro e fora de um combate, e podem surpreender mortalmente seus inimigos. Em combate são mais efetivos que os magos, mas também evitam o embate direto, optando por acabar com seus oponentes de outras formas. Dada sua natureza, a AGILIDADE e a SORTE de um ladrão normalmente são seus melhores atributos.

Equipamentos:

Os Ladrões são capazes de empunhar pequenas espadas ou quaisquer outras armas mais leves que uma espada curta comum. Como opção, podem usar arcos longos ou curtos, bestas levas, dardos e outros projéteis. Não podem usar bestas pesadas e arcos compostos.

As armaduras podem ser de couro ou placas, podendo pesar até 7 Kg. Ladrões podem usar elmos leves e coroas de até 1 Kg. Usam acessórios como botas, luvas e cintos de até 1 Kg. Se optarem por usar escudos, estarão aptos a carregar até Escudos Médios. Como opção, estes hábeis personagens podem usar uma adaga ou espada curta em cada uma das mãos. No entanto, se o fizerem, não poderão carregar quaisquer escudos e sofrem uma penalidade de apenas -1 IA e -1 ID. Esta penalidade dura apenas os 4 primeiros níveis que o personagem mantiver esta formação de equipamento, sumindo após este período.

Nível	Habilidades do Ladrão	Acerto	Ferquênciā	Evolução
Nível 1	Furtar Bolsos	36%	1x/alvo	2%
	Furtividade	40%	-	2%
	Arrombar Trancas Simples	40%	1x/alvo	2%
	Detectar Armadilhas	50%	1x/alvo	2%
	Desarmar Amadilhas	50%	1x/alvo	2%
Nível 8	Disfarce	55%	-	2%
	Lábia Negocial	40%	1x/alvo	2%
Nível 14	Arrombar Trancas Complexas	40%	1x/alvo	2%
	Persuasão	46%	3x/dia	2%
Nível 20	Ataque Duplo	50%	3x/dia	2%
	Lábia Negocial Avançada	36%	1x/alvo	2%

Habilidades:

Os ladrões possuem habilidades específicas. Segue ao lado a tabela das habilidades dos ladrões de acordo com o nível de experiência. Suas técnicas são voltadas a ser oportunista e perspicaz.

Além disso, ao obter sucesso em um ataque simples contra um oponente pelas costas, o dano causado é dobrado. Esta habilidade só surte efeito em humanoides e apenas em criaturas inteligentes.

Demais Características:

Ladrões podem cavalgar cavalos em alta velocidade e combater montado. Além de serem peritos em caminhar em silêncio, escalar muros, e a maioria são bons em jogos de azar. **O ladrão causa o dobro do seu dano comum se atacar seu oponente pelas costas.** Possuem uma defesa mágica intermediária, iniciando com 12.

**Para verificar a evolução desta classe, checar a Tabela de Evolução do Ladrão.*

CLÉRIGO



© FANTASY FLIGHT GAMES

A classe que exige os maiores sacrifícios em prol da fé. Os clérigos são capazes de usar a Magia Divina, concedida pelo poder de sua fé. Normalmente estão a serviço do clero e sua principal função é proteger e curar seus semelhantes. Embora possam usar magias, são lutadores decentes. Os atributos mais acentuados de um clérigo são a FORÇA e a SABEDORIA.

Equipamentos:

Os clérigos fazem um voto sagrado para não poderem usar armas de corte e perfuração. Então, fica a disposição para seu uso, praticamente quaisquer armas desde que não possuam pontas ou lâminas. Os clérigos são capazes de usar armas de uma mão com escudos ou armas de duas mãos, mas seu treinamento não lhes permite usar uma arma em cada uma das mãos.

As armaduras usadas por esta classe são equivalentes às de um guerreiro. Usam armaduras de até 20 Kg, além de luvas e botas pesadas, se necessário. Podem usar quaisquer escudos disponíveis nas lojas. Clérigos não podem usar armas mágicas que disparam efeitos de Magias Arcanas de ataque.

Habilidades:

Uso dos Círculos - Clérigo			
Círculo	Nível	Círculo	Nível
1	1	6	20
2	3	7	25
3	6	8	30
4	10	9	35
5	15	10	40

As habilidades mágicas dos clérigos seguem um padrão semelhante ao dos magos. Quanto maior o nível do Clérigo, mais alto será círculo de magia permitida.

Os clérigos dominam 1 magia aleatória do seu círculo atual por nível ou 2 magias aleatórias de círculos anteriores. Um clérigo padrão não faz distinção entre as Escolas de Magia Divina. No nível 1, o herói inicia com 2 magias do 1º Círculo, sendo a primeira de sua escolha e a outra aleatória. Além disso, o clérigo é capaz de usar habilidades de expulsão de Mortos-Vivos e algumas entidades. Segue abaixo a tabela de habilidades:

Nível	Habilidades do Clérigo	Acerto	Ferquênciā	Evolução
Nível 1	Afastar Mortos Vivos	50%	1x/alvo	2%
Nível 10	Expulsar Demônios e seres do Inferno	50%	1x/alvo	2%
Nível 20	Repulsa de Fé	50%	1x/alvo	2%

Demais Características:

Clérigos também podem cavalgar em alta velocidade e combater em cavalos. Além de lerem pergaminhos e escritas religiosas ou de magia divina. Os clérigos são obrigados a fazer orações 3 vezes ao dia, por pelo menos uma hora. Não são tão resistentes a magia como um Mago e possuem uma Defesa Mágica inicial de 13.

**Para verificar a evolução desta classe, checar a Tabela de Evolução do Clérigo.*

MAGO ELEMENTAL



Aos desatentos, o Mago Elemental pode ser confundido com um Mago Arcano. Mas, não se engane. Embora seu tipo físico seja parecido e ambos sejam muito inteligentes, este herói desconhece o uso da Magia Arcana.

Os Magos Elementais são adeptos da harmonia com os elementos naturais, e para defender-se usam os quatro elementos primários: Terra, Água, Fogo e Ar. A esta classe, é permitida o uso da Magia Elemental. Os atributos mais forte dos magos normalmente são INTELIGÊNCIA E SABEDORIA.

Equipamentos:

Assim como os demais magos, o Mago Elemental é fraco fisicamente e acredita ser desnecessário o combate corpo a corpo. São permitidas apenas armas de ataque de pequeno porte: Adagas, Punhais, Cajados, Dardos, Bastões, Fundas e pequenas Bestas.

As armaduras também são bastante restritas. Os Magos Elementais podem apenas usar mantos, robes, trajes e outras roupas leves de até 3 kg. Podem usar acessórios como botas, cintos e luvas leves de até 1 Kg. Elmos Leves e Coroas de até 1 Kg também são permitidos. Magos podem usar apenas broquéis como escudo e apenas se não estiverem usando uma besta ou bastão. O uso de duas armas não é permitido.

Habilidades:

Uso dos Círculos - Mago Arcano/Elemental			
Círculo	Nível	Círculo	Nível
1	1	6	20
2	3	7	25
3	6	8	30
4	10	9	35
5	15	10	45

escolhida por ele dentro do primeiro círculo.

O uso Magia Elemental também segue uma lista de Nível x Círculo. O Mago Elemental padrão pode usar magias de quaisquer elementos.

Este tipo de mago é capaz de aprender 1 magia aleatória do seu círculo atual por nível ou 2 magias aleatórias de círculos anteriores. Um mago de primeiro nível, inicia com 3 magias de primeiro círculo das magias Elementais. A primeira magia a ser aprendida, pode ser

Demais Características:

Magos Elementais passam boa parte do seu tempo estudando e observando a natureza. Podem cavalgar, mas não correm a cavalo, e nem combatem montados.

São capazes de ler escritas, runas e pergaminhos. Tanto para aprendê-los quanto para usá-los. Possui a Defesa Mágica equivalente de um Mago Arcano, iniciando com 15.

**Para verificar a evolução desta classe, checar a Tabela de Evolução do Mago.*

HÍBRIDO



O híbrido é um herói dinâmico, um misto de guerreiro e mago. É capaz lançar todos os tipos de magia básica – Arcana, Divina ou Elemental – mas em um nível inferior aos magos e ao clérigo. São lutadores decentes, mas nem de longe fazem frente a bons guerreiros.

Os híbridos são inteligentes e fortes, mas possuem seus atributos relativamente equilibrados. Procuram fazer a opção de combater corpo a corpo ou a distância de acordo com o que lhe convier. Para os híbridos, os atributos mais fortes geralmente são AGILIDADE e INTELIGÊNCIA.

Equipamentos:

Os híbridos podem usar armas de médio porte, não podendo usar armas de duas mãos ou grandes machados e martelos. Sua limitação para armas ofensivas é de até 5 Kg. Como opção, os híbridos podem ainda usar uma arma de uma mão em cada uma das mãos. No entanto, se o

fizerem, sofrem uma penalidade disposta nas regras para uso de duas armas. O peso das armaduras que carregam também são inferiores aos guerreiros, limitadas até 9 Kg. O uso de botas, elmos e luvas é livre, mas podem usar apenas escudos de pequenos e médios.

Uso dos Círculos - Híbrido				
Círculo	Nível		Círculo	Nível
1	1		6	22
2	4		7	27
3	7		8	33
4	11		9	45
4	16		9	55

Habilidades:

Os híbridos não possuem habilidades específicas além de suas magias. A escolha das magias de um híbrido pode transitar livremente entre caminhos da magia, mas a quantidade de PM disponíveis é inferior aos das classes específicas como o clérigo e os magos. Além disso, os híbridos ganham significativamente menos PF e ID que guerreiros e clérigos e menos IA

que guerreiros e ladrões. Sua velocidade em aprender magias também é menor que dos clérigos e magos.

Este herói aprende 2 magias aleatórias dos caminhos escolhidos a cada 3 níveis. Ou seja, o híbrido não aprende magias nos níveis múltiplos de 3. No entanto, assim como os magos, eles devem respeitar a tabela dos círculos permitidos para seu nível, podendo optar por até 2 magias de círculos anteriores, como as demais classes. O híbrido de nível 1, inicia com 2 magias de primeiro círculo de quaisquer escolas de magia. A primeira magia aprendida pode ser escolhida por ele dentro do primeiro círculo de uma delas.

Demais Características:

Os híbridos são curiosos e gostam de observar as atividades de outros personagens. Podem cavalgar, mesmo em alta velocidade, e também conseguem combater a cavalo.

Embora não sejam peritos, têm um conhecimento relativo de pergaminhos, runas e escritas e também podem lê-los. Não são tão resistentes a magia como um Mago e possuem uma Defesa Mágica média de 13.

*Para verificar a evolução desta classe, checar a Tabela de Evolução do Híbrido.

CLASSE AVANÇADAS

VARIACÕES DE CLASSE DO GUERREIRO



GUERREIRO PERITO

O Guerreiro Perito é um guerreiro comum que, em determinado momento de seu treinamento, se especializou em apenas um tipo de arma. Este guerreiro passa a concentrar todos os seus aprimoramentos no uso desta arma.

O Perito é a classe com maior poder ofensivo dentre todas as classes. A perícia para a arma escolhida o destaca dos guerreiros comuns, mas este lutador passa a ter penalidades para outros tipos de armas.

REQUISITOS:

FORÇA: 65 INTELIGÊNCIA: 50

Funcionamento e Diferenciais:

O Guerreiro Perito pode escolher o tipo de arma que quer especializar-se, escolhendo entre apenas um tipo, incluindo projéteis. Ou seja, se escolher uma espada, deverá determinar qual o tipo de espada (Espada Curta, Longa, Bastarda, etc). Para a arma escolhida, ele recebe um bônus de + 1 de I.A. e + 1d4+1 de dano e um bônus de + 1 de I.A. e + 1d4+1 a cada 6 níveis para o uso da arma escolhida.

Esta classe só pode especializar-se em armas de combate corpo a corpo. Caso o Perito use outro tipo de arma, receberá todos os seus bônus em forma de penalidade adicionados de -3 IA e ID.

BÁRBARO

Um bárbaro é um brutamonte amante da mais pura força bruta. Os bárbaros são grotescamente fortes e mais resistentes que os guerreiros comuns.

Foram criados como selvagens, normalmente em vilas combatendo grandes animais. São pouco cultos e a maioria não sabe ler nem poucas palavras. Costumam ser mal educados e falam e muitas vezes falam o idioma errado. São praticamente trogloditas à mesa. Existem alguns guerreiros que tornaram-se bárbaros depois da maturidade, sendo um pouco menos selvagens que a maioria.

REQUISITOS:

FORÇA: 80 SAÚDE: 65

Diferenciais e Funcionamento:

Devido a sua alta SAÚDE e seu treinamento



físico que um guerreiro, possui mais PF. Os bárbaros ganham +3 PF adicionais por evolução do nível 2 ao 10, +4 PF do nível 11 ao 20, +5 PF do nível 21 ao 30 e assim por diante.

Com sua força avantajada, possui também bônus no dano causado nos oponentes de +1d8 de dano. Mas estes lutadores odeiam estar pesados e não usam nenhum tipo de armadura pesada, limitando seus equipamentos a Armaduras de tecido de até 7 Kg. Elmos e Acessórios continuam livres.



PALADINO

Um paladino é um guerreiro que luta a serviço da ordem do clero. São guerreiros capazes de usar magia divina e possuem um código de honra muito rígido.

São vistos pela sociedade como exemplos e símbolos de justiça. É bastante comum ver Paladinos liderando grupos de heróis devido a sua imagem de respeito. Os Paladinos costumam ser mais sábios que os guerreiros.

REQUISITOS:

SABEDORIA: 55 CARISMA: 60

Diferenciais:

Segundo o clero, os paladinos receberam permissão divina para empuhar suas espadas, e apenas espadas, contra o mal. Podem usar todos os tipos de espadas, e normalmente preferem as Espadas de Duas Mãos, mas não podem usar outros tipos de armas ofensivas. Os paladinos

também não podem usar duas armas. Em compensação são treinados para serem capazes de vestir quaisquer tipos de armaduras, até mais pesadas que as permitidas a guerreiros, bem como escudos, botas, elmos e luvas. Não é permitido o uso de quaisquer itens que desencadeiem efeitos de magias arcana.

Estes guerreiros podem usar Magia Divina, mas não com a mesma eficácia que um clérigo, limitando o círculo máximo que é capaz de usar. O herói começa com 2 magias divinas aleatórias.

A tabela de evolução de um Paladino é igual à de um guerreiro, no entanto recebe uma magia divina aleatória em todos os níveis pares.

A cada magia a ser aprendida, pode-se escolher entre uma magia do círculo atual à escolha do jogador ou 2 magias de círculos anteriores aleatoriamente. A quantidade de PM atribuídos a esta classe também é menor que a de um clérigo. Ao serem promovidos a Paladinos, estes personagens ganham +1 AM & DM.

Um guerreiro que esteja vinculado ao clero ou servindo ao rei, ao evoluir ao nível 6, pode solicitar ao clero que o teste para torná-lo um paladino. Se for bem sucedido, o paladino passa a ter a obrigação de orar uma vez ao dia por pelo menos uma hora.

Caso um paladino tome o caminho do mal ou tenha condutas contrárias às orientações do clero, ele perde sua condição de servo de Deus tornando-se um Paladino Caído. Neste caso, o guerreiro para de aprender novas magias divinas.

Uso dos Círculos - Paladino			
Círculo	Nível	Círculo	Nível
1	1	6	25
2	5	7	32
3	9		
4	14		
5	19		

VARIACÕES DE CLASSES DO MAGO



COLEGIADO ARCANO

O Colegiado Arcano é um Mago Arcano que usa a Magia Arcana assim como os outros, no entanto especializou-se no uso da Escola Clássica. As Magias Arcanas Clássicas tendem a usar de efeitos de ataque, pequenas invocações, alguns tipos de encantamento, criação de energia e objetos.

REQUISITOS:

INTELIGÊNCIA: 65 SABEDORIA: 60

Diferenciais:

O Colegiado Arcano pode apenas usar as Magias da Escola Clássica, não podendo aprender nenhuma da Escola Psíquica ou da Guerra. Embora a tabela de evolução deste tipo de mago seja igual à de um mago arcano comum, suas magias só podem ser aprendidas dentre as magias clássicas.

Em contrapartida, o Colegiado Clássico pode usar a magia clássica mais efetivamente que um mago comum. Ele inicia com uma magia adicional e ganha uma magia adicional a cada 4 níveis. Os Colegiados ganham +2 PM por nível em suas evoluções do nível 2 ao 10, +3 PM em suas evoluções do nível 11 a 20 e assim por diante. Além disso, o mago pode escolher a magia de seu círculo atual que vai aprender, ou aprender duas magias aleatórias de círculos anteriores.

Um Mago Arcano comum pode tornar um Colegiado Clássico ao atingir o nível 6. No entanto, se o fizer, ele esquece quaisquer outras magias que não sejam da Escola Clássica do seu grimório. Eles também só podem aprender pergaminhos da Escola Clássica.

METAMAGO

O Metamago é um Mago Arcano que optou por estudar dentro da Magia Arcana apenas a Escola das Magias Psíquicas. Este tipo de magia trabalha usando o poder da mente e o psiquismo. As magias desta escola normalmente envolvem danos mentais, controle e telecinese.

REQUISITOS:

INTELIGÊNCIA: 75 SABEDORIA: 50

Diferenciais:

O Metamago pode apenas usar as Magias da Escola Psíquica, não podendo aprender nenhuma da Escola Clássica e da Guerra. Embora a tabela de evolução deste tipo de mago seja igual à de um mago arcano comum, suas magias só podem ser aprendidas dentre as magias psíquicas.

Os Metamagos são altamente peritos em suas artes. Estes



magos iniciam com uma magia adicional e ganham uma magia adicional a cada 4 níveis. Eles ganham +2 PM por nível em suas evoluções do nível 2 ao 10, +3 PM em suas evoluções do nível 11 a 20 e assim por diante. Além disso, o mago pode escolher a magia de seu círculo atual que vai aprender, ou aprender duas magias aleatórias de círculos anteriores.

Um Mago Arcano comum pode tornar um Metamago ao atingir o nível 6. No entanto, se o fizer, também são obrigados a abrir mão de todas as magias que não sejam da Escola Psíquica do seu grimório. Eles também só podem aprender pergaminhos da Escola Psíquica.

MAGO DA GUERRA

Diferentemente dos demais magos peritos, o Mago da Guerra não tem o porte de um mago comum. Ele é bem robusto que um mago comum e um combatente corpo-a-corpo bem mais efetivo também. Este tipo de mago lembra um pouco as aptidões de um bardo ou híbrido. Embora não seja um mago tradicional, o Mago da Guerra é capaz de lançar magias Arcanas exclusivamente da Escola da Guerra.

REQUISITOS:

FORÇA: 50 CORAGEM: 55

Diferenciais:

Os Magos da Guerra são mais fortes que os magos comuns. Por isso, eles seguem a tabela de evolução específica do Mago da Guerra (Disposta na tabela de Evolução do Ladrão). Seus ganhos de IA e dano são bastante agressivos. No entanto, há um ganho menor de PM que os demais magos. O Mago da Guerra passa a aprender magias apenas nos níveis pares, aumentando seu grimório apenas uma vez a cada dois níveis.



Uso dos Círculos - Mago da Guerra			
Círculo	Nível	Círculo	Nível
1	1	6	22
2	4	7	28
3	7	8	34
4	12	9	40
5	17	10	50

6 pode se tornar um Mago da Guerra, desde que atenda aos requisitos.

Além disso, o Mago da Guerra acessa os círculos de magia com mais dificuldade que seus outros colegas magos. Conforme tabela ao lado.

Assim que o mago evoluir para esta categoria, ele poderá imediatamente usar armas e armaduras equivalentes ou mais leves que a de um ladrão. No entanto o personagem tem um decréscimo de -1 AM & DM em seus atributos. Um Mago Arcano no nível

A tabela de evolução desta classe é desvinculada da do Mago e usa a tabela de evolução do Ladrão.

VARIACÕES DE CLASSES DO LADRÃO



ASSASSINO

Um Assassino é até mais furtivo que um Ladrão. No entanto, este implacável matador especializou-se na arte eliminar seu alvo. Os Assassinos são disciplinados e normalmente mais fechados que seus primos ladrões. Embora sejam mortalmente eficazes, não possuem habilidades de furto e arrombamento.

REQUISITOS:

AGILIDADE: 70 PONTARIA: 50

Diferenciais:

O Assassino possui habilidades diferentes do ladrão (Seguem no quadro). Não possuem como detectar e desarmar armadilhas, bem como não furtar bolsos, além de não possuir Lábia.

O Assassino, assim como Ladrão, causa 2x o dano pelas costas. Mas se seu oponente for pego pelas costas, desprevenido, antes de ter sua presença detectada e antes do combate começar, ele causa 3x o seu dano. Além disso, sempre que ataca um oponente pelas costas, o assassino recebe um bônus de +1 IA. A tabela de evolução desta classe é a mesma do ladrão. Um ladrão de nível 6 pode tornar-se um Assassino desde que abra mão de todas as demais habilidades. Os assassinos passam a ter perícia para usar shurikens.

Nível	Habilidades do Assassino	Acerto	Ferquênciā	Evolução
Nível 5	Arremessar Arma	50%	-	0%
	Furtividade	40%	-	2%
	Toque Paralizante	25%	1x/alvo	2%
Nível 13	Golpe Fatal	60%	2x/dia	0%
Nível 17	O Toque da Morte	20%	1x/alvo	1%
Nível 22	Ataque Duplo	50%	3x/dia	2%

CAÇADOR

Um caçador é um perito em rastrear e caçar seu oponente, seja ele mago ou um animal. Possui um profundo conhecimento de florestas, selvas e pântanos, e consegue identificar animais com facilidade.



REQUISITOS:

SABEDORIA: 55 PONTARIA: 60

Diferenciais:

O caçador possui habilidades distintas do Ladrão. Suas habilidades visam rastrear e identificar seu oponente. (Segue a tabela). Além disso, é mais hábil que um ladrão para detectar e desarmar armadilhas.

Estes heróis também são mais hábeis com arcos e bestas, sendo permitidos a eles o uso de Bestas Grandes e Arcos Compostos. São condescendentes de Falcoaria e podem adestrar animais como Cães, Gatos, Esquilos e pequenos Macacos. Alguns caçadores são inclusive capazes de carregar consigo um, e apenas

um, mascote que o ajuda em tarefas simples. Existem registros de caçadores que usavam até mesmo lobos

como aliados em combate. Os Caçadores passam a ter perícia especial para usar boomerang.

Um Ladrão de nível 6 pode tornar-se um Caçador, mas ficará apenas com as habilidades de um

Nível	Habilidades do Caçador	Acerto	Ferquênciā	Evolução
Nível 1	Rastrear	40%	1x/alvo	2%
	Furtividade	40%	-	2%
	Identificar Pegadas/Sentir Odor	50%	1x/alvo	0%
	Detectar Armadilhas	55%	1x/alvo	2%
	Desarmar Amadilhas	55%	1x/alvo	2%
Nível 7	Gerar Pequeno Vínculo	50%	1x/Alvo	0%
Nível 12	Flecha Certeira	40%	3x/dia	2%
Nível 16	Adestrar Bestas	45%	1x/alvo	0%
Nível 22	Ataque Duplo	50%	2x/dia	2%

caçador, embora mantenha o dano dobrado pelas costas.



BARDO

O Bardo é um Boêmio. Embora ele possua algumas habilidades furtivas, suas perícias estão mais atreladas às questões sociais.

Os Bards são bons poetas, trovadores e costumam dominar pelo menos 1 instrumento musical com bastante proeza. Adoradores da arte, estes ladrões são muito bons em entreter plateias e virar copos de rum. Os Bards vivem em Tavernas... E às vezes vivem mesmo, pois alguns bards tem quartos fixos nas hospedarias de algumas tavernas e se fixam nestes locais.

REQUISITOS:

CARISMA: 60 INTELIGÊNCIA: 55

Diferenciais:

Embora o Bardo possa Detectar/Desarmar armadilhas, não o faz com a mesma habilidade de um Ladrão. Em contrapartida possui diversas habilidades atreladas a sua música e são capazes de usar instrumentos musicais.

Os equipamentos permitidos e tabela de evolução de um bardo são iguais aos de um Ladrão, mas ele não causa o dobro de dano pelas costas e não são capazes de usar da furtividade.

Nível	Habilidades do Bardo	Acerto	Ferquênciā	Evolução
Nível 1	Furtar Bolsos	36%	1x/alvo	2%
	Música Encorajante	40%	-	2%
	Lábia Negocial	40%	1x/alvo	2%
	Detectar Armadilhas	50%	1x/alvo	2%
	Desarmar Amadilhas	50%	1x/alvo	2%
Nível 10	Disfarce	55%	-	2%
	Persuasão	40%	1x/alvo	2%
Nível 15	Trova do Desespero	40%	1x/alvo	2%
	Labia Negocial Avançada	46%	3x/dia	2%
Nível 20	Ataque Duplo	50%	3x/dia	2%
	Sonata de Ninhar	36%	1x/alvo	2%

Uso dos Círculos - Bardo

Círculo	Nível	Círculo	Nível
1	1	6	22
2	4	7	28
3	7	8	34
4	12	9	40
5	17	10	50

Bardos também são capazes de usar Magia Arcana com uma perícia muito inferior a de um mago. Eles aprendem magias uma vez a cada dois níveis. Em todos os níveis pares, o Bardo aprende uma Magia Arcana aleatória, respeitando a tabela de uso de círculos ao lado.

Um Ladrão de nível 6 pode optar por tornar-se um bardo para seguir a carreira artística e a vida boêmia.

VARIACÕES DE CLASSES DO CLÉRIGO



© 2009 Wizards of the Coast

DRUIDA

Um Druida é um Clérigo tribal, que viveu e aprendeu nas florestas. Ele acredita na harmonia com a natureza e não se sabem muito bem como são capazes de usar a Magia Divina, pois não possuem vínculo com o Clero.

Alguns Druidas possuem linhas de caráter Neutras e às vezes não ligam para o bem e o mal. Mas independentemente de seu caráter, estes seres respeitam todos os seres viventes, de humanos a animais e vegetais. Acreditam na existência de um equilíbrio entre a vida e a morte e que tudo que vem da terra, um dia à terra há de retornar.

REQUISITOS:

SABEDORIA: 55 PONTARIA: 60

Diferenciais:

Os Druidas podem usar todos os tipos de magia Divina com a mesma eficiência dos clérigos; Entretanto, tem penalidades de -10 INTELIGIGÊNCIA ao ler pergaminhos.

Possuem as mesmas restrições em relação a armas de corte e perfuração, sendo permitida a

única exceção para arcos. No que toca à armaduras, os druidas podem usar apenas armaduras de até 15 Kg e apenas protetores de cabeça leves de até 1 Kg, mas podem usar os demais acessórios como clérigos.

Mas a grande diferença entre os clérigos e druidas são as suas habilidades com animais. (Conforme a tabela). Além disso, Druídas são capazes de usar chicotes com maestria.

Um druida é uma classe que exige uma vivência anterior uma filosofia de vida diferente do clérigo. Druidas não atacam bestas e feras, exceto para se defender ou se alimentar. Um clérigo pode se tornar um druida no nível 6, desde que conheça alguma tribo élfica que o ajude em seu treinamento.

Nível	Habilidades do Druida	Acerto	Ferquênciā	Evolução
Nível 1	Entender Animais	50%	1x/alvo	2%
	Afastar animais	40%	1x/alvo	2%
	Invocar Pequeno Animal	45%	2x/Dia	2%
	Gerar Pequeno Vínculo	50%	1x/Alvo	0%
Nível 10	Comunicar-se com Animais	50%	1x/alvo	2%
	Invocar Médio Animal	40%	2x/Dia	2%
Nível 17	Invocar Grande Animal	50%	2x/Dia	2%
	Comunicar-se com vegetais	50%	1x/alvo	2%
Nível 23	Adestrar Bestas	50%	1x/Alvo	0%
	Invocar Elemental da Floresta	50%	1x/Dia	1%

NECROMANTE

Um Necromante é um clérigo que se desvirtuou do caminho da luz e passou a estudar puramente as artes negras da Vida e da Morte. Os Necromantes deixaram de servir fielmente ao Clero.

Devido aos requisitos desta classe, boa parte dos necromantes possui um caráter maligno ou neutro, mas isto não é uma regra. Existem Necromantes de bom caráter e dispostos a ajudar.

São profundos conhecedores de mortos-vivos e fantasmas. Para um Necromante, a linha que separa a Vida da Morte é tênue e deve ser estudada.

REQUISITOS:

INTELIGÊNCIA: 65 SABEDORIA: 55

Diferenciais:

Fica a disposição do Necromante a Magia Divina, mas ele só pode fazer uso da Escola Necromântica. Ele usa suas magias com a mesma grade de Círculo x Nível de um Clérigo. Em sua evolução natural, o necromante aprende apenas magias da Escola Necromântica. No entanto, a cada 3 níveis o necromante ganha uma magia aleatória de seu círculo atual de uma das outras duas Escolas, à sua escolha.

Os Necromantes podem ler pergaminhos de qualquer escola de Magia Divina, mas caso opte por aprender uma técnica fora da Escola Necromântica, esta deverá ser de círculos anteriores ao seu atual. Além disso, podem apenas aprender pergaminhos de outras escolas uma vez a cada nível de Experiência.

Além disso, os Necromantes perdem os poderes divinos de afastar mortos-vivos e entidades demoníacas. Mas por serem estudiosos dos Mortos-Vivos, são capazes de conjurá-los e destruí-los.

Nível	Habilidades do Necromante	Acerto	Ferquênciā	Evolução
Nível 1	Desmantelar Mortos-Vivos	30%	3x/dia	2%
Nível 7	Gerar Zumbi Temporário	50%	1x/alvo	2%
Nível 15	Desapropriar Mortos Vivos	40%	1x/alvo	2%
Nível 24	Roubar Morto-Vivo	50%	1x/alvo	0%

Um clérigo de nível 6 que não tiver caráter “Bondoso” ou “Caridoso” poderá optar por abrir mão de sua Fé, suas magias Divinas de outras escolas e tornar-se um Necromante. Por abrir mão de sua fé, passa a ser permitido o uso de armas de ataque e que possuam efeitos de magias arcana.

No entanto, tornando-se um estudioso, suas capacidades para combate corpo a corpo passam a ser mais frágeis, parecidas com as de um Mago. Desta forma, seus equipamentos possuem limitações equivalentes às de um Mago Elemental ou Arcano. Sua DM & AM são ampliados em +1, recebe +1 PM adicional para cada um de seus níveis até o momento e sua evolução também seguirá a tabela dos magos. Ao se tornar necromante, o clérigo não precisa abrir mão de todas suas magias divinas de outras escolas adquiridas até então, sendo facultado manter até 1 magia de outras escolas para cada 2 níveis que possua.

A tabela de evolução desta classe é desvinculada da do Clérigo e usa a tabela de evolução do Mago.



ORADOR

O Orador optou por não seguir uma hierarquia tradicional da Igreja e tornar-se um errante que prega a Palavra de Deus. Geralmente viajantes, os oradores deixaram o vínculo direto ao Clero e saem em peregrinação pregando suas crenças.



Embora tenham perdido boa parte das Magias Divinas, eles ainda podem usar as magias da Escola de Pregação. Estas magias estão relacionadas a ordens divinas, oratória e conversão para sua fé.

REQUISITOS:

FORÇA: 60 SAÚDE: 55

Diferenciais:

O Orador só pode usar Magias da Escola de Pregação. Ele inicia com 2 magias e aprende mais 1 cada 2 níveis, todas concedidas aleatoriamente de acordo com a vontade divina. Ele segue a tabela de Círculo x Nível igualmente ao clérigo, mas possui menos PM.

Seu porte físico é igual ao de um Guerreiro, e não deve mais obediência ao clero, podendo assim usar armas cortantes e de perfuração. As armaduras e acessórios mantêm os critérios de um Paladino. Suas capacidades de combate se tornam mais aprimoradas.

Eles podem ler pergaminhos e runas de qualquer magia divina e usá-los, mas só podem

aprender magias de sua escola. Em sua evolução natural, o orador aprende apenas magias da Escola de Pregação. No entanto, a cada 3 níveis o necromante ganha uma magia aleatória de seu círculo atual de uma das outras duas Escolas, à sua escolha. O Orador não pode usar pergaminhos excentes para aumentar sua quantidade PM.

Nível	Habilidades do Orador	Acerto	Ferquênciā	Evolução
Nível 1	Afastar Mortos Vivos	50%	1x/alvo	2%
Nível 6	Pregação da Fé	50%	1x/alvo	2%
Nível 10	Expulsar Demônios e seres do Inferno	50%	1x/alvo	2%
Nível 18	Conversão	10%	2x/Dia	1%

Um clérigo de nível 6 pode optar por tornar-se um orador, e assim abrir mão de todas as magias de outras escolas. A tabela de evolução de um Orador é a mesma de um guerreiro.

A tabela de evolução desta classe é desvinculada da do Clérigo e usa a tabela de evolução do Guerreiro.

VARIACÕES DE CLASSE DO HÍBRIDO



outras armas.

O Espadachim é uma versão do Híbrido que se equipara a um Guerreiro Perito, só que mais fraco fisicamente. Um Híbrido pode tornar-se um Espadachim ao atingir o nível 6. Se o fizer, passa a acumular as penalidades e bônus a partir deste momento.

ESPADACHIM

O Espadachim é um híbrido que abriu mão do uso de outras armas para fazer uso apenas de espadas e arcos. Suas habilidades em manipular outras armas passam a ser ruins. As habilidades mágicas do Espadachim se mantêm igual ao híbrido padrão.

REQUISITOS:

AGILIDADE: 55 CORAGEM: 60

Diferenciais:

Fica aberto ao espadachim o uso de qualquer espada que possa ser criada. O espadachim recebe um bônus de +1 de I.A. e +1d4 de dano a cada 6 níveis. Ele também pode usar 2 espadas simultaneamente sem a aplicação de quaisquer penalidades. Se o fizer, sua habilidade de flanquear funciona eficazmente em sua segunda arma como defesa, recebendo + 1 de I.D. O uso de um broquel é permitido, mesmo usando duas espadas.

É permitido também o uso de quaisquer arcos, mas ele não recebe nenhum bônus. O uso de outras armas implicará em uma penalidade equivalente ao bônus recebido com espadas adicionado de -3 IA e ID, praticamente impedindo o Espadachim de usar outras armas.

MAGE WARRIOR

O Mage Warrior fica no limiar entre um Híbrido e um Guerreiro. Ele deixa de usar 3 tipos de magia para adotar um treinamento físico e usar apenas a Magia Arcana. Um Mage Warrior é muito conhecido também como “O Paladino Arcano”, pois desfruta de boa força física, mas é capaz de lançar feitiços.

REQUISITOS:

FORÇA: 65 SAÚDE: 55

Diferenciais:

Embora possa lançar feitiços, este tipo de híbrido possui, sua grade de magias parecida com a do Paladino, e também ganha 1 magia a cada 2 níveis, apenas nos níveis pares. Estes heróis podem usar armas como guerreiros, mas as armaduras ainda são limitadas a um Híbrido. A tabela de evolução do Mage Warrior passa a ser igual a do Guerreiro.



Uso dos Círculos - Mage Warrior				
Círculo	Nível		Círculo	Nível
1	1		6	25
2	5		7	32
3	9			
4	14			
5	19			

Um Híbrido de nível 6 pode optar por tornar-se um Mage Warrior. Se o fizer, perde todas as magias que não sejam arcanas e ganha o bônus de +1 ID. O Mage Warrior possui uma DM reduzida em 1 ponto.

A tabela de evolução desta classe é desvinculada da do Clérigo e usa a tabela de evolução do Guerreiro.



ARQUEIRO

O Arqueiro não é necessariamente um especialista em arcos, mas sim em todos os tipos de armas de projéteis. Devido a estrutura de seu aprendizado, os arqueiros usam Magias Arcanas e/ou Elementais, ficando fechada a opção do uso da Magia Divina.

REQUISITOS:

INTELIGÊNCIA: 55 PONTARIA: 65

Diferenciais:

Os arqueiros podem usar quaisquer tipos de armas de projéteis. Recebem um bônus de +1 de I.A. e +1 de Dano inicialmente e +1 de I.A. e +1d4 de dano a cada 6 níveis para todas as armas de projéteis. Os arqueiros não podem usar escudos e podem apenas usar espadas curtas ou mais leves.

Além disso, os arqueiros possuem uma pequena lista de habilidades, diferente dos demais híbridos que não possuem habilidades.

Um híbrido de nível 6 pode optar por tornar-se um arqueiro. Se o fizer, perderá todas as Magias Divinas que possui. A tabela de evolução de um Arqueiro permanece igual à de um híbrido.

Nível	Habilidades do Arqueiro	Acerto	Ferquênciā	Evolução
Nível 1	Flecha Certeira	40%	3x/dia	1%
Nível 7	Acertar Pequenos Objetos	30%	1x/alvo	1%
Nível 15	Disparar Duas Flechas	40%	1x/alvo	1%
Nível 22	Concentração Máxima	40%	1x/alvo	1%

VARIACÕES DE CLASSES DO MAGO ELEMENTAL



MONO-ELEMENTALISTA

O Mago Mono-Elementalista é um indivíduo que se destacou por apenas um Elemento Primário. Diferentemente das outras classes básicas, o Mago Elemental possui 4 variações ao invés de 3. No entanto todas se enquadram dentro da mesma classe, pois o Mono-Elementalista pode pertencer a qualquer uma das Escolas dos 4 Elementos: Fogo, Água, Terra e Ar.

O Mono-Elementalista se especializa em uma classe de elemento, podendo usar apenas uma segunda classe como opção. O quadro de magias do Mono-Elementalista se torna muito mais restrito, no entanto ele as usa com muito mais eficácia.

REQUISITOS:

INTELIGÊNCIA: 70 SABEDORIA: 55

Diferenciais:

Ao se especializar o Mono-Elementalista deve escolher qual será o elemento de sua especialização: Fogo, Água, Terra ou Ar.

Adicionalmente, o mago deve escolher uma destas escolas para ser uma escola secundária. Ao longo de sua evolução, para cada nível que evoluir, o Mono-Elementalista aprenderá aleatoriamente uma magia de seu círculo atual ou duas magias aleatórias de círculos anteriores de sua Escola Principal. Adicionalmente, a cada 3 níveis, o mago aprenderá 1 magia aleatória de seu círculo atual da Escola Secundária de escolha. Em todos os casos, sempre seguindo a mesma tabela de Círculo x Nível do Mago Elemental tradicional.

Além disso, eles ganham mais PM que os Magos Elementais tradicionais. Mono-Elementalista ganham +2 PM por nível em suas evoluções do nível 2 ao 10, +3 PM em suas evoluções do nível 11 a 20 e assim por diante.

Um Mago Elemental Básico pode especializar-se e tornar-se um Mono-Elementalista ao atingir o nível 6. No entanto, se o fizer, também são obrigados a abrir mão de todas as magias que não sejam das Escolas dos Elementos escolhidos. Eles podem ler e usar pergaminhos de qualquer escola Elemental, mas só podem aprender magias destas escolas.



REGRAS AVANÇADAS



Se você chegou até aqui, então já conhece o básico para começar a jogar S.A.G.A. Mas se você não se contenta com o básico ou pretende ser o mestre do jogo, a seguir encontrará informações mais complexas sobre os mecanismos do jogo. Nas Regras Avançadas aprofundaremos os conhecimentos sobre o funcionamento das classes, regras específicas referentes à jogabilidade e como guiar a aventura como Mestre.

AVVENTURA OU CAMPANHA

Para jogar é importante decidir em que história irão jogar, e se será uma Aventura ou uma Campanha. Isso dependerá da vontade e da disponibilidade de tempo dos jogadores.

Aventura: É uma busca que tem começo, meio e fim em apenas uma sessão de jogo. Geralmente utiliza apenas um dos Mapas de Aventura, ou é apenas narrada. Durante buscas individuais, os heróis possuem um objetivo simples e enfrentam os desafios e perigos para alcançá-lo. Normalmente uma Aventura inicia e acaba no mesmo dia em que o grupo começou a jogar.

Campanha ou Crônica: É uma série de aventuras que forma uma história mais longa e complexa. Jogadores experientes não dispensam uma boa campanha. Geralmente para jogá-la é necessária a descrição de cidades por onde os personagens passarão, buscas opcionais e geralmente um mapa de uma região onde os heróis se deslocam entre uma busca e outra, a qual chamamos de Mapa Mundi; o mais divertido da campanha é que os jogadores podem acompanhar a evolução de seus personagens, acumular riquezas, manter aliados, fazendo da campanha uma opção bem mais divertida para os jogadores que dispõem de algum tempo.

A BUSCA

Talvez o elemento mais importante do sistema SAGA as aventuras, também chamadas de buscas. São nas buscas onde se desenrolam a maior parte da trama, onde os heróis enfrentam os mais temíveis inimigos e desafios, e onde também encontram os tesouros e recompensas.

Basicamente, as buscas podem se apresentar de duas formas: Com o uso dos cenários ou sem o uso dos cenários.

Com o uso dos Cenários: Saga disponibiliza 4 tipos de cenários simples que já foram apresentados nas Regras Básicas: A Mansão, As Ruínas, A Floresta e A Masmorra. Através destes cenários, os jogadores irão percorrer os mapas se movimentando com suas miniaturas. Estes cenários possuem seus ambientes numerados para facilitar a identificação no Guia de Busca. Os guias de busca deste tipo de aventura têm uma descrição completa dos ambientes numerados para que o MJ saiba o que há em cada sala. Os monstros, armadilhas, histórias, tesouros e outros elementos estão descritos ambiente por ambiente de acordo com sua numeração, facilitando a atuação do MJ.

Sem o uso dos Cenários: As buscas que não contam com cenários são completamente narradas, sem uso de miniaturas para representar os PG. Este tipo de aventura deixa a história menos visual, exigindo muito mais da criatividade do MJ na descrição dos detalhes. A busca não necessita de qualquer numeração, descrevendo a aventura como uma história a ser contada.

Em ambos os casos, as buscas contam com um breve resumo da aventura ao MJ, Nível de Dificuldade, Monstros Errantes e descrição de todo seu conteúdo.

Fique atento no Nível de Dificuldade de cada busca. Para usar uma busca, certifique-se de que os heróis que irão se aventurar tenham um nível aproximado do requerido pela busca.

AÇÕES X MOVIMENTO

As ações que os jogadores optam por fazer exige certo controle da parte do MJ. Em sua vez, os heróis poderão movimentar-se, lançar magias,

observar ações, conversar entre si, atacar, entre outras. Mas se os jogadores optarem por fazer mais de uma ação destas, entra em jogo a regra de Ação x Movimento.

O jogador deverá lançar seu dado de movimento e obter o resultado. Para cada **ação simples** que o jogador quiser executar o mestre subtrairá 1 do resultado obtido. Para cada ação complexa que o jogador quiser executar, o mestre subtrairá 3 do seu resultado.

Ações Simples: Ações simples são aquelas que tomam pouco tempo do personagem. Por exemplo: Observar ao seu redor, dar orientações rápidas a seus companheiros, arremessar algo, pegar algo no chão, abrir e fechar portas, etc...

Ações Complexas: São aquelas que demandam um pouco mais de tempo dos personagens. Por exemplo: Lançar uma magia ou habilidade, explicar algo mais complexo a um companheiro, beber uma poção, revistar uma estante ou um corpo, ler algum texto, etc..

Ação Simples = 1 casa de movimento.

Ação Complexa: 3 casas de movimento

A única exceção a esta regra é o Ataque Simples em combate. Neste caso, o personagem poderá movimentar-se 50% do resultado arredondado para cima e ainda atacar.

PNG, INIMIGOS E COMBATE

Ao longo das buscas e aventuras, os heróis se depararão com diversos PNG (Personagens Não do Grupo) que são controlados pelo MJ. Estes personagens, algumas vezes, irão tentar ajudar prestando informações, fornecendo itens ou ajudando os heróis de muitas formas.

Mas na maioria das vezes, os heróis se depararam com monstros e bandidos que irão requerer um árduo combate. Ao iniciar o combate, o MJ deve pegar todas as miniaturas dos heróis e transferir para o Mapa de Combate. Após isso, o MJ deverá colocar no mapa as miniaturas que representam os oponentes dos PG, tentando simular as posições em que todos os personagens estavam no momento do início do combate.

No mapa de combate, criaturas hostis não podem pisar nas mesmas casas de heróis e vice-versa, a menos que estejam mortas. Mesmo aliados ou mortos, personagens não podem compartilhar o mesmo quadrado (metro). Quando mortos, as miniaturas dos personagens são derrubados e continuam ocupando um quadrado no campo de batalha. Ao fim do combate, o MJ transporta a miniatura dos sobreviventes para o mapa de cenário novamente.

MONSTROS ERRANTES

Monstros Errantes é um dado descrito na busca. Trata-se da possibilidade de um inimigo não previsto na busca aparecer aleatoriamente.

Este recurso é acionado pelo MJ, e apenas quando lhe convier. Por exemplo: Os personagens começam a ter uma ação muito demorada ou muito barulhenta dentro de uma fortaleza de Orcs. É natural que haja uma possibilidade de Orcs aleatórios que estejam passando por ali encontrarem os heróis. Por isso, o mestre deve considerar a possibilidade de enviar alguns Monstros Errantes.

Mas cuidado! Use os monstros errantes com sabedoria. Pois o excesso de batalhas pode tornar o jogo cansativo e entediante. Então, procure usar este recurso para evitar que os heróis tenham condutas que realmente prudentes. A ideia é evitar que os heróis decidam ler todos os livros de uma estante ou que, para revistar uma mesa, eles a destruam completamente fazendo a maior barulheira!

ARMADILHAS

Ao longo das buscas, os heróis irão se deparar com diversas armadilhas. Existirão portas, baús, passagens, alavancas com armadilhas prontas para estragar os planos dos jogadores.

As armadilhas normalmente causam o dano ou têm o efeito descrito na própria busca. O MJ também pode criar suas próprias armadilhas para equalizar os níveis de dificuldade da busca. Neste caso, os efeitos das armadilhas são criados pelo mestre.

O personagem mais apto a detectar com precisão uma armadilha é o Ladrão e suas variações. Ele também é responsável por desarmar estas armadilhas. Armadilhas mágicas

não podem ser desarmadas pelo Ladrão, embora possam ser detectadas.

A MORTE

Os heróis se envolvem em árduos e intensos combates. É natural que em algum momento algum personagem morra. Toda vez que os PF de um herói chegar a zero ele morre.



Uma vez morto, seus companheiros podem tentar ressuscitá-lo. Isso pode ser feito de diversas formas: Levando-o até um templo, onde o sacerdote o reviverá; através de itens, como uma Pluma de Fênix; ou através de magias de um Clérigo ou outro usuário de Magia Divina.

Toda vez que um PG é ressuscitado, o mesmo perde 1d6 de cada um de seus atributos básicos.

Estas situações ocorrem nos casos em que o PG morre através de ferimentos ou doenças simples. Podem ocorrer situações em que o personagem não poderá ser ressuscitado.

Sé um personagem ficar com menos de 10 pontos em algum de seus atributos consideraremos que ele não poderá mais ser revivido.

Morte Definitiva: A morte definitiva ocorre quando um personagem não pode ser mais revivido. Isto acontece quando a causa da morte do herói causou um dano em que o corpo não está em condições de ser restaurado.

EXEMPLOS:

Quando o PG morre em alguma explosão, em que seu corpo fica em pedaços, sendo impossível restabelecerlo;

Ou quando os heróis demoram mais de 4 dias para ressuscitá-lo deixando seu corpo entrar num estágio de putrefação irreversível.

Quando o personagem morre definitivamente, o jogador deverá assumir outro herói. Que poderá ser um de seus aliados ou algum outro novo PG criado pelo Mestre.



Morte Coletiva: Pode acontecer também de todos os heróis morrerem em um combate. Se isso acontecer, teoricamente seria o fim do jogo. Mas para manter a diversão, é sugerido que o MJ aplique alguma penalidade ao grupo e os recoloque em alguma cidade.

O mestre pode, por exemplo, dizer que eles acordaram na praça da cidade sem suas armas e dinheiro. Ou pode atribuir alguma maldição a cada um dos heróis, ou ainda aplicar o dobro da penalidade por ressuscitação. Fica a critério do MJ.

VARIAÇÃO DE ATRIBUTOS BÁSICOS

Durante o jogo, os personagens poderão ter seus Atributos Básicos aumentados ou diminuídos por evolução, força de algum item, magia ou até mesmo por morrerem e serem revividos. A cada 3 níveis, o personagem melhora 1d4 pontos seus atributos básicos.

Nos níveis múltiplos de 3, o heróis recebe +1d4 pontos a serem distribuídos como sua vontade dentre os atributos básicos.

Essas alterações irão refletir no desempenho do personagem. Pois a tendência é que seus testes sejam mais vezes bem ou mal sucedidos. Independentemente do quando um atributo for elevado, o seu máximo para um personagem de natureza humanoide será 85.

Se um personagem atingir a barreira de 85 no valor de algum atributo básico, dizemos que ele atingiu a maestria no atributo. A Maestria de algum atributo gerará melhorias ao personagem em pontos específicos.

Em contrapartida, se um personagem ficar com menos de 25 pontos em algum atributo básico, dizemos que ele atingiu a Decadência daquele atributo. Ao inverso da Maestria, a Decadência gerará penalidades atreladas ao atributo. Além disso, se um personagem ficar com menos de 10 em algum atributo básico, ele imediatamente cairá morto e não poderá ser revivido. Se esta alteração for temporária, o personagem poderá ser revivido após cessar o efeito que reduz o atributo.

MAESTRIA DE ATRIBUTOS BÁSICOS

Como dito na seção anterior, os atributos básicos podem ser aprimorados através de itens, poções, mudanças de classe e outros eventos. Quando um destes atributos atingir a barreira de 85, dizemos que ele alcançou a maestria no atributo em questão. A maestria de cada atributo recebe gera um bônus específico. Veja abaixo a lista:

Maestria da FORÇA: O personagem é extremamente forte, e conseguirá carregar armas e armaduras que não seriam possíveis com uma força menor. Além disso, seu dano recebe um bônus de +1 e +1 para cada 5 níveis de experiência completos. Estes bônus são perdidos caso o personagem perca a maestria.

Maestria da AGILIDADE: O personagem se torna extremamente ágil e capaz de desviar mais facilmente de ataques. A maestria na força garante +1 ID. Este bônus é perdido caso o personagem perca a maestria.

Maestria da INTELIGÊNCIA: A maestria na INTELIGÊNCIA permite que o personagem seja mais capaz de usar as artes mágicas. Isto garante ao personagem um bônus de +1 PM para cada um de seus níveis e +1 PM adicional em suas evoluções. Os PM ganhos com as evoluções

não são retroagidos caso o personagem perca a maestria.

Maestria da SABEDORIA: A maestria na SABEDORIA permite que o personagem seja mais sábio e focado no estudo dos conhecimentos mágicos. Isto garante ao personagem um bônus de +1 DM. Além disso, toda vez que for ganhar uma nova magia através de evolução de nível, se o personagem optar por escolher uma magia de seu círculo atual, ao invés de ser uma magia aleatória, passa a ser um magia à sua escolha. O +1 DM será perdido caso o personagem perca a maestria.

Maestria da SAÚDE: O personagem se tornará mais vigoroso e saudável. Isto lhe conferirá um bônus de +1 PF para cada um de seus níveis e +1 PF em todas as suas próximas evoluções de nível. Os pontos ganhos com a evolução não retroagem mesmo que o herói perca a maestria.

Maestria do CARISMA: O personagem extremamente carismático e goza da simpatia dos demais. Desde que para uso próprio, o personagem terá 20% de desconto em compras em todos os estabelecimentos. Negociações fora de estabelecimentos não são contempladas pela maestria.

Maestria da PONTARIA: O personagem se torna um exímio atirador. Ele passa usufruir de um bônus de +1 IA +1d12 de dano para todas as armas de projéteis. Estes bônus são perdidos caso o personagem perca a maestria.

Maestria da SORTE: Enquanto gozar deste maestria, uma vez ao dia, o personagem poderá refazer um teste de ataque mágico ou ataque simples que tenha sido mal sucedido.

Maestria da CORAGEM: O personagem se torna bravo guerreiro, ávido por batalhas difíceis. A maestria neste atributo garante +1 IA, ID, AM e DM contra todos os oponentes mais fortes, ou seja, com nível mais alto que ele. Estes bônus são perdidos caso o personagem perca a maestria.

DECADÊNCIA DE ATRIBUTOS BÁSICOS

Os atributos básicos também podem ser reduzidos por morte, itens amaldiçoados e outros eventos negativos. Quando um destes atributos cair para um valor igual ou inferior a 25 em, dizemos que ele caiu em Decadência no atributo

em questão. A decadência de cada atributo recebe gera uma penalidade específica. Veja abaixo a lista:

Decadência da FORÇA: O personagem é extremamente fraco e seus ataques físicos não causarão o mesmo dano. Ataque físicos simples terão uma penalidade de -1 de dano para cada um dos níveis do personagem.

Decadência da AGILIDADE: O personagem se torna mais lento, tanto para atacar como para se defender. A decadência da AGILIDADE acarreta em uma penalidade de -1 IA e -1 ID.

Decadência da INTELIGÊNCIA: A decadência na INTELIGÊNCIA faz com que o personagem perca grande potência no uso das artes mágicas. Isto trará ao personagem uma penalidade de -1 PM para cada um de seus níveis e -1 PM adicional em suas evoluções. Os PM não ganhos com as evoluções não são retroagidos caso o personagem perca a maestria.

Decadência da SABEDORIA: A decadência na SABEDORIA fará com que o personagem esqueça muito das informações relevantes a conhecimentos mágicos. Isto trará ao personagem uma penalidade de -2 DM. Além disso, personagens que são capazes de lançar magias só poderão fazê-lo duas vezes por combate. Sua memorização de feitiços estará muito comprometida para lançar varias magias no mesmo combate. Os -2 DM serão restaurados caso o personagem perca a maestria.

Decadência da SAÚDE: A decadência na compromete o vigor e vitalidade do personagem. Isto trará ao personagem uma penalidade de -1 PF para cada um de seus níveis e -1 PF adicional em suas evoluções. Os PF não ganhos com as evoluções não são retroagidos caso o personagem perca a maestria.

Decadência do CARISMA: O personagem se torna o personagem antipático e repulsivo. O personagem que estiver em Decadência de CARISMA será um alvo mais constante durante os combates. O MJ deverá fazer com que os personagens inteligentes, sejam eles bons ou maus, ataquem este personagem com muito mais frequência.

Decadência da PONTARIA: O personagem terá grande dificuldade de se concentrar e mirar. Um personagem em Decadência de pontaria

ficará vetado de usar quaisquer armas de projétil ou arremesso.

Decadência da SORTE: Enquanto estiver nesta decadência, todos os oponentes ganham +1 no dado nas jogadas de ataque, tanto para ataques simples quanto para ataques mágicos.

Decadência da CORAGEM: O personagem se torna um completo covarde. A decadência neste atributo impede que o personagem participe de combates que contam com oponentes mais fortes que ele.

CIDADES E ESTABELECIMENTOS

As cidades servirão para que os heróis descansem e se restarem entre uma busca e outra, comprem itens e até tomem algumas canecas de hidromel para obter informações. As cidades do sistema SAGA são peculiares de cada cenário. E cada cidade terá seus próprios estabelecimentos.

No entanto, no LIVRO DE GERUM e nos LIVROS DE CAMPANHA há uma lista de estabelecimentos padrão. Isto, estabelecimentos que normalmente vendem as mesmas coisas independentemente da cidade que estão. São Exemplos: Lojas de Armas, Lojas de Armaduras, Templos Absistas, Ferreiros, etc...

Na descrição das cidades há uma lista de estabelecimentos numerados que indicam aproximadamente a distância entre eles. Para investigar a cidade, é necessário que os jogadores digam o número do estabelecimento que desejam ir. Ou simplesmente vão vasculhando um por dos estabelecimentos listados. Aos jogadores iniciantes, um “tour” por Pólos é altamente recomendado.

DESCANSO E RECUPERAÇÃO

Todos os heróis precisam sempre descansar 8 horas de sono ininterruptas. Toda vez que o faz, o personagem restaura 50% do seu total de PF e PM máximo independentemente de quantos PF/PM o herói esteja no momento.

8 Horas de Sono = 50% do total em restauração de PF e PM.

Caso os heróis tenham seu sono interrompido, o mestre pode atribuir uma

restauração parcial, proporcional à quantidade horas dormidas.

EXEMPLO:

Little Jam estava com 8 PF no momento em que foi deitar-se. O total de PF de Little Jam é 14. Dormindo 8 horas, o bárbaro restauraria 50% de seus PF, o que seria 7, recuperando-se completamente voltando a 14 PF. Caso Little Jam tivesse seu sono interrompido, o mestre poderia conceder uma restauração equivalente. Por exemplo, caso ele conseguisse dormir por 5 horas, o MJ poderia conceder uma restauração de uma media de 5 PF.

Os personagens podem ser surpreendidos por inimigos e atacados durante o sono. Se isso ocorrer os oponentes recebem 2 rodadas de iniciativa.

VANTAGENS E DESVANTAGENS

Nesta seção da ficha do personagem existe uma descrição das principais características que o personagem possui que podem lhe trazer algum benefício ou malefício. São peculiaridades que herói tem e que o conhecimento delas é relevante para o andamento do jogo.

Em vantagens, haverá uma descrição de conhecimentos importantes, afinidades, especializações, aptidões, entre outras coisas que possam lhe favorecer.

Em desvantagens, haverá uma descrição de medos/fobias, inimigos, deficiências, códigos de honra, ou qualquer outra característica que possa desfavorecer o PG.

As vantagens e desvantagens são individuais de cada herói. Não existe uma regra para criar desvantagens, assim como não existem desvantagens específicas de uma classe.

A atribuição de vantagens ou desvantagens a um personagem se dá no momento de sua geração, o que torna o processo de criação dos heróis muito mais divertido. A única orientação recomendada é de que as vantagens e as desvantagens sejam equilibradas entre si.

Algumas vantagens mais comuns:

Perícias: São habilidades ou talentos que o personagem possua com exceção dos de combate e da classe. Podem ser perícias; habilidades acrobáticas, de montaria,

profissionais, falcoaria, de conhecimentos em alguma área, ou qualquer outra capacidade que o PG possua e não esteja em outro campo da ficha.

Afinidades e Inimigos Comuns: Outras vantagens comuns são as afinidades e inimigos comuns. Afinidades são quando o PG tem facilidade de se relacionar, ou é conhecido por uma determina raça ou classe de outro PNG. Inimigo comum é habitualidade de o PG combater determinado tipo ou raça de inimigo, tornando-o mais eficaz contra aquele tipo de inimigo.

Algumas desvantagens mais comuns:

Medos/Fobias: Os tipos de desvantagens mais comuns normalmente são proibições ou penalidades em virtude de algum medo ou fobia. Esta desvantagem pode ter alguma relação com a história do personagem em algum trauma do passado.

CDH (Código de Honra): O código de honra é uma conduta ou postura que por força de sua classe ou por juramento pessoal o personagem está proibido de ter. Por exemplo, não deixar companheiros lutando para trás, ou não atacar seres de bom caráter.

ARMAS PERITAS

Existem alguns tipos de armas que requerem que o personagem tenha perícias específicas para usá-las. Estes equipamentos exigem que, descrito nas vantagens do personagem, haja um treinamento específico para elas. São elas: Chicotes, Foices, Boomerang, Shuriken e Instrumentos Musicais. Algumas destas armas são permitidas a algumas Classes Avançadas. Alguns treinamentos ou vantagens podem ser atribuídos na criação de um personagem ou ao longo de uma campanha. Veja a descrição destas armas:

Chicotes: Chicotes são armas elásticas que possuem um alcance mais longo que as armas comuns, além de um dano decente. Personagens equipados com chicotes podem atacar a 3 metros de distância.

Boomerangs: Boomerangs são consideradas armas de longo alcance, como um machado de arremesso. A maioria dos boomerangs tem um bom dano e podem atingir alvos a até 15 metros.

Foices: Foices são excelentes armas de combate corpo-a-corpo e causando bons danos. Além disso, ainda permitem atacar em diagonal.

Shurikens: Excelentes opções para atingir oponentes à distância. Possuem o melhor dano entre os projéteis que podem ser lançados.

Instrumentos Musicais: Existe uma boa quantidade de itens mágicos encantados em forma de flautas, arpás, liras, etc... Apenas personagens com perícias musicais são capazes de usar tais itens.

DUASARMAS/ATAQUE SIMULTÂNEO

Guerreiros, Híbridos e Ladrões são capazes de empunhar até duas armas de uma mão simultaneamente. Os Ladrões possuem naturalmente mais facilidade para fazê-lo, por isso detêm uma penalidade menor para usar duas armas. Espadachins e Guerreiros Peritos não acumulam penalidades para usar duas armas em que são especialistas.

O dano de um ataque causado com duas armas é calculado com a soma do dano do personagem desarmado somado ao dano de cada uma das armas utilizadas (Não é causado o dano desarmado dobrado!).

Enquanto estiverem empunhando duas armas, os personagens podem optar por atacar até 2 oponentes em um mesmo turno. Isto só pode ocorrer se ambos os oponentes estiverem em quadrados adjacentes ao personagem. Para fazê-lo, o jogador deverá indicar com que arma seu personagem está atacando cada oponente. Se o fizer, o personagem deverá fazer um teste de ataque com uma penalidade de -2 IA contra cada um de seus alvos. Personagens com mais de 60 de agilidade têm esta penalidade reduzida para -1 IA. Se bem sucedido, o dano causado é o dano desarmado + o dano da arma utilizada. Ou seja, para fazer um ataque em dois oponentes diferentes, é necessário que seja informado com que arma está sendo atacado cada oponente. Assim será possível calcular o dano de cada ataque em cada oponente.

DESGASTE DE EQUIPAMENTOS

Durantes os combates, as armas, armaduras, elmos e escudos se desgastam. Toda vez que o personagem for alvo de um acerto crítico, tanto por ataques simples quanto por ataques mágicos, seu elmo, armadura e escudo somam um marcador de desgaste. Toda vez que o personagem obtiver uma falha crítica, suas armas de ataque acumulam um marcador de desgaste.

Para cada acerto crítica de um oponente, um dos equipamentos de defesa, randomicamente, ganha um marcador de desgaste. Para cada falha crítica do personagem, os equipamentos de ataque ganham um marcador de desgaste.

Equipamentos naturais aguentam até 2 marcadores de desgaste, sendo destruídos ao terceiro marcador.

Os equipamentos de ataque e de defesa acumulam -1 IA ou -1 ID, respectivamente, para cada marcador de desgaste que possuírem.

Se a falha crítica foi proveniente de um ataque mágico, o marcador confere uma penalidade de AM, ao invés de IA.

Quando tiverem marcador de desgaste, os equipamentos ficarão mais fracos. No entanto, poderão ser levados para o ferreiro consertar o equipamento. Se algum dos equipamentos atingir o limite de marcadores de desgaste ele se quebrará e não poderá mais ser restaurado.

OBS: Existem alguns equipamentos mágicos mais resistentes ou indestrutíveis, que não acumulam marcadores ou permitem acumular mais marcadores. Livros Mágicos, Cajados e outras armas focadas em ataques mágicos acumulam marcadores de desgaste em falhas críticas de ataques mágicos, reduzindo -1 AM para cada marcador que possuir.

ORBES E GEMAS

Como equipamento adicional, os heróis poderão carregar gemas e orbes mágicas que irão complementar seus atributos. Para isso, é necessário que esta gema ou orbe estejam cravejadas em seus equipamentos.

Gemas: As gemas são pedras preciosas que foram encantadas com algum efeito mágico. Cada personagem pode ter cravejado em seus equipamentos até 3 gemas.

Orbes: Muito mais poderosas que gemas, as orbes são globos de grande poder. Normalmente desencadeiam bons efeitos mágicos, superiores a maioria dos itens encantados. No entanto, o uso destes itens requer grande conhecimento. Cada personagem pode carregar consigo 1 Orbe para cada 10 pontos de SABEDORIA que possuir.

CARGA E PESO

Os personagens não podem carregar itens e armas ilimitados. Além das limitações do uso das armas, existe um peso total máximo que cada herói pode carregar.

Um personagem pode carregar consigo um peso igual ao seu atributo de Força.

No nosso exemplo, Little Jam tem 85 de Força. Então ele é capaz de carregar 85 Kg. Lembrando que não apenas as armas e armaduras pesam, os itens e dinheiro também pesam. Cada item possui seu peso descrito ou o MJ deverá atribuir um peso a ele.

As moedas de Terassan são pequenas e pesam em média 2 g por moeda. Ou seja, se você estiver levando 1000 moedas, adicione um peso de 5 Kg ao personagem. Existem itens, como mochilas e bolsas especiais, que são capazes de aumentar a capacidade de carregar peso dos personagens.

MAPA MUNDI

Entre uma busca e outra, os jogadores poderão ter que movimentar-se no Mapa Mundi, que poderá representar um reino, um país ou até mesmo um pequeno mundo.

Cada hexágono/quadrado no mapa mundi representa 20 km. O grupo de heróis deve andar uniformemente pelo mapa mundi, com apenas uma miniatura.

O grupo de heróis a pé consegue locomover-se 1d8 km por hora.

Sendo assim cada rodada passa a representar 1 hora. E a cada hora os jogadores deverão submeter-se a um teste de encontro.

O personagem também pode movimentar-se no mapa mundi montado em animais, dirigindo veículos ou até mesmo voando. Para cada uma destas situações há um valor de movimento específico.

ENCONTROS

O teste de encontro é a chance de o grupo de personagens encontrar alguém pelo caminho. Um encontro não necessariamente é algo ruim. Os PG poderão encontrar monstros, inimigos, outros heróis de bom caráter ou até mesmo pessoas ou seres que não darão nem atenção ao grupo.

A cada hora, o grupo de personagens deverá fazer um teste de encontro.

Cada mapa possui uma Chance de Encontro/hora (%) e que varia de acordo com o tipo de terreno em que os heróis estão se locomovendo. Por exemplo, a chance dos heróis terem um encontro em uma estrada não é a mesma de o terem em um pântano ou deserto. E os tipos de indivíduos que irão encontrar pelo caminho também não são mesmos.

Se necessário, em viagens longas, os personagens poderão acampar e descansar. Se o fizer, a cada hora de acampamento os heróis deverão fazer um teste de encontro com 50% de chance do terreno em que se encontram. Embora o personagem esteja descansando, o descanso sem uma barraca ou estalagem adequado não proporcionará restauração.

MONTARIAS

O grupo de personagens poderá movimentar-se pelo Mapa Mundi através de montarias e inclusive combater sobre elas. Além de que as montarias podem carregar itens e peso.

A movimentação varia de acordo com o tipo de montaria. Um cavalo comum pode movimentar $1d8+1$ por rodada em mapa de combate e $1d12+1$ km/hora no Mapa Mundi. As regras de encontro se mantêm as mesmas.

Os personagens também podem, em algum momento, montar criaturas aladas e

marinhas. Se o fizerem, cada criatura terá uma velocidade de movimentação específica. Grifos e Quimeras costumam se movimentar em mapa mundi $2d12+1$ Km/hora.

Não é permitido aos heróis correrem longas distâncias no Mapa Mundi, mas às montarias sim. Seguindo a mesma regra, a montaria que estiver em alta velocidade, percorre dobro da distância, mas deve toda rodada fazer um teste de saúde. Se falhar, ficará 1 hora descansando. Se falhar 3 vezes dentro do período de 10 horas, descansará por pelo menos 8 horas ininterruptas.

COMBATE MONTADO

O tipo de combate montado mais comum é a cavalos. No entanto, tanto em terra, quanto na água, combates montados também podem acontecer.

Em combates a cavalos, o cavaleiro recebe um ajuste de +2 ID e -1 IA para combater criaturas de até 3 metros que não estejam montadas. Para criaturas maiores que este tamanho, as penalidades são ignoradas. Se sua montaria for um combatente, como um grifo, também poderá atacar e defender-se com uma penalidade de -1 IA. O movimento da unidade valerá para montaria e cavaleiro.

Combates aéreos não têm ajustes para o cavaleiro, no entanto, se sua montaria for um combatente, ela atacará com -1 IA. O movimento aéreo mantém a maioria das criaturas se movimentando $2d8$ ou $2d10$ metros/turno em mapa de combate. Todavia, cada quadrado do mapa de combate equivale a 2 metros.

Em todos os casos a morte, um ataque crítico ou um ataque que subtraia mais de 50% dos totais de PF tanto na montaria quanto no cavaleiro derrubaram o personagem de sua montaria.

NAVEGAÇÃO

SAGA também conta com um sistema especial de navegação. Os heróis que estiverem jogando uma campanha poderão alugar ou comprar barcos para explorarem o Mapa Mundi.

Ao alugar ou comprar barcos em lojas náuticas os personagens deverão dispor de tripulantes que possuam os conhecimentos necessários para velejar. Dentre as funções possíveis dentro da embarcação podemos contar

com desde marinheiros a capitães. Cada barco exige uma quantidade mínima de tripulantes com cada função. Por exemplo, pequenos barcos contam com poucos marinheiros (2 ou 3), e não existe a necessidade de um capitão. No entanto, sua capacidade máxima de passageiros, peso e armamento são menores, bem como sua velocidade de locomoção. Já grandes caravelas e naus, necessitam de muito mais tripulantes, inclusive a presença de um capitão. Todavia, são muito mais resistentes e capazes de carregar muito mais passageiros, cargas e armamentos. A capacidade e requisitos de cada embarcação estão descritos nas Lojas Náuticas.

Além disso, existem outras funções acessórias, como o Reparador, que é capaz de consertar o barco reparando os danos causados, mesmo em alto mar. A habilitação para exercer cada função está disponível através de pergaminhos nas lojas náuticas. Estes serviços também podem ser contratados, pagando a diária de marinheiros e outras funções. As principais funções das embarcações são:

Marinheiro: Domina as funções mais básicas para manter o navio flutuando e em movimento. A maioria da tripulação de um navio só precisa dominar estes simples conhecimentos. A sua única função é manter o barco em seu prumo.

Capitão: Segurar o leme não é uma tarefa fácil. O capitão traz todos os conhecimentos necessários sobre todas as funções da embarcação. Desta forma ele se torna capaz de comandar os outros tripulantes e guiar a embarcação. O Capitão também domina conhecimentos de Marinheiro, Pescador, Reparador e Artilheiro. No entanto, só poderá exercê-los se não for o capitão do navio.

Artilheiro: Através deste conhecimento, o personagem será capaz de carregar e atirar em Balestras, Canhões e quaisquer armas pesadas de embarcações. Os tiros contra outras embarcações e contra alvos relativamente estáticos são determinados através de um teste de PONTARIA. O artilheiro também possui os conhecimentos de marinheiro e pode agir como um, desde que não esteja atacando.

Pescador: O pescador não é capaz de atuar como marinheiro, no entanto através de seu ofício o pescador pode prover alimento aos tripulantes do barco. Apenas um pescador pode

retirar do oceano peixes suficientes para alimentar 2d12 pessoas por dia.

Reparador: O personagem será capaz de consertar o navio enquanto ele ainda estiver em movimento em alto mar. A cada hora, cada reparador é capaz de restaurar 10% do total de "PF" da embarcação. Embarcações pequenas só podem ter 1 apenas um reparador em atividade por vez, embarcações médias podem ter 2 reparadores simultaneamente e grandes embarcações podem contar com 3 reparadores trabalhando simultaneamente. O reparador também possui os conhecimentos de marinheiro e pode agir como um, desde que não esteja reparando o navio.

Cartógrafo: O personagem é um mestre de conhecer e traçar rotas diretas e/ou alternativas para atingir seus lugares. Com um tripulante deste tipo no navio, este poderá movimentar com um bônus de 2 Km/h em seu dado de movimento da embarcação.

REGRAS COMPLEMENTARES



E por fim, nesta seção estarão dispostas regras que complementam o andamento do jogo e que, boa parte, é opcional. Aqui você encontrará variações de regras, tratamentos especiais para aliados, funcionamento de reputação, além de regras adicionais para combates envolvendo um número maior de PNG com guerras e expedições. A leitura desta seção é opcional, e recomendada para jogadores mais experientes.

SENDO UM BOM MESTRE!

Ser um bom mestre vai muito além de guiar os jogadores pela aventura. Trata-se de proporcionar diversão para si e para os demais jogadores, mantendo o jogo intrigante e desafiador para todos. Para isso, saiba as regras do jogo para evitar a consulta deste guia com frequência.

Tenha critério: As regras devem valer para todos. Então, toda vez que você determinar uma regra para alguma situação, esta deve ser aplicada com o mesmo critério para os outros jogadores. Lembre-se que você deve interagir não apenas com os jogadores e sim com os seus personagens. Então, respeite as diferenças entre os atributos e classe dos PG, mas seja justo.

Seja criativo: Existem muitas situações que exigirão que você crie personagens quase que instantaneamente. Então aqueça suas aptidões para improvisar, pois você será requisitado para tal. Mostre sempre segurança em seus improvisos, o mestre nunca está errado.

Conheça o Cenário: Sempre leia as buscas e cenários que irá “mestrar” antes do jogo. Isto te dará uma visão mais macro do que se trata a busca e permitirá que você responda mais prontamente às ações dos heróis.

Entre no Clima: Procure envolver-se na trama do jogo. Use a terminologia do jogo: Nomes de cidades, moeda corrente, nomes dos personagens, etc... Tente trazer os jogadores para o mundo que está descrevendo. Tenha uma imagem clara na cabeça de qual é a situação do

cenário, e não meça esforços para replicá-la na mesa de jogo.

Rumo do Jogo: Parte das vezes, o jogo perde a linha da história traçada por uma história ou campanha. O mestre terá que fazer adaptações e guiar os jogadores. Não tente obrigar os jogadores a seguirem um roteiro, pois isto acabará com o direito de decisão deles e tornará o jogo monótono.

Dificuldade: O mestre pode adaptar a dificuldade dos monstros ou incluir armadilhas e monstros adicionais nas buscas se julgar necessário. A ideia é propor um desafio. Mas lembre-se de na mesma busca talvez existam personagens que estejam fortes e outros que estejam fracos. Não penalize os que estiverem fracos para melhorar o desafio para os mais fortes, isso poderá desmotivar alguns jogadores. E tenha em mente que sempre que aumentar a dificuldade da busca ou a força dos inimigos, os ganhos em tesouros e experiência também deverão aumentar.

Use bem os PNG: Saiba trabalhar bem com todos aqueles personagens que não forem jogadores. Do taverneiro ao líder dos paladinos, todos devem ter sua própria personalidade e peculiaridades. Dê vida a estes personagens, interprete-os, pois a presença de PNG cativantes é um dos elementos mais importantes para a diversão.

FORJARIAS

No decorrer das buscas, os heróis poderão encontrar poderosos equipamentos mágicos que não estão na forma que gostaria. Se isso ocorrer, os heróis poderão recorrer ao ferreiro para transformar aquele equipamento em outro do mesmo tipo com um diferente peso. Para que isto ocorra, devem ser respeitadas 3 regras:

1º- O tipo de item e sua finalidade devem ser mantidos. Uma espada ou adaga só podem ser transformadas em outras armas de ataque, como por exemplo, uma lança. Não é possível fazer, por exemplo, um escudo à partir de uma adaga mágica.

2º- O material deve ser o mesmo. No sistema, as armas e armaduras são basicamente divididas em dois tipos de material: Tecidos e Metal. Armaduras de metal só podem ser transformadas em outras armaduras de metal, e isso vale para os tecidos também.

3º- Os itens possuem um Índice de Forjaria, normalmente descrito na busca ou no Livro Complementar ARSENAL DE GERUM. Este índice explicita em porcentagem, o quanto do peso do item deve ser transportado para o novo equipamento.

EXEMPLO: Um bárbaro pode levar uma Adaga mágica ao ferreiro, incrementar seu peso com mais ferro, pagar o custo da mão de obra e transformá-la em um Machado. Pois uma arma pesada lhe é muito mais útil.

Uma Espada de 10 Kg, com 60% de Índice de Forjaria, representa 6 kg de metal encantado. Ou seja, se necessário o usuário pode criar outra arma que pese no mínimo 6 Kg. Esta arma manterá estas propriedades mágicas, enquanto estes 6 Kg de metal mágico estejam incorporados a ela.

ALIADOS

Em determinado momento das aventuras podem existir personagens ou até mesmo animais que ajudarão os PG em seus objetivos. Uma vez que um herói convence ou adestra um PNG a o acompanhar, eles irão desenvolver uma relação relacionamento.

Os PNG que acompanharem os heróis serão motivados por seus interesses pessoais, que podem ser a fé, dinheiro, tesouros, justiça etc... E estes companheiros serão inicialmente controlados pelo Mestre.

Quando isto ocorrer, estes PNG passam ater um atributo adicional, chamado de Afinidade (☺). A afinidade medirá o quanto o aliado estreita seu relacionamento com o personagem que o envolveu no grupo. Os pontos de ☺ variam de 0 a 100 e quanto maior, mais próximos os envolvidos estarão, chegando a ser até amigos inseparáveis.

Afinidade ☺

Os pontos de afinidade são atribuídos ou retirados pelo mestre ao longo do tempo e podem ser concedidos em várias ocasiões. Se o

aliado estiver feliz e sendo tratado como quer, os pontos de afinidade irão subir. Caso o aliado não esteja se sentindo à vontade ou esteja sendo maltratado, os pontos tendem a descer. O quanto o mestre atribui de ☺, varia por fator, como carisma do herói, quantidade de conquistas do aliado, atração sexual ou afetiva entre os envolvidos, grau de sucesso do herói principal, entre outros.

Afinidade	Situação do Aliado
00 – 30	Indiferente
31 – 50	Simpatizante
51 – 75	Amigo
76 – 95	Melhor Amigo
95 – 100	Razão de Vida

EXEMPLOS QUE MELHORAM ☺:

Buscas completadas com sucesso, atribuição de boas armas e ouro ao aliado, elogios e demonstrações de importância, convergência de ideias...

EXEMPLOS QUE PIORAM ☺:

Maus tratos ao aliado, morte frequente do aliado ou do herói, o aliado não sentir-se recompensado por seus feitos, divergência de ideias, divergência de caráter...

Se a ☺ chegar a 0 ou inferior, o aliado sentirá repulsa pelo grupo de heróis, sendo possível até atacá-los ou traí-los.

Indiferente: O individuo tem algum interesse em particular para manter-se ao lado dos heróis. Na existência dessa razão ou quando sentir que está obtendo sucesso em seus objetivos pessoais, o aliado tende a deixar o grupo. Nesta situação, o MJ deve controlar o aliado e será representado em miniaturas diferentes da do herói.

Simpatizante: O aliado tem alguma afinidade com o herói e sente-se à vontade na sua presença. Mas seus objetivos pessoais ainda são o mais importante. O aliado fará esforço para manter acesa a chama de seus interesses, mas não havendo razão para manter-se no grupo, ele partirá. Nesta situação o mestre ainda controla o aliado e este será representado na mesma miniatura do herói.

Amigo: O aliado considera o herói um bom amigo e irá protegê-lo sempre que possível. Tem interesses pessoais, mas pode ser facilmente convencido a resolvê-los em conjunto com as necessidades do herói principal. Não permanecerá no grupo se as ações do herói forem divergentes de suas ideias e princípios. Nesta situação, o aliado é controlado pelo jogador que interpreta o herói principal e este será representado na mesma miniatura do herói.

Melhor Amigo: O aliado tem o herói como um de seus melhores amigos. Têm afinidade com as ideias do jogador e defenderá seu personagem sempre. Tem uma profunda confiança e o objetivo do herói principal passa a ser um de seus principais pontos de interesse, e não se vê deixando um de seus melhores amigos na mão. Nesta situação, o jogador controlará o aliado e será representado em miniatura diferente da do herói.

Razão de Vida: O aliado identifica o herói um exemplo a ser seguido, e a pessoa mais importante em sua vida. A sobrevivência do herói principal é mais importante que sua própria vida e fará tudo em nome da amizade e respeito que sente por ele. Aliados que chegam nesse estágio dificilmente terão um declínio de afinidade, pois acreditam cegamente em todas as ações do herói. Agora, mais do que nunca, o controle total é do jogador que interpreta o personagem principal e este poderá ser representado na mesma ou em diferente miniatura do herói.

OBS: Os mercenários, enquanto em serviço tendem a desenvolver pouquíssimos pontos de ☺.

Cada jogador poderá entrar em buscas com até 2 aliados, limitados à um total de 6 pelo grupo total de heróis.

As buscas do sistema SAGA são recomendadas para uma média de 4 a 11 personagens, sejam eles heróis controlados por jogadores ou aliados destes heróis. O uso de uma quantidade grande de aliados poderá comprometer o entretenimento, fazendo os combates e movimentação ficarem mais lentos. Sugerimos que cada MJ determine um limite de personagens em busca, baseado na quantidade de jogadores que seu grupo compõe.

DISTRIBUIÇÃO DE TESOUROS E EXPERIÊNCIA.

Ao longo das buscas, o grupo de heróis irá adquirir experiências e tesouros. E estes ganhos terão que ser distribuídos entre os heróis e, às vezes, entre aliados também. Não existem regras para distribuição, e sim sugestões que possam ser justas e agradar aos jogadores, valendo o que for combinado entre eles.

A distribuição de EXP é de responsabilidade e critério do Mestre. Existem basicamente 3 formas de se dividir experiência:

Individual: A experiência é sempre atribuída à quem matou o inimigo, teve a ideia, desarmou a armadilha etc. Embora pareça justa inicialmente, pode gerar algum desconforto àqueles personagens que deram suporte para que estas ações fossem concluídas.

Divisão Total: Ao longo de cada busca, o mestre acumula a quantidade de experiência ganha pelos heróis e distribui igualmente ao final da busca.

Divisão Parcial: Para cada ação, seja derrotar um oponente ou ter uma ideia mirabolante, o Mestre determina um percentual mínimo que será dado a quem matou o inimigo ou a quem teve a ideia e o resto do percentual será distribuído de acordo com a participação de cada herói. Esta sugestão exige bastante critério e um mestre justo, mas é talvez a mais imparcial das sugestões.

Já a divisão dos itens, armas e dinheiro, o MJ não pode interferir. Esta é uma decisão exclusiva dos heróis. O S.A.G.A. é um jogo em que é importante a separação dos itens entre os heróis, pois as decisões do que fazer com eles nem sempre poderão ser tomadas em conjunto. Via de regra, os itens e tesouros são do herói que os encontrar primeiro. Mas é bom estipular algum critério de divisão para não virar uma bagunça!

Os jogadores poderão dividir como quiserem. Podem distribuir proporcionalmente com quem mais participou na busca; Podem ir atribuindo os itens a quem melhor lhe couber; Podem juntar todos os itens ao fim da busca e sem ao menos abrir o baú ou identificar as armas mágicas escolher entre os jogadores; ou até mesmo vender tudo e dividir o lucro! Fica a critério dos jogadores.



REGRAS DE PODER

O Poder do personagem é uma regra adicional que irá interferir no limite máximo que os atributos básicos do indivíduo podem atingir.

Os personagens evoluem pouco os Atributos Básicos através da evolução de seus níveis. Mas, além da evolução, os atributos básicos podem ser aumentados com itens mágicos, encantamentos, poções ou até mesmo através de algum treinamento especial. Mesmo com estes artifícios, pela regra básica, os personagens só podem ter seus atributos à um máximo de 85 pontos.

A regra de poder dá orientações para que os heróis possam desenvolver-se até superar esta barreira. Acima de um determinado nível, pode-se considerar que o PG já é capaz de superar estas limitações. Quando o personagem atinge níveis bastante elevados, ele poderá extrapolar os limites máximos de atributos básicos. Veja tabela abaixo:

Nível	Classe de Poder	Limite de Atributos
Até 24	Natural	Até 85 Pontos
25 a 49	Semi-Divino	Até 185 Pontos
50+	Divino	Até 285 Pontos

De acordo com a classe de poder em que o personagem se encontra, ele será capaz de realizar ações que não seriam permitidas a seres humanos comuns. Estas ações são testadas com um multiplicador sobre os d100 utilizados no teste. Ele poderá continuar realizando ações simples, se quiser.

Ações Naturais: Ações naturais são aquelas que já abordamos nas regras básicas. Coisas que qualquer ser humano comum poderia tentar fazer, como levantar uma rocha ou ler um pergaminho simples. O teste de uma ação normal já está descrito nas regras anteriores. Mesmo que esteja em outra classe de poder as ações naturais continuam tendo um limitador de 85 nos testes.

Ações Semi-Divinas: Estas são ações que vão muito além da capacidade de um humanoide comum. Estas ações são coisas como lançar objetos gigantes para longe ou derrubar pequenos muros com um soco, ser tão rápido a

ponto de jogar duas vezes por turno... Estas ações são testadas com a multiplicação x3 em 1d%.

Ações Divinas: Estas ações são espetacularmente superiores as de um humano. Exemplos de ações divinas são: Quebrar vigas, arremessar objetos pesados para além da visão humana, voar, correr em alta velocidade sobre a água, entre outros. Para testar uma ação dessas, é necessário multiplicar x5 o resultado do d%.

Existem seres que naturalmente já possuem um poder sobre-humano. Por exemplo, um Dragão naturalmente já possui uma força superior a 90. Existem itens mágicos poderosíssimos que são capazes de elevar o poder de um indivíduo sem a necessidade do atingimento do nível.

MAESTRIAS DIVINA E SEMI-DIVINA

Assim como vimos anteriormente, os personagens de classe de poder “natural” e que estiverem com atributos básicos na barreira de 85 gozam dos efeitos da Maestria daquele atributo. Personagens que estão em outra classe poder possuem maestrias adicionais específicas. Personagens “Semi-Divinos” que atinjam pelo menos 150 em algum atributo básico entrarão na Maestria Semi-Divina. Personagens “Divinos” que atingirem pelo menos 250 em algum atributo básico entrarão na Maestria Divina. As maestrias não são cumulativas. Sendo assim, se um personagem atingir um estágio seguinte de maestria, abandonará os benefícios da anterior. Veja abaixo:

FORÇA

Semi-Divina: O personagem recebe um bônus de +20% de seu dano (Arredondado para baixo). Além disso, o personagem pode carregar 100% mais carga.

Divina: O personagem recebe um bônus de +50% de seu dano (Arredondado para baixo). Além disso, o personagem pode carregar 300% mais carga.

AGILIDADE

Semi-Divina: O personagem recebe um bônus de +1 IA e 1 ID. Além disso, pode 1 vez por combate jogar duas vezes no mesmo turno.

Divina: O personagem recebe um bônus de +2 IA e 2 ID. O personagem pode voar livremente como se tivesse asas e correr sobre as águas. Além disso, pode 2 vez por combate jogar duas vezes no mesmo turno.

INTELIGÊNCIA

Semi-Divina: O personagem recebe um bônus de +2 PM para cada um de seus níveis. Além disso, suas magias causam um dano adicional de +1 por nível.

Divina: O personagem recebe um bônus de +4 PM para cada um de seus níveis. Além disso, suas magias causam um dano adicional de +1 a cada 1 nível +20% do total do dano. O personagem não precisa mais fazer testes para ler livros e pergaminhos.

SABEDORIA

Semi-Divina: O personagem recebe um bônus de +2 DM. Além disso, Magos aprendem uma magia adicional de seu círculo atual a cada 2 níveis. Guerreiros e Ladrões que não são capazes de usar magia poderão escolher entre Magia Elemental ou Arcana e aprendê-las como um híbrido. Paladinos e Híbridos passam a aprender magias como um mago.

Divina: O personagem recebe um bônus de +4 DM. Além disso, Magos aprendem uma magia adicional de seu círculo atual a cada 2 níveis. Guerreiros e Ladrões que não são capazes de usar magia poderão escolher entre Magia Elemental ou Arcana e aprendê-las como um híbrido. Paladinos e Híbridos passam a aprender magias como um mago.

SAÚDE

Semi-Divina: O personagem recebe um bônus de +2 PF para cada um de seus níveis. Além disso, recebem um bônus de +3 PF para cada uma de suas evoluções. O personagem está imune a venenos, doenças e o envelhecimento é retardado pela metade.

Divina: O personagem recebe um bônus de +3 PF para cada um de seus níveis. Além disso, recebem um bônus de +10 PF para cada uma de suas evoluções. O personagem está imune a venenos, doenças e o envelhecimento é 4 vezes retardado.

CARISMA

Semi-Divina: Para o personagem ser atacado pela primeira vez no combate, cada oponente ao ataca-lo deverá passar em um teste de CORAGEM. O personagem poderá gerar aliados de caráter similar ao seu (bom, mau ou neutro) , desde que de nível igual ou inferior ao seu, passando apenas em um teste de atributo em uma Ação Semi-Divina.

Divina: Para o personagem ser atacado pela primeira vez no combate, cada oponente ao ataca-lo deverá passar em um teste de CORAGEM. O personagem poderá gerar aliados de qualquer caráter ou formar vínculo com bestas apenas, ambos com até 4 níveis superiores ao seu, passando apenas em um teste de atributo em uma Ação Divina.

PONTARIA

Semi-Divina: O personagem recebe um bônus de +2 IA e +1d20+5 de dano para atacar com armas de projéteis.

Divina: O personagem recebe um bônus de +3 IA e +2d20+10 de dano para atacar com armas de projéteis. Além disso, ele pode usar a habilidade Flecha Certeira duas vezes ao dia com 80% de chance de acerto, mesmo que não seja um arqueiro. Se for um arqueiro, este bônus entra como quantidades adicionais de uso da habilidade.

SORTE

Semi-Divina: Duas vezes ao dia, o personagem pode refazer um ataque simples, um ataque mágico ou físico ou obrigar um oponente a fazê-lo. O personagem também pode, apenas uma vez, refazer uma jogada de ganho de PF ou PM se não estiver satisfeito com o ganho de sua evolução.

Divina: Duas vezes ao por combate, o personagem pode refazer um ataque simples, um ataque mágico ou físico ou obrigar um oponente a fazê-lo. O personagem também pode, apenas uma vez, refazer uma jogada de ganho de PF ou PM se não estiver satisfeito com o ganho de sua evolução. Além disso, ao fim de cada busca o personagem ganha 20% adicional de toda EXP ganha por ele e um tesouro adicional aleatório.

CORAGEM

Semi-Divina: Ao combater oponentes mais fortes em nível, o personagem recebe um bônus

de 20% do seu total de PF e PM e um adicional de +2 IA, ID, AM e DM.

Divina: Ao combater oponentes mais fortes em nível, o personagem recebe um bônus de 50% do seu total de PF e PM e um adicional de +3 IA, ID, AM e DM.

EXPEDIÇÕES

Expedições são situações em que um herói monta e lidera uma estrutura para derrotar algum monstro ou fazer algum feito específico. Muito comum em momentos em que o personagem está caçando um Monstro Único ou derrotando uma gangue. Existem regras específicas para este formato de situação, pois elas podem envolver dezenas de aliados e altos ganhos.

Inicialmente, de toda experiência adquirida na expedição, 30% deverá ser designada ao líder pela estratégia e gestão da empreitada. Os demais pontos de EXP devem ser divididos pelos envolvidos na expedição, inclusive aliados e o próprio líder de acordo com suas participações nos feitos.

Por tratar-se de uma situação específica, o líder da expedição exerce influencia sobre todos os aliados envolvidos, podendo controla-los em combate e movimentação, mesmo que não possuam os pontos de afinidade suficientes. Com exceção dos personagens de outros jogadores e seus aliados fixos.

Teoricamente, os ganhos financeiros e de tesouros da expedição se distribuídos como bem agradar ao jogador que controla o líder. No entanto, a má distribuição ou compensação de aliados e outros PNG pode gerar revolta e às vezes até algum tumulto.

A distribuição da reputação também deve ser feita com o valor de 30% do total dos pontos atribuídos àquela expedição aos líderes da expedição. Afinal de contas, serão os nomes deles que serão lembrados.

GUERRAS

As Guerras são outras situações com regras atípicas. Quando o reino inteiro está em perigo, e gigantescas hordas de inimigos são os desafios, a regra para guerras entra em ação. O Sistema de Guerras prevê combates em existam pelo menos 200 personagens de cada lado.

As Guerras são eventos específicos que o MJ pode utilizar em sua crônica ou um simples contexto de uma sessão única de jogo. O sistema de Guerra divide os combatentes em tropas uniformes de 200 personagens de mesma classe, permitindo movimentos padrão de cada tipo de batalhão. As tropas são representadas por apenas uma miniatura no Mapa Mundi e podem movimentar-se à vontade, sem a necessidade de checar encontros.

Cada rodada em um cenário de Guerra ocorre em um período de 1 hora no mundo do jogo. A cada hora passada, cada tropa pode realizar uma das ações possíveis a si. Cada tipo de tropa tem ações específicas que pode realizar. Por exemplo: Tropas de Guerreiros não são capazes de realizar Ataques Mágicos ou Ataques à Distância. Tropas de Suporte são capazes de usarem a Restauração, mas são mais frágeis fisicamente.

Veja abaixo as ações possíveis para as tropas:

AÇÕES:

Movimentar-se: A ação de movimentar-se desloca a tropa de sua posição em um movimento uniforme. Cada tropa tem descrita a velocidade que seus personagens se movimentam juntos. A movimentação utiliza as mesmas regras de Movimentação no Mapa Mundi. A tropa pode movimentar-se e ainda realizar outra ação desde que ainda reste pelo menos 3 de seu dado de movimento. Para efeito de contagem de movimentação no mapa Mundi, a quilometragem percorrida sempre se reinicia toda vez que a tropa realiza outra das ações abaixo.

Ataque Direto: A ação de atacar diretamente uma outra tropa que esteja em um hexágono adjacente. Para realizar o ataque, cada tropa possui IA e ID definidos, e a jogada ocorre como um Ataque Físico dentro das Regras Básicas de Combate.

Ataque a Distância: Similar ao ataque direto, no entanto pode ser realizado a até 3 casas de distância. O Ataque à distância não pode ser realizado em hexagons adjacentes. O Ataque à Distância não pode ter obstáculos ou outras tropas em seu caminho, ou será interceptado.

Ataque em Arco: Similar ao ataque a distância, este pode ser feito a até 2 casas. No entanto, o Ataque em Arco pode sobrevoar outras tropas ou obstáculos para atingir seu alvo.

Ataque Mágico: Através desta ação, uma tropa pode realizar um Ataque Mágico contra outra tropa. Cada tropa possui seu AM e DM definidos. A dinâmica deste movimento funciona como um Ataque Mágico. O Ataque Mágico também consome uma quantidade 1 unidade de Ações Mágicas da Tropa, informadas na descrição da tropa. Não é possível escolher a magia a ser usada em um ataque mágico, afinal de contas, são 200 personagens lançando magias diferentes. Há um dano único descritos na configuração da tropa. Ataques Mágicos podem ser realizados a até 3 casas e podem sobrevoar obstáculos e outras tropas.

Restaurar: Alguns tipos de tropa são capazes de restaurar a vida de outras. Esta ação consome 1 unidade de Ações Mágicas disponíveis para a tropa. A quantidade de PF que a tropa é capaz de restaurar pode variar, estando descrita em cada tropa.

Ataque Furtivo: Normalmente atribuída a tropas de ladrões, esta técnica permite que um ataque direto seja realizado furtivamente. As tropas que são capazes de um Ataque Furtivo possuem também a descrição desta ação ser bem sucedida. Obtendo sucesso, será realizado um ataque direto com um bônus de +2 IA com o dobro de dano. Em caso de falha no percentual, é realizado um ataque direto com penalidade de -2 IA.

Guarnecer: A tropa se posta em posição de defesa, abrindo mão de agir ou movimentar-se. Quando o fizer, a tropa ganha +3 ID e DM contra todos os ataques que forem feitos até sua próxima vez de jogar.

Ataque ao Líder: Trata-se de um Ataque Direto com foco em matar o líder da tropa alvo. (Ver a seguir: MORTE DO LÍDER). O ataque tem o dobro de chance de matar o líder, no entanto a tropa atacante sofre 50% do dano que causou.

Retirada: Esta ação desfaz a formação da tropa, extinguindo sua participação na Guerra. Esta postura é utilizada para evitar maiores perdas e mortes em um confronto que já está decidido. É importante enfatizar que “bater em retirada” pode afetar diretamente os ganhos e reputação dos integrantes da tropa.

Outras Ações: Algumas tropas especiais podem ser configuradas. Como por exemplo, tropas de uma raça única, ou com habilidades específicas. Estas tropas podem usar Ações Especiais, diferentes das ações padrão.

TIPOS DE TROPAS:

Tropa de Guerreiros: Esta tropa é formada basicamente por guerreiros e combatentes corpo-a-corpo. Normalmente forte fisicamente, mas sem recursos mágicos. Dentre as ações possíveis estão: Movimentar-se, Ataque Direto, Guarnecer, Ataque ao Líder e Retirada.

Tropa de Magos: Esta tropa conta com vários tipos de usuários de magia, normalmente efetivos nesta arte, porém fracos fisicamente. Dentre as ações possíveis estão: Movimentar-se, Ataque Direto, Ataque à Distância, Ataque Mágico, Guarnecer e Retirada. Possuem uma quantidade grande de ações mágicas para realizar.

Tropa de Longo Alcance: São tropas configuradas por arqueiros e outros personagens capazes de realizar ataques a longas distâncias. Dentre as ações possíveis estão: Movimentar-se, Ataque Direto, Ataque à Distância, Ataque em Arco, Guarnecer e Retirada.

Tropa Clerical: Composta basicamente por clérigos e outros personagens capazes de curar. Dentre as ações possíveis estão: Movimentar-se, Ataque Direto, Ataque Mágico, Restaurar, Guarnecer, Ataque ao Líder e Retirada. Possui uma quantidade limitada de Ações Mágicas.

Tropa Ladina: São tropas formadas por ladrões e demais personagens furtivos. Dentre as ações possíveis estão: Movimentar-se, Ataque Direto, Ataque Furtivo, Ataque à Distância, Ataque ao Líder, Guarnecer e Retirada.

Tropa Bestial: Formada basicamente por feras e bestas e seus respectivos domadores. Dentre as ações possíveis estão apenas: Movimentar-se e Ataque Direto. Tropas de bestas não são capazes nem ao menos de Guarnecer ou se Retirar. Normalmente são bem mais fortes que tropas comuns.

Tropas Especiais: Tropas Especiais são formadas por criaturas específicas, diferentes das raças e classes mais comuns de Teressan. Normalmente estas tropas possuem características e/ou habilidades específicas. As tropas especiais possuem ações disponíveis de acordo com sua natureza, determinadas pelo Guia do Evento ou pelo MJ. São menos usuais nas Guerras Padrão.

ATRIBUTOS DAS TROPAS:

Tipo: Indica o enquadramento da tropa em um dos tipos citados anteriormente. O tipo da tropa determina quais ações são possíveis a ela.

Nível (Nível Médio): Trata-se do nível médio da Tropa. Este dado é usado para calcular os danos de ataques e capacidade de restauração.

Pontos Físicos (PF): Trata-se do limite de dano que a tropa é capaz de sofrer antes de ser completamente dizimada.

Ações Mágicas: Trata-se da quantidade de Ações Mágicas (Ataque Mágico e Restaurar) que a tropa é capaz de realizar em um mesmo dia.

OBS: Há algumas ações especiais que também consomem unidades de Ações Mágicas.

IA, ID, AM e DM: Estes atributos correspondem aos atributos de combate da tropa utilizando as mesmas REGRAS BÁSICAS DE COMBATE.

Danos: Cada um dos tipos de ataque conferem um valor de dano específico que virá informado na descrição da Tropa. Cada um dos tipos de Ataque possui seu próprio dano: Ataque Direto, Ataque Mágico, Ataque à Distância e Ataque em Arco.

Restauração: Indica a quantidade de PF que uma tropa é capaz de restaurar de outra utilizando a ação Restaurar.

PG E PNG IMPORTANTES

Uma vez que os jogadores conhecem suas tropas e seus respectivos atributos, eles poderão incluir seus próprios personagens, aliados ou outros PNG importantes em tropas já formadas. Fazendo isso, o herói melhora a tropa. No entanto, existe algumas limitações para isso: Os personagens incluídos nas tropas não podem integrar uma tropa na qual sua função não terá significado. Por Exemplo: Não faz o menor sentido incluir um guerreiro em uma tropa de magos. Ou então, colocar um clérigo em uma Tropa de Longo alcance. Ou seja, para que um personagem integre uma tropa, é necessário que suas habilidades tenham alguma valia para ela.

Quando um personagem integra uma tropa, esta recebe os seguintes bônus padrão:

1 PF para cada nível do novo membro

1 ponto de dano adicional

Quando o personagem que integra a tropa tem um nível superior ao nível da tropa, esta tropa ganha adicionalmente os seguintes bônus:

+1 de dano para cada nível do personagem acima do nível da tropa.

+10 PF para cada nível do personagem acima do nível da tropa

Usuários de magia de nível superior ao da tropa agregam +1 unidade de ação mágica.

A cada 3 níveis que o personagem tiver superior ao nível médio da tropa, esta recebe um bônus de +1 IA, ID, AM e DM.

LÍDERES DA TROPA

A Guerra possui basicamente dois tipos de líderes: O General e os Capitães. Estes têm papéis importantes no desenvolvimento da batalha. Além disso, suas

mortes causam efeitos catastróficos em suas tropas.

Os Capitães: Estes são os líderes de suas respectivas tropas. Eles que coordenam e decidem os movimentos de sua tropa. Caso o capitão seja abatido, há uma chance de 50% de que sua tropa se disperse por completo. O jogador que controla o personagem que é o capitão da tropa deverá também controla-la em jogo.

O General: O General é a figura mais importante da Guerra. É ele quem lidera todas as tropas e dá as diretrizes estratégicas. O General deve obrigatoriamente também estar em combate e é automaticamente o capitão da tropa que lidera. Caso o General morra em combate, cada uma das tropas em combate tem 50% de chance de dispersarem e saírem da guerra.

Comunicação durante a Guerra: Durante um sessão de guerra, os personagens de uma tropa não poderão se comunicar com outros livremente. Durante a vez da tropa em que está alocado o General, todos os personagens poderão comunicar-se com ele, e ele com todos os demais. O restante dos personagens poderão influenciar somente nas decisões de sua própria tropa.

Determinando Líderes: Qualquer personagem da tropa pode ser um líder desde que possua no mínimo de 45 de INTELIGÊNCIA E CORAGEM. O líder pode ser um PG ou outro PNG qualquer. Mesmo que este PNG não seja importante, como um aliado ou governante de alguma cidade. O Capitão de uma tropa pode ser simplesmente um de seus 200 integrantes padrão. A decisão é do General.

MORTE DE PERSONAGENS

Muitas vezes as guerras irão contar com centenas, talvez milhares de PNG

padrão formando as tropas. Conforme as tropas irão caindo, entendemos que este personagens “padrão” irão morrendo ou fugindo. Para efeitos de regra, é importante para nós apenas a morte de PG, Líderes ou PNG importantes, como aliados dos heróis.

Toda vez que uma tropa sofre um dano, devemos testar se os PG, PNG importantes ou líder, possam ter morrido durante um ataque. Cada um destes personagens importantes é testado individualmente.

Qual é a chance de um personagem morrer?

Em cada ataque, a chance de cada personagem morrer é de quanto (percentualmente) o dano sofrido represente sobre o total restantes dos PF da tropa.

Não entendeu? Vamos dar um exemplo.

Supomos que uma tropa conte com um PG, um aliado, e um outro personagem qualquer da tropa como capitão. A tropa possui um total de 100 PF ao inicio da Guerra. Então, esta tropa sofre 10 pontos de dano. Logo, há 10% de chance de que estes personagens morram. Cada um dos personagens possui 10% de chance, devendo serem testadas separadamente.

ESPÓLIOS

Cada uma das tropas derrotadas conferem uma quantidade de Espólios. Mas o que seriam estes espólios? Trata-se de Experiência, Dinheiro, Reputação e Itens concedidos ao longo da guerra.

Espólios de Tropa: Cada uma das tropas inimigas tem em sua descrição uma quantidade definida de EXP, Dinheiro, Reputação e, às vezes, itens que são concedidos aos integrantes da tropa adversária que a derrotou. Cada participante recebe aqueles valores descritos. O Capitão recebe o dobro dos valores.

Espólios de Guerra: Ao fim da guerra há um valor de espólios a ser conferido individualmente a cada um dos participantes da parte vencedora. Neste momento também há descrito uma premiação especial ao General e aos Capitães. Neste caso, o general e os capitães não ganham o dobro, ganham apenas o determinado para eles no fechamento da Guerra.

INICIO E FIM DA GUERRA

O inicio da Guerra é marcado pela reunião das tropas e determinação de suas posições no cenário. Neste momento deve-se:

-Conhecer as tropas disponíveis aos jogadores.

-Determinar a inclusão dos PG e PNG importantes nas tropas escolhidas.

-Determinar o General e Capitães.

-Conhecer os objetivos da Guerra. Existem varias possibilidades de objetivo: Vencer todas as tropas inimigas, Matar o General Inimigo, Tomar determinada cidade, etc...

-Dispôr as unidades de tropas no cenário, de acordo com as orientações específicas do evento em questão.

O Fim da Guerra se dá quando todas as tropas de um dos lados forem aniquiladas ou quando o objetivo de um dos lados for cumprido. Deve-se checar ao fim da guerra:

-A conclusão eficaz do objetivo.

-Os espólios de guerra concedidos individualmente a cada PG e a cada PNG importante.

DIVIRTA-SE

Se você leu todo este manual, está mais do que apto a proporcionar muitas horas de diversão para você e para seus amigos. Totalmente capaz de mestrar um bom jogo e guiar bem os heróis por suas aventuras.

Para aumentar ainda mais a diversão, disponibilizamos alguns suplementos que poderão ajudar os jogadores. Exemplos como o Grimório de Magias e o Livro de Gerum podem ser extremamente úteis para desenvolver aventuras e campanhas de qualidade.

Acima de tudo, o sistema S.A.G.A. foi criado para entreter grupos de amigos. Então, divirta-se! Não se preocupe em ignorar regras, se essa for a vontade dos jogadores, ou crie suas próprias! Este sistema de jogo é infinito, permitido que você crie suas próprias aventuras e campanhas.

Mãos à obra! Vamos jogar!

DIVIRTA-SE,

NO MUNDO HÁ MAIS PESSOAS QUE DESISTEM, DO QUE PESSOAS QUE FRACASSAM.

Obrigado por ler e jogar!

Ricardo Johas Carvalho



TABELAS DE EVOLUÇÃO:

TABELA DE EVOLUÇÃO - GUERREIRO (BÁSICO/PERITO/PALADINO/BÁRBARO/MAGE WARRIOR/ORADOR)									
EXP Necessária		MELHORIAS							
Nível	EXP	PF	PM*	I.A.	I.D.	A.M	D.M.	Dano	
2	1.500	1d12+1	1d10+1	1	1	0	1	1d4	
3	3.500	1d12+1	1d10+1	1	0	1	0	1d4	
4	7.000	1d12+1	1d10+1	1	1	0	1	1d4	
5	12.500	1d12+1	1d10+1	1	1	1	1	1d4	
6	21.500	1d12+1	1d10+1	1	1	1	0	0	
7	36.500	1d12+1	1d10+1	1	1	1	1	1d4	
8	59.500	1d12+1	1d10+1	1	1	1	0	1d4	
9	94.500	1d12+1	1d10+1	1	1	0	1	1d4	
10	144.500	1d12+1	1d10+1	1	0	1	0	1d4	
11	215.500	1d12+1	1d10+1	0	1	1	1	1d4	
12	300.700	2d10+3	2d6+1	1	1	0	1	1d8	
13	402.940	2d10+3	2d6+1	1	0	1	0	1d8	
14	525.628	2d10+3	2d6+1	1	1	0	1	1d8	
15	672.854	2d10+3	2d6+1	1	1	1	1	1d8	
16	849.524	2d10+3	2d6+1	1	1	1	0	0	
17	1.061.529	2d10+3	2d6+1	1	1	1	1	1d8	
18	1.315.935	2d10+3	2d6+1	1	1	1	0	1d8	
19	1.621.222	2d10+3	2d6+1	1	1	0	1	1d8	
20	1.987.566	2d10+3	2d6+1	1	0	1	0	1d8	
21	2.427.180	2d10+3	2d6+1	0	1	1	1	1d8	

* OS ganhos de PM são atribuído apenas a Paladinos, Oradores e Mage Warriors

TABELA DE EVOLUÇÃO - MAGO (ARCANO/ELEMENTAL/NECROMANTE/COLEGIADO CLASSICO/METAMAGO/ MONO-ELEMENTALISTA)									
EXP Necessária		MELHORIAS							
Nível	EXP	PF	PM	I.A.	I.D.	A.M	D.M.	Dano	
2	1.750	1d8	1d12+3	1	0	1	1	0	
3	4.000	1d8	1d12+3	0	1	1	0	1d4	
4	8.500	1d8	1d12+3	1	1	1	1	0	
5	14.500	1d8	1d12+3	0	1	1	1	1d4	
6	26.500	1d8	1d12+3	1	1	0	1	1d4	
7	44.500	1d8	1d12+3	1	1	1	1	1d4	
8	68.500	1d8	1d12+3	1	0	1	1	0	
9	108.500	1d8	1d12+3	0	1	1	0	1d4	
10	163.500	1d8	1d12+3	1	0	1	1	0	
11	238.500	1d8	1d12+3	0	1	0	1	1d4	
12	326.500	1d10+2	2d8+4	1	0	1	1	0	
13	432.100	1d10+2	2d8+4	0	1	1	0	1d8	
14	558.820	1d10+2	2d8+4	1	1	1	1	0	
15	710.884	1d10+2	2d8+4	0	1	1	1	1d8	
16	893.361	1d10+2	2d8+4	1	0	0	1	1d8	
17	1.112.333	1d10+2	2d8+4	0	1	1	1	1d8	
18	1.375.100	1d10+2	2d8+4	1	0	1	1	0	
19	1.690.419	1d10+2	2d8+4	0	1	1	0	1d8	
20	2.068.803	1d10+2	2d8+4	1	1	1	1	0	
21	2.522.864	1d10+2	2d8+4	0	1	0	1	1d8	

TABELA DE EVOLUÇÃO - LADRÃO (BÁSICO/ASSASSINO/BARDO/CAÇADOR/MAGO DA GUERRA)

EXP Necessária		MELHORIAS							EXP Necessária		MELHORIAS						
Nível	EXP	PF	PM	I.A.	I.D.	A.M	D.M.	Dano	Nível	EXP	PF	PM	I.A.	I.D.	A.M	D.M.	Dano
2	1.000	1d10	1d10+2	1	0	0	1	1d4	22	2.637.302	2d8+1	2d8+3	1	0	0	1	1d12
3	2.500	1d10	1d10+2	1	1	1	0	1d4	23	3.207.933	2d8+1	2d8+3	1	1	1	0	1d12
4	5.750	1d10	1d10+2	1	1	0	1	1d4	24	3.892.689	2d8+1	2d8+3	1	1	0	1	1d12
5	10.250	1d10	1d10+2	1	0	1	1	1d4	25	4.714.397	2d8+1	2d8+3	1	0	1	1	1d12
6	18.250	1d10	1d10+2	1	1	1	0	0	26	5.700.446	2d8+1	2d8+3	1	1	1	0	0
7	30.250	1d10	1d10+2	1	1	1	1	1d4	27	6.883.706	2d8+1	2d8+3	1	0	1	1	1d12
8	32.150	1d10	1d10+2	1	0	1	0	1d4	28	8.303.617	2d8+1	2d8+3	1	0	1	0	1d12
9	61.150	1d10	1d10+2	1	1	0	1	1d4	29	10.007.510	2d8+1	2d8+3	1	1	0	1	1d12
10	104.150	1d10	1d10+2	1	1	1	0	0	30	12.052.182	2d8+1	2d8+3	1	1	1	0	0
11	168.150	1d12+2	1d10+2	0	0	1	1	1d4	31	14.505.788	2d8+1	2d8+3	0	0	1	1	1d12
12	244.950	1d12+2	2d6+3	1	0	0	1	1d8	32	17.204.755	2d10+2	2d12	1	0	0	1	2d8
13	337.110	1d12+2	2d6+3	1	1	1	0	1d8	33	20.173.619	2d10+2	2d12	1	1	1	0	2d8
14	447.702	1d12+2	2d6+3	1	1	0	1	1d8	34	23.439.369	2d10+2	2d12	1	1	0	1	2d8
15	580.412	1d12+2	2d6+3	1	0	1	1	1d8	35	27.031.694	2d10+2	2d12	1	0	1	1	2d8
16	739.665	1d12+2	2d6+3	1	1	1	0	0	36	30.983.252	2d10+2	2d12	1	1	1	0	0
17	930.768	1d12+2	2d6+3	1	0	1	1	1d8	37	35.329.965	2d10+2	2d12	1	0	1	1	2d8
18	1.160.091	1d12+2	2d6+3	1	0	1	0	1d8	38	40.111.350	2d10+2	2d12	1	0	1	0	2d8
19	1.435.280	1d12+2	2d6+3	1	1	0	1	1d8	39	45.370.873	2d10+2	2d12	1	1	0	1	2d8
20	1.765.506	1d12+2	2d6+3	1	1	1	0	0	40	51.156.349	2d10+2	2d12	1	1	1	0	0
21	2.161.777	1d12+2	2d6+3	0	0	1	1	1d8	41	57.520.372	2d10+2	2d12	0	0	1	1	2d8

* OS ganhos de PM são atribuído apenas a Magos da Guerra e Bardos.

TABELA DE EVOLUÇÃO - CLÉRIGO (BÁSICO/DRUIDA)

EXP Necessária		MELHORIAS							EXP Necessária		MELHORIAS						
Nível	EXP	PF	PM	I.A.	I.D.	A.M	D.M.	Dano	Nível	EXP	PF	PM	I.A.	I.D.	A.M	D.M.	Dano
2	1.500	1d12	2d6+1	1	1	0	1	1d4	22	2.954.716	2d8+5	1d20	1	1	0	1	1d12
3	3.500	1d12	2d6+1	0	0	1	0	0	23	3.587.759	2d8+5	1d20	0	0	1	0	0
4	7.000	1d12	2d6+1	1	1	0	1	1d4	24	4.347.411	2d8+5	1d20	1	1	0	1	1d12
5	12.500	1d12	2d6+1	1	1	1	1	0	25	5.258.993	2d8+5	1d20	1	1	1	1	0
6	21.500	1d12	2d6+1	1	1	1	0	1d4	26	6.352.891	2d8+5	1d20	1	1	1	0	1d12
7	36.500	1d12	2d6+1	0	1	1	1	0	27	7.665.569	2d8+5	1d20	0	1	1	1	0
8	59.500	1d12	2d6+1	1	1	1	0	1d4	28	9.240.783	2d8+5	1d20	1	1	1	0	1d12
9	94.500	1d12	2d6+1	0	1	0	1	0	29	11.131.040	2d8+5	1d20	0	1	0	1	0
10	144.500	1d12	2d6+1	1	0	1	0	1d4	30	13.399.348	2d8+5	1d20	1	0	1	0	1d12
11	215.500	1d12	2d6+1	1	1	1	1	1d4	31	16.121.318	2d8+5	1d20	1	1	1	1	1d12
12	300.700	2d8+2	2d6+3	1	1	0	1	1d8	32	19.115.484	2d12	2d12	1	1	0	1	2d8
13	402.940	2d8+2	2d6+3	0	0	1	0	0	33	22.409.067	2d12+2	2d10+1	0	0	1	0	0
14	525.628	2d8+2	2d6+3	1	1	0	1	1d8	34	26.032.009	2d12+2	2d10+1	1	1	0	1	2d8
15	672.854	2d8+2	2d6+3	1	1	1	1	0	35	30.017.245	2d12+2	2d10+1	1	1	1	1	0
16	849.524	2d8+2	2d6+3	1	1	1	0	1d8	36	34.401.004	2d12+2	2d10+1	1	1	1	0	2d8
17	1.061.529	2d8+2	2d6+3	0	1	1	1	0	37	39.223.139	2d12+2	2d10+1	0	1	1	1	0
18	1.315.935	2d8+2	2d6+3	1	1	1	0	1d8	38	44.527.488	2d12+2	2d10+1	1	1	1	0	2d8
19	1.621.222	2d8+2	2d6+3	0	1	0	1	0	39	50.362.271	2d12+2	2d10+1	0	1	0	1	0
20	1.987.566	2d8+2	2d6+3	1	0	1	0	1d8	40	56.780.533	2d12+2	2d10+1	1	0	1	0	2d8
21	2.427.180	2d8+2	2d6+3	1	1	1	1	1d8	41	63.840.621	2d12+2	2d10+1	1	1	1	1	2d8

TABELA DE EVOLUÇÃO - HÍBRIDO (BÁSICO/ESPADACHIM/ARQUEIRO)

EXP Necessária		MELHORIAS							EXP Necessária		MELHORIAS						
Nível	EXP	PF	PM	I.A.	I.D.	A.M	D.M.	Dano	Nível	EXP	PF	PM	I.A.	I.D.	A.M	D.M.	Dano
2	1.250	1d10+1	1d10+2	1	1	0	1	1d4	22	2.765.533	2d8+3	2d8+3	1	1	0	1	1d12
3	3.000	1d10+1	1d10+2	0	0	1	0	1d4	23	3.359.940	2d8+3	2d8+3	0	0	1	0	1d12
4	6.500	1d10+1	1d10+2	1	0	0	1	1d4	24	4.073.228	2d8+3	2d8+3	1	0	0	1	1d12
5	11.750	1d10+1	1d10+2	1	1	1	1	0	25	4.929.174	2d8+3	2d8+3	1	1	1	1	0
6	20.500	1d10+1	1d10+2	1	1	1	0	1d4	26	5.956.309	2d8+3	2d8+3	1	1	1	0	1d12
7	34.500	1d10+1	1d10+2	0	1	1	1	0	27	7.188.870	2d8+3	2d8+3	0	1	1	1	0
8	52.500	1d10+1	1d10+2	1	1	1	0	1d4	28	8.667.944	2d8+3	2d8+3	1	1	1	0	1d12
9	81.500	1d10+1	1d10+2	0	0	0	1	1d4	29	10.442.833	2d8+3	2d8+3	0	0	0	1	1d12
10	125.500	1d10+1	1d10+2	1	1	1	0	1d4	30	12.572.700	2d8+3	2d8+3	1	1	1	0	1d12
11	193.500	1d10+1	1d10+2	1	1	1	1	0	31	15.128.540	2d8+3	2d8+3	1	1	1	1	0
12	273.500	2d6+3	2d6+3	1	1	0	1	1d8	32	17.939.964	2d10+2	2d12	1	1	0	1	2d8
13	369.500	2d6+3	2d6+3	0	0	1	0	1d8	33	21.032.530	2d10+2	2d12	0	0	1	0	2d8
14	484.700	2d6+3	2d6+3	1	0	0	1	1d8	34	24.434.353	2d10+2	2d12	1	0	0	1	2d8
15	622.940	2d6+3	2d6+3	1	1	1	1	0	35	28.176.359	2d10+2	2d12	1	1	1	1	0
16	788.828	2d6+3	2d6+3	1	1	1	0	1d8	36	32.292.565	2d10+2	2d12	1	1	1	0	2d8
17	987.894	2d6+3	2d6+3	0	1	1	1	0	37	36.820.391	2d10+2	2d12	0	1	1	1	0
18	1.226.772	2d6+3	2d6+3	1	1	1	0	1d8	38	41.801.000	2d10+2	2d12	1	1	1	0	2d8
19	1.513.427	2d6+3	2d6+3	0	0	0	1	1d8	39	47.279.670	2d10+2	2d12	0	0	0	1	2d8
20	1.857.412	2d6+3	2d6+3	1	1	1	0	1d8	40	53.306.207	2d10+2	2d12	1	1	1	0	2d8
21	2.270.195	2d6+3	2d6+3	1	1	1	1	0	41	59.935.398	2d10+2	2d12	1	1	1	1	0

TABELAS DE USO DA MAGIA:

Uso dos Círculos - Mago Arcano/Elemental			
Círculo	Nível	Círculo	Nível
1	1	6	20
2	3	7	25
3	6	8	30
4	10	9	35
5	15	10	45

Uso dos Círculos - Mage Warrior/Paladino			
Círculo	Nível	Círculo	Nível
1	1	6	25
2	5	7	32
3	9		
4	14		
5	19		

Uso dos Círculos - Clérigo			
Círculo	Nível	Círculo	Nível
1	1	6	20
2	3	7	25
3	6	8	30
4	10	9	35
5	15	10	45

Uso dos Círculos - Híbrido/Bardo/Mago da Guerra			
Círculo	Nível	Círculo	Nível
1	1	6	22
2	4	7	28
3	7	8	34
4	12	9	40
5	17	10	50

TABELAS DE HABILIDADES:

Nível	Habilidades do Clérigo	Acerto	Ferquênciā	Evolução
Nível 1	Afastar Mortos Vivos	50%	1x/alvo	2%
Nível 10	Expulsar Demônios e seres do Inferno	50%	1x/alvo	2%
Nível 20	Repulsa de Fé	50%	1x/alvo	2%

Nível	Habilidades do Necromante	Acerto	Ferquênciā	Evolução
Nível 1	Desmantelar Mortos-Vivos	30%	3x/dia	2%
Nível 7	Gerar Zumbi Temporário	50%	1x/alvo	2%
Nível 15	Desapropriar Mortos Vivos	40%	1x/alvo	2%
Nível 22	Roubar Morto-Vivo	50%	1x/alvo	0%

Nível	Habilidades do Orador	Acerto	Ferquênciā	Evolução
Nível 1	Afastar Mortos Vivos	50%	1x/alvo	2%
Nível 6	Pregação da Fé	50%	1x/alvo	2%
Nível 10	Expulsar Demônios e seres do Inferno	50%	1x/alvo	2%
Nível 15	Congregação	50%	1x/alvo	1%
Nível 22	Conversão	10%	2x/Dia	1%

Nível	Habilidades do Druida	Acerto	Ferquênciā	Evolução
Nível 1	Entender Animais	50%	1x/alvo	2%
	Afastar animais	40%	1x/alvo	2%
	Invocar Pequeno Animal	45%	2x/Dia	2%
	Gerar Pequeno Vínculo	50%	1x/Alvo	0%
Nível 10	Comunicar-se com Animais	50%	1x/alvo	2%
	Invocar Médio Animal	40%	2x/Dia	2%
Nível 17	Invocar Grande Animal	50%	2x/Dia	2%
	Comunicar-se com vegetais	50%	1x/alvo	2%
Nível 23	Adestrar Bestas	50%	1x/Alvo	0%
	Invocar Elemental da Floresta	50%	1x/Dia	1%

Nível	Habilidades do Ladrão	Acerto	Ferquênciā	Evolução
Nível 1	Furtar Bolsos	36%	1x/alvo	2%
	Furtividade	40%	-	2%
	Arrombar Trancas Simples	40%	1x/alvo	2%
	Detectar Armadilhas	50%	1x/alvo	2%
	Desarmar Amadilhas	50%	1x/alvo	2%
Nível 8	Disfarce	55%	-	2%
	Lábia Negocial	40%	1x/alvo	2%
Nível 14	Arrombar Trancas Complexas	40%	1x/alvo	2%
	Persuasão	46%	3x/dia	2%
Nível 20	Ataque Duplo	50%	3x/dia	2%
	Labia Negocial Avançada	36%	1x/alvo	2%

Nível	Habilidades do Assassino	Acerto	Ferquênciā	Evolução
Nível 5	Arremessar Arma	50%	-	0%
	Furtividade	40%	-	2%
	Toque Paralizante	25%	1x/alvo	2%
Nível 13	Golpe Fatal	60%	2x/dia	0%
Nível 17	O Toque da Morte	20%	1x/alvo	1%
Nível 22	Ataque Duplo	50%	3x/dia	2%

Nível	Habilidades do Caçador	Acerto	Ferquênciā	Evolução
Nível 1	Rastrear	40%	1x/alvo	2%
	Furtividade	40%	-	2%
	Identificar Pegadas/Sentir Odor	50%	1x/alvo	0%
	Detectar Armadilhas	55%	1x/alvo	2%
	Desarmar Amadilhas	55%	1x/alvo	2%
Nível 7	Gerar Pequeno Vínculo	50%	1x/Alvo	0%
Nível 12	Flecha Certeira	40%	3x/dia	2%
Nível 16	Adestrar Bestas	45%	1x/alvo	0%
Nível 22	Ataque Duplo	50%	2x/dia	2%

Nível	Habilidades do Bardo	Acerto	Ferquênciā	Evolução
Nível 1	Furtar Bolsos	36%	1x/alvo	2%
	Música Encorajante	40%	-	2%
	Lábia Negocial	40%	1x/alvo	2%
	Detectar Armadilhas	50%	1x/alvo	2%
	Desarmar Amadilhas	50%	1x/alvo	2%
Nível 10	Disfarce	55%	-	2%
Nível 15	Persuasão	40%	1x/alvo	2%
	Trova do Desespero	40%	1x/alvo	2%
Nível 20	Labia Negocial Avançada	46%	3x/dia	2%
	Ataque Duplo	50%	3x/dia	2%
	Sonata de Ninar	36%	1x/alvo	2%

Nível	Habilidades do Arqueiro	Acerto	Ferquênciā	Evolução
Nível 1	Flecha Certeira	40%	3x/dia	1%
Nível 7	Acertar Pequenos Objetos	30%	1x/alvo	1%
Nível 15	Disparar Duas Flechas	40%	1x/alvo	1%
Nível 22	Concentração Máxima	40%	1x/alvo	1%

FUNCIONAMENTOS DE HABILIDADES:

Furtar Bolsos: O personagem é capaz de tomar pequenos objetos do alvo sem ser percebido. Isto inclui pequenos itens e bolsas, carteiras, pedras preciosas e, em alguns casos, até mesmo armas.

Furtividade: O personagem é capaz de esgueirar-se pelas paredes e sombras sem ter sua presença notada. Esta habilidade só pode ser usada se os alvos ainda não tiveram contato visual com o usuário.

Arrombar Trancas Simples: O personagem é capaz de abrir fechaduras com mecanismos simples e tradicionais. Isto inclui portas, baús, e quaisquer outras fechaduras. A habilidade não é capaz de abrir trancas mágicas ou que estejam sob efeito de magia.

Arrombar Trancas Complexas: Esta habilidade permite que o personagem consiga abrir quaisquer trancas não mágicas existentes, mesmo os mecanismos mais complexos.

Detectar Armadilhas: O personagem é capaz de detectar se há ou não uma armadilha em uma porta, baú, corredor ou qualquer outro lugar. Esta habilidade é, inclusive, capaz de detectar alguns tipos de armadilhas mágicas como runas, teia mágica e outras.

Desarmar Armadilhas: O personagem é capaz de desarmar qualquer tipo de armadilha que já tenha sido percebida. Esta habilidade não desarma armadilhas mágicas.

Disfarce: Esta habilidade permite que o personagem se disfarce em outras personalidades. Com as roupas adequadas, o personagem pode com muita eficácia simular e representar um ferreiro, guarda, cavaleiro, ou qualquer outra coisa que seja de seu interesse.

Lábia Negocial: O personagem poderá usar esta habilidade toda vez que for fazer uma transação negocial naquele dia. O usuário da habilidade recebe 10% de desconto sobre a compra, arredondado para baixo.

Lábia Negocial Avançada: Da mesma forma que a Lábia Negocial, esta habilidade age nas transações comerciais. Tendo sucesso nesta habilidade, o personagem terá 20% de desconto em sua compra.

Persuasão: Esta habilidade é capaz de influenciar o alvo a fazer pequenas coisas. Por exemplo, o personagem poderá dissuadir um inimigo de nível igual ou inferior a não lutar, ou poderá convencer um guerreiro bom a ajuda-lo. Não se podem pedir grandes tarefas ou coisas absurdas, como “se mate”...

Gerar Vínculo: Uma vez executada esta habilidade sobre um animal, o alvo ficará sobe influencia da personagem, considerando-o seu dono e protetor. O animal se comportará como um bichinho de estimação que preza seu dono, sendo controlado pelo mesmo jogador do personagem. Uma vez formado o vínculo, este só poderá ser quebrado em duas situações: Com a morte permanente do animal ou por opção do lançador, despedindo-se do marsupial. Em qualquer uma das duas situações, o lançador só poderá formar vínculo novamente após 30 dias. Esta habilidade só pode ser usada em aves menores e pequenos animais, sendo muito utilizada para falcoaria.

Adestrar Bestas: Esta habilidade se assemelha ao “Gerar Vínculo”, mas neste caso o caçador pode usar como alvo animais comuns maiores, como montarias, ursos, gorilas e outras feras, além de bestas como grifos e quimeras. Uma vez executada esta habilidade sobre um animal, o alvo ficará sobe influencia da personagem, considerando-o seu dono e protetor. O animal se comportará como um guardião do personagem, sendo controlado pelo mesmo jogador do personagem. Os critérios de desvinculação são os mesmos da “Adestrar Marsupial”

Ataque Duplo: O personagem é capaz de atacar duas vezes o mesmo oponente no mesmo turno.

Musica Encorajante: Esta habilidade do bardo faz com que ele cante uma canção capaz de encorajar seus aliados e companheiros. Todos que estiverem em um raio de 20 m receberão + 1 IA por 1d20 minutos.

Trova do Desespero: O Bardo recita contos de desespero com muita entonação. Todos os oponentes com nível inferior ao do bardo que estiverem em combate deverão passar em um teste de coragem ou fugirem. Eles fugirão por 10 minutos.

Sonata de Ninar: Esta melodiosa canção precisa de um instrumento musical para ser executada. Todos que estiverem em um raio de 20 m deverão submeter-se a um teste de Defesa Mágica. Os que falharem cairão em um profundo sono e continuarão dormindo enquanto o bardo continuar tocando. Esta habilidade não funciona em mortos-vivos, elementais e seres de nível superior ao dobro de níveis do usuário.

Afastar Mortos-Vivos: Com esta habilidade, o clérigo é capaz de afastar um morto-vivo. A criatura se afastará em uma velocidade de quem caminha por 1d12 minutos. A criatura só pode ter um nível máximo igual ao do usuário.

Expulsar Seres do Inferno: Com esta habilidade, o clérigo é capaz de expulsar entidades demoníacas de volta ao inferno ou para uma distância superior a 100 m, de acordo com o poder da criatura. A entidade pode ter no máximo o nível do usuário. Esta habilidade funciona também em pessoas possuídas.

Arremessar Arma: O personagem é capaz de arremessar arma se obtiver sucesso na habilidade. Uma jogada de ataque com o IA do personagem como se estivesse usando a arma arremessada com um bônus de +1 IA a cada 5 níveis do usuário. Se o ataque for bem sucedido, a arma causar um dano igual ao que causaria se tivesse atacado diretamente.

Toque Paralisante: Ao obter sucesso nesta habilidade, o personagem é capaz de paralisar o alvo por 1d8 minutos. Os alvos desta habilidade não podem ter um nível superior ao do personagem.

Golpe Fatal: Ao obter sucesso nesta habilidade, o personagem é capaz de realizar um ataque contra um alvo com um bônus de +1 IA e o dobro de dano.

Toque da Morte: Esta habilidade é o lendário toque fatal. O alvo desta habilidade morrerá instantaneamente após o sucesso da habilidade. Esta habilidade só pode ser usada em alvos de nível igual ou inferior ao do usuário.

Rastrear: O personagem é capaz de rastrear algum alvo pela floresta ou pântano. Em áreas desabitadas, como ruínas, a habilidade também pode funcionar.

Identificar Pegadas/Sentir Odores: Com esta habilidade o personagem pode identificar o que e às vezes quem está no local ou passou pelo local através de pegadas e cheiros.

Flecha Certeira: Esta habilidade permite que o usuário nomeie um alvo para um ataque simples com armas de projéteis. Tendo sucesso na habilidade, o ataque foi automaticamente bem sucedido e irá direto para a fase de cálculo do dano.

Disparar 2 Flechas: Similar ao ataque duplo, esta técnica permite ao arqueiro realizar dois ataques contra seu oponente.

Concentração Máxima: Como uma evolução da habilidade Flecha Certeira, esta habilidade permite que o usuário se concentre durante uma rodada, mirando seu alvo. Ao obter sucesso na habilidade, o arqueiro pula a fase de teste de IA, indo direto a fase de cálculo de dano. Além disso, a precisão do ataque causa o triplo do dano previsto.

Atingir Pequenos Objetos: Esta habilidade permite que o arqueiro foque um pequeno alvo para atingir como uma corda, uma vela ou algo que exija uma exímia pontaria. O alvo pode ser até mesmo o olho ou ponto vital de algum inimigo mas, em criaturas vivas, a habilidade não dispensa o teste de ataque.

Desmantelar Mortos-Vivos: Diferente da habilidade do clérigo tradicional, o Necromante tem a capacidade de destruir o morto-vivo que o incomoda. Tendo sucesso nesta habilidade, o usuário simplesmente vê o alvo se desmanchar diante de si. O alvo desta habilidade deve ter um nível igual ou inferior ao do usuário.

Gerar Zumbi Temporário: Esta habilidade permite que o necromante gere um morto-vivo aliado que executará comandos simples com: “Defenda-me” ou “Proteja isto”. Para executar a habilidade, é necessário que o necromante tenha acesso a um corpo de humanoide morto, que tenha braços, pernas e cabeça. O zumbi ficará sob controle do usuário por 1 dia por nível, caindo ao chão após isso. Os atributos do morto deverão variar de acordo com o nível do necromante e o poder ser morto que está sendo usado. A habilidade pode manter 1 zumbi simultaneamente para cada 3 níveis do necromante.

Entender os Animais: Esta habilidade permite que o personagem compreenda o sentimento predominante que o animal guarda no momento: Fome, Medo, Raiva entre outros.

Afastar Animais: O personagem é capaz de afastar animais hostis. O animal deve possuir um nível inferior ou igual ao do personagem. O alvo se afastará numa velocidade de caminhar por 10 minutos.

Invocar Pequeno Animal: O personagem é capaz de invocar um animal espiritual de pequeno porte: Esquilos, Serpentes, Pássaros pequenos, Lagartos etc... Os atributos do animal invocado dependerão do nível do usuário e do tipo de animal. A invocação ficará sob total controle do personagem e permanecerá em jogo por 1 hora ou até ser destruída.

Invocar Pequeno Animal: O personagem é capaz de invocar um animal espiritual de pequeno porte: Esquilos, Serpentes, Pássaros pequenos, Lagartos etc... Os atributos do animal invocado dependerão do nível do usuário e do tipo de animal. A invocação ficará sob total controle do personagem e permanecerá em jogo por 1d20 minutos ou até ser destruída.

Invocar Animal Médio: O personagem é capaz de invocar um animal espiritual de médio porte: Lobos, Cães, Panteras, Pôneis etc... Os atributos do animal invocado dependerão do nível do usuário e do tipo de animal. A invocação permanecerá em jogo por 1d20 minutos ou até ser destruída.

Invocar Animal Grande: O personagem é capaz de invocar um animal espiritual de grande porte: Ursos, Búfalos, Tubarões, etc... Os atributos do animal invocado dependerão do nível do usuário e do tipo de animal. A invocação ficará sob total controle do personagem e permanecerá em jogo por 1d20 minutos ou até ser destruída.

Invocar Elemental da Floresta: O elemental da floresta é a personificação da Força da Natureza. Trata-se de uma espécie de golem de 2,5 m feito de terra, pedras, galhos e folhas que defenderá o druida a todo custo. Elementais da Floresta são muito poderosos e seus atributos variarão de acordo com o nível do invocador e a quantidade de elementos naturais existirem no local. Por exemplo, elementais invocados em florestas tendem a ser mais poderosos que os invocados em castelos. A criatura permanecerá em jogo por 1d20+3 minutos ou até ser destruída, se desfazendo após este período.

Comunicar-se com Animais: Permite ao druida fazer com que animais irracionais compreendam o que está querendo dizer. Com isto ele pode pedir pequenos favores como: "Afasta-se" ou "Proteja-me" e eventualmente os animais irão atendê-lo. Isto não fará os animais inteligentes, é importante lembrar que continuam seres irracionais.

Comunicar-se com Vegetais: Permite que o druida comunique-se com vegetais. Com isso o druida poderá saber quem passou por ali, o tipo exato de vegetal que encontrou, etc.. Isto não fará os vegetais inteligentes, é importante lembrar que continuam seres irracionais.

Pregação da Fé: O Orador pronuncia um hino de louvor que motiva e encoraja seus companheiros. Esta habilidade fará com que todos os aliados do orador recebam um bônus de +1 ID +1 DM por 2d6 minutos.

Conversão: Esta habilidade é capaz de converter um oponente para a fé do orador. O alvo deve ter inteligência entre 30 e 70. O pregador e o alvo ficarão 1d20 minutos em uma longa conversa, se interrompida, a habilidade perde o efeito. Após convertido, o alvo passa ter as mesmas crenças básicas do orador, às vezes, mudando até de caráter. Não necessariamente o alvo ajudará o orador, mas se tornará crédulo à sua fé.

Desapropriar Morto-Vivo: Com esta habilidade, o necromante é capaz de destruir um morto-vivo de nível igual ou inferior. Se o fizer, o necromante é capaz de sugar parte da magia que ficou lá aprisionada. Para mortos. Com isso, o necromante ganha PM permanentemente. Para mortos vivos menores o valor ganho é de 2 PM, para mortos vivos médios o valor é de 3 PM e para mortos vivos maiores o valor é de 5 PM. Esta habilidade só pode ser usada com sucesso até 3 vezes durante um nível de experiência, sendo necessário que o personagem tenha evoluído para o próximo nível para ser usada novamente.

Roubar Morto-Vivo: Esta habilidade funciona de forma similar a magia roubar controle. No entanto ela não consome PM nem para usar, nem para manter a criatura sob controle. Para que a habilidade funcione, é necessário que o alvo possua um nível de no máximo 20% acima do lançador. O mago pode manter sob seu controle até 1 morto vivo para cada 4 níveis que possuir. O lançador pode se desvincular do morto quando bem entender.