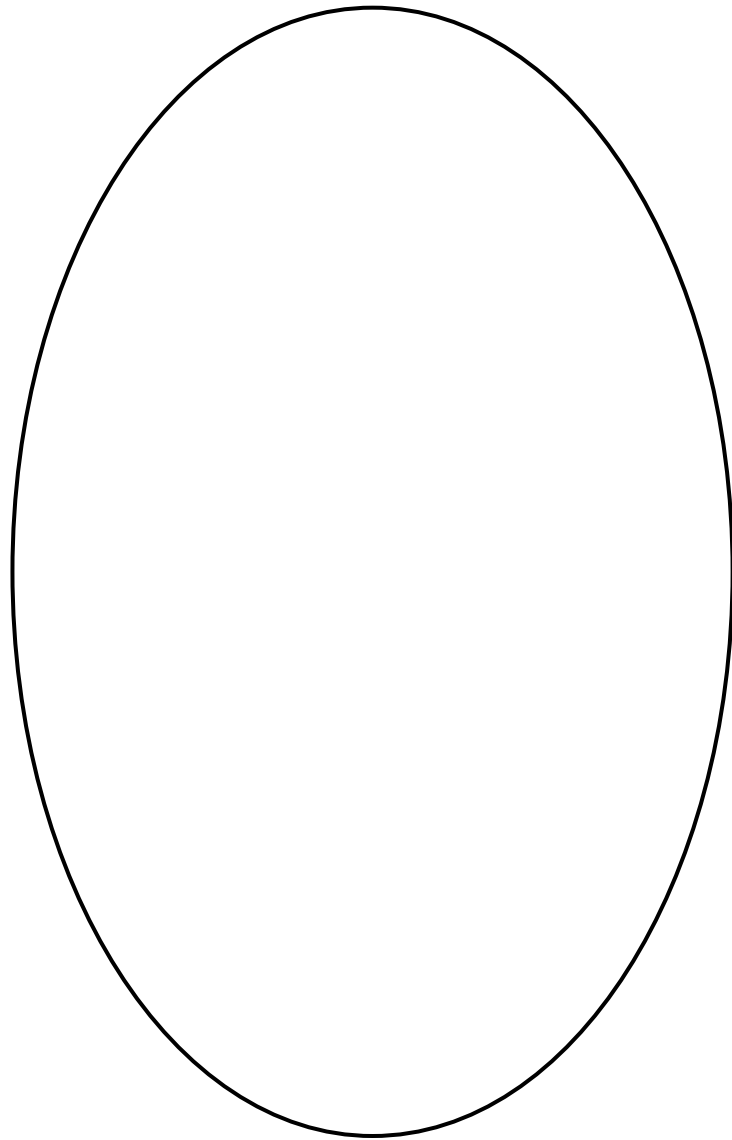


A decorative border with a black and white checkerboard pattern surrounds the entire page.

Phantasia

RPG





Phantasia
RPG

André Luiz Francisco Neves

Dedico esse livro a todos aqueles que, mesmo sem saber, seguem a seguinte frase: "O que importa não é aquilo que sua terra fez por você, mas tudo aquilo que você faz pela sua terra".

Nota do autor

Antes de tudo gostaria de agradecer por você estar dando sua atenção a essas humildes páginas que pretendem apresentar uma leitura agradável e simples.

Esse livro não visa apenas entreter, mas ajudar a trazer o pensamento do autoconhecimento a cada jogo, a reavaliação de condutas diárias, além de tentar promover um pouco mais de gosto pela leitura.

A ambientação proposta não possui grandes homens, magias ou coisas exageradamente difíceis que apenas divindades poderiam vencer. Não possui isso, pois o foco não está nessas entidades, mas no homem como um todo. Busquei trazer o mais próximo possível do jogo as vicissitudes da vida, os vícios, tormentos e anseios da raça humana, para mostrar que o simples fato de estarmos vivos já é uma grande vitória, ganha a duras penas, dia após dia e apenas tendo como conforto breves momentos de felicidade e de realização pessoal.

Proponho aqui imaginar, mas não de uma forma beirando o impossível e o ilógico, mas de forma mais simples e inteligível. Imaginar não significa inventar coisas sem nexos, mas pensar, raciocinar e com isso acrescentar algo de bom a existência de todos.

É sempre interessante ressaltar como a cultura e o pensar de forma mais ampla e irrestrita fazem a diferença numa sociedade. Pessoas dadas ao pensamento filosófico e voltadas a aprender tendem a dar-se menos a imediatismos, emoções inflamadas e tendências, firmando assim fortes raízes de princípios morais e éticos. A leitura é ferramenta essencial nesse processo de crescimento cultural, logo os jogadores de RPG encontram-se mais familiarizados a esse universo mais maduro e formador de opinião. Assim, percebe-se que a chance de termos uma nova geração de bons leitores está depositada não apenas nas bibliotecas universitárias ou escolares, mas também nas mesas desse belo jogo que traz a cooperação como pilastra fundamental.

Vendo isso me propus a fazer esse livro por acreditar que podemos ser melhores e maiores que nosso ego e de que somos capazes de ser parte do milagre que sempre esperamos, mas do qual nunca fazemos parte.

Índice

O que é RPG?.....	6
I - Nasce uma grande alma (Criação de personagens).....	7
Da personagem.....	9
Do nome.....	9
Das almas.....	9
Da cidade.....	11
Das moedas.....	11
Dos atributos.....	12
Da energia.....	12
Das habilidades.....	12
Das peculiaridades.....	14
Dos feitos.....	17
Dos gênios.....	18
Das necessidades.....	21
Do relato pessoal.....	22
II - A vida e suas vicissitudes (Regras gerais).....	23
Dos desafios.....	25
Dos testes.....	26
Da dificuldade dos testes.....	26
Do valor médio.....	26
Dos modificadores circunstanciais.....	27
De como proceder aos testes.....	27
Do tempo.....	27
Da regra de ouro.....	28
III - Sangue e glória (Combate individual).....	29
Do combate individual.....	31
De como proceder ao combate individual.....	31
Das manobras de combate.....	34
Da recuperação da energia.....	35
Das outras possibilidades de dano.....	36
IV - Lanças e fundas (Bens).....	38
Dos bens.....	40
Da qualidade dos bens.....	40
Da deterioração da qualidade.....	41
Da qualidade e seus efeitos.....	41
Do peso dos bens.....	42
Da carga e sobrecarga.....	42
Das armas de corpo.....	43
Das armas de tiro.....	43
Do alcance eficaz.....	44

Das armaduras.....	44
Dos escudos.....	45
Dos bens de produção.....	45
Dos bens estéticos.....	45
Dos bens medicinais.....	46
Dos transportes.....	46
Dos atributos dos transportes.....	47
Do teste de naufrágio.....	48
Dos animais.....	49
Dos atributos dos animais.....	50
Das capacidades dos animais.....	52
V - Os carneiros e o leão (Combate em massa).....	54
Do combate em massa.....	56
Da força da tropa.....	56
Dos tipos de tropa; habilidades e peculiaridades.....	56
Da experiência.....	59
Dos pontos de estratégia.....	59
Das manobras de combate em massa.....	59
Do custo da tropa.....	60
Da deserção.....	61
Da recuada forçada.....	61
Da rendição.....	61
Da resolução do combate em massa.....	61
Considerações finais.....	63
Ficha de personagem.....	64

O que é RPG?

O roleplaying game (RPG), é um entretenimento com forte incitação ao espírito coletivista, onde a idéia principal é a de que os jogadores cooperem entre si a fim de concluírem uma aventura pré-estipulada. Em geral as aventuras envolvem o uso de habilidades variadas por parte das personagens, pelos jogadores confeccionadas e interpretadas, e igualmente variadas são as situações e dificuldades impostas pelo decorrer do jogo pelo narrador.

No grupo de jogadores há um que se destaca dos demais por possuir a missão de estipular a aventura que os demais irão participar, esse é o narrador. A ele cabe a tarefa de criar a aventura e dizer quais as conseqüências das ações tomadas pelos jogadores. O que mais se espera de um bom narrador é que ele mantenha o andamento da história equilibrada, dinâmica, participativa, razoavelmente real e, principalmente, justa.

A aventura pode acabar quando as personagens dos jogadores vencem os desafios e concluem sua missão, mas isso não finda o jogo necessariamente. Caso continuem a jogar mais aventuras com as mesmas personagens, será dado início a uma saga. O tempo de uma aventura é contado de forma diferente da que se conhece no mundo real, sendo que sua menor unidade é chamada de turno. Essa unidade corresponde a um breve momento de tempo que possibilite realizar pequenas ações como abrir uma porta ou desferir um golpe. Outro aspecto sobre a passagem temporal nas aventuras é de que ela não segue uma ordem cronológica como a do mundo real, pois um dia pode passar em minutos e uma visita rápida pode levar algumas horas ou dias de narração.

Em toda aventura existem dois tipos de personagens, as dos jogadores e as do narrador. As primeiras devem seguir as regras em sua criação e são controladas pelos jogadores, ao passo que as demais não necessitam respeitar as regras de forma rígida e são controladas pelo narrador. Vale ressaltar que o narrador não é adversário dos demais jogadores, mas o propositor da aventura e mediador das situações entre o ambiente de jogo e as personagens. Para que se mantenha o desafio e a emoção, é permitido ao narrador jogar os dados em segredo e dizer o verdadeiro resultado ou não. Faz-se isso não para que ele roube nos jogos e “ganhe” das personagens, mas para que possa manter a unidade do jogo de forma mais constante e interessante, afinal um resultado infeliz pode fazer perder toda a emoção de uma trama.

Embora joguem constantemente, esse jogo não propicia ganhadores ou perdedores, logo não há stress ou atrito entre os jogadores, a única coisa que se recebe em troca são bons momentos e a participação em uma boa história em uma mesa rodeada de amigos.

Assim, esse é um jogo interessante, relaxante e inteligente, pois fomenta a leitura; a pesquisa e a cooperação, parte crucial da vida em sociedade, muitas vezes abrindo portas para novas e duradouras amizades.



I

Nasce uma grande alma
(Construção de personagens)

I

Nasce uma grande alma (Construção de personagens)

Em um distante lugar, tão longe quanto o grande rio oceano pode nos levar e além do alcance de qualquer visão, um importante fato acontecia.

Numa pira funerária estava o corpo de um valoroso homem, com seu bracelete de casamento em seu pulso e com seu machado posto ao seu lado. Sua jovem esposa resignava-se e não se permitia chorar, afinal seu esposo havia morrido em batalha e não havia motivos para tal, porém uma lágrima rolou de seus olhos verdes como o azevinho e molhou sua face. Vermelho era a cor dos cabelos da maioria dos que velavam o nobre homem e esta foi a cor que tomou o lugar após acenderem a pira quando terminaram-se os ritos. O sacerdote acendeu a pira e, enquanto esta ardia em chamas, todos os presentes desejavam que sua alma fosse bem acolhida pelos deuses.

Da combustão do corpo uma negra fumaça surgia e esta subia aos céus levando consigo o espírito do defunto. Não era a única a subir naquele dia e, como todas as outras, foi pega por Caronte e guiada até a presença dos juízes do tempo. Lá foi acusado; ouvido; julgado e sentenciado, tendo uma recompensa proporcional e do mesmo teor de suas ações em vida, porém se sofreu ou delas gozou não nos cabe saber.

Findada sua recompensa, novamente o barqueiro das almas guiou-os para outro lugar, em seu barco feito de lágrimas; lamentos e ossos. Após uma longa viagem todas as almas, inclusive a do jovem guerreiro, chegaram a uma verdejante e imensa planície onde deveriam aguardar o tempo que fosse necessário até a chegada do profeta das parcas.

Enquanto esperavam todas as almas conversavam e trocavam experiências, alguns contavam suas histórias enquanto outros questionavam o porquê de lá estarem. Galahad tratou de conhecer outras almas também e, mesmo tendo sido acostumado a viajar com seus companheiros em excursões de verão e ter visto inúmeras terras em vida, impressionou-se com a quantidade de almas e também a enorme diversidade de origens das mesmas.

Muito tempo se passou até que o profeta chegasse e comunicasse o início de mais uma era de morte para a raça humana. Instruiu a todos que seguissem as ordens de Caronte e este os enfileirou segundo suas virtudes ou desvirtudes em vida, sendo o melhor o primeiro e o pior o último.

*Enfileiradas, então, todas as almas foram até o poço das almas e neste deveriam escolher um modelo de vida entre todos os inúmeros tipos disponíveis. Quando o primeiro da fila ia escolher, o profeta a todos aconselhou com as seguintes palavras: **“Nem o primeiro deixe de escolher com sabedoria e nem o último com coragem. A virtude não tem senhor, cada um a terá em maior ou menor grau conforme a honrar ou desonrar”.***

Ditas tais palavras ele se foi e deixou que continuassem com seus caminhos e escolhas. Alguns escolheram vidas totalmente diversas da anterior, outros, porém, buscavam as mais similares, e sempre com embasamento nas experiências e lembranças da vida anterior para formar sua opinião no momento de escolher. Alguns escolhiam o modelo da próxima vida de forma irresponsável e depois, quase sempre, estes se arrependiam por não terem aproveitado melhor a oportunidade oferecida, ao passo que outros, mesmo sendo os últimos, escolhiam e aproveitavam ao máximo o pouco que sobrava e acabavam por conseguir um modelo não tão

ruim quanto esperavam para sua posição na fila e ficavam renovados em esperanças para enfrentar uma nova era e, quem sabe, voltarem para lá melhores do que antes.

Findadas as escolhas todos eram novamente reunidos, mas agora iam para a presença das parcas para que se iniciasse o processo que tornava irreversível o que fora escolhido. As parcas eram três: Laquésis; Clotos e Átropos. Cada uma das três irmãs tinha uma função diferente, porém todas envolvidas na criação de mais um fio do destino de uma nova vida. Sob a mão de Laquésis a alma recebia uma dos sete gênios, para que este o provasse e fizesse seu caráter ser testado. O gênio designado, então, guiava a alma para o lado de Clotos para que esta ratificasse o escolhido, tornando, então, a decisão irretratável. Por fim a alma concluía indo até Átropos para que esta completasse mais um fio de destino.

Conforme as almas iam passando pelo processo eram logo mandadas a andarem até a margem de um rio próximo dali. Enquanto caminhavam até esse rio, sentiam calor e uma insuportável sufocação, a sensação de sede era imensa. Logo que chegavam à margem quase sempre bebiam daquela água, e, à medida que dela bebiam, ia perdendo suas memórias passadas até que nada mais restasse em suas mentes e vissem a dormir profundamente. Os que não bebiam de tal água, por temerem o pior ou simplesmente não estarem com sede, eram forçados a isso.

Forçados ou não, felizes ou não, todos dormiam as margens do rio até o momento em que um forte trovão rasgou o céu e a terra daquele lugar, fazendo, assim, a todos descerem ao mundo dos homens, como estrelas cadentes, para cumprirem seus novos destinos de suas novas vidas.

Da personagem

Para que se possa jogar o RPG, é necessário criar uma personagem que será interpretada, pelo jogador, no cenário proposto pelo narrador.

Assim, esse capítulo é voltado apenas para ensinar como criar essa personagem e a exteriorizá-la na ficha.

Do nome

Na ficha de personagem há um espaço para ser posto o nome escolhido. No momento da escolha, leve em consideração a origem da personagem e a cultura de que ela seja proveniente. Um bom nome ajuda, e muito, para formar uma boa personagem.

Das almas

Cabe ao jogador escolher uma alma, entre as três disponíveis, para sua personagem e assim definir melhor qual sua participação na aventura.

Segundo o filósofo Platão, a alma humana é dividida em três tipos únicos e distintos, a saber:



Apetitiva

Das três almas é a mais comum e possuída por grande parte do povo, em geral dos pertencentes das classes mais baixas.

Pouco elevada é a mentalidade do possuidor dessa alma, sendo sua maior ênfase nas relações sociais, devido isso é a mais comum entre o populacho. De uma natureza rasteira e apegada ao real e palpável os gênios que se fazem mais presentes nas vidas e escolhas são: apetite; cobiça e lascívia. Por ser uma alma de cunho social as pessoas mais comuns são artistas; oradores; trapaceiros; políticos corruptos e tantos outros afins.

Para fins de jogo, considera-se que tal alma possibilita rolar o dado duas vezes em testes de habilidades sociais e escolher entre os valores obtidos o mais adequado.

Irascível

Expressivo é o número de pessoas que são agraciadas com essa nobre e forte alma, porém não chegam a serem tantas quanto os possuidores da alma Apetitiva nem tão poucos quanto os da alma Logística, é, então, o meio-termo entre ambas.

Em geral mostram-se possuidores de enorme força, tanto física quanto moral, e de um fervoroso e vívido espírito que domina o corpo e a mente. Essa força, paixão e ânimo com relação à vida e ao espírito experimentar sentimentos que testam de forte modo sua prudência, os gênios que mais acometem a vida dessas pessoas são: cólera; lascívia e orgulho. Por ser uma alma de cunho físico as pessoas mais comuns são atletas; heróis de guerra; hoplitas; cavaleiros; mercenários e tantos outros afins.

De toda forma, estão em uma fina linha que os separa da excelência do bom cidadão e da mediocridade do populacho, o que os faz tomar atitudes ora louváveis ora questionáveis, das almas é a mais imprevisível e inconstante com relação aos sentimentos e ânimos interiores.

Para fins de jogo, considera-se que tal alma possibilita rolar o dado duas vezes em testes de habilidades físicas e escolher entre os valores obtidos o mais adequado.

Logística

Poucas são as pessoas dotadas de tão iluminada alma e devido a serem em tão diminuto número são as

que definitivamente marcam a história no mundo dos homens de forma grandiosa e permanente.

A virtude cerca o pensar e agir destas pessoas e em sua existência algo de divino há. São incomuns, de personalidade forte e marcante e isso os faz destacarem-se da multidão. Muito ligados às artes e ao pensamento, são mais próximos do divino e do espírito que as demais pessoas, todavia essa forma de ser, pensar e agir os faz um pouco aéreos com relação ao mundo real.

Quando tais devaneios metafísicos se vão, mostram-se sagazes, competentes e implacáveis em suas ações. Os gênios que mais se apresentam em suas vidas são: mesquinhez; indolência e orgulho.

Em geral possuem grande interesse sobre assuntos políticos, religiosos e existenciais e por serem possuidores de uma alma com um cunho mental tão forte assim, os representantes mais expressivos são: estrategistas; governantes; tutores intelectuais; filósofos e tantos outros afins.

Para fins de jogo, considera-se que tal alma possibilita rolar o dado duas vezes em testes de habilidades mentais e escolher entre os valores obtidos o mais adequado.

Da cidade

Nem sempre a terra em que a personagem nasceu será àquela que poderá contar com sua fidelidade, corpo e coragem. Assim, considera-se como cidade, àquela que a personagem devote sua confiança, honra e vida. Caso não seja fiel a ninguém, será selvagem.

Das moedas

A base de toda cidade reside em sua produção e comércio, que se mostram possíveis graças à existência das moedas e de um sistema monetário.

O sistema adotado usa três tipos de moedas, feitas cada qual com um tipo de metal característico que irá determinar seu valor em relação de um com o outro, do menos para o mais nobre: cobre; prata e ouro. Faz-se a proporção de valor considerando que dez partes da moeda de menor valor correspondam a uma da de valor imediatamente superior, logo uma pessoa que possua dez moedas de cobre terá o equivalente a uma de prata e uma outra que tenha a mesma quantia em moedas de prata terá o mesmo poder de compra de uma moeda de ouro.

Para início de jogo, considera-se adequada a quantia de duas moedas de ouro como sendo o padrão.

Dos atributos

O homem como um todo é composto por três atributos únicos, indivisíveis e essenciais, a saber:

Físico

Mensura as capacidades e aptidões corporais da personagem, tais como força, vigor e agilidade. Personagens que possuam um alto valor nesse atributo raramente ficam doentes e têm um aspecto mais sadio e jovial que as demais.

Mental

Mensura as capacidades e aptidões mentais da personagem, tais como raciocínio, criatividade e capacidade de assimilação de informações. Personagens que possuam um alto valor nesse atributo tendem a ser mais analíticas, ponderadas e sagazes.

Social

Mensura as capacidades e aptidões sociais da personagem, tais como empatia, carisma, percepção e delicadeza. Personagens que possuam um alto valor nesse atributo são realmente encantadoras e interessantes, possuem muito tato social e em geral são extremamente extrovertidas e articuladas socialmente.

A competência dos atributos é medida por um valor em pontos, onde zero é o menor valor e cinco o valor máximo. Respectivamente esses valores representam níveis de conhecimento que vão desde a incompetência até a competência total.

Para a construção da personagem, são disponibilizados seis pontos a serem gastos a medida de um por um entre os três atributos.

Da energia

Em todos os corpos existe uma força que os faz manterem-se vivos. Essa força é mensurada pela energia e é igual para todos, sendo limitada a cinco pontos.

Sempre que a personagem sofrer dano, marca-se o valor deste nos espaços, sendo que quando todos os cinco forem marcados a personagem morre ou fica próxima disso.

Das habilidades

Assim como existem atributos, existem habilidades e técnicas das quais os homens fazem uso em seu dia a dia.

Tais habilidades também podem ser mensuradas e, assim como os atributos, também recebem uma quantia em pontos para que sejam distribuídos entre estas. Os níveis de competência variam da mesma forma que com os atributos.

A quantidade disponibilizada para gastar no momento da criação da personagem é de dezoito pontos a serem gastos a medida de um para um entre os três segmentos de habilidades.

Para cada atributo existem cinco habilidades pertinentes e diretamente ligadas a este, totalizando um número de quinze, a saber:

Habilidades físicas

Armas: Adestramento no uso de armas de combate corpo a corpo, como espadas, escudos, maças, machados e outros.

Ginástica: Treino no campo das técnicas atléticas, como corrida, salto, escalada, natação e acrobacia.

Luta: Aprendizado em utilizar o corpo como arma de combate, em especial os punhos, para fim de golpear e defender-se de golpes.

Montaria: Capacidade de cavalgar animal apropriado para tal finalidade, assim como conduzir veículos movidos por tração animal.

Tiro: Treino adequado para o uso da funda, do arco e do arremesso de objetos como forma de ataque.

Habilidades mentais

Astúcia: Experiência e conhecimento sobre como proceder em momentos de guerra, comandando de forma eficiente as tropas sob ordens e nos momentos de paz onde a habilidade política faz-se necessária. Tal conhecimento permite compreender de forma clara toda a motivação existente em um contexto de ações, permite enxergar os motivos e estratégias acerca de certas ações. Pessoas astutas possuem grande traquejo de como proceder com o comando militar ou político a que são incumbidas, imprescindível para o sucesso dos grandes homens que inspiram e conduzem grandes massas populares.

Instrução: Conhecimentos sobre escrita, literatura, matemática, geografia, história, filosofia, etiqueta, mitologia, astronomia e assuntos forenses. Pessoas bem instruídas raramente cometem gafes ou não possuem uma idéia, mesmo que a mais vaga, sobre algum assunto mais elaborado.

Sobrevivência: Prática sobre como sobreviver em ambiente hostil, como obter e preparar alimentos, assim como melhor aproveitá-los e preservá-los. Inclui-se

aqui o conhecimento dos meios e formas de obtenção de produtos e subprodutos de origem animal, assim como o conhecimento sobre fauna e flora.

Oficina: Conhecimentos na área de fabricação e avaliação de objetos produzidos a partir de couro, folhas, madeira, metais, pedras preciosas, argila e pedra comum. Versa também sobre o conhecimento adequado para a exploração de recursos minerais e vegetais.

Medicina: Compreende tanto o diagnóstico de patologias como a adequada formação para proceder com o tratamento mais correto, seja este por meio cirúrgico ou não. Engloba também o uso de ervas medicamentosas como meio de tratamento.

Habilidades sociais

Empatia: Sensibilidade social apurada que capacita perceber ânimos e a verdadeira vontade das pessoas. Pessoas empáticas dificilmente são enganadas, pois conhecem de forma incomum os sentimentos e sabem como interpretá-los.

Drama: Conhecimento adequado sobre interpretação de personagens e ânimos, tanto pode ser usada de modo artístico como ludibrioso. Pessoas com maior conhecimento dramático sabem como melhor expressar ou fingir emoções.

Música: Capacidade de usar a voz, e outros instrumentos musicais, para fins de obter desempenho melodioso e agradável. Esse conhecimento permite saber a origem, a cultura de onde proveio tal composição ou qual o instrumento utilizado para obter tal melodia mais adequada, além de propiciar bons momentos por meio do uso da mesma.

Percepção: Capacidade de perceber detalhes no ambiente físico ao redor. Muito utilizado em casos de investigação, caça e rastreio. Pessoas perspicazes dificilmente são pegas de surpresa ou enganadas por truques de mão.

Discurso: Conhecimento no uso das palavras como meio de persuadir a opinião popular. Usada para argumentar e retorquir argumentos em público. O bom conhecimento dessa habilidade torna a pessoa articulada de uma forma tal que suas palavras correm de forma convincente e sedutora, podendo instigar os mais diversos sentimentos.

Das peculiaridades

As peculiaridades visam trazer certa “cor” e singularidade as personagens, tornando-as únicas. Diferentemente do que acontece com os atributos e as habilidades, as peculiaridades não possuem pontos para serem gastos no momento da criação, assim sendo terão as personagens de deixar todas as características com o

valor zero ou contrair características de valor negativo para que se pague a compra das de valor positivo.

As peculiaridades admitidas em jogo são nove, a saber:

Estatura

Define a estatura da personagem.

(+1) Alto: +1 de dano em personagens de estatura zero; +2 nos de -1 e modificador circunstancial de -1 para testes com a habilidade ginástica.

(0) Comum: -1 de dano em personagens de estatura +1; +1 nos de -1 e não há modificador circunstancial para testes com a habilidade ginástica.

(-1) Baixo: -2 de dano em personagens de estatura +1; -1 nos de zero e modificador circunstancial de +1 para testes com a habilidade ginástica.

Beleza

Define o aspecto estético da personagem.

(+1) Bonito: Modificador de +1 para testes envolvendo a habilidade drama.

(0) Comum: Sem modificador para testes envolvendo a habilidade drama.

(-1) Feio: Modificador de -1 para testes envolvendo a habilidade drama.

Peso

Define a massa adiposa da personagem.

(+1) Magro: Modificador de +1 em testes com a habilidade ginástica.

(0) Comum: Sem modificador em testes com a habilidade ginástica.

(-1) Gordo: Modificador de -1 em testes com a habilidade ginástica.

Língua

Define a capacidade de fala.

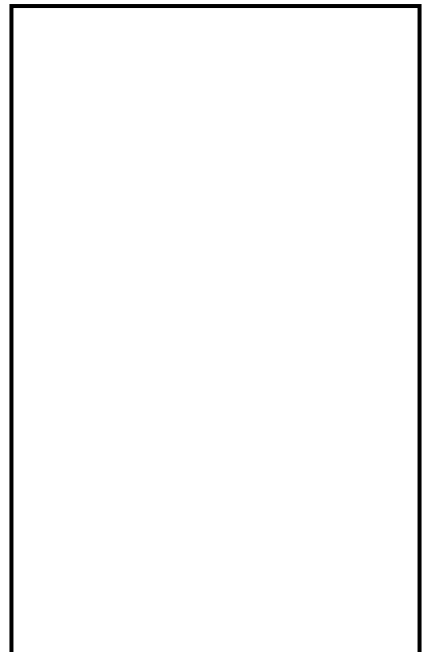
(+1) Aguçada: Modificador de +1 para testes com as habilidades discurso e música.

(0) Comum: Sem modificador para testes com as habilidades discurso e música.

(-1) Ruim: Modificador de -1 para testes com as habilidades discurso e música.

Olhos

Define a capacidade de visão.



(+1) Aguçada: Modificador de +1 para testes com a habilidade percepção quando esteja envolvido o uso da visão.

(0) Comum: Sem modificador para testes com a habilidade percepção quando esteja envolvido o uso da visão.

(-1) Ruim: Modificador de -1 para testes com a habilidade percepção quando esteja envolvido o uso da visão.

Ouvidos

Define a capacidade de audição.

(+1) Aguçada: Modificador de +1 para testes com a habilidade percepção quando esteja envolvido o uso da audição.

(0) Comum: Sem modificador para testes com a habilidade percepção quando esteja envolvido o uso da audição.

(-1) Ruim: Modificador de -1 para testes com a habilidade percepção quando esteja envolvido o uso da audição.

Coragem

Define o quão corajosa é a personagem.

(+1) Corajosa: Em caso de iminente perigo ou ameaça que possa ser combatido pela personagem, proceda assim: Role o dado e verifique o resultado, se for igual a um a personagem sentirá medo e fugirá.

(0) Comum: Em caso de iminente perigo ou ameaça que possa ser combatido pela personagem, proceda assim: Role o dado e verifique o resultado, se for ímpar a personagem sentirá medo e fugirá.

(-1) Covarde: Em caso de iminente perigo ou ameaça que possa ser combatido pela personagem, proceda assim: Role o dado e verifique o resultado, se for menor que seis a personagem sentirá medo e fugirá.

Prudência

Define o quão capaz de resistir aos desejos e tentações.

(+1) Prudente: Em caso de iminente e irrepreensível desejo associado ao Gênio, ou quando tentada a praticar ato vil que possa ser resistido, proceda assim: Role o dado e verifique o resultado, se for igual a um a personagem irá cometer o ato lesivo.

(0) Comum: Em caso de iminente e irrepreensível desejo associado ao Gênio, ou quando tentada a praticar ato vil que possa ser resistido, proceda assim: Role o dado e verifique o resultado, se for ímpar personagem irá cometer o ato lesivo.

(-1) Imprudente: Em caso de iminente e irrepreensível desejo associado ao Gênio, ou quando tentada a praticar ato vil que possa ser resistido, proceda assim: Role o dado e verifique o resultado, se for menor que seis a personagem irá cometer o ato lesivo.

Status

Define a classe social a que a personagem pertença.

(+1) Cidadão: Possui direitos políticos plenos e o dobro das moedas de um quase-cidadão para início de jogo. Capaz de ordenar aos que sejam inferiores em status e ser ouvido e considerado por todos.

(0) Quase-cidadão: Possui direitos políticos quase plenos e para início de jogo será o padrão de quantidade de moedas. Capaz de ordenar aos que sejam inferiores em status e ser ouvido e considerado por seus iguais e inferiores.

(-1) Indigno: Não possui direitos políticos. Recebe a metade das moedas de um quase-cidadão para início de jogo. Incapaz de ordenar ou ser ouvido e considerado a não ser por seus iguais.

Dos feitos

A vida de um homem é sempre contada e lembrada por seus feitos, sejam eles dignos ou não, virtuosos ou não.

Quanto mais uma pessoa vive, mais aventuras e desventuras ela prova, tornando-se melhor ou pior em decorrência disso. Dessa forma, entende-se que os feitos são as experiências de vida de uma pessoa.

Após cada sessão, o narrador irá premiar, ou multar, segundo critérios pré-definidos, os jogadores.

Os critérios de premiação ou multa são:

- **Participação em jogo**
- **Boa interpretação**
- **Respeito aos demais integrantes da mesa**

A premiação será elaborada atribuindo notas aos critérios. Em cada critério, analise se o jogador teve um mau desempenho, um desempenho comum ou um bom desempenho. Para cada vez que for notado um mau desempenho, atribua um ponto negativo; para cada um que tenha tido um desempenho comum nada atribua e para cada critério em que tenha havido um bom desempenho, atribua um ponto. O total de pontos será o prêmio, ou multa, a ser dada a personagem do jogador. Vale ressaltar que as multas podem fazer com que o valor dos feitos seja inferior a zero.

Quando uma personagem reúne uma quantia considerável em pontos de feitos, será possibilitado evoluir algumas características pela subtração de uma quantia de pontos adequada e somar um ponto a mais à característica escolhida.

As quantias em ponto são dadas pelas seguintes fórmulas:

- Atributos: (Valor atual + 1) X 20
- Habilidades: (Valor atual + 1) X 10

As peculiaridades mostram-se quase imutáveis com o passar do tempo e, portanto, não podendo ser alteradas após a escolha destas, todavia é facultado ao narrador permitir ou não que sejam modificadas com o tempo conforme o critério que julgue mais adequado ao caso.

Dos Gênios

Os gênios são sentimentos exteriores e acima da vontade das personagens, então não sendo característica principal da personalidade, mas um desejo muitas vezes insaciável, obscuro e secreto, que aflora em momentos críticos. Uma pessoa que seja acometida do gênio da cobiça não será, necessariamente, invejosa ou ávida por dinheiro, mas procederá de tal forma em certos momentos, instigada por um sentimento extremamente íntimo e indissociável.

Após a criação da personagem, deve o narrador escolher um dos sete gênios para a mesma e esta deverá tomar cuidado para não sucumbir às tentações impostas por estes. Quanto mais uma pessoa é corrompida pelo gênio, mais próxima da loucura ela estará. As marcas de corrupção vão de zero a cinco, sendo zero a ausência e cinco a loucura proveniente desta. Assim que a personagem chegue à marca de cinco pontos ela encontrará-se á louca e inválida para uso em jogo, devendo o jogador abandoná-la e construir uma outra.

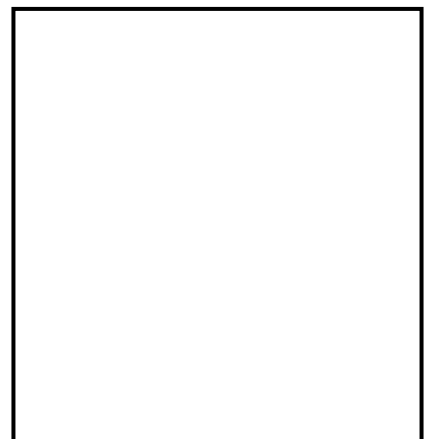
Todavia é possível conter o avanço da corrupção dos gênios, pelo meio do arrependimento eficaz, conscientização da conduta corrupta e da reparação de algum eventual dano por meio dela cometido, ficando a cargo do narrador dizer quando a personagem terá sido expiada de seus atos danosos.

Os gênios são sete, a saber:

Apetite

Apego e prazer no consumo de comida e bebida.

Tal sentimento é extremamente prazeroso e cruel ao mesmo tempo. Prazeroso, pois comer e beber do bom e do melhor acalma os ânimos e denota riqueza, porém é cruel por, muitas vezes, fazer pessoas deixarem outros morrerem a mingua por pura gula ou então matar seu portador aos poucos, dia após dia, cada vez mais em seu próprio peso, sufocando seu coração e tornando-o cansado; indisposto e inerte.



Cobiça

Inveja e avidez por bens materiais e coisas alheias.

Sentimento torpe e vil, capaz de tornar o melhor dos homens uns ser corrupto e insaciável, capaz de cometer as maiores tramas e insanidades em busca de riquezas e poder. Impérios nascem de tal sentimento, porém geram uma luta constante entre os mesmos, pois a cobiça não conhece fronteiras, para ela não há limites ou obstáculos que a impeçam de prosseguir!

Cólera

Ódio, impiedade, vingança e rancor.

Perigoso é o homem dotado de poder e que, sentindo-se ofendido, procura vingança contra seu ofensor. Uma pessoa acometida de tal sentimento não reconhecerá a palavra perdão, exceto à custa de muito esforço e humilhação daqueles que o supliquem tal. A sagacidade em si é algo bom, porém desvirtua-se e alimenta de forma eficaz o monstro da vingança que adormece nos homens. Uma pessoa que esteja cega em seu ódio e que seja dotada de grande força de vontade é capaz de cometer atos cada vez mais lesivos e reprováveis em busca de saciar seu desejo.

Não sendo bastante as ocorrências de delitos movidos pelas injúrias passadas, existem casos onde provocações e brincadeiras inofensivas dão ensejo a fins fatais e inimagináveis, basta uma fagulha para que a fogueira encendeie-se e traga a destruição a tudo que a cerque; assim ocorre com os ânimos de um homem colérico, basta existir um mínimo motivo e o fio da adaga penetrará a fina carne de um infeliz.

Indolência

Indolência, irresponsabilidade e demora em agir.

Abastado é o homem que nada precisa fazer e pode dar-se ao luxo de no ócio, seja construtivo ou não, viver. As conseqüências de tal sentimento nunca são das melhores sendo e capazes de levar impérios a ruína. Homens acometidos por tal tipo de sentimento são incapazes de trabalhar ou raciocinar de forma adequada, acabando por executar obrigações de forma desgostosa e infeliz.

Tamanha irresponsabilidade e desinteresse por assuntos considerados “chatos” ou “complicados demais” podem fazer o futuro prodígio não receber a devida atenção e oportunidades para, assim, desenvolver seu pleno potencial ou fazer verdejantes pastagens virarem uma terra seca e ruim. Muitos que são acometidos por tal gênio mostram-se muito suscetíveis a corrupção por serem facilmente comprados por benesses. Basicamente é o gênio que

torna o bom homem um ser preguiçoso, que inventa mil desculpas para não trabalhar, pede ajuda e meios e, quando os recebe diz que não há como trabalhar e vive sustentado pelos que trabalham e se apiedam de tais parasitas.

Lascívia

Devassidão e apego aos prazeres carnavais.

Todo homem que tenha experimentado do calor de um corpo em uma relação afetiva sabe bem o prazer que esta proporciona e o desejo inflamado que se instaura nos corpos dos amantes. Porém, certas pessoas acabam por desejar mais do que podem ter nos campos do amor e do prazer e, ao não terem seus desejos atendidos, acabam por cometer atos de extrema reprovação como o adultério ou o estupro. A lascívia é prazerosa, pois proporciona sentimentos e sensações únicas, seduz, portanto, aquele que por ela deixa-se levar sendo, também, egoísta e devastadora. Quantas pessoas deixam de se relacionar afetivamente e tem suas mentes e emoções perturbadas por causa de violências sofridas? Quantos casamento e famílias são esfacelados devido à estupidez e imprudência de supostos apaixonados? Quantas crianças perdem seus pais ou mães por causa de tais atos impensados e, devido isso perdem uma figura de extrema relevância em suas vidas e no processo de formação moral? Será que o estrangeiro “apaixonado” imagina o sofrimento moral e social provocado na vida daquele que é traído?

Deve-se, portanto, pensar muito bem antes de corromper-se por tal sentimento e destruir todo um futuro, seja da família ou das crianças da mesma, por causa de um pouco de prazer.

Mesquinhez

Desprovemento de solidariedade ou compaixão, egoísmo.

Quantos já não se eximiram em ajudar a quem mais precisava e depois não se sentiram, mesmo que minimamente, culpados por não ajudarem a amenizar a dor alheia? A mesquinhez em sua essência traz a ausência do sentimento solidário e altruístico, faz da melhor pessoa um avaro embrutecido e incapaz de ajudar.

Em momentos que a vontade do todo deve ser observada, o sentimento egoísta aguça-se e vem à tona, seja em forma de uma decisão que favoreça ao mesquinho, muitas vezes fazendo-se um bem maior em troca de um mísero benefício isolado e incapaz de oferecer melhora a mais alguém que não aquele que o recebe.

Orgulho

Demasiada admiração com relação à própria imagem.

Narciso é o ápice do orgulho da própria imagem, tanto o era que acabou por morrer em virtude da mesma. O amor-próprio quando moderado é bom e aceitável, pois ninguém pode desejar ser amado se não ama a si mesmo, todavia esse mesmo sentimento em demasia torna a pessoa teimosa, arrogante e vil. É acima de tudo fútil em sua existência, pois tal gênio consegue fazer da pessoa um escravo da imagem e da opinião popular, dependente e incapaz de agir senão por meio de reiterados e incessantes elogios.

Em momentos críticos muitos foram os insucessos devidos decisões tomadas por comandantes ou governantes orgulhosos, mas ineptos para o cargo. A teimosia advinda desse gênio é uma das piores coisas que existem, pois força aos mais lúcidos



a engajarem-se no inútil desgaste de discursar em prol da decisão mais sã e quase sempre escutar uma recusa por parte do orgulhoso.

Quem procede pelo orgulho procede às cegas e o cego quando cisma de andar para todo canto sem ajuda de quem consiga enxergar acaba por cair, se de precipício ou sacada isso tanto faz.

Das necessidades

Como todo ser humano, as personagens também sentirão necessidades no universo de jogo. Sempre que a personagem não tenha saciado um mínimo de cinco das nove necessidades existentes, ela irá sofrer com a imputação de um modificador circunstancial de -1 para todas as suas ações, até o momento em que as sacie em quantidade suficiente. Para sinalizar a satisfação destas, apenas marque o espaço correspondente. A duração da saciedade dependerá da vontade do narrador.

As necessidades são nove, a saber:

Alimentação

Comer e beber, um mínimo suficiente para viver e sustentar o corpo em atividade e boa saúde.

Exercícios

Praticar esforço físico em quantia suficiente para que os músculos e a saúde do corpo não definham com o tempo.



Higiene

Banhar-se e excretar com regularidade é imprescindível para manter o corpo sadio e evitar muitas doenças.

Descanso

Não dormir um mínimo de seis a oito horas diariamente faz o raciocínio ficar lento e a pessoa débil.

Estudo

Para que sua cabeça mantenha-se sã, leia e estude, especule e pense, abstraia e discuta algo de sadio para manter-se com a mente viva.

Religião

Sem o Divino os homens nada são. Por mais inteligente e versado que seja uma pessoa ela deve ter uma forte pilastra religiosa, caso contrário cai em desgraça e não mais manterá sua mente em bom estado.

Amizades

Sem amigos ninguém consegue viver bem ou manter-se assim por muito tempo. A solidão é uma das situações mais cruéis para a existência de qualquer pessoa, portanto mostrasse mais que necessário viver bem em sociedade.

Diversão

Assim como a vida mostra-se ruim sem amigos, ela também é sem diversão. Seria injusto trabalhar e nada de proveitoso dessa labuta perceber. Momentos felizes são essenciais para uma vida digna.

Prazer

Depois de muito tempo a labutar e sofrer debaixo de um sol escaldante, nada melhor que o prazer de boa bebida ou o calor de outro corpo. Sem prazer não há como sentir ânimo em prosseguir.

Do relato pessoal

Para que se possa ter uma impressão mais aprofundada sobre a personagem, um relato pessoal é preciso. Assim, com palavras sucintas conte apenas o necessário para ter uma visão geral sobre a personagem sobre suas origens, pretensões, passado e modo de ser.

II

A vida e suas vicissitudes
(Regras gerais)

II

A vida e suas vicissitudes (Regras gerais)

Numa noite, em algum lugar na Mauritània, uma festa era dada em comemoraçaõ ao nascimento do primeiro filho de um jovem casal.

Heleno e Cidara estavam muito felizes pelo nascimento de seu primeiro filho, o qual nascera muito forte e sadio, e demonstravam para todos os presentes tal condiçaõ de pais orgulhosos. Chamaram ao menino de Aníbal e viam nele um bom presságio para seu futuro.

A música a todos animava e divertia e a comida e bebida os saciava, a festa durou muito e os últimos convidados se foram pouco antes do amanhecer, mas sempre a felicitar os anfitriões pela dádiva a eles concedida. De fato aquela criança destacava-se das demais, não só por seu porte avantajado, mas por sua gentileza e simplicidade de enxergar as coisas. Tinha em si uma forte formação moral e igualmente forte educação social, era bondoso e gentil, porém não era submisso, tinha orgulho próprio e fora ensinado a trabalhar, lutar e respeitar. Tudo isso era fruto de uma forte presença familiar, fruto de muito esforço de seus pais em proverem-lhe uma forte estrutura moral e ética. Cresceu com o seguinte brocardo ecoando em sua mente: "Sejas justo, pois teus atos farão tua sorte".

Porém, mesmo sendo ele bem criado, com o passar do tempo começava a se mostrar cada dia mais irascível. De tanto que reclamava da vida em casa, um dia seu pai tomou uma decisão:

- Aníbal, hoje é o dia de seu décimo sexto aniversário. É, então, um homem feito e preparado para encarar a vida. Como a vida nessa casa a você não basta, ordeno que vá viver lá fora e que só retorne aqui no dia em que julgar estar pronto para ter a sua própria.

- Mas...

- Não diga nada, apenas pegue essa bolsa com algumas moedas e vá ver a vida e sentir seu peso. Irá aprender com ela tudo àquilo que desejei te ensinar, mas não consegui. Valorizará cada dia e aprenderá a controlar melhor seu modo de ser. Vá e não volte até quando acreditar estar pronto.

Após dizer tais palavras, um sentimento de grande tristeza acometeu o coração do jovem rapaz, sentia culpa por ter faltado com seus pais e algumas lágrimas rolaram por suas faces. Pegou com muito pesar aquelas moedas e, sem escolha, partiu. Enquanto caminhava imaginava consigo o motivo de seu pai ter-lhe feito isso, haveria ele faltado tão gravemente para receber uma punição? Seria aquela jornada uma punição ou oportunidade de viver fora e aprender efetivamente as durezas da vida? Estaria ele pronto para tal? Questões incessantes brotavam na mente do jovem que seguira sem questionar, apenas por crer que seu pai acreditava nele e que aquilo seria o melhor para ele. Caráter, certamente seu pai ordenara tal coisa para que este fosse fortalecido e sabia que o seria por confiar nas capacidades de seu filho. Afinal, qual pai ou mãe desejaria mal a um filho?

Horas se passaram até que deixasse sua antiga casa para trás e começasse a enxergar a sua nova morada no novo horizonte que se abria a sua frente. Cartago era o nome da cidade e tão vastas quanto suas águas estas eram as possibilidades existentes lá para um recém-chegado, ao menos era o que todos diziam. Era tarde e a tarde já se fazia noite e era melhor que encontrasse um lugar para dormir, sem demora encontrou uma estalagem. O lugar estava cheio de pessoas, alguns senhores de amistoso semblante, outros nem tanto, além de formosas

mulheres ávidas em trocar seu amor por um punhado de moedas. Sem demora Aníbal pediu um quarto simples onde pudesse passar a noite e uma refeição, pois já era tarde e estava com fome e sede.

Ao amanhecer pagou sua estadia e foi em busca de informações sobre onde haveria vaga de trabalho para um jovem recém-chegado, andou por todas as praças de comércio da imensa Cartago e as informações levaram-no a dois lugares possíveis: a caserna e ao porto. Foi, primeiramente, a caserna, pois admirava o trabalho militar e toda sua ordem e disciplina, mas não pode engrossar as fileiras das tropas Cartaginesas por ser muito jovem e não ter como pagar pelo próprio equipamento, foi, então, ao porto pedir trabalho.

O porto da cidade era um formigueiro de pessoas, homens fortes descarregavam ânforas de todos os tamanhos para os armazéns ou então carregavam os barcos com as mesmas para que fossem comercializadas em outras terras. Sem demora o jovem Aníbal foi até um dos estivadores que estava a descansar e perguntou:

- Senhor, há aqui algum emprego para mim? Sou jovem e bem disposto a trabalhar, preciso sobreviver de forma honesta em tão imensa cidade.

- Há! Não é comigo que deve conversar a respeito pirralho, pare de amolar e suma daqui.

Perplexo com tamanha estupidez do homem, Aníbal insistiu pensando estar enganado sobre a índole do estivador.

- Mas tudo o que pedi foi uma informação, não poderia ajudar-me?

- Três moedas ou então suma da minha frente!

Desgostoso com a resposta foi procurar informações com outros trabalhadores do local. Em tão curto espaço de tempo aprendera que sua casa era o melhor lugar para se viver e que a cortesia, que seus pais exigiam, quando estivesse recebendo estranhos em sua casa não era demais em hipótese alguma. Sentira em poucos instantes em que conversara com aquele homem que nem todos estariam de bom grado a ajudar em troca de um simples agradecimento e que nem sempre suas questões seriam respondidas com um sorriso em seguida.

Inutilmente procurou emprego naquele porto, mas soube que havia uma praça comercial que recrutava trabalhadores a baixos pagamentos. Imediatamente foi até lá para procurar alguma ocupação, provisória que fosse para conseguir juntar uma quantia mínima de dinheiro para poder custear seu próprio equipamento de combate, para que pudesse ingressar para as fileiras do exército Cartaginês. Precisava de, no mínimo, punhal; lança; escudo; capa; roupas mínimas e ter quinze anos completos. A idade não era problema, mas o que o impedia eram os preços dos demais equipamentos, um escudo era muito caro e de mesma forma a lança, porém, imbuído de grande ânimo em servir por sua terra, iniciou um período de grande labuta até o dia em que pode comprar os bens exigidos e iniciar um destino glorioso.

Dos desafios

Com o desenrolar da história, as personagens encontrarão desafios a serem enfrentados e escolha a serem feitas, todavia, não se pode atribuir somente ao narrador o simples arbítrio sobre o sucesso ou insucesso das ações.

Logo, mostra-se necessário um processo para responder de forma adequada tal situação e esse meio exterioriza-se pelos testes.

Dos testes

Os testes são realizados por meio de uma comparação de valores, onde se o valor obtido pela personagem for maior ou igual ao da dificuldade ela será bem sucedida no desafio, caso contrário não.

Sempre que o narrador entender que a personagem se encontra em uma situação delicada e em que simples ações não resolveriam de forma satisfatória, ele irá pedir para que se faça um teste.

Pode-se testar tanto os atributos como as habilidades, mas, em regra, devem-se procurar meios de resolver a maioria das ações por meio das habilidades.

Portanto, os atributos são de caráter residual, sendo, então, usados apenas em situações atípicas que as habilidades não abordam satisfatoriamente.

Da dificuldade dos testes

Todo desafio tem sua dificuldade, seja em maior ou menor grau, e essa é representada por valores que vão de dois a onze.

Os valores são:

- **Ação trivial:** 2 - 3
- **Ação de pouca dificuldade:** 4 - 5
- **Ação de média dificuldade:** 6 - 7
- **Ação de considerável dificuldade:** 8 - 9
- **Ação prodigiosa:** 10 - 11

Do valor médio

Para saber o valor final de um teste, devemos primeiramente conhecer o valor médio dos atributos e habilidades, assim como obtê-los, a fim de proceder de forma correta com os testes.

A obtenção do valor médio dependerá do tipo de teste a ser feito, como pode ser visto a seguir:

Testes de atributos

O valor médio será o próprio valor do atributo testado. Assim, se uma personagem tiver físico em três, seu valor médio para tal teste será três.

Testes de habilidades

O valor médio será a soma do valor do atributo correspondente ao tipo de habilidade testada. Caso seja habilidade física some com físico, se mental some com mental, em seguida dividida por dois e arredonde para menos. Assim, se uma personagem tiver físico em dois e armas em três, seu valor médio será de dois pontos e meio, que arredondados para menos se tornam dois pontos.

Dos modificadores circunstanciais

Em certos momentos, algumas ações podem mostrar-se mais simples de serem resolvidas ou não. Para isso existem os modificadores circunstanciais, e sempre serão atribuídos pelo narrador quando este julgar necessário.

Sugerem-se os seguintes valores:

- **Situação dificultadora:** -1
- **Situação facilitadora:** +1

De como proceder aos testes

No momento do teste, o narrador deverá informar o tipo de desafio a ser enfrentado e imputar um valor sendo a dificuldade, após isso se analisa com qual habilidade ou atributo será realizado o teste.

Para obter o valor de comparação joga-se o dado de seis faces e soma o valor obtido ao valor médio utilizado e ao do modificador circunstancial, se este estiver em uso. Pode-se ilustrar melhor pela seguinte fórmula:

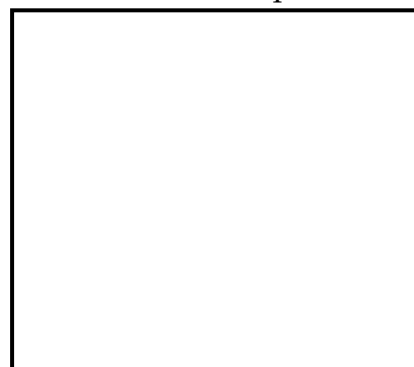
$$\text{Dado} + \text{Valor médio} + \text{Modificador circunstancial} = \text{Resultado}$$

Caso o resultado tenha sido maior ou igual ao valor da dificuldade imputada, a personagem foi feliz em sua ação, caso seja menor não.

Do tempo

Como dito anteriormente o decorrer do tempo no universo de jogo não segue a mesma lógica do universo real.

O tempo decorre no jogo de acordo com a vontade do narrador, todavia mesmo assim ele pode ser mensurado em unidades. Dessas unidades a menor é o turno, sendo que uma seqüência ininterrupta de cento e sessenta turnos forma um período e uma seqüência ininterrupta de oito períodos forma um dia completo. O turno só é considerado completo após todas as personagens terem declarado as ações.



Assim, a passagem natural do tempo em jogo é demorada e pouco usual, sendo que, para mantê-lo mais natural e dinâmico, o narrador pode declarar passado certo período de tempo para que o andamento da história seja mais interessante e não enfade os ânimos de todos os presentes.

Para melhor auxiliar o narrador a entender a dinâmica dos períodos de tempo, estes foram postos juntamente com seu horário de acordo com a realidade Brasileira, são eles:

- **Quase manhã** (0-2)
- **Manhã** (3-5)
- **Quase dia** (6-8)
- **Dia** (9-11)
- **Quase tarde** (12-14)
- **Tarde** (15-17)
- **Quase noite** (18-20)
- **Noite** (21-23)



Da regra de ouro

A regra de ouro é existente em grande parcela dos sistemas de RPG e versa que toda e qualquer regra apresentada pode ser modificada pelo narrador quando este busque melhor adequação aos seus propósitos.

Basicamente tornam as regras apresentadas nos livros flexíveis e passíveis de alteração, buscando, assim, adequarem-se melhor as necessidades do grupo. Nenhuma regra, portanto, existe ou inexistente senão pela expressa vontade do narrador.

III

Sangue e glória
(Combate individual)

III

Sangue e glória (Combate individual)

O jovem rapaz trabalhou em todos os serviços que a ele eram oferecidos, afinal não podia dar-se mais ao luxo de escolher, pois o mundo não era sua casa e as pessoas não eram seus amorosos pais.

Por três anos trabalhou duramente em troca de míseras quantias, algumas vezes até sendo enganado pelo próprio empregador que, ao final do serviço, não o pagava. Teve sua estima abalada, sua dignidade ferida, passou fome, frio e pensou em desistir, porém seu orgulho sempre falava mais alto e não o permitia esmorecer em seu caminho.

Desde o princípio sabia que um destino áureo o aguardava e que aquelas situações castigadoras era apenas uma fase de prova, imposta pelos deuses, para melhor preparar seu corpo e caráter para sua esplendorosa missão e, quando conseguira recolher a quantia necessária para comprar seu próprio material ingressou as fileiras como aprendiz. Em verdade o infante estava contente com seu posto e por agora ser parte de algo maior, descobria ali uma nova família, sempre disposta a ajudar e proteger. Nas fileiras de Cartago não apenas treinavam os corpos de seus homens, mas também suas mentes e corações. Ensinavam de tudo: ginástica, uso de armas, estratégia política e militar, discurso, música e outras tantas habilidades essenciais para tornar aos soldados os mais versáteis possíveis e, portanto, preparados para agir nas mais diversas situações. Ingressara nas fileiras com dezenove anos, mas dado sua grande vontade e determinação, conseguira subir um posto por ano e, quando completara vinte e um anos, fora promovido ao posto de primeiro soldado, isso o fazia, então, responsável pela vida de mais outras cinco vidas além da sua.

Numa noite recebeu sua primeira missão, suas mãos tremiam de nervosismo, mas agora era tarde, não podia mostrar-se fraco para seus homens, pois em seu tempo de aprendiz sempre ouvira que a palavra era capaz de convencer, mas o exemplo era sempre capaz de arrastar, logo, como poderia exigir coragem de seus homens se ele mesmo não a demonstrava? Manteve-se firme, então, e disse:

- Caros irmãos de caserna, hoje é dia de provarmos todo nosso valor perante nossos superiores e também ao povo de nossa gloriosa Cartago. Recebo uma missão, ao que tudo indica parece ser das mais simples, mas isso não nos permite ir relaxados ao campo, ao contrário, devemos ser mais cautelosos ainda, afinal nada mais vergonhoso do que perder uma batalha dita "fácil".

- Senhor, desejo falar.

- Diga então.

- Senhor, eu acredito que não existam batalhas fáceis ou difíceis, mas homens preparados ou não para enfrentá-las. Nenhuma batalha pode ser considerada fácil, pois sempre envolve a vida de pessoas e isso traz a nós um misto de tensão, anseio e medo. Todavia, se formos todos cientes de que somos homens dignos de lutar e nos mantermos unidos até o último momento seremos muito mais capazes do que se deixar a cizânia tomar conta de nossos sentimentos. O que quero dizer é que temos de ficar unidos até o último momento, pois nossa força está no grupo, desfeito o grupo está, também, desfeita nossa força.

- Pelo grande deus Melcarte! Sírio, você falou lindamente para todos nós, suas palavras tocaram de forma sincera meu coração e acredito que ao de todos os presentes.

Certamente isso indica um bom presságio, vamos agora pegar nossas coisas e nos aprontarmos, pois desejo partir o mais breve possível.

Quando a noite se fez em quase manhã Aníbal e seus homens partiram em direção de um distante vilarejo costeiro que, segundo as instruções que recebera precisava de ajuda e estava sob o domínio Hispânico e, portanto, não mais Cartaginês, ia, então, com ordens de espionar e avaliar a situação do local para que se fornecessem maiores informações a fim de traçar a melhor estratégia para controlar a situação.

Do combate individual

Sempre que duas pessoas resolvem lutar, seja até a morte ou não, faz-se uso das habilidades de combate, sejam elas para o enfrentamento corpo a corpo ou à distância, seja para ataque ou defesa.

De como proceder ao combate individual

O combate individual segue uma ordem simples e rápida de resolução.

O resultado obtido na habilidade escolhida em combate deverá ser superado ou igualado para que seja possível ter chances revidar.

Assim como na vida real, um combate entre dois homens armados não costuma durar muito, morrendo em geral no primeiro ou segundo golpe bem sucedido. Portanto deve-se pensar bem antes de iniciar um.

O combate procede da seguinte forma:

Iniciativa

Momento inicial da contenda, normalmente quem começa o combate tem mais chances de sobreviver, pois faz o primeiro ataque e, se for bem sucedido, é quase certa a morte adversária.

Para decidir quem irá iniciar, joga-se um teste da habilidade ginástica e verifica-se o valor obtido, o maior iniciará.

Ataque

Agora o atacante irá escolher a forma com que irá proceder ao ataque. Existem três habilidades que tornam possível o ataque, são elas:

Armas: Permite desferir golpes com armas de corpo.

Luta: Permite desferir golpes como soco ou chute em combate corporal.

Tiro: Permite atacar com armas de combate a distancia ou arremessar objetos.

Escolhida a forma de ataque e, conseqüentemente, a habilidade correspondente, joga-se o dado em um teste de habilidade e anota-se o resultado obtido, pois este será a dificuldade enfrentada pelo adversário.

Defesa

Agora o defensor irá escolher a forma com que irá proceder a defesa. Existem várias possibilidades de defesa, são elas:

Aparo com arma: O uso de arma corpo é uma das formas mais conhecidas e elementares de aparar golpes.

Essa forma de aparo é mais um desvio do que um aparo por bloqueio direto do golpe em si.

Caso a personagem use de arma como meio de aparo de um golpe e seja bem sucedida em seu intento, o dano será anulado e ela nada sofrerá.

Todavia, caso não seja feliz em sua manobra de aparo, terá como última linha de defesa a proteção oferecida pela armadura, caso esteja a usar alguma.

Este modo de aparo faz-se mediante teste da habilidade armas.

Aparo com escudo: O uso de escudo no combate individual é diferente dos demais sistemas de combate, pois este é usado como meio de aparo de golpe e não como uma complementação da armadura.

Caso a personagem use de escudo como meio de aparo de um golpe e seja bem sucedida em seu intento, o dano será anulado e ela nada sofrerá, salvo nos casos em que o dano mostrar-se significativamente superior a proteção do escudo, fazendo-se desconsiderar a defesa.

Todavia, caso não seja feliz em sua manobra de aparo, terá como última linha de defesa a proteção oferecida pela armadura, caso esteja a usar alguma.

Este modo de aparo faz-se mediante teste da habilidade armas.

Aparo com membro corporal: O uso dos membros em combate é limitado e pouco eficaz quando o agressor faz uso de armas.

Caso a personagem use membro corporal como meio de aparo de um golpe desarmado e seja bem sucedida em seu intento, o dano será anulado e ela nada sofrerá, salvo em casos de ataque a distância onde se desconsidera a eficácia dessa forma de aparo.

Todavia, caso não seja feliz em sua manobra de aparo, terá como última linha de defesa a proteção oferecida pela armadura, caso esteja a usar alguma.

Este modo de aparo faz-se mediante teste da habilidade luta.

Esquiva: Situação em que a personagem desvia-se do golpe com uso da agilidade corporal. Procede-se mediante teste da habilidade ginástica. Caso seja bem sucedido no teste, não irá receber dano algum, caso contrário irá recebê-lo em sua totalidade tendo a armadura como última linha de defesa.

Fuga: Situação muito comum para momentos de relevante desvantagem em combate. A personagem foge da luta a fim de manter-se viva. Procede-se mediante teste da habilidade ginástica. Caso seja bem sucedido no teste não irá receber dano algum, caso contrário irá recebê-lo em metade, tendo a armadura como última linha de defesa.

Dano

Concluídos ataque e defesa, deve-se calcular o dano infligido caso este exista. O dano infligido é obtido por meio da subtração do valor do dano integral com o valor da proteção utilizada pelo alvo do ataque, sendo que o valor remanescente será debitado da energia do mesmo.

O valor do dano integral varia conforme a arma utilizada no momento faz-se o devido cálculo da seguinte forma:

- **Desarmado:** Atributo físico
- **Arma de corpo:** Atributo físico somado ao dano da arma
- **Arma de tiro:** Dano da arma

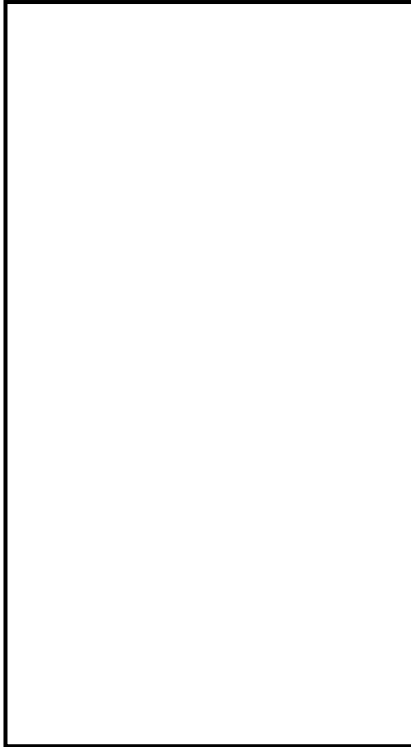
Convém salientar aqui que o dano aplicado com golpes desarmados, como socos e chutes, não provocam, em regra, a morte da personagem.

Contra-ataque

Após ter recebido o ataque, e ainda estiver apto e disposto a lutar, inverter-se-ão as posições de ofensor e ofendido, não necessitando de nova jogada para determinar a iniciativa.

Das manobras de combate

Para garantir a vitória em combate, é sempre interessante variar as formas de ataque por meio do emprego de técnicas mais refinadas. Essas técnicas são as manobras, a saber:



Desarme

Manobra para desarmar um adversário. Pode ser usada tanto com a habilidade armas como luta. Quando usada e o resultado obtido no teste for favorável haverá o desarme do adversário, caso a manobra falhe dar-se-á o contra-ataque automático para o mesmo.

Duas armas

Possibilita desferir dois golpes com armas de corpo, auferem-se dois golpes submetidos a um modificador de -1. Assim como o atacante realiza dois testes para o ataque, a vítima realiza dois testes de defesa.

Emboscada

A emboscada se dá de forma preparada, onde o agressor irá esperar a vítima em seu ataque tentando uma aproximação furtiva em teste com a habilidade ginástica e que terá o resultado contestado pela habilidade percepção da vítima. Em caso de falha a vítima irá receber o dano sem possibilidade de resistência, mas caso seja bem sucedida ou resista ao golpe, será iniciado o combate.

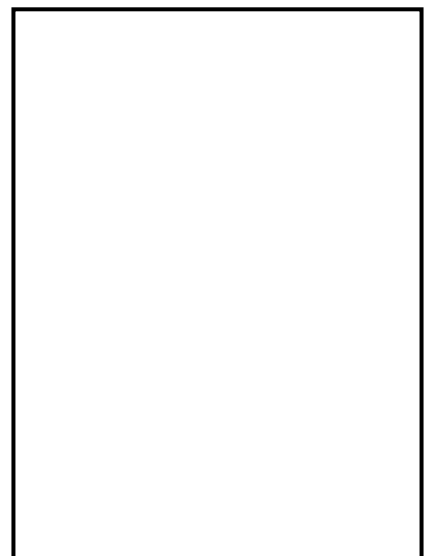
Mão extra

Caso em que se usa uma mão a mais em armas de corpo de uma mão, ampliando o dano em um ponto.

Meia mão

Caso em que se usa uma mão a menos em armas de corpo de duas mãos, causando dano inferior em um ponto e tornando mais dificultoso o uso da arma, cujo teste é submetido a um modificador de -1.

Ação sucessiva



Pode-se atacar ou defender em número de vezes igual ao valor médio da habilidade armas; luta ou tiro, a depender da forma intentada. Para cada ação além da primeira, computa-se modificador de -1, cumulativo, nas ações posteriores.

Da recuperação da energia

Como dito anteriormente, a energia mensura a integridade física da personagem, marcam-se os espaços quando se recebe dano e a marcação até o quinto espaço resulta em óbito ou algo próximo disso.

É possível recuperar a energia perdida por meio de descanso e tratamento apropriado com testes da habilidade medicina.

Quanto mais danificada a energia de uma personagem, mais tempo e melhor o tratamento ela terá de receber a fim de recuperar-se no menor espaço de tempo possível. A recuperação ocorre de forma integral. Portanto, findado o tempo da fórmula, retiram-se todos os marcadores de dano.

A seguinte fórmula elucida bem essa idéia de recuperação:

“X” - (físico + ginástica) dias

Onde “X” é dado pela marcação de dano na energia, a saber:

- **Um marcador:** 15
- **Dois marcadores:** 30
- **Três marcadores:** 60
- **Quatro marcadores:** 120
- **Cinco marcadores:** 240

Com o uso da habilidade medicina, é possível evitar a morte da personagem quando esta tenha recebido cinco pontos de dano. Para isso deve-se obter um sucesso em teste de habilidade com dificuldade igual a onze menos o valor médio da habilidade ginástica da personagem, tendo como tempo hábil apenas um número de

turnos igual ao físico do moribundo. Caso haja falha no teste, o paciente morre.

Outra atribuição para a habilidade medicina é a de diminuir o tempo de recuperação do enfermo. Considera-se que o valor obtido em teste da habilidade saúde é a quantia subtraída em dias do tempo de recuperação, podendo-se fazer um teste a cada sete dias.

Das outras possibilidades de dano

Por mais protegida que esteja a personagem, mesmo assim ela não é imune a uma série de possibilidades que podem gerar dano e morte, a saber:

Asfixia

Terrível é a morte pela asfixia, sufocamento, supressão da capacidade de respirar da vítima. Por mais forte que seja a pessoa, muito difícil é não desesperar-se em tal condição. Suporta-se asfixia por uma quantidade de turnos igual ao seu valor em físico mais um ponto. Ultrapassar este limite significa a morte da personagem.

Fogo

Desde o início dos tempos o fogo é manejado com destreza pelos homens, mas basta um pouco de descuido para que este mostre sua face violenta e destruidora.

O dano por fogo só será considerado em casos onde haja uma relevante presença deste elemento e que a personagem esteja em considerável proximidade. Será marcado, então, um ponto de dano para cada vez que a personagem encontre-se exposta por uma quantia ininterrupta de turnos igual ao seu físico mais um ponto.

Quedas

Por maior que seja o herói ele não estará isento de dano por quedas, afinal também é feito de carne e ossos. Em prática iremos considerar apenas alturas consideráveis para a estatura da personagem.

Assim, será marcado um ponto de dano para a queda que tenha sido ocorrida de uma altura de aproximadamente o dobro da estatura da personagem.

Enfermidades

Não fosse a saúde um precioso bem de nossas vidas, jamais estimaríamos tanto o bom cirurgião que as mazelas do corpo cura. A arte da medicina mostra-se crucial nestes momentos, pois dela dependerá a vida e a morte da personagem.

Vemos agora a responsabilidade desses homens que constantemente encarregam-se de salvar vidas.

Para que a enfermidade seja curada, faz-se necessário o uso da habilidade medicina e que se obtenha sucesso contra uma dificuldade imposta pelo narrador a depender da gravidade da mesma.

Peçonha

Diminutos insetos, lagartos e outros seres rastejantes podem nos fazer amargar em um leito, suar incessantemente e morrer em um curto período. Assim, faz-se crucial a existência de bons boticários.

A sabedoria natural mostra-se de muita importância nesses momentos difíceis. Afinal, para toda peçonha sempre há um antídoto e para que se possa obter tal é necessário conhecer a natureza.

Para que se possa anular o efeito nocivo, a personagem deverá ser bem sucedida em um teste de sobrevivência para encontrar o antídoto, sendo a dificuldade uma representação da raridade e dificuldade de obtenção deste.

O tempo que o veneno levará para levar a morte até o paciente dependerá de quão vigoroso seja seu corpo para combater as toxinas. O narrador deverá exigir testes do atributo físico em intervalos regulares contra uma dificuldade referente ao poder tóxico do veneno, sendo que o insucesso causa a morte imediata.



IN

Lanças e fundas
(Bens)

- **Ruim:** 1 - 3
- **Comum:** 4 - 8
- **Bom:** 9 - 11

Da deterioração da qualidade

Não importa quão boa seja a qualidade de um bem, com o passar do tempo, e do seu uso, este tende a deteriorar-se, desgastando-se de forma gradual, até sua completa inutilidade. Sempre que o bem atingir seu limite sua qualidade irá diminuir em um ponto, podendo ser reparado depois.

O limite de deterioração de um bem é obtido por meio do cálculo em fórmulas pré-definidas mostradas a seguir:

- **Armas de corpo:** (Qualidade) golpes bem sucedidos
- **Armas de tiro:** (Qualidade x 9) tiros
- **Armaduras:** (Qualidade x Proteção) dano protegido
- **Escudos:** (Qualidade) bloqueios bem sucedidos
- **Bens estéticos:** (Qualidade) semanas sem conservação adequada
- **Bens medicinais:** (Qualidade) dias sem conservação adequada
- **Bens de produção:** (Qualidade) meses sem conservação adequada
- **Animais de caça:** (Qualidade) anos de vida
- **Animais de carga:** (Qualidade) anos de vida

Alguns bens, devido sua natureza, não podem ser reparados (como no caso dos bens medicamentosos; animais de caça e animais de carga) e outros sequer deterioram ou se isso ocorre se dá de forma demasiadamente lenta e, portanto, inútil mensurar seu limite de deterioração (como no caso dos transportes aquáticos e transportes terrestres).

Da qualidade e seus efeitos

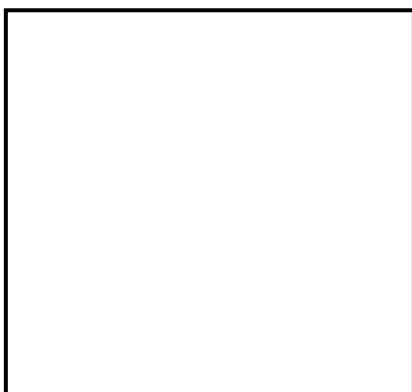
Quanto maior a qualidade de um bem, melhor ele será para o desempenho final em seu emprego prático e o inverso também ocorre para os de nível inferior.

Esses efeitos e considerações dependerão do tipo de item em questão, pela tabela a seguir é possível entender melhor os efeitos práticos dos níveis de qualidade de um bem.

Bem	Qualidade ruim	Qualidade comum	Qualidade boa
Bem de produção	-1 em testes de <i>Oficina</i>	-	+1 em testes de <i>Oficina</i>
Bem estético	-1 em testes de <i>Drama</i>	-	+1 em testes de <i>Drama</i>
Bem medicinal	-1 em teste de <i>Medicina</i>	-	+1 em teste de <i>Medicina</i>

Arma de corpo	Dano -1	-	Dano +1
Arma de tiro	Alcance -1	-	Alcance +1
Armadura	Proteção -1	-	Proteção +1
Escudo	Cap. absorção -1	-	Cap. absorção +1

Do peso dos bens



Por melhor e mais bem feito que seja o bem adquirido, um fato torna dificultosa a posse de certa quantidade destes por uma mesma pessoa. Esse fator chama-se peso.

É possível dividir o peso em quatro tipos, do menos para o mais pesado, respectivamente, a saber: leve; mediano; pesado e muito pesado. Sendo que cada três de um mesmo tipo possuem o mesmo peso de um do tipo seguinte. Assim, três bens de peso leve têm o mesmo peso de um de peso mediano e assim dessa forma seguindo a lógica do raciocínio. Para facilitar a visualização do peso dos bens e da capacidade de carga dos mesmos, elaborou-se a tabela a seguir:

Grau do peso	Pontos de peso
Leve	1
Mediano	3
Pesado	9
Muito pesado	27

Da carga e sobrecarga

Dependendo do porte físico da personagem, ela será capaz de carregar consigo mais ou menos coisas.

Para efeitos de jogo, considera-se que a carga permitida para uma personagem seja, em pontos de peso, o resultado de seu atributo físico somado com um ponto e multiplicado por quatro, sendo essa uma carga não capaz de minorar suas capacidades de ação. Qualquer peso que esteja acima da quantidade limite de carga adequada será considerado sobrecarga, minorando, então, as capacidades de ação física da personagem. Uma personagem em situação de sobrecarga recebe um modificador circunstancial de menos um ponto em ações envolvendo o atributo físico para cada três pontos de peso, que esteja carregando além de sua capacidade de carga.

O máximo de sobrecarga suportado por uma personagem é o dobro de sua capacidade de carga, qualquer valor acima disso impede-o de agir.



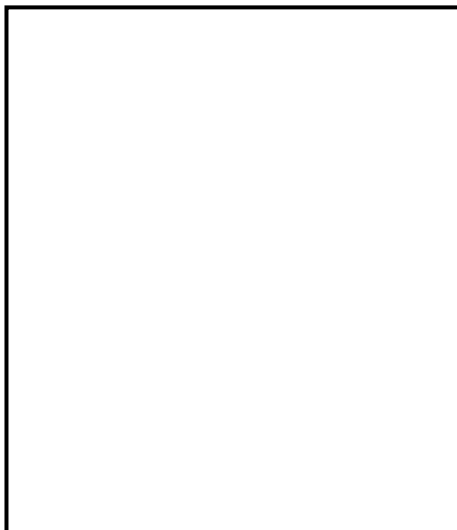
Das armas de corpo

Essas armas são utilizadas no combate pessoal e direto entre os contendores.

O dano, tamanho, o número de mãos a serem usadas e o peso de uma arma são ditados diretamente pelo seu porte, assim este a fará mais ou menos poderosa e de mesma forma mais ou menos prática em seu manejo.

A tabela a seguir mostra as classificações de porte, a quantia de mãos a serem usadas no manejo da arma para que esta seja empregada de forma adequada, o dano potencial e um exemplo de arma real correspondente ao porte.

Porte	Mãos	Dano	Peso	Exemplo
Desprezível	Uma	0	1	Punhal
Pequeno	Uma	1	1	Adaga
Médio	Uma	2	3	Maça
Grande	Duas	4	9	Machado



Obs.: Embora os itens apresentados sejam apenas um para cada tamanho, isso não quer dizer que são os únicos disponíveis para uso em jogo. É possível criar livremente os tipos de armas de corpo, tornando, assim, o processo dinâmico e simples. Exemplo: Uma arma grande pode ser um machado, uma alabarda, uma espada montante e tantas outras armas, assim como uma de tamanho pequeno pode ser um punhal, faca de cozinha ou pedra, obviamente que a qualidade das mesmas interferirá no tipo de cada uma, assim a pedra teria menor qualidade que a faca e dessa forma no mesmo raciocínio.

Das armas de Tiro

Existem duas armas de tiro: funda e arco, ambas especialmente eficazes contra oponentes que usem de armas de corpo.

O dano de uma arma de tiro é dado pela potencia com que o projétil é lançado assim como a força e a forma com que seja lançado, além da distância em que se encontre o alvo.

A tabela a seguir mostra a arma, peso, seu respectivo dano e o tempo de espera para efetuar novo tiro.

Arma	Dano	Peso	Turnos por tiro
Funda	1	1	1
Arco	3	3	2

Do alcance eficaz

Toda arma é capaz de causar dano à distância, seja pelo arremesso da arma em si, como é o caso das armas de corpo, ou do lançamento de projéteis, como no caso das armas de tiro.

Para que se possa mensurar a distância máxima eficaz para a efetivação do ataque, mostra-se necessário o uso de uma fórmula onde se obtêm um valor específico e desse valor é que resulta a consideração acerca da distância eficaz.

A fórmula para obtenção do valor é:

$$\text{Valor médio da habilidade Tiro} + \text{Bônus de alcance} = X$$

O valor de “X” determinará, então, o alcance eficaz do ataque à distância, sendo que quanto maior o valor maior a distância possível de se atingir. O bônus de alcance é inerente às armas, sejam de tiro ou não, a tabela a seguir mostra o valor dos bônus de alcance possíveis e as armas que o contenha:

Bônus de alcance	Tipo de arma
-2	Armas de corpo de porte G
-1	Armas de corpo de porte M
0	Armas de corpo de porte P
1	Armas de corpo de porte D
2	Funda
3	Arco

Após a soma dos valores e, conseqüentemente, obtenção do resultado em pontos, esses poderão ser mensurados por meio de palavras que dêem uma idéia geral sobre a distância possível de ser atingida, para que o narrador pondere sobre a possibilidade ou não de realizar certa ação. A tabela a seguir traz consigo os valores possíveis para os resultados e a designação adequada:

Resultado	Distância possível
0 ou menos	Nula
1 - 2	Muito curta
3 - 4	Curta
5 - 6	Mediana
7 - 8	Longa
9 - 10	Muito longa

Das armaduras

Armaduras são as proteções corporais mais comuns e a segunda linha de defesa contra o dano infligido. Quanto mais pesada for uma armadura, maior será sua proteção, porém maior a dificuldade em realizar atividades físicas enquanto

estiver em uso desta. O uso de uma boa armadura pode representar a diferença entre a vida e a morte em combate.

A ação protetiva de uma armadura ocorre por meio da absorção do impacto do golpe, minorando ou anulando o dano recebido pelo alvo.

A tabela a seguir mostra os tipos de armaduras, seu valor protetivo e peso.

Armadura	Proteção	Peso
Leve	1	3
Pesada	4	27

Dos escudos

Primeira linha de defesa, em combate o escudo é usado como forma de parar o golpe desferido, por meio de sua interposição direta entre alvo e objeto do ataque, todavia caso o uso deste falhe ainda haverá a proteção proporcionada pela armadura.

Quase sempre o escudo será capaz de absorver a maioria do dano infligido, todavia será incapaz de parar um golpe de grande poder que ultrapasse sua capacidade de absorção.

Tamanho	Cap. de absorção	Peso
Pequeno	5	3
Médio	6	9
Grande	8	27

Obs.: Sempre que um golpe possuir um dano superior ao valor da capacidade de absorção do escudo, desconsiderar-se-á o bloqueio.

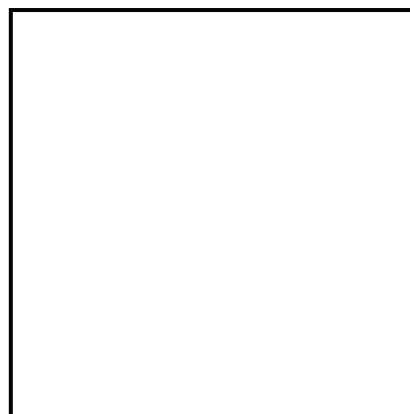
Dos bens de Produção

Não basta ao artesão ser habilidoso e trabalhar munido apenas de boa vontade, sendo necessário que esteja de posse de ferramentas adequadas para a construção de seu trabalho.

Como exemplo pode-se citar os artefatos usados para o fabrico de esculturas, de ferragens, para a confecção de roupas e outros tantos bens desse cunho.

Dos bens Estéticos

Como as pessoas tendem a confiar mais e a se sentirem mais seguras quando acompanhados de alguém bem trajado e de boa feição, os bens estéticos mostram-se cruciais para um bom relacionamento social e afetivo em uma sociedade estratificada e regida pela aparência, até mesmo a mais preconceituosa das sociedades esquece, por momentos, o estigma que a pessoa discriminada



carrega em si, sendo tal comportamento mais corrente em locais onde haja o preconceito social e não o racial.

Bons exemplos desse tipo de bem são as roupas, maquiagens e afins.

Dos bens Medicinais

São todos os bens voltados para o fim de curar ou amenizar a dor ou sofrimento gerado por patologias que por acaso acometam algo ou alguém.

Esses bens são indispensáveis para a prática da arte da medicina e da cura, sem eles muito pouco se pode fazer para ajudar uma pessoa em risco de vida, seja por motivo de enfermidade, moléstia ou peçonha. Seja como for o tratamento, o mero fato de não haver a disposição esse tipo de bem já limita substancialmente as opções de tratamentos possíveis, ainda mais se for algo mais urgente.

Alguns exemplos desses bens são materiais cirúrgicos, como facas de amputação ou ferrolhos para extração de objetos que invadam a carne, além de ervas medicamentosas; emplastos e afins.

Dos transportes

Os transportes auxiliam no deslocamento de bens, ou homens, com maior facilidade, seja por terra ou por água e são subdivididos em dois tipos: Transportes aquáticos e terrestres.

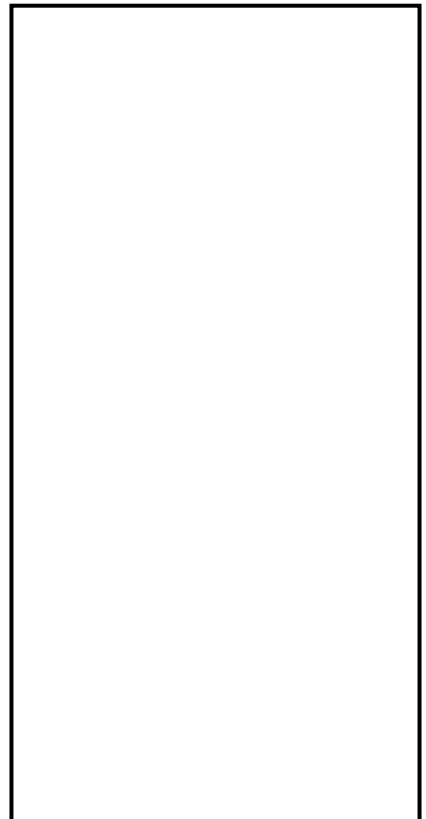
Para determinar quão bom será um meio de transporte, o comprador deste deverá determinar o que procura nele em suas capacidades específicas. Quanto melhor for o bem desejado, mais caro será para mantê-lo e de adquiri-lo.

Procede-se a confecção do bem mediante uma distribuição de pontos, em quantidade igual ao valor da qualidade deste, em uma série de atributos próprios, constituindo assim uma ficha própria para cada transporte.

Transportes aquáticos

Desde os primórdios, grandes civilizações brotaram devido seu vasto domínio sobre as águas, seus recursos e as rotas comerciais destas. Para manterem-se dominadoras das águas, investiam em técnicas de fabricação cada vez mais aprimoradas para que fosse possível garantir viagens mais seguras e um controle mais eficaz e abrangente.

O comércio pelas águas é o mais eficiente, devido seu baixo custo e a grande autonomia apresentada pelos transportes, sendo as únicas limitações: falta de vento e de suprimentos para manter a tripulação. Todavia, a estrutura de uma embarcação



desse tipo é crucial para a segurança de uma viagem, pois, os riscos de naufrágio são enormes e as chances de socorro ínfimas.

Transportes terrestres

Após a humanidade sedentarizar-se, e iniciar a criação das primeiras cidades, o comércio fez-se necessário e, às vezes, essencial.

Uma vez que as pessoas não eram mais auto-suficientes no processo produtivo das coisas, o comércio por terra mostrou-se necessário e, por vezes, crucial para a existência de muitas populações. O benefício maior do uso desse tipo de transporte encontra-se na possibilidade de levar de um lugar a outro uma quantia extremamente grande de peso de forma segura e eficiente, todavia um dos maiores inconvenientes encontra-se na dependência direta da força animal como fonte de tração, assim limitando de forma significativa a autonomia das viagens, e na possibilidade de tombamento do veículo.

Dos atributos dos transportes

Após anos e anos de trabalho e pesquisa os grandes construtores, engenheiros e projetistas descobriram que todos os transportes possuem em si três atributos a serem considerados em sua fabricação. São os atributos, a saber:

Capacidade de carga

A capacidade de carga corresponde ao quanto de peso pode ser carregado sem comprometer o transporte. Cada ponto nesse atributo representa a possibilidade de carregar dois tripulantes para transportes terrestres e o triplo para os aquáticos, sendo que cada tripulante tem o peso considerado como o de um bem muito pesado.

A tabela a seguir mostra em melhores detalhes as possibilidades para tal atributo:

Valor do atributo	Carga suportada (terrestres/aquáticos)
0	2/6 tripulantes
1 ponto	4/12 tripulantes
2 pontos	6/18 tripulantes
3 pontos	8/24 tripulantes
4 pontos	10/30 tripulantes
5 pontos	12/36 tripulantes

Velocidade máxima

A velocidade máxima serve para delimitar o máximo possível de velocidade suportada pelo transporte mantendo, assim, a viagem segura. Este atributo inicia em zero e pode ser elevado até um máximo de três. A velocidade não é medida de forma usual, sendo considerada por meio de palavras que determinam, de forma genérica,

essa velocidade máxima suportada. A tabela a seguir traz a consideração a respeito de forma mais adequada:

Valor do atributo	Velocidade máxima
0	lenta
1 ponto	regular
2 pontos	rápida
3 pontos	muito rápida

Estrutura

Importante levar em consideração a estrutura e a qualidade desta em um meio de transporte, afinal é o que irá assegurar que não haja o naufrágio da embarcação em meio à viagem.

Esse atributo inicia em zero e é possível de ser ampliado até três pontos. É atributo decisivo em casos críticos onde a estabilidade, e a segurança do transporte, passam a ser postas a prova, geralmente isso ocorre devido a um possível excesso de carga ou emprego de velocidade acima da máxima suportada, vale ressaltar que quanto mais estável é um transporte mais pesado ele é, logo, para cada ponto nesse atributo considera-se como tendo a carga de um bem muito pesado.

Sempre que o narrador entender necessário ele exigirá o teste de naufrágio, devendo o jogador rolar o dado e verificar o resultado, dependendo do valor do atributo e do valor obtido na rolagem haverá o transporte naufragado ou não.

Do teste de naufrágio

Como dito anteriormente, o teste de naufrágio faz-se necessário sempre que exista situação de risco para a segurança do transporte, aquático ou terrestre, seja por excesso de carga ou de velocidade.

Considera-se o naufrágio, para efeitos de jogo, como a situação que acabe por impossibilitar uso do transporte. Pode ser tanto pelo transporte terrestre tombar e espatifar-se como o aquático afundar, para todos os efeitos designar-se-á, genericamente, como naufrágio.

O teste procede-se da seguinte forma: some um ponto ao valor do atributo estrutura e, em seguida, role o dado e compare o valor obtido com o valor do atributo, caso este, o valor obtido, supere o valor do atributo ocorrerá o naufrágio.



Dos animais

Ao deixar de usar cavernas como abrigo, descobrir o fogo e a cultivar a terra, o homem sedentarizou-se e com isso parou de coletar alimentos diretamente da natureza para sobreviver e aprendeu a criar e domesticar os animais em suas propriedades, fosse para abate ou para auxílio em guerras e caça.

Um animal de boa qualidade é de grande valia no trabalho diário, seja para o trabalho em campos agrícolas ou de batalha. Assim como com os transportes, os animais são feitos mediante a compra dos atributos através do uso dos pontos de qualidade apresentados por estes, embora similares, no modo de construção, possuem capacidades e atributos próprios. Existem dois tipos de animais, a saber:

Animais de caça

Após aprenderem a domesticar animais, a raça humana logo tratou de criar um vínculo muito íntimo com animais de caça. Uma vez que eram dotados de certa ferocidade, mas também tinham boa capacidade de aprendizado e obedeciam bem a comandos e chamados, trataram de empregá-los como auxiliares fosse para caçar ou para guardar suas propriedades e famílias.

Um bom animal de caça representa uma segurança a mais e uma vigilância eficaz e impiedosa com intrusos, pobre daquele que cair na desgraça de ser pego por um destes e provar do sabor de suas presas.



Animais de carga

Com a vida em cidades e, portanto, sedentária, os humanos passaram a viver melhor e a empregar de igual forma recursos antes praticamente inutilizados. Um exemplo está na tração animal, fosse para fazer girar um moinho ou puxar uma carroça ou arado passou-se a usar a força dos animais, agora devidamente domesticados e criados, isso representou uma revolução de grande monta nos modos de produzir e viver.

Um bom animal de carga serve de muitas maneiras, seja como meio de transporte, facilitando as viagens e possibilitando maior agilidade nas mesmas ou então servindo como força motriz de moinhos e outras benfeitorias. São particularmente bons por custarem muito pouco, não reclamarem das chicotadas que recebem ou amotinarem-se por tal causa e ainda servirem como alimento ou oferenda quando já estão em idade avançada, ao contrário dos escravos.

Dos atributos dos animais

Com o passar do tempo, criadores e homens de negócios perceberam que os animais, dependendo do tipo, possuem certos atributos e características que os tornam mais ou menos desejáveis para o comércio, a saber:

Velocidade média

O atributo velocidade máxima serve para delimitar o máximo possível de velocidade suportado pelo animal sem que este tenha sua saúde deteriorada. Este atributo inicia em zero e pode ser elevado até um máximo de três. A velocidade não é medida de forma usual, sendo considerada por meio de palavras conceito que determinam, de forma genérica, essa velocidade máxima suportada. A tabela a seguir traz em si a consideração a respeito de forma mais adequada:

Valor do atributo	Velocidade máxima
0	muito lenta
1 ponto	lenta
2 pontos	regular
3 pontos	rápida

Em momentos de necessidade, pode-se forçar a besta a mover-se com maior esforço, porém isso acarreta uma substancial deterioração de seu atributo saúde, que pode, todavia, ser recuperado com o descanso adequado. O ato de forçar a locomoção mais acelerada faz considerar-se a velocidade média do animal com sendo a do nível posterior, assim sendo a velocidade muito lenta será considerada lenta; a lenta regular; a regular rápida e a rápida será muito rápida.

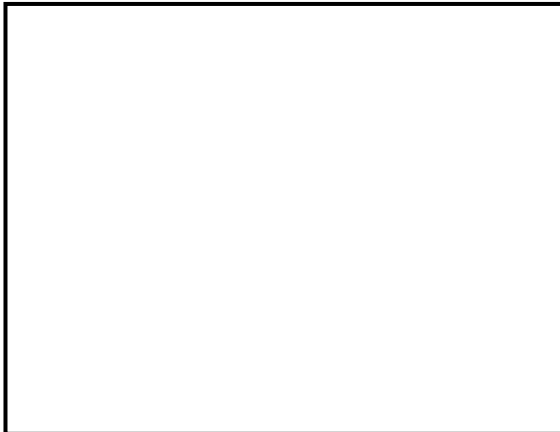
Para cada período de tempo que se exija tal esforço, conte um ponto a menos nos atributo saúde e, caso o mesmo venha a estar em zero o animal cai desfalecido ou muito próximo disso. A recuperação de tal atributo dar-se-á pelo descanso em dobro do tempo que se exigiu o esforço demasiado.

Capacidade de carga

A capacidade de carga corresponde ao quanto de peso pode ser carregado sem comprometer a saúde do animal. Cada ponto nesse atributo representa a possibilidade de carregar um bem muito pesado.

O máximo de pontos, para esse atributo, é de três pontos. Vale lembrar que esse atributo envolve também o tamanho médio do animal de carga. Como pode ser visto pela tabela a seguir:

Valor do atributo	Cap. de carga	Tamanho médio
0	1 bem muito pesado	pônei
1 ponto	2 bens muito pesados	mula
2 pontos	3 bens muito pesados	cavalo
3 pontos	4 bens muito pesados	camelo



Ferocidade

A ferocidade versa sobre o dano máximo causada pelo animal em um ataque, assim como seu tamanho médio, caso seja animal de caça. Pode ser ampliado em até três pontos, sendo que inicia em valor igual a zero. A tabela a seguir permite que se entenda de forma mais adequada.

Valor do atributo	Dano	Tamanho médio
0	0	Pointer inglês
1	1	Galgo
2	2	Rottweiler
3	3	Mastiff

Saúde

Quanto maior a saúde de um animal, mais forte e vigoroso ele será e mais tolerante a ferimentos também. Esse atributo inicia em zero e pode ser ampliado em até cinco pontos. Um animal com grande valor nesse atributo é capaz de andar ou correr mais, sem precisar descansar ou de ferir muito mais em um ataque.

Todas as possibilidades acerca da saúde de um animal podem ser vistas pela consulta da tabela a seguir:

Valor do atributo	Energia	Dano	Carga
0	5	0	0
1 ponto	6	+1	+1 bem
2 pontos	7	+2	+2 bens
3 pontos	8	+3	+3 bens
4 pontos	9	+4	+4 bens
5 pontos	10	+5	+5 bens

Obs.: Os bônus de carga e dano devem ser escolhidos no momento da criação não se admitindo, portanto, que um mesmo animal usufrua o benefício de ambos em decorrência de sua saúde privilegiada.

Das capacidades dos animais

Ao construir um animal, deve-se escolher uma das duas capacidades disponíveis para o mesmo. Todavia, havendo desejo de cumular as capacidades, isto será possível por meio do uso de dois pontos de qualidade em sua aquisição.

Voar

O animal é capaz de voar com o dobro velocidade que teria em terra, todavia é capaz de carregar apenas metade do peso possível para sua capacidade de carga, tal limitação torna essa capacidade mais usual em animais de caça do que de carga.

Nadar

O animal é capaz de nadar, porém não de sobreviver embaixo da água, podendo locomover-se em uma velocidade média muito lenta ou lenta, a depender da situação. Essa capacidade se mostra igualmente usual tanto em animais de carga como de caça.

Paralisar

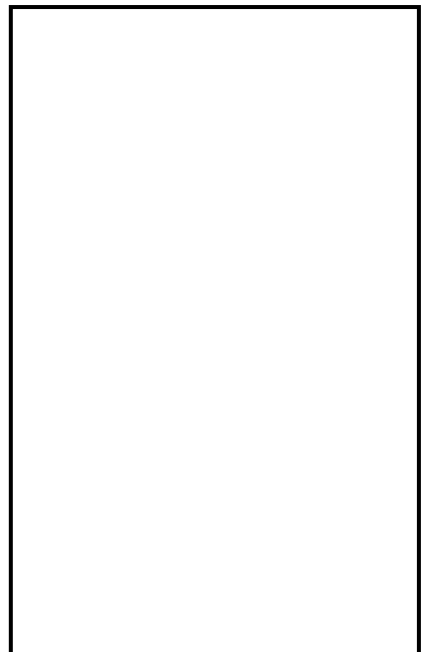
O animal é capaz de fazer com que sua presa fique paralisada por meio do medo ou outro fator. A personagem deverá proceder com um teste de seu atributo mental contra uma dificuldade igual ao atributo saúde do animal somado com o valor obtido em um dado de seis faces. Caso falhe ficará impossibilitado de agir por um turno.

Amedrontar

O animal é capaz de instigar o mais puro pânico e terror ao seu alvo, obrigando-o a testar sua coragem. Essa habilidade funciona automaticamente na primeira vez que a personagem encontre-se frente a frente com a besta, mas em momento posterior só se procederá com o teste de coragem caso falo em um teste de atributo mental contra uma dificuldade igual ao atributo saúde do animal somado com o valor obtido em um dado de seis faces.

Camuflar

O animal é capaz de esconder-se por meio da mudança de sua coloração, portanto esconde-se se camuflando. Para encontrar um animal que esteja em uso dessa habilidade deverá a personagem ser bem sucedida em um teste com a



habilidade percepção contra uma dificuldade igual à saúde do animal somado com o valor obtido em um dado de seis faces.

Envenenar

O animal é capaz de inocular veneno em sua presa, matando-a lentamente segundo a situação descrita em “Peçonha” no capítulo terceiro desse livro. A personagem deverá evitar o ataque do animal peçonhento por meio de uma esquiva por meio do uso da habilidade ginástica contra uma dificuldade igual à saúde do animal somado com o valor obtido em um dado de seis faces.





V

Os carneiros e o leão
(Combate em massa)

peculiaridade para que seja possível particularizar a tropa e variar as estratégias de combate.

Serão apresentados os tipos de tropa, suas habilidades e as possíveis peculiaridades.

Tropas

Arqueiro: Soldado munido de arco e flecha.

Bônus: +3 contra Cavalaria pesada.

Habilidade: Saraivada.

Fundeiro: Soldado munido de funda.

Bônus: Força +3 contra Infantaria leve.

Habilidade: Desgastar.

Cavalaria leve: Cavaleiro destinado a perseguir tropas em fuga.

Bônus: +3 contra Arqueiro.

Habilidade: Perseguir.

Cavalaria pesada: Cavaleiro destinado a combater tropas de infantaria.

Bônus: +3 contra Infantaria pesada.

Habilidade: Carga.

Infantaria leve: Soldados leves, versáteis e eficientes em combate.

Bônus: +3 contra Cavalaria leve.

Habilidade: Formação de falange.

Infantaria pesada: Soldados pesados, destinados a barrar ataques inimigos.

Bônus: +3 contra Fundeiro.

Habilidade: Formação em quadrado.

Habilidades

Carga: Permite realizar um ataque de choque corporal como se tivesse o dobro da força, isenta de bônus, contra as unidades: Arqueiro; Fundeiro; Espadachim e Lanceiro.

Desgastar: As tropas rolam um dado de seis faces e somam o resultado ao próprio valor em Força, isento de Bônus, e comparam os valores. Caso a tropa atacante tenha o maior valor irá realizar com sucesso a manobra e impossibilitar o uso de manobras pela tropa alvo ou desfaze-lo se esta já estiver em andamento. Pode ser usado apenas contra as seguintes unidades: Arqueiro; Fundeiro; Espadachim e Lanceiro.

Formação de falange: Permite unir tropas de mesmo tipo, formando-se uma tropa única, porém capaz de dividir o dano de forma uniforme entre as tropas componentes e auferir ataques como se fossem tropas independentes.

Formação em quadrado: Permite unir tropas de mesmo tipo, formando-se uma tropa única, porém capaz de dividir o dano de forma uniforme entre as tropas componentes, além de inutilizar o uso das seguintes habilidades: Saraivada e Desgastar.

Perseguir: Inflige dano de um quarto do valor da Força da tropa perseguidora, arredondado para menos, ao valor da tropa perseguida. Pode ser usada apenas contra as seguintes tropas: Arqueiro; Fundeiro; Infantaria leve e Infantaria pesada.

Saraivada: Retira um ponto de Força da tropa alvo para cada ponto de Força retirado da própria tropa. Essa habilidade não possibilita contra-ataque.

Peculiaridades

Orgulho pátrio: O orgulho pela pátria pode fazer toda a diferença em campo e trazer a vitória ou a derrota em uma batalha. Um soldado que lute apenas por seu soldo, não luta com tanta vontade e coragem como aquele que luta pela segurança de sua casa.

Bônus: As tropas não recuam ou se rendem.

Mercenários: Tropas sem comprometimento com causa alguma. Fiéis apenas a sua ganância e vontade de obter lucro fácil. Embora, moralmente, desprezíveis, frequentemente têm seus corpos requisitados em momentos difíceis ou quando não se deseja usar tropas de melhor nível em batalha.

Bônus: As tropas custam apenas um terço do custo normal, arredondado para menos, porém desertam totalmente caso ocorra o não pagamento.

Herói de guerra: As tropas são lideradas por um Herói de guerra e isso as torna, moralmente, mais fortes e ávidas pelo combate.

Bônus: Força +1 para cada vitória, da tropa, obtida de forma consecutiva.

Tropa lendária: Uma tropa que esteja invicta conta muito em campo. Seu nome ecoa com grande força na mente adversária fazendo-os relutarem em prosseguir em uma batalha que, provavelmente, irão perder.

Bônus: Forçam a recuada das tropas inimigas quando estiverem em situação de vantagem de três pontos de Força por um.



Da experiência

Invariavelmente não basta ter uma tropa de grande força e que seja imatura e recém saída da caserna.

O campo de batalha é aterrador aos fracos de coragem e uma tropa que já tenha participado de algumas batalhas têm uma larga vantagem contra uma tropa formada por soldados imberbes e relutantes ao empunhar suas armas.

Para efeitos práticos, concede-se um ponto a mais no atributo Força de uma tropa para cada ponto a mais que ela possua em comparação com a Experiência da tropa adversária.

Uma tropa recebe um ponto a mais em experiência quando bate uma tropa que tenha o atributo Força em valor igual ou superior ao seu.

Auferem-se os pontos de Experiência após as batalhas.

Dos pontos de estratégia

Antes de qualquer batalha, todo bom comandante analisa o campo de batalha e formula em sua mente a melhor forma de bater o inimigo com o menor esforço e baixas possíveis. Para conseguir isso, usa de manobras ordenadas aos seus homens.

Porém somente os bons comandantes são capazes de formar estratégias complexas e isso requer deles um grande esforço, coragem e audácia.

Os pontos de estratégia são isso, uma forma de mensurar essa capacidade de enxergar as possibilidades, pensar, decidir e ordenar de acordo com situação.

Uma tropa pode muito bem lutar sem ter um comandante, mas não poderá fazer uso de manobras de qualquer tipo.

Antes de uma batalha, de campo ou cerco, o comandante da tropa irá rolar um dado de seis faces e somar o resultado com seu valor médio da habilidade astúcia, o valor final será a quantia de pontos de que ele irá dispor para usar na batalha.

Das manobras de combate em massa

Assim como o combate pessoal, o combate em massa também possui suas manobras. O valor entre parênteses representa seu custo em pontos de estratégia para a realização em campo.

Cada manobra é usada em uma tropa por vez.

Manobras

Essas manobras só são possíveis de serem usadas em campo de batalha, onde a contenda acontece, e em uma tropa por vez por um período de um turno.

(2) Formação de ataque: Formação própria para ataque franco. Geralmente utilizado por tropas que estejam em larga vantagem de Força.

Bônus: Força +2 quando atacando.

(2) Formação de defesa: Formação própria para barrar ataques e segurar os esforços adversários. Geralmente utilizada por tropas que estejam precisando ganhar tempo e em menor vantagem de Força ou até mesmo em desvantagem.

Bônus: Força +2 quando defendendo.

(3) Flanquear: Ataque pela lateral ou traseira da tropa, tática muito usada pela Cavalaria. Tem maior impacto em campo por atacar o inimigo em uma posição mais frágil e de pouca defesa, forçando-o a refazer a formação da tropa.

Bônus: Força +4 ao atacar, a tropa inimiga. O uso de manobra sobre a tropa flanqueada dispense o dobro dos pontos de estratégia necessários.

(2) Provocar: Ataque de cunho moral, visando forçar um ataque descomedido e precipitado de uma tropa.

Bônus: A tropa provocada irá promover um ataque contra a tropa provocadora, caso não o faça não poderá atacar apenas no turno seguinte.

(1) Recuada: Retira a tropa de campo, manobra usada para fins de preservar uma ou mais tropas que sejam importantes e cruciais para a continuação de uma campanha militar.

Bônus: Retira uma tropa de campo.

(3) Capturar: Aprisiona tropas inimigas que tenham sido batidas e as transforma em recursos após as batalhas.

Bônus: Captura um sexto da força da tropa batida, arredondado para menos, o valor do resgate fica a cargo das negociações entre jogadores e narrador.

Do custo da tropa

Uma tropa vale aquilo que custa, logo, uma boa tropa tende a ter certas vantagens quando confrontada por uma outra mediana. Esse custo é valorado mensalmente e o não pagamento incorre em deserção de tropas, afinal um soldado não luta apenas por lutar.

De forma geral esse custo representa tanto o soldo como a própria manutenção da tropa em campo, afinal soldados também comem e sentem frio como qualquer um.

O custo mensal é a força da tropa multiplicada por trinta moedas de ouro.

$$\text{Custo} = \text{Força da tropa} \times 30 \text{ moedas de ouro}$$

Da deserção

Uma tropa que não seja paga em dia irá desertar. Esse nível irá variar de acordo com o tipo de tropa. Em regra as tropas desertam em um ponto de Força a cada vez que não forem pagas.

Da recuada forçada

Mesmo a mais bem treinada das tropas sabe quando é hora de recuar e preservar suas forças. Quando a tropa encontrar-se em uma situação em que suas forças sejam de seis pontos de Força por um, ela irá recuar automaticamente.

Da rendição

Quando uma tropa confronta outra que seja de um nível muito superior, normalmente ocorre a rendição da mais fraca.

Considera-se, para efeitos de jogo, uma tropa muito superior àquela que esteja em uma situação de oito pontos de Força por um.

Da resolução do combate em massa

Iniciativa

Os comandantes rolam o atributo Mental e comparam os valores, **o menor inicia.**

Ordem de ataque

O comandante anuncia quais tropas atacam e contra quais irão combater, assim como com quais manobras irão realizar o ataque.

Ordem de defesa

Após o anúncio de ataque, o comandante defensor irá designar as tropas que irão confrontar os inimigos. Mesmo o comandante que ganhou a iniciativa tendo anunciado contra quais tropas eles ordenou o ataque, o comandante defensor pode impedir isso por meio da cobertura. Porém o uso dessa troca de tropas defensoras faz com que a tropa trocada não possa atacar mais naquele turno.

Contenda

Anunciados ataque e defesa, agora é o momento de ver o efeito da contenda procedendo-se da seguinte forma:

- 1) As tropas somam ao valor de sua Força com os valores atribuídos pelos Bônus e mais o valor proveniente da rolagem de um dado de seis faces.
- 2) Somados os valores, comparam-se um contra o outro.
- 3) Efetuam-se as baixas após a comparação de valores.

Baixas

Maior resultado: Retira um quarto do valor da Força, isenta de Bônus, da tropa adversária, arredondado para menos. **O valor poderá ser inferior a um ponto.**

Menor resultado: Retira metade do valor da Força, isenta de Bônus, da tropa adversária, arredondado para menos. **O valor nunca poderá ser inferior a um ponto.**

Empate de resultados: Rolam o dado mais uma vez e comparam os valores.

Contra-ataque

Após serem computadas as baixas, refaz-se o processo de combate e invertem-se os papéis dos comandantes.

Batendo o inimigo

Considera-se batida, e não mais apta a prosseguir em combate, a tropa inimiga que:

- Tenha sua Força reduzida a Zero.
- Tenha perdido por três vezes consecutivas.
- Tenha entrado em situação de recuada.
- Tenha entrado em situação de rendição.
- O outro comandante tenha desistido.



Considerações finais

Aqui finda o livro, como pode ser observado ele traz para a mesa de jogo a ambientação do período clássico grego, sendo que se recomenda tal época para as aventuras, porém nada impede que se tente usá-lo para jogar em outras que sejam.

O livro não traz também ilustrações, mas espaços para ilustrar e traz uma parte de narrativa, ficando a cargo do leitor a conclusão da mesma com o desfecho que julgue mais adequada, sugiro que use a narrativa como uma aventura inicial para três personagens, mas isso também fica a depender da vontade do narrador.

Reconheço que existem falhas em meu material e muito me agradaria se você leitor me enviasse um e-mail com as falhas encontradas e suas sugestões, meu endereço é: jovengafanfoto@hotmail.com.

Assim encerro meu trabalho e espero que possamos conversar sobre o material ou, quem sabe, sobre algumas das questões levantadas dentro do jogo e agradeço por ter dedicado uma parte de seu precioso tempo a essas páginas.

Aos meus leitores e leitoras; obrigado por tamanha honra.

Phantasia RPG

Nome: _____

Alma: _____

Cidade: _____

Atributos

Físico

□□□□□

Mental

□□□□□

Social

□□□□□

Energia

□□□□□

Hab. Físicas

Hab. Mentais

Hab. Sociais

Bens

Armas

□□□□□

Astúcia

□□□□□

Empatia

□□□□□

Ginástica

□□□□□

Instrução

□□□□□

Drama

□□□□□

Luta

□□□□□

Sobrevivência

□□□□□

Música

□□□□□

Montaria

□□□□□

Oficina

□□□□□

Percepção

□□□□□

Tiro

□□□□□

Medicina

□□□□□

Discurso

□□□□□

Peculiaridades

Estatura

(+1)(0)(-1)

Coragem

(+1)(0)(-1)

Língua

(+1)(0)(-1)

Beleza

(+1)(0)(-1)

Prudência

(+1)(0)(-1)

Olhos

(+1)(0)(-1)

Peso

(+1)(0)(-1)

Status

(+1)(0)(-1)

Ouvidos

(+1)(0)(-1)

Necessidades

Alimentação

□

Descanso

□

Amizades

□

Exercícios

□

Estudo

□

Diversão

□

Higiene

□

Religião

□

Prazer

□

Gênio: _____

□□□□□

Relato pessoal

Moedas

Ouro:

Prata:

Cobre:

Feitos

Carga

"Seja justo, pois teus atos farão tua sorte".