

VERSÃO 5.0



TS Gen
RPG



Livro Básico

NOTA DO AUTOR

Nas páginas deste livro, você encontrará um caldeirão de inspirações destiladas de um vasto universo de experiências. Mergulhei nos recantos dos mais variados sistemas de RPG, devorei livros de fantasia e ficção científica, me embriaguei com filmes épicos e me perdi nas tramas intrincadas de séries de TV. As HQs americanas, brasileiras e inglesas me sussurraram segredos, enquanto os Mangás e Manhwas me conduziram por caminhos misteriosos. Cada nome, cada fato, é uma criação da mente. Nada aqui tem relação com a realidade, pois este é um jogo de imaginação, um convite para dançar com o absurdo e desafiar as fronteiras do possível. Não há espaço para preconceitos, dogmas religiosos, agendas políticas ou divisões étnicas. Aqui, somos todos viajantes em busca de aventuras, e a única regra é a liberdade.

Agradecimentos aos Arquitetos do Impossível

Os criadores e desenvolvedores do Sistema Daemon, especialmente os artifices do Livro Trevas, foram faróis para o início de minha jornada. Por isso, fica aqui o meu agradecimento a estes grandes autores e colaboradores.

Companheiros de Jornada

Meus amigos de jogo, vocês são as estrelas que guiam meu caminho. Desde os jogadores mais antigos como **Pablo "Andore", Ramon "Baronsa", Igor "Karog", Fernanda "Nanda", Eduardo "Abigail", Lauro, Thaís, Roberta, Marcela, Ana Luísa, Cristina, Alex "Sin" e tantos outros**, como aqueles que até hoje estão ao meu lado na jornada do RPG, tanto neste sistema como em tantos outros: **Angelo "Pacato", Maurício "Narizin", Rodrigo "CPT", Filipe "Aru Aru Ei", Gustavo "Dapan", Edson "Dinho" e Raphael "Cabral"**. Suas risadas, suas estratégias, suas dúvidas e desafios moldaram o TSGen. Vocês são as pedras fundamentais deste mundo imaginário.

Por fim, uma homenagem especial **ao nosso finado amigo, Marcel "Viper"**, nosso imortal. Sua chama brilha eternamente em nossas lembranças. Que suas aventuras continuem em outras dimensões!

Este é o Livro Básico, a Porta para o Desconhecido

Que estas palavras sejam o mapa para os mundos que aguardam além da realidade. Pegue sua espada ou sua pistola, ajuste seu chapéu de explorador e abra as páginas. O TSGen RPG é a chave para infinitas jornadas. Que seus dados rolem a seu favor, e que a imaginação seja sua bússola.

Sumário

Sumário

Capa.....	1
Introdução	13
O QUE É RPG?	14
MATERIAL	14
O QUE POSSO FAZER?.....	15
O PAPEL DO MESTRE/NARRADOR: QUEM É E O QUE FAZ?	16
TSGen RPG	17
Sistema de Jogo	18
SISTEMA.....	19
DADOS	19
REGRAS.....	20
TIPOS DE AÇÃO	20
TURNO, RODADA E CENA.....	21
TESTANDO UMA AÇÃO	21
MODIFICADORES DE TESTE	21
TESTE DE ATRIBUTO	22
TESTE DE SORTE.....	22
TESTANDO PERÍCIAS	23
SORTUDO.....	23
REGRAS SIMPLIFICADAS.....	24
DADOS UTILIZADOS	24
VALORES DE TESTE	24
VALORES DE TESTE MAIOR OU IGUAL A 10	25
MODIFICADOR BASE	25
CARGA DE BÔNUS.....	28
USANDO A FORÇA.....	28
BÔNUS DE FORÇA	29
TESTES RESISTIDOS.....	29
MARGEM DE SUCESSO OU SUCESSO DEFINITIVO	30
AÇÃO CONJUNTA.....	31
SITUAÇÃO ESPECIAL PARA FORÇA.....	31
AÇÃO CONJUNTA E RESISTIDA	32
HABILIDADES MUNDANAS.....	32
ATAQUES E DEFESAS MUNDANOS	32
ARREMESSOS MUNDANOS	32
ATAQUES MUNDANOS COM ARMAS PRÓPRIAS	33
MOVIMENTAÇÃO E VELOCIDADE	33
ELEMENTOS FUNDAMENTAIS DE UM COMBATE	33
INICIATIVA	34
DANO.....	34
DANOS ATORDOANTES	34
DANOS FÍSICOS	34
DANOS FÍSICOS/ATORDOANTES.....	35
CLASSE DE DANO	35
BÔNUS DE FORÇA NO DANO.....	36

ÍNDICE DE PROTEÇÃO (IP)	36
PONTOS DE ATORDOAMENTO (PAs)	38
PONTOS DE VIDA (PVs).....	39
DANO.....	39
RECUPERAÇÃO.....	40
COMBATE	41
ETAPAS DE UM COMBATE.....	42
MORTE INEVITÁVEL	43
REGRAS AVANÇADAS	44
VALORES DE TESTE	44
VALORES DE TESTE ELEVADOS	45
MODIFICADORES DE TESTES	46
MODIFICADORES DE NÍVEL	46
MODIFICADORES DE AJUSTE	49
CARGA DE BÔNUS.....	50
INTERVALOS EM TESTES PROLONGADOS	50
TESTES RESISTIDOS.....	52
MARGEM DE SUCESSO OU SUCESSO DEFINITIVO	52
AÇÃO CONJUNTA.....	53
CONFIRMAÇÃO INDIVIDUAL	53
SITUAÇÃO ESPECIAL PARA FORÇA.....	54
AÇÃO CONJUNTA E RESISTIDA	54
REGRA DOS MÚLTIPLOS TESTES UNIFICADOS (TESTE UNIFICADO).....	55
HABILIDADES MUNDANAS.....	55
ATAQUES E DEFESAS MUNDANOS	55
ARREMESSOS MUNDANOS	56
ATAQUES MUNDANOS COM ARMAS PRÓPRIAS.....	56
CLASSE DE TAMANHO.....	56
USANDO A FORÇA.....	58
TESTES DE FORÇA.....	59
FALHANDO NO TESTE DE FORÇA.....	59
AFETANDO A FADIGA.....	59
BÔNUS DE FORÇA (BF)	60
MOVIMENTAÇÃO E VELOCIDADE	60
CORRIDA.....	61
TERRENO DESFAVORÁVEL E FADIGA	62
SALTO	62
FORÇA NO SALTO.....	63
INFLUÊNCIA DO PESO NO SALTO.....	64
SALTO EM COMBATE	64
FÔLEGO E FADIGA.....	65
FADIGA	65
OS EFEITOS DA FADIGA.....	70
CONSEQUÊNCIA DE EXAUSTÃO.....	70
RECUPERAÇÃO DA FADIGA	71
FÔLEGO	71
COMBATE - ELEMENTOS FUNDAMENTAIS.....	72
TURNO DE AÇÃO	72
ÁREA DE CONTATO	73
INICIATIVA	73
MODIFICADORES DE INICIATIVA	74
TIPOS DE DANO.....	75
DANOS ATORDOANTES.....	75
DANOS FÍSICOS.....	75
DANOS FÍSICOS/ATORDOANTES.....	76

ÍNDICE DE PROTEÇÃO (IP)	76
PONTOS DE VIDA (PVs).....	76
DANO.....	77
RECUPERAÇÃO.....	77
PONTOS DE ATORDOAMENTO (PAs)	78
DANO.....	80
RECUPERAÇÃO.....	80
COMBATE – RESUMO RÁPIDO.....	81
JOGADORES DESCREVEM A AÇÃO DA RODADA.....	81
INICIATIVA	81
SEQUÊNCIA DE TURNO DE AÇÃO	81
SITUAÇÕES DE OBSTRUÇÃO OU AÇÃO DE DEFESA	82
CÁLCULO DE DANO	83
CONSEQUÊNCIAS.....	83
NOVO TURNO DE AÇÃO	83
NOVA RODADA	83
INFOGRÁFICO DE SEQUÊNCIA RÁPIDA DE COMBATE.....	84
COMBATE: O QUE É POSSÍVEL EM SEU TURNO DE AÇÃO.....	85
AÇÕES EXTRAS	85
ADIAR AÇÃO.....	85
DEFESA TOTAL	86
EXECUÇÃO DA AÇÃO: SUCESSO E FALHA.....	86
USO DE PODERES	86
COMBATE: O QUE É POSSÍVEL FORA DE SEU TURNO DE AÇÃO.....	88
FALAR	88
GESTOS	88
AÇÃO DE DESLOCAMENTO	88
AÇÃO DE OPORTUNIDADE OU REAÇÃO.....	88
INTERCEPTAÇÃO POR ÁREA DE CONTATO.....	89
INTERCEPTAÇÃO PARA DEFESA DE TERCEIRO.....	90
INTERCEPTAÇÃO PARA APOIO/AUXÍLIO DE TERCEIRO.....	90
SITUAÇÕES DE OBSTRUÇÃO	91
COMBATE: AÇÕES DE DEFESA E REAÇÕES.....	92
LIMITE DE AÇÕES DE DEFESA	92
MODIFICADORES DE DEFESA.....	92
ESQUIVAR	93
BLOQUEAR.....	94
BLOQUEIO RESISTIDO.....	96
BLOQUEIO CORPORAL.....	97
APARAR.....	97
CONTRA-ATAQUE.....	98
COMBATE: APLICANDO DANO E CONSEQUÊNCIAS	99
VERIFICAÇÃO DE DANO.....	99
RESULTADO FINAL.....	99
DADO DE FATALIDADE	99
DANOS ESPECIAIS.....	115
DANO DE IMPACTO DE ARMAS DE FOGO	115
DANO DE IMPACTO.....	115
DANO CONTÍNUO E REDUÇÃO DE IP	116
DANO ELÉTRICO.....	117
DANO DE FOGO OU CHAMAS.....	117
DANO POR LAVA	118
DANO POR ÁCIDO	118
DANO LOCALIZADO: ESPECÍFICO PARA PARTES DO CORPO	118
RECUPERAÇÃO.....	120
FICANDO COM UMA CICATRIZ	120
REGRAS ESPECIAIS PARA ARMAS	121

CLASSE E DIMENSÃO DE ARMAS/OBJETOS	121
CLASSE DE ARMAS	121
CLASSE DE DANO (GRAU DE DANO)	121
BÔNUS DE FORÇA NO DANO	122
CLASSE DE DIMENSÃO	122
REGRAS ESPECIAIS PARA ARMAS BRANCAS	124
ARMAS DE ARREMESSO	124
ARMAS BRANCAS APARENTADAS	124
FORÇA DE IMPACTO (FI)	125
DANO ESTRUTURAL	126
DANO ATORDOANTE	127
RECUPERAÇÃO	128
DANO ESTRUTURAL EM ALVO ORGÂNICO	128
REGRAS ESPECIAIS PARA ARMAS DE FOGO	130
DEFINIÇÃO	130
DEFESA CONTRA ARMAS DE FOGO	130
ARMAS DE FOGO APARENTADAS	130
CARACTERÍSTICAS	131
TIPO	131
PORTABILIDADE	133
CDT	133
RECUO	134
MUNIÇÃO	136
ALCANCE	139
MOD. INICIATIVA	140
DANO	140
FORÇA DE IMPACTO (FI)	140
DURABILIDADE	141
DISTÂNCIA E DIFICULDADE DE UM DISPARO	141
ESCOPETAS: DANO E ALCANCE	143
MIRA	143
ACESSÓRIOS PARA ARMAS DE FOGO	143
BALAS ALOJADAS E TRESPASSANTES	146
DISPARO COM SUCESSO APRIMORADO	146
DISPARO COM SUCESSO CRÍTICO	146
BALAS TRESPASSANTES	146
BALAS ALOJADAS	147
BALAS PERDIDAS	147
MANOBRAS ESPECIAIS COM ARMAS DE FOGO	148
DISPARO EM ARCO	148
RAJADA CONTÍNUA	149
RAJADA EM ARCO	149
ARREMESSO DE GRANADAS	149
EXPLOSIVOS	150
PULSO	150
EXPLOSÃO EM ESPAÇOS CONFINADOS	150
EXPLOSÃO SUBAQUÁTICA	150
FI vs PULSO	151
RIP	151
VEÍCULOS	152
ACELERAÇÃO	152
AUTONOMIA	152
CLASSE DE TAMANHO	152
BLINDAGEM	152
CONDUÇÃO	152
PESO	152
RESISTÊNCIA	152

VELOCIDADE	153
DANO EM VEÍCULOS	153
DANO ATORDOANTE.....	153
RECUPERAÇÃO.....	154
PERSEGUIÇÃO COM VEÍCULOS	154
DESPISTAR VEÍCULO EM PERSEGUIÇÃO.....	155
CORTAR E FORÇAR BATIDA.....	155
ESTOURO DO PNEU EM ALTA VELOCIDADE	156
SITUAÇÕES ESPECIAIS EM COMBATE	157
ALVO PARALISADO	157
ATAQUE COM ARMA EM DUAS MÃOS	157
ATAQUE PELAS COSTAS E ATAQUE SURPRESA.....	157
ATAQUES ATORDOANTES.....	158
ATAQUE TOTAL E CARGA	159
COMBATE EM CORRIDA	160
COMBATE EM MASSA	160
VALORES DE COMBATE	160
ROLAGEM E TESTE	161
DEFINIÇÃO E RESULTADO	161
COMBATE SUBMERSO.....	161
DESARME.....	162
IMOBILIZAÇÃO	162
LUTA ÀS CEGAS	163
LUTA COM DUAS ARMAS	163
MÃO OPOSTA.....	164
POSIÇÃO DESVANTAJOSA.....	164
LUTAS CORPO A CORPO	165
ARTES MARCIAIS	165
BRIGA.....	166
AIKIDÔ	167
ARTE MILITAR	169
BOXE.....	170
CAPOEIRA	171
JIU-JITSU	173
JUDÔ.....	174
KARATÊ	175
KENDÔ	176
KRAV MAGÁ.....	178
KUNG FU	179
LUTA LIVRE.....	180
MUAY-THAI	181
NINJUTSU.....	183
TAEKWONDO	185
SITUAÇÕES ESPECIAIS (FORA DE COMBATE)	186
ALTITUDE	186
ATROPELAMENTO	186
CALOR.....	187
DEBATE	187
FALTA DE SONO	187
FOME.....	188
FRIO.....	188
IDADE.....	189
JUVENTUDE	189
IDADE AVANÇADA	189
INFECCÕES.....	191
EFEITOS EXTRAS.....	191
PERDA DE SANGUE.....	193

PROFUNDIDADE	194
QUEDAS	194
SEDE	195
VENENOS	195
Construção de Personagens.....	202
COMO SE CONSTRÓI UMA FICHA	203
O QUE OU QUEM É VOCÊ?.....	203
CLASSE.....	204
RAÇA.....	204
SUBESPÉCIE	204
CATEGORIA ESPECIAL.....	204
ATRIBUTOS E APRIMORAMENTOS	204
PERÍCIAS.....	204
HABILIDADES ESPECIAIS	204
COMPLETANDO A FICHA	204
SISTEMA DE PONTUAÇÃO	205
CLASSE	206
MODIFICADORES POR SUBCLASSES.....	206
CUSTO	206
BÔNUS INICIAL.....	206
REDUTORES	206
OBRIGAÇÃO	206
EVOLUÇÃO DE BÔNUS	206
CLASSES GERAIS	207
ARCANO.....	207
ATIRADOR.....	207
GUERREIRO.....	207
SOTURNO.....	207
ESPECIALISTA.....	208
GENERALISTA.....	208
MULTICLASSE	208
RAÇA & SUBESPÉCIE.....	209
REGRAS E SISTEMA	209
CATEGORIA ESPECIAL	210
ATRIBUTOS	211
REGRAS E SISTEMA	211
ATRIBUTOS FÍSICOS.....	211
ATRIBUTOS MENTAIS	212
ATRIBUTO ESPECIAL.....	213
APRIMORAMENTOS	214
REGRAS E SISTEMA	214
LISTA DE APRIMORAMENTOS.....	215
A.....	215
B.....	222
C.....	223
D.....	229
E.....	234
F.....	236
G.....	238
H.....	241
I.....	243
J.....	246

M.....	247
N.....	250
O.....	252
P.....	253
R.....	256
S.....	257
T.....	263
V.....	265
PERÍCIAS	267
ADQUIRINDO PERÍCIAS	267
TIPOS DE PERÍCIAS	268
HABILIDADES OU PERÍCIAS APARENTADAS	269
PERÍCIAS DE DOIS VALORES	269
NÍVEL DE CONHECIMENTO.....	270
ESPECIALIZAÇÕES	270
QUANTIDADE DE TESTE E SUCESSO	271
PREENCHENDO A FICHA.....	271
LISTA DE ALGUMAS PERÍCIAS POSSÍVEIS	271
A.....	273
B.....	286
C.....	287
D.....	294
E.....	295
F.....	303
I.....	305
J.....	309
L.....	310
M.....	312
N.....	321
O.....	324
P.....	326
R.....	329
S.....	333
T.....	335
V.....	336
MANOBRAS ESPECIAIS E DE COMBATE	338
KIT DE PERÍCIAS.....	366
REGRAS DE CONSTRUÇÃO DOS KITS	366
ELEMENTOS COMPLEMENTARES DA FICHA.....	367
DADOS DO PERSONAGEM	367
ÍNDOLE	367
NÍVEL.....	369
APARÊNCIA.....	369
SORTE.....	370
BÔNUS DE FORÇA (B.F).....	371
ENERGIAS DIVERSAS	371
VELOCIDADE MÁXIMA	371
FADIGA	372
ÍNDICE DE PROTEÇÃO	372
VIDA	372
AVATAR/IMAGEM DO PERSONAGEM	373
ARMAS E PODERES	373
EQUIPAMENTOS E ANOTAÇÕES.....	373

HISTÓRICO	373
Evolução.....	374
DESENVOLVENDO O PERSONAGEM	375
PONTOS DE EXPERIÊNCIA.....	376
OS PONTOS DE EXPERIÊNCIA.....	377
PARTICIPAÇÃO NA AVENTURA	377
INTERPRETAÇÃO	378
SOLUÇÕES INTELIGENTES.....	379
INIMIGOS DERROTADOS	379
BÔNUS.....	381
REGRA SIMPLIFICADA.....	381
EVOLUÇÃO NA FICHA.....	382
PASSAGEM DE NÍVEL	382
PONTOS DE EVOLUÇÃO.....	382
EVOLUÇÃO	382
MULTICLASSE.....	382
ATRIBUTO	382
PERÍCIAS	383
PODERES E HABILIDADES NATURAIS/RACIAIS.....	383
REGRA DA COERÊNCIA.....	384
Ambientação.....	386
CAMPANHAS E HISTÓRIAS	387
CRÔNICAS.....	387
MATERIAL DE AUXÍLIO PARA AVENTURAS	390
Anexo 1: Tabelas Auxiliares.....	392
EXEMPLOS PRÁTICOS DE MODIFICADORES	393
TABELAS AUXILIARES	393
TABELA DE GRAU DE POTÊNCIA PARA TESTES RESISTIDOS	393
TABELA DE EXEMPLOS DE MARGEM DE SUCESSO	394
DURABILIDADE DE MATERIAIS	395
SITUAÇÕES UTILIZANDO ATRIBUTOS.....	396
TABELA DE EXEMPLOS DE USO DA CONSTITUIÇÃO	396
TABELA DE EXEMPLOS DE USO DA FORÇA	396
TABELA DE EXEMPLOS DE USO DA DESTRESA	397
TABELA DE EXEMPLOS DE USO DA AGILIDADE	397
TABELA DE EXEMPLOS DE USO DA INTELIGÊNCIA	398
TABELA DE EXEMPLOS DE USO DA VONTADE	398
TABELA DE EXEMPLOS DE USO DA PERCEPÇÃO	399
TABELA DE EXEMPLOS DE USO DA CARISMA	399
TABELA DE EXEMPLOS DE USO DO REFLEXO	400
SITUAÇÕES DE COMBATE FÍSICO	400
MODIFICADOR DE PODERES (MOD.PODER) PARA INICIATIVA.....	400
MODIFICADOR DE CENA PARA INICIATIVA	400
ATAQUE FÍSICO ARMADO OU DESARMADO, CORPO A CORPO OU DISPARO	401
ATAQUE DESARMADO: COMBATE CORPO A CORPO	401
ATAQUE COM ARMA BRANCA (E NATURAIS) CORPO A CORPO	401
ATAQUE COM ARMA DE FOGO, ARTILHARIA, ARMAS BRANCAS DE DISPARO OU DE ARREMESSO	402
TABELA DE DIFICULDADE PARA MANOBRAS DE DEFESA.....	403
Anexo 2: Armas e Equipamentos.....	404
EQUIPAMENTOS.....	405
DINHEIRO	405

ROUPAS E ACESSÓRIOS COMUNS	405
PERTENCES	405
OUTROS.....	406
ARMADURAS E COLETES	407
ELMOS E CAPACETES	411
ESCUDOS.....	413
ARMAS.....	416
ARMAS BRANCAS DE COMBATE CORPO A CORPO	416
ARMAS BRANCAS DE DISPARO	424
ARMAS BRANCAS IMPROVISADAS.....	425
ARMAS DE FOGO.....	429
ARMAS DE FOGO: EXPLOSIVOS	437
VEÍCULOS.....	445
PODERES ESPECIAIS DE ARMAS OU ARTEFATOS.....	447
Anexo 3: Adaptando Qualquer Ambientação.....	448
ADAPTANDO AMBIENTAÇÕES.....	449
ATRIBUTOS ADAPTÁVEIS	449
NOVAS PERÍCIAS	451
ENERGIAS DIVERSAS	452
PODERES ESPECÍFICOS.....	453
NÍVEL	453
PODER ANTERIOR	453
PONTOS PARA AQUISIÇÃO	453
TESTE DE PERÍCIA.....	453
GASTO DE ENERGIA.....	454
EXEMPLOS E VARIAÇÕES POR NÍVEL.....	454
Anexo 4: Ficha de Personagem.....	457
MODELO DE FICHA GENÉRICO	458
FICHAS PARA IMPRESSÃO.....	463
ARQUÉTIPOS DE PERSONAGEM.....	470



Introdução

O QUE É RPG?

RPG é uma sigla que abrevia a palavra RolePlaying Game, algo que poderia ser traduzido como “jogo de interpretação de personagens”. Diferente da maioria dos jogos, o RPG é colaborativo e social em que, normalmente, não existem competições; o objetivo é que todos ganhem ao se divertirem em grupo e na narrativa de cada história que ajudam a desenvolver. Por suas características de cooperação mútua e raciocínio lógico, em conjunto com a capacidade de estimular a imaginação de seus jogadores, tornaram o jogo amplamente incentivado pelo Ministério da Educação (MEC) como método de ensino no Brasil.

Com forte apelo à **imaginação, consegue inserir os jogadores na “pele” de personagens específicos em um mundo de ficção e aventura** e, diferente do teatro, em que os atores recebem um script indicando suas ações, no

RPG os jogadores têm livre-arbítrio para escolher suas próprias ações e fala dentro do enredo escolhido. Desta forma, os jogadores criam narrativas colaborativamente que afetam e são afetadas por todos os demais participantes. As escolhas e consequências destas escolhas é que dão a direção ao qual o jogo irá.

Cada partida (ou sessão) de jogo é única e contam uma parte da história que pode durar uma ou dezenas de sessões de jogo, dependendo da história planejada e das ações dos jogadores. Como em qualquer jogo, neste também existe um conjunto de regras que auxiliam e guiam naquilo que um personagem consegue executar. Estas regras são chamadas de sistema de jogo.

O grupo pode escolher ainda, dependendo do módulo de RPG escolhido, diversos tipos de enredo, desde aventuras de ficção com espadas e magias, a mundos de velho oeste, terror e suspense, investigação e ocultismo, ficção científica e muitos outros estilos. Existem então diversos módulos de RPG com diferentes sistemas de jogo e, cada qual possui um ou diversos enredos fantasiosos.

Não há limites para a quantidade de pessoas em um grupo de RPG, no entanto, quanto mais gente mais difícil é para administrar o jogo, por isso, recomenda-se um número de até 6 pessoas – pelo menos para os iniciantes. Em todos estes grupos existem os **jogadores que conduzem um único personagem** (em alguns sistemas são permitidos mais de um) e um jogador chamado de **Narrador, Mestre do Jogo ou GM (Game Master)**, ao qual é lhe conferida a responsabilidade pela criação básica da história e narrativa do jogo, além do controle de todos os demais personagens que não possuem um jogador (personagens não-jogadores, chamados de NPC: Non Player Character), julgamento das ações dos personagens, aplicação das regras etc.

MATERIAL

Em cada sistema de jogo há a necessidade da utilização de um ou mais tipos de dados para que sejam feitas verificações de sucesso ou fracasso em uma ação mais complexa dos personagens. Assim existem não somente os tradicionais dados cúbicos de 6 faces, conhecidos por todos nos demais jogos de tabuleiro, como também

dados específicos em formas diversas com 4, 8, 10, 12, 20 lados, entre outros. Entretanto, o TSGen utiliza-se apenas dos dados 6 e 10 faces.

Além dos dados, o RPG normalmente requer uma ficha de personagem para cada jogador, na qual se anotam as informações do personagem e as mudanças ocorridas nele durante sua evolução nas sessões. Também são usados lápis e papel para anotações diversas dos jogadores, ou em alguns casos mais modernos, versões digitais.

Alguns também se utilizam de miniaturas de monstros, personagens, cenários, etc., para facilitar a visualização da cena a ser contada e simplificar problemas comuns na aplicação de determinadas regras. Por exemplo, em um combate, o uso de miniaturas em um mapa de movimentação (mapa com desenhos de quadrados iguais e juntos, utilizados para representar distâncias e deslocamento dos personagens) permite visualizar quais as possíveis trajetórias até o inimigo, rotas de fuga, esconderijos etc.

O QUE POSSO FAZER?

Ao criar um personagem, este pode ser interpretado e agir da maneira que o jogador desejar desde que impostas às devidas limitações do cenário e sistema que estão jogando, por exemplo, existem sistemas em que se pode jogar com personagens detentores de poderes mágicos ou de altíssima tecnologia, enquanto que em outros, os personagens são muito próximos à realidade.

O personagem tem sempre seu próprio conhecimento, lembranças e habilidades, diferente muitas vezes do conhecimento do jogador que o interpreta. O jogador deve sempre separar o que ele sabe e o que seu personagem sabe, assim como as informações que sabe durante a sessão: se um jogador leu algum dado da ficha de outro jogador não significa que o seu personagem sabe esta mesma informação deste personagem, assim como qualquer outro comentário feito fora do jogo.

O PAPEL DO MESTRE/NARRADOR: QUEM É E O QUE FAZ?

Como já mencionado anteriormente, o Mestre é aquele responsável pela condução dos NPCs, apresentação inicial da história, cenários, aplicação correta das regras e, principalmente, aquele que deve sempre pensar na diversão de todo o grupo, assim como a própria. Por isso, o Mestre a ser escolhido deve ser preferencialmente aquele com mais experiência no grupo e com conhecimento aprofundado nas regras do sistema que irão jogar.

Quando deparado com problemas e dúvidas, o Mestre tem a opinião final, seguindo ou não as regras básicas do jogo de forma ao melhor desenvolvimento e diversão do grupo. O Mestre inclusive pode burlar, secretamente, algumas regras se isso resultar no melhor desenrolar da aventura e no divertimento do grupo, mas isso não pode ser uma constante ou perde a aleatoriedade do jogo. Como as rolagens de dados do Mestre são feitas em segredo, este pode alterá-las, se necessário, sem que os jogadores saibam. O bom senso é o fator importante para o Mestre decidir quando deve ou não fazer isso. O melhor narrador tem a confiança de todos os jogadores mesmo com as jogadas em segredo.

O Mestre, como um contador de histórias, pode narrar o que quiser com os jogadores: se ficaram doentes, ricos, sofreram um acidente ou qualquer outra opção. Seja qual for sua narração, o mestre deve ser um árbitro imparcial e não um adversário; muito pelo contrário, deve sempre atender por divertir o grupo. Um Mestre que cede a tudo que os jogadores querem sem obstáculos é tão chato quanto um que impossibilita tudo e sempre coloca dificuldades absurdas ou impossíveis.

A história criada pelo Mestre oferece desafios e provas que sempre devem ter alguma forma dos personagens ultrapassarem, seja com suas habilidades próprias, algum objeto que devem conseguir durante momento anterior na aventura ou com ajuda de todos do grupo (normalmente a melhor opção). É importante lembrar que perder também faz parte do jogo. Nem sempre os jogadores podem ter o sucesso que esperam e o narrador deve administrar isso de maneira a não desanimar os demais.

O Nascimento do TSGen RPG

Sua gênese remonta ao RPG Trevas, um módulo do Sistema Daemon, cujas páginas foram desbravadas por aventureiros brasileiros em 1992. O sistema original, como um diamante bruto, continha as sementes da imaginação, em um excelente cenário. No entanto, para meus jogadores e a diversidade de caminhos que seguíamos, tornou-se necessária a criação de novas regras e adaptações que foram se transformando e alterando cada vez mais em um processo de metamorfose do sistema.

O TSGen RPG não se contentou com a sombra de seu antecessor. Suas regras foram lapidadas, suas arestas arredondadas. Alterações e mudanças feitas de tal forma que um sistema completamente novo surgiu. Aqui, a imersão é uma alquimia: escolha entre a simplicidade das estrelas ou a complexidade das galáxias. Cada grupo molda o sistema à sua vontade.

Aqueles que conhecem o Sistema Daemon ou o livro Trevas, podem nem perceber ligações. O TSGen RPG é um espelho que reflete incontáveis mundos. Personagens ganham vida, cenários se desdobram. Aqui, a interpretação é a estrela-guia, e os dados, meros coadjuvantes. Bem-vindos ao teatro onde os papéis são escritos pelas estrelas e interpretados por sonhadores., pois perceberão que o TSGen RPG é um sistema que abre um leque de possibilidades em criações de personagens, ambientação e regras a serem usadas, sejam estas detalhistas ou mesmo simples e rápidas para sessões com foco menor em rolagem de dados e mais na interpretação, afinal é um teatro de interpretação de papéis em diversos ambientes fantásticos.

O nome TSGen RPG foi dado como sigla para o significado: **Teatro de Sistema Genérico de RPG**, e aqui, as palavras são pincéis, os dados são oráculos e a imaginação é a força motriz. Como um diretor habilidoso, você moldará narrativas épicas, explorando cenários tão vastos quanto o próprio infinito. Prepare-se para uma jornada onde as estrelas são suas testemunhas e os dados, seus cúmplices. Bem-vindo ao palco do impossível.



sistema de Jogo

SISTEMA

O sistema TSGen é ambíguo e adaptativo, tendo regras básicas que são acrescidas de regras simples (utilizam de poucas diretrizes, focando na interpretação do jogo) ou de regras mais detalhadas (visam uma proximidade maior com a realidade em circunstâncias diversas). Sendo ainda possível mesclar regras de ambos os tipos para que o Mestre, com mais experiência, possa alternar em momentos de velocidade de jogo e momentos que necessitam determinar situações específicas e de importância circunstancial. Desta forma, apresentaremos três módulos adiante, chamados de Regras Básicas, Regras Simplificadas e Regras Avançadas.

Lembre-se que a maior de todas é a regra de ouro de todo RPG: **a melhor regra é aquela que melhor ajudar na diversão de todo o grupo!** Ou seja, o Mestre e seu grupo podem usar, alterar ou mesmo não usar qualquer uma das regras apresentadas em um RPG, desde que isso seja para o melhor desenvolvimento da aventura e diversão de todos. As regras a seguir servirão para auxiliar, mas será o Mestre e o seu grupo a decidir o que usarão ou mesmo modificarão.

DADOS



No sistema TSGen são utilizados os dados de 10 faces e os tradicionais dados de 6 faces. Os dados de 10 faces podem ser usados individualmente ou em par. Quando individuais, apresentam números de 1 a 10, mas quando usados em par, são usados para indicar um número de 01 a 100, em que um deles (normalmente o primeiro dado rolado) representará o número da dezena e o segundo dado o número da unidade seguinte a completar a numeração. Por exemplo, se em uma rolagem saí primeiro o número 3 e na segunda saí o número 9, significa que o resultado da rolagem foi 39. O valor 10 em um dado de 10 faces normalmente vem representado pelo 0 (zero), assim, em um teste com resultado duplo de 10 (ou zeros) nos dados, indica o valor 100.

OBS.: existem dados de dezena que já indicam um valor de dezena, assim podendo ser usado em conjunto com um dado tradicional D10 (10 faces unitárias), da mesma forma existem também enormes dados com números de 01 à 100. Podem ser usados normalmente, mas ambos dispensáveis e facilmente adaptada a regra para o uso dos D10 explicados aqui.

Os dados serão mencionados nas regras adiante da seguinte maneira **xDf**, em que o primeiro valor, representado por "x" significa o número de dados da mesma face a serem jogados e, o segundo valor, representado por "f", o tipo de dado usado indicado por seu número de faces. Desta forma ficam previamente entendidos, como nos exemplos:

1D6 – um dado de seis faces;

1D10 – um dado de dez faces;

1D100 – rolagem de dois dados de dez faces, sendo um representando a dezena e o segundo a unidade (ou mesmo rolagem de um dado de 100 faces ou um dado de dezena junto com um dado de 10 faces para unidade).

Neste módulo iremos explicar as regras base para o sistema, conceitos que se aplicam em qualquer das opções de regras que o Mestre e jogadores decidirem usar no sistema.

Mas afinal, quando devemos usar regras de sistemas? Para a realização de uma ação mais complexa com alguma probabilidade de erro, o Mestre utiliza de um **Teste de Ação**, ou seja, o jogador deve fazer um teste com base em determinados valores em sua ficha de personagem e utilizando os dados para verificar se houve sucesso ou falha na ação desejada. Para se explicar como se testar uma ação é necessário explicar o que significam alguns conceitos base.

TIPOS DE AÇÃO

Quando um jogador indica o que seu personagem irá fazer, ele está indicando a ação que pretende que seu personagem faça. Estas ações podem ser de vários tipos e podem ser classificadas em três tipos em jogo: **Ações Livres**, **Ações Comuns** e **Ações Complexas**.

Ações Livres

Aquelas que podem ser executadas sem que se perca o turno de ação (saiba mais adiante) e, em situações normais, sem necessidade de um teste para sua execução, podendo ser executada em conjunto com outras ações de qualquer tipo, pois esta impacta nada ou pouco nas demais ações feitas em conjunto. Falar é um bom exemplo de ação livre que pode ser executada em conjunto com qualquer outra ação e sem a necessidade de teste – salvo situações especiais avaliadas pelo Mestre. Outros exemplos: andar (embora acarrete em dificuldade para algumas ações, principalmente se estiver correndo), olhar em uma direção específica (desde que não tenha de rotacionar todo o corpo), fazer um teste de resistência etc. Importante destacar que determinadas circunstâncias podem descaracterizar uma Ação Livre, normalmente quando a mesma tem algum tipo de obstáculo que possa impedir sua execução simples.

Ações Comuns

Movimentos simples que não necessitam de qualquer rolagem de dados – mais uma vez podem ocorrer situações específicas em que estas ações possam entrar na categoria de Ações Complexas, explicada a seguir. Estas ações consomem um ou mais turnos de ação (explicado adiante). Alguns exemplos podem ser: abrir uma porta destrancada, pegar um objeto estático, guardar um objeto na mochila etc.

Ações Complexas

Compreendem aquelas ações que necessitam de conhecimento específico e/ou devem ser feitos testes para que se confirmem o sucesso de sua execução. Estas ações consomem um ou mais turnos de ação. Enquadram-se nesta categoria todas as Perícias ou ações ativas que necessitem teste de Atributo (como levantar um objeto com teste de força, por exemplo).

TURNO, RODADA E CENA

Os conceitos de turno, rodada e cena são aplicados quando os personagens se envolvem em uma situação de conflito que exija ações complexas. A partir deste momento, se em algum tipo de combate, é necessária a rolagem das iniciativas (explicado mais adiante) de cada um que deseja exercer seu momento de ação. Dentro desta situação se define **turno** como o momento de ação de um determinado personagem, seja um PC ou um NPC, e, ao fim de uma sequência que passa por todos os turnos de ação de cada personagem envolvido na situação, se define uma **rodada**.

Ao citar que é o “turno de ação de um personagem”, o Mestre está indicando que é o seu momento de agir.

Se for necessário temporizar um turno, considere o tempo de uma ação rápida, algo em torno de 3 a 5 segundos, enquanto que uma rodada completa poderia variar conforme a quantidade de pessoas envolvidas e ações de cada um durante a rodada, podendo chegar em até 30 segundos.

O final de todas as rodadas é chamado de **cena**. A cena nada mais é do que todo o desenrolar de uma situação de conflito, do início ao seu fim – podendo levar segundos, vários minutos ou até horas. A cena também pode ser identificada fora de situações de conflito, significando como um período de tempo em que se desenrola uma determinada circunstância (trajeto de avião de um ponto ao outro, grupo almoçando em uma taverna etc.).

Alguns poderes, recuperação de Pontos de Vida, energias etc., são indicados com uma numeração seguida de referências do tipo **rodada/minuto**. Nesta indicação, o primeiro termo se remete a cenas em que o personagem esteja em situações de conflito ou combate, enquanto que o segundo se remete a cenas fora de combate. Considere que a adrenalina e o instinto de sobrevivência de cada personagem afeta sua dinâmica corporal e energética e, quando estiver em um combate, ocorre **esta aceleração**. No exemplo “recuperação de 1 PV por rodada/minuto”, significaria que em cenas de combate o personagem recuperaria 1 Ponto de Vida a cada nova rodada após o dano recebido, enquanto que em cenas fora de combate, recuperaria estes mesmos pontos a cada minuto.

TESTANDO UMA AÇÃO

No desempenho de uma ação através de seu teste, torna-se necessário verificar qual será o valor parâmetro deste. Isto pode ser feito de duas maneiras, dependendo do uso das Regras Simplificadas ou Regras Avançadas. O valor parâmetro para o teste é indicado por um número de porcentagem que é chamado de **Valor de Teste**. Dependendo do resultado, em comparação a este valor, será definido o grau de sucesso ou falha da ação.

MODIFICADORES DE TESTE

Alguns fatores favorecem ou prejudicam as ações dos personagens. Aos fatores positivos são aplicados bônus aos testes de porcentagem (soma de valores), enquanto os fatores negativos são reduzidos determinados valores (subtração de valores). O valor final, já considerados os devidos modificadores, sejam positivos ou negativos, é o novo Valor de Teste para a rolagem de dados. Estes serão melhores explicados em Regras Simplificadas e Regras Avançadas.

TESTE DE ATRIBUTO

Cada personagem tem um conjunto de Atributos que definem características básicas essenciais de seu corpo (saiba mais detalhes em Criação de Personagem). Em algumas situações se faz necessário o teste de algum Atributo do personagem, seja sua força para levantar um objeto pesado, sua agilidade para se equilibrar sob um muro, sua percepção para ouvir uma conversa atrás de uma porta etc. Nestes casos deve ser usada a coluna **Valor de Teste** indicada na ficha do personagem e alterada pelos devidos modificadores na ação – se existirem. Os Atributos são:

Força (FR) → Levantar ou carregar objetos, disputar uma queda de braço ou qualquer outra medição de força etc.

Constituição (CON) → Teste de resistência a ataques físicos, ataques atordoantes, evitar perda de consciência, resistir a doenças, venenos e tortura física, segurar/manter o fôlego etc.

Agilidade (AGI) → Testes de equilíbrio, para desviar ou se esquivar de objetos e/ou ataques, movimentos em geral que precisem de velocidade e mobilidade de todo o corpo ou mesmo uma parte maior de um todo (braço ou perna, por exemplo) etc.

Destreza (DES) → Gestos rápidos com as mãos ou qualquer ação delicada/minuciosa (como, por exemplo, tentar passar uma argola por entre um aro de aço sem encostar suas bordas no aro) etc.

Reflexo (REF) → Relacionado a velocidade de reação, o pensamento rápido refletido na reação física involuntária frente a determinado estímulo.

Inteligência (INT) → Testes de raciocínio lógico, memória, compreensão e resolução de problemas diversos etc.

Vontade (VON) → Resistência a efeitos mágicos, psíquicos ou similares que afetem a mente, resistência a torturas psicológicas, reforçar a vontade frente a obstáculos ou adversidades ante seu objetivo (pode ser chamado também de persistência/determinação), resistir ao medo/pavor etc.

Percepção (PER) → Envolve todos os testes relacionados aos cinco sentidos, podendo ser usado para perceber um ataque pelas costas, ouvir algo atrás da porta ou um barulho distante, ver algo pequeno em distância ou se movendo em grande velocidade, sentir e identificar um odor/cheiro, gosto ou toque, análise perceptiva de algo (mas não a conclusão, apenas verificação de fatos identificados pelos sentidos) e, em alguns casos, até mesmo algo além dos sentidos normais, como uma sensação ou intuição etc.

Carisma (CAR) → Testes relacionados à presença do indivíduo frente a situações que envolvam outras pessoas em tratos sociais, impressão à primeira vista que outros possam ter sobre o indivíduo e a forma como cativou uma pessoa em uma conversa etc.

Reflexo (REF) → São os testes relacionados à reação frente situações inesperadas (ataques de surpresa, ação improvável ou desconhecida), reação muscular defensiva (Reflexo de Combate), etc.

TESTE DE SORTE

Em alguns momentos a Sorte do personagem pode ser testada. Ela pode ser usada pelo Mestre para se testar secretamente as possibilidades para uma determinada situação na vida do personagem ou um teste feito pelo

próprio jogador em um jogo de azar, por exemplo. Seu uso deve ser feito de maneira dosada e moderada, pois exagerar em jogadas de dados pode tornar uma sessão de jogo muito enfadonha.

TESTANDO PERÍCIAS

O conhecimento de um personagem em determinadas áreas é indicado pela Perícia que possui na mesma e esta é testada sempre que pretende executar uma ação referente à mesma. Sempre que o personagem estiver em situação em que a Perícia seja determinante no sucesso ou fracasso da ação, deve ser feito um teste da Perícia relativa à ação necessária usando seu Valor de Teste com os devidos modificadores de teste para a ação pretendida.

SORTUDO

Em qualquer personagem principal de uma história ou mesmo em alguns antagonistas especiais de uma história, sempre podem acontecer momentos em que a vida intervém em seu favor. Isto se reflete no sistema de intervenção que chamamos de **Rolagem de Sortudo**, ou simplesmente **Sortudo**. Todos os jogadores podem usar, **UMA única vez por SESSÃO DE JOGO** (ou UMA vez por aventura, se o Mestre preferir assim), a Rolagem de Sortudo, na qual ele **decreta, antes da rolagem dos dados, o uso do Sortudo**, desta forma não será necessária a rolagem de dados daquele teste, sendo **decretado o melhor resultado possível**: um teste simples teria um valor de 01, um dano, iniciativa ou Teste Resistido (saiba mais sobre estes mais adiante) teria seu valor máximo possível nos dados. O uso do Sortudo nunca pode ser decretado depois de uma rolagem de dados para mudar seu valor após um resultado já realizado. Somente testes em que haja a possibilidade de lançamento de dados, com alguma possibilidade de sucesso, é que o teste pode ser feito – um teste em que a dificuldade ocasionaria em impossibilidade para as habilidades do personagem, não será possível usar isto.

Caso um Sortudo não seja usado em uma sessão, não será acumulado para a seguinte possibilitando ter dois Sortudos. Se não usar em uma sessão, simplesmente não usufruiu deste e expirou.

Existem ainda alguns casos em que o Sortudo não poderá ser usado e estes serão explicados individualmente em cada regra mencionada mais adiante – caso não seja feito, estando dentro do que aqui foi explicado, poderá ser usado sem outras restrições. De um modo geral, toda vez que um teste seria decretado falha automática e o Mestre conceder uma possibilidade de teste (conforme informado nas regras nos próximos capítulos), ele também pode vetar o uso do sistema de Sortudo. Ficando ao seu critério permitir ou não isso – e lembre que nestes casos não costumam nem ter Sucesso Crítico ou Sucesso Aprimorado, de forma que o uso do Sortudo só acarretaria em um Sucesso comum.

Assim como é usado para os Personagens dos Jogadores, o Mestre pode dispor de NPCs (outros personagens do jogo que não são controlados pelos jogadores, mas pelo Mestre) que podem usar o Sortudo. Normalmente isto é usado para os principais antagonistas das histórias, mas alguns inimigos menores e com sua devida importância para história, podem também ter a possibilidade deste uso – note que isso deve ser dosado para não tornar este sistema banalizado para qualquer tipo de personagem sem importância.

REGRAS SIMPLIFICADAS

Neste módulo será explicado toda a sistemática do jogo que pode ser usado da forma mais simplista e rápida, relevando regras que remetem ao detalhismo ou mesmo que se aproximam do realismo. Ou seja, serão regras para aqueles que preferem sistemas simples e focam mais no decorrer da história, perdendo menos tempo com rolagens de dados, verificações em tabelas ou mesmo cálculos – até existem, mas são bem simples em comparação à versão detalhada. Aqueles que desejam maior detalhismo e proximidade com a realidade, sigam para o próximo módulo: Regras Avançadas.

DADOS UTILIZADOS

Nestas regras mais simples, usaremos apenas os dados de 6 faces (D6) e de 10 faces (D10), não sendo necessário a rolagem para resultados de dezena e unidade.

VALORES DE TESTE

Mencionado no módulo anterior, o Valor de Teste será o parâmetro para a comparação em relação ao resultado da rolagem de dados. Para a execução de uma ação lança-se 1D10 comparando o resultado com o Valor de Teste, e assim pode ocorrer um **Sucesso**, um **Sucesso Aprimorado**, um **Sucesso Crítico**, uma **Falha** ou uma **Falha Crítica**.

Sistemática: pegue o Valor de Teste relacionado ao Atributo ou Perícia a ser usado e elimine o seu último valor numérico para ter um Valor Simples de Teste, por exemplo, um valor 57, resultaria em um Valor Simples de Teste de 5, pois eliminaria o último elemento que é o número 7 (caso o número seja apenas de um dígito, considere o valor zero). Após isso, **aplique as respectivas dificuldades relacionadas a ação** (Modificadores de Teste) e, **em seguida, role 1D10**. O resultado deve ser comparado ao Valor de teste. Definindo então as possibilidades de sucesso e fracasso conforme explicado e detalhado a seguir:

SUCESSO ---> Quando o **valor obtido nos dados for igual ou menor que o Valor de Teste**. A ação ocorre corretamente como deveria;

SUCESSO APRIMORADO ---> quando o **valor obtido nos dados for igual à metade do Valor de Teste (arredondado para baixo)**. Um Sucesso Aprimorado é uma ação de qualidade e resultado superior ao simples sucesso, mas não tão excepcional quanto o Sucesso Crítico;

SUCESSO CRÍTICO ---> Quando o **valor obtido nos dados for igual a 1**. A ação vai além do esperado, tendo algum diferencial superior ao que se desejava inicialmente (maior dano no ataque, melhor acerto, melhor resultado etc.);

FALHA ---> Quando o **valor obtido nos dados for igual ou superior ao Valor de Teste**. A ação simplesmente falha (não ocorrendo ou sendo malsucedida, dependendo das circunstâncias e da ação);

FALHA CRÍTICA ---> Quando o **valor obtido nos dados for igual a 10**. Ocorre uma falha catastrófica, acarretando consequências diversas relacionadas a ação realizada e/ou ocorre uma Carga de Bônus (explicada adiante).

Um Sucesso Crítico deve ser considerado um sucesso que vai além da expectativa, atingindo melhor do que o esperado ou até no limiar das possibilidades positivas. Em uma ação de ataque pode ser um acerto que causa maior dano e/ou em um ponto mais vulnerável de um alvo. Em ações diversas, e diferentes de um ataque,

pode conceder maiores chances de novas interações, informações e/ou vantagens (que podem ser desde vantagens mentais, sociais ou mesmo físicas), referentes e consequentes a ação em questão.

Exemplos: bônus em teste de Atributo, bônus em testes de Perícias relacionadas com as consequências positivas da ação anterior, recebimento de informações além do normal, Dano Crítico no ataque, acerto em ponto mais vulnerável do alvo, etc.

Já a Falha Crítica seria um erro desastroso ao tentar realizar uma ação, acarretando consequências de alguma forma negativa para o personagem e algumas vezes até para aliados. Esta situação pode também resultar em uma Carga de Bônus que será explicado adiante.

Exemplos: redutores em teste de Atributo, redutor em testes de Perícias relacionadas com as consequências negativas da ação anterior, reações muito negativas ou mesmo combativas de onde não deveria, acerto em alvo errado e não desejado, perda de equilíbrio e/ou chance de reação etc.

Em ambos os casos o Mestre deve avaliar a situação e aplicar a ação mais relevante e lógica, sendo que algumas falhas críticas podem fugir um pouco da lógica, parecendo uma ação casual e desastrosa de pura falta de sorte no destino.

VALORES DE TESTE MAIOR OU IGUAL A 10

Quando o Valor de Teste tem um valor igual ou maior que 10, seja pelos modificadores de ação ou devido ao próprio alto valor da Perícia (ou Atributo), ocorre uma situação diferenciada no caso de um resultado de valor 10 obtido em uma rolagem de dado. Neste caso, deve ser descontado 10 pontos do Valor de Teste do personagem, para a definição de novo Valor de teste, então é feita uma nova rolagem de 1D10 com base neste novo valor. Considere então que, se o resultado for maior que este novo Valor de Teste, o resultado da ação é uma Falha Crítica caso contrário (menor ou abaixo), foi uma Falha comum. Neste segundo teste, SEMPRE o valor 10 será considerado uma Falha Crítica. Isto deve ser feito novamente caso o valor continue igual ou maior que 10 e o jogador tire novamente um valor de 10 nos dados.

Exemplos: se um personagem faz um teste com uma Perícia tendo 183% nesta. Ele rola 1D10, tendo resultado 10, em teoria, ele teria sucesso sendo que seu Valor de Teste é 18 (elimina o último valor numérico que é 3), mas as regras indicam que o valor 10 é uma Falha Crítica, mas como ele tem Valor de Teste igual ou superior a 10, ele deve descontar 10 pontos de seu Valor de Teste ($18-10 = 8$) e fazer NOVA rolagem de 1D10, tendo o valor 8 como novo Valor de Teste. Se nessa segunda rodada ele tira um valor 10 novamente, é Falha Crítica, assim como se ele tirasse 9, que é acima de seu novo Valor de Teste, será uma ação de Falha normal.

MODIFICADOR BASE

O Modificador Base é como nomeamos todo modificador usado nas Regras Simplificadas para definir o grau de dificuldade de uma ação. Se a dificuldade é maior, acarreta um valor a ser reduzido do Valor de Teste, enquanto se for mais fácil ou simples, a numeração se soma valor ao Valor de Teste. Assim será usado modificadores indicados por NÍVEL DE DIFICULDADE, onde, cada nível representa uma **adição ou subtração de 1 ponto**.

Classificação das dificuldades de um teste:

Extremamente Fácil

Modificador: +3

Atividades de treinamento e de execução simples ou fácil até para os desconhecedores ou treinados na Perícia ou ação.

Exemplo: largar uma pedra estando acima de um alvo grande, imóvel e bem próximo (Atributo DEX).

Muito Fácil

Modificador: +2

Atividades de treinamento e de execução quase que básica ou muito simples, algo que se fazia em treinamento básico ou que seria apenas parte de uma ação rotineira.

Exemplos: rolar de lado (Perícia Acrobacia), esquivar de algo grande e muito lento vindo na direção do personagem (Perícia Esquiva ou Atributo Agilidade), perceber uma marca óbvia da localização de um objeto mal escondido (Atributo Percepção) etc.

Fácil

Modificador: +1

Atividades rotineiras e de fácil execução, algo que se faz todo dia ou mesmo poderia ser feito ou aprendido facilmente no conhecimento da Perícia ou atividade em questão.

Exemplos: dar uma cambalhota simples (Perícia Acrobacia), esquivar de algo grande e lento vindo na direção do personagem (Perícia Esquiva ou Atributo Agilidade), ouvir a proximidade de alguém tentando seguir o personagem não sendo sorrateiro (Atributo Percepção), perceber uma marca óbvia da localização de um objeto escondido (Atributo Percepção), abrir uma fechadura muito simples com instrumentos próprios para tal (Perícia Manuseio de Fechaduras – Fechaduras Mecânicas) etc.

Normal

Modificador: zero

Atividades que podem ser desde rotineiras a até um grau de dificuldade bem pequeno.

Exemplos: dar um mortal (Perícia Acrobacia), ouvir a proximidade de alguém tentando seguir o personagem sorrateiramente (Atributo Percepção), resistir ao efeito mais agravante de um veneno fraco (Atributo Constituição), abrir uma fechadura com instrumentos próprios para tal (Perícia Manuseio de Fechaduras – Fechaduras Mecânicas) etc.

Trabalhoso

Modificador: -1

Atividades com um grau de dificuldade um pouco além do normal, embora nada muito complicado.

Exemplos: dar um duplo mortal (Perícia Acrobacia), resistir ao efeito mais agravante de um veneno mediano (Atributo Constituição), convencer um bandido pouco fiel a revelar o paradeiro de seu chefe (Perícia Lábria), abrir uma fechadura complexa com instrumentos próprios para tal (Perícia Manuseio de Fechaduras – Fechaduras Mecânicas) etc.

Razoavelmente Difícil

Modificador: -2

Atividades pouco mais complexas, gerando certo grau de dificuldade.

Exemplos: desviar de um ataque de raio ou rajada de poder ou de uma arma branca de disparo (flecha) (Perícia Esquiva ou Atributo Agilidade), se equilibrar encima de uma corda em uma grande altura (Atributo Agilidade), resistir ao efeito mais agravante de um veneno forte (Atributo Constituição), convencer um bandido a revelar o paradeiro de seu chefe (Perícia Lábria), abrir uma fechadura complexa com poucos instrumentos para tal (Perícia Manuseio de Fechaduras – Fechaduras Mecânicas) etc.

Difícil

Modificador: -3

Atividades complexas de dificuldade considerável.

Exemplos: desviar de um ataque em grande velocidade (Perícia Esquiva ou Atributo Agilidade), se equilibrar encima de uma corda em uma grande altura e com efeito de ventania médio ao redor (Atributo Agilidade), resistir ao efeito mais agravante de um veneno forte e exótico (Atributo Constituição) etc.

Muito Difícil

Modificador: -4

Atividades muito complexas e de dificuldade alta.

Exemplos: se equilibrar encima de uma corda em uma grande altura e com temporal forte (Atributo Agilidade), resistir ao efeito mais agravante de um veneno extremamente forte e exótico (Atributo Constituição), convencer um bandido muito fiel a revelar o paradeiro de seu chefe (Perícia Lábia), abrir uma fechadura complexa com apenas um prendedor de cabelo ou clipe de papel (Perícia Manuseio de Fechaduras – Fechaduras Mecânicas) etc.

Extremamente Difícil

Modificador: -5

Atividades de alta complexidade e dificuldade, em que normalmente os peritos poderiam executar.

Exemplos: acertar com uma pedra uma maçã à média distância (Perícia Arremesso de Combate), se equilibrar encima de uma corda em uma grande altura e com temporal muito forte (Atributo Agilidade) etc.

Absurdamente Difícil

Modificador: -6

Atividades extremamente difíceis até para os mais hábeis na área.

Exemplos: acertar com uma pedra uma mosca voando próxima (Perícia Arremesso de Combate), se equilibrar encima de uma corda em uma grande altura e com um furacão ao redor (Atributo Agilidade) etc.

Improvável

Modificador: -7

Atividades em que êxito ocorre apenas nos melhores entre os melhores, sendo todas as chances contra o executor.

Exemplos: acertar com uma pedra uma mosca voando em grande distância (Perícia Arremesso de Combate), se equilibrar encima de uma corda em uma grande altura e com um furacão muito forte ao redor (Atributo Agilidade) etc.

OBS.: dificuldades maiores do que o grau Improvável (-7) podem acontecer em situações especiais que infringem dificuldades mais absurdas, como se a improvável chance de sucesso na ação fosse ainda maior neste caso. Para isso não há uma nomenclatura especial, sendo apenas considerado algo improvável aumentando o redutor conforme for necessário. Deve ser usado com cautela pois representa algo muito absurdo mesmo a cada valor além.

Caso algum modificador acabe por reduzir a **zero o Valor de Teste** de um personagem, o teste automaticamente falha, mas o Mestre pode decidir conceder uma **rolagem de 1D10 em que valores de 9 a 10 signifiquem que foi um Falha Crítica, 3 a 8 uma Falha e 1 e 2 um Sucesso Normal** (neste caso, não existe possibilidade de Sucesso Crítico). No caso de **Valor de Teste 1 a 4**, na rolagem para um ataque, caso obtenha o valor 1, deve ser rolado novamente o 1D10 e considerando resultado **1 como Sucesso Crítico, 2 e 3 um Sucesso Aprimorado, 4 a 10 um Sucesso padrão**.

CARGA DE BÔNUS

A Carga de Bônus pode ser usada tanto para substituir um resultado de Falha Crítica como para complementar este resultado de forma a reduzir uma consequência catastrófica. Por exemplo, se em uma ação de Falha Crítica poderia resultar em algo mortal para um terceiro personagem jogador que não é o mesmo que teve a Falha Crítica, o Mestre poderia dar uma Falha simples ou uma Falha Crítica mais leve e ganhar uma Carga Bônus. Mas o que ganha com uma Carga Bônus? Ela **concede** ao Mestre um **bônus de +20 aos seus Valores de Testes (ou +2 se considerar já no Valor Simples de Teste)** que poderá ser usado por qualquer NPC rival aos jogadores em qualquer momento daquela sessão. Após seu uso, este se perde, não podendo ser usado novamente nem pelo NPC que já usou e nem para qualquer outro.

Esta Carga Bônus pode ser acumulada por quantos vezes o Mestre permitir em situações de Falha Crítica, mas seu uso **máximo acumulado é limitado em +100 (ou +10 em Testes Resistidos) em um único teste**. Se, por exemplo, o Mestre acumular 120 pontos em sua Carga Bônus devido diversas Falhas Críticas dos Jogadores, ele pode usar um máximo de 100 de bônus para um único teste, sobrando ainda 20 de bônus para outro teste que desejar usar; poderia usar de 20 em 20; ou até várias vezes: 40 para um teste, 20 para outro e 60 para um terceiro; etc.

Este acúmulo de valores de Carga Bônus, embora seja infinito, zera automaticamente ao fim de uma sessão, não podendo ser acumulado para a sessão de jogo seguinte. Ou seja, se não for usado, ele simplesmente se perde.

Os Jogadores também possuem uma Carga Bônus compartilhada que funciona proporcionalmente de forma inversa quando o Mestre tem um resultado de Falha Crítica e decide conceder Carga Bônus aos jogadores ao invés da consequência de uma Falha Crítica – ainda assim ocorre uma Falha do NPC. Entretanto, os jogadores devem decidir em conjunto quando usarão e qual deles usará, assim como a quantidade a ser usada (sempre mínimo de 20 pontos e somando +20 a cada valor a mais que deseja usar no mesmo teste). A decisão deve ser acordada entre todos antes da rolagem de dado que desejam que receba o bônus. Após usado, este valor se perde, assim como zera a Carga Bônus ao fim da sessão, sendo ou não usada. Exatamente nas mesmas regras usadas para o Mestre.

USANDO A FORÇA

Um dos 8 Atributos de um personagem é a Força, entre outras coisas, define sua força física e assim o quanto pode carregar ou levantar de peso. As definições de carregar e levantar são entendidas da seguinte forma:

Carregar ---> Define-se pelo peso que pode ser carregado por longos períodos de tempo (minutos ou mesmo horas). O valor **limite que um personagem pode carregar em peso é igual a 2x o seu valor de FR em kg**.

Exemplo: um personagem com o Atributo Força em Valor Final de 10, poderia carregar algo, por um longo período, que tenha até 20kg.

Exemplo de teste: após mais de 1 hora de caminhada carregando peso superior a metade do seu limite seria necessário um teste de Força (dificuldade -2) para verificar se aguenta manter o ritmo e, se falhar, fica exausto e não consegue prosseguir com o peso. Se sucesso, consegue se manter, mas um novo teste deve ser feito entre 20min e 40min depois. No caso de um Sucesso Crítico, fica muito bem e um novo teste pode ser feito daqui à 1 hora depois.

Levantar ---> O que pode ser levantado por um curto período de tempo, normalmente por segundos e em alguns casos alguns poucos minutos. O valor **limite que um personagem pode levantar em peso é igual a 10x o seu Valor Final de FR em kg.**

Exemplo: um personagem com o Atributo Força em valor de 10, poderia levantar algo, por um curto período, que tenha até 100kg.

Exemplo de teste: tentar levantar algo acima de seu limite de carregar deve ser feito um teste de Força (dificuldade -4), se falhar não aguenta o peso, se tiver sucesso precisará fazer novo teste na rodada seguinte ou após 40 segundos (se fora de cena de combate); a cada novo teste o modificador aumenta em 1 ponto. Se tiver um Sucesso Crítico se mantém por 1 minuto (ou 2 rodadas) até novo teste sendo necessário e ainda mantendo o mesmo valor de modificador do teste anterior.

BÔNUS DE FORÇA

Toda força define um valor chamado de Bônus de Força (ou **BF**) que representa um número que deve ser somado ao dano quando usado ataques com armas brancas ou golpes desarmados. Essa soma é explicada um pouco melhor no item Armas Brancas no módulo Equipamentos. Valores muito baixos de Força não recebe BF, então **valores de Força de até valor 14 devem ser considerados como BF zero.** Os demais devem ser definidos pelo cálculo de $(\text{Força}-14)/2$ e arredondado para cima o valor – para facilitar, sempre que o o valor da Força for ímpar, basta reduzir 13 (ao invés de 14) e depois aplicar a divisão por 2, surgindo assim um número par de fácil divisão.

Exemplo: uma personagem com Força 17 reduzindo 13 (por ser número ímpar), sobra 4; depois dividir este valor por 2, resultando em BF +2.

TESTES RESISTIDOS

A principal das regras de rolagem do Sistema Simplificado do TSGen. O Teste Resistido ocorre quando um personagem está tentando usar sua Perícia ou Atributo contra a Perícia ou Atributo de outro personagem. Por exemplo, o personagem tentando se aproximar silenciosamente de um alvo pode usar sua Perícia Furtividade contra a Perícia Escutar do alvo (ou o Atributo PER). O processo deve ser feito da seguinte forma: pegue o **Valor de Teste a ser usado por cada um (Perícia ou Atributo) e elimine o último elemento numérico. Cada um faz uma rolagem de um dado de 10 faces (D10) e somam ao valor da divisão da sua respectiva Perícia ou Atributo usado na ação. O maior valor vence a ação.**

Exemplo: um ladrão está tentando aproximar-se silenciosamente de um guarda atento. O ladrão tem Furtividade 52% e o guarda tem Escutar 78%. O ladino terá um lançamento de 1D10+5 (+5 pois seu valor de 52 na Perícia elimina o último número que é 2), enquanto o guarda rolará 1D10+7 (+7 pois seu valor de 78 na Perícia elimina o último número que é 8). O personagem ladino obtém 4 no dado que somado à 5 dá 9, já o guarda tira 3, que somado ao 7 ficará como resultado 10. O guarda tem então um resultado maior, percebendo então o ladrão tentando se esgueirar silenciosamente.

No caso de um empate, o Mestre deve considerar anulada aquela rolagem e pedir uma nova ou pode considerar que o personagem com a maior porcentagem de Valor de Teste é vencedor da disputa (se empate também, role novamente os dados). Note que os testes também podem exigir modificadores relacionados às circunstâncias, e nem sempre para os dois lados da disputa. Nestes casos, considere o novo Valor de Teste como parâmetro.

O Mestre pode usar o Teste Resistido para qualquer situação que possa não ter sido abordada nas regras aqui descritas, como neste capítulo apresentamos regras mais simples e curtas, alguns detalhes de jogo que talvez

necessitem de alguma metodologia para definição de ações e reações possam precisar de alguma forma de teste para indicar estes resultados ao invés da decisão aleatória do Mestre. Assim, o Mestre pode indicar um Teste resistido contra uma determinada ação que ele dê algum Grau de Potência **para ela também poder "duelar"** contra o personagem. Por exemplo: resistir aos efeitos de uma infecção (Atributo Constituição do personagem contra um determinado Grau de Potência da infecção), resistir aos efeitos da pressão da água quando submerso bem profundamente (Atributo Constituição do personagem contra um determinado Grau de Potência que fica maior conforme a profundidade), etc. Alguns exemplos e as variações de Grau de Potência são apresentados no Anexo 1 *Tabela de Grau de Potência para Testes Resistidos*.

Atributo vs. Atributo

Ocorre em diversos casos como uma queda de braço, maior tempo sem respirar, o que primeiro resolve um teste de raciocínio lógico etc. Utiliza-se na disputa o valor indicado em Valor de Teste.

Perícia vs. Perícia

Assim como nos Atributos, ocorrem diversas situações de confronto de Perícias entre personagens. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. Utiliza-se na disputa o valor indicado em % Normal.

Perícia vs. Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atributo. Quando isso ocorrer, o procedimento é exatamente igual aos demais, utilizando-se o Valor de Teste do Atributo e Valor de Teste da Perícia.

MARGEM DE SUCESSO OU SUCESSO DEFINITIVO

Alguns casos pedem que um Teste Resistido tenha uma diferença mínima de sucesso entre os dois lados. Desta forma, nem sempre uma única rolagem de dados pode ser suficiente para definir o Sucesso Definitivo. Deve-se levar em consideração que determinadas ações podem levar mais tempo que outras, por exemplo, ganhar uma queda de braço pode ser algo que precise 3 pontos de diferença, enquanto um simples puxão em uma corda poderia precisar de apenas 1, já se livrar de algo que esteja lhe prendendo (como uma teia de um monstro) e vai se arrebatando aos poucos poderiam necessitar de 10 pontos de diferença. A cada nova rolagem a situação pode mudar de lado, por exemplo, em uma disputa com necessidade de 3 pontos de diferença, na primeira rolagem o Jogador 1 teve 2 pontos acima do Jogador 2, se na segunda rolagem o Jogador 2 quem teve 3 pontos além do Jogador 1, ele teria eliminado os dois pontos a mais da jogada anterior e só contabilizado 1 ponto, precisando novo teste para ver se conseguiria atingir seu objeto ou se o Jogador 1 poderia ultrapassá-lo de novo e até mesmo lhe vencer. Veja exemplos no Anexo 1 *Tabela de Exemplos de Margem de Sucesso*.

OBS.: para ações e desenvolvimentos mais rápidos em uma campanha, o Mestre pode optar por ignorar Margem de Sucesso, decidindo por apenas usar o valor mínimo de 1, ou seja, bastaria a vitória na primeira rolagem.

AÇÃO CONJUNTA

Irão existir situações em que dois ou mais personagens tentem fazer uma ação em conjunto atuando com seu Atributo ou Perícia unicamente para um fim (empurrar juntos uma pedra, trabalhar em uma fórmula química etc.). Primeiramente o Mestre deve indicar quantos personagens realmente podem participar desta ação conjunta. Por exemplo: mover uma pedra de 2m de altura e 1m de largura é possível para duas ou três pessoas, embora mais do que isso, provavelmente não haveria espaço para se apoiarem e empurrarem.

Decidido quantos serão permitidos agirem em conjunto, segue a segunda etapa que é a “soma” dos Atributos ou Perícias. Inicialmente o Mestre **deve separar o valor individual (Valor de Teste) mais alto de todos os envolvidos. Pegue os outros valores menores, elimine o último elemento numérico de cada um** (por exemplo, um valor 64, ficaria 6, eliminando o último elemento numérico que é 4) **e então some-os e, em seguida, multiplique-os por 2.** **Este valor é então somado ao Valor de Teste do personagem de maior valor que foi separado da conta inicialmente. Este resultado é o Valor de Teste final** a ser considerado para o teste que deve ser feito pelo Jogador com personagem de maior valor.

Exemplo: Maya, Amanda, Ana Lucia e Chloe estão tentando hackear um sistema em conjunto, cada qual em seu notebook. Eles têm, respectivamente Perícia Hacker com 80%, 60%, 72% e 56%. Maya possui o maior valor (80%) e por isso terá seu valor separado. Os valores restantes eliminam o último elemento numérico, ficando 6 (de 60%), 7 (de 72%) e 5 (de 56%), que somados e multiplicados por 2 resultam em 36 ($6+7+5=18 \times 2$). Este valor é então somado ao valor que havia sido separado, resultando em 116 ($80+36$). Assim, o Jogador de Maya deve fazer uma rolagem com Valor de Teste de 116%, resultando em um teste de 1D10+11, não necessitando testes de nenhum outro.

OBS.: se o valor de um dos envolvidos for apenas de um elemento numérico, ou seja, menor que 10%, considere que em nada acrescenta de maneira considerável ao teste em conjunto.

Caso haja empate entre dois personagens em seus valores de Perícia, deve considerar o maior valor do Atributo em questão e, se ainda assim houver empate, o Mestre pode deixar que decidam quem dos jogadores fará a rolagem de dados, ou então pode decidir na sorte através, por exemplo, de um rápido teste com 1D6, sendo o maior resultado decidindo quem será escolhido.

SITUAÇÃO ESPECIAL PARA FORÇA

Como a força determina o quão capaz é de mover pesados objetos, é necessário saber o valor de força conjunta para então saber se será possível mover o peso, conforme as regras dos valores de Força indicados anteriormente. **Diferente da regra padrão de Ação Conjunta, a força utiliza o seu Valor Final** ao invés da porcentagem (do Valor de Teste) para fazer o cálculo. Com base no **Valor Final de FR, separe o de maior valor entre os envolvidos** enquanto **os demais devem eliminar o último valor numérico, somam-se e depois são multiplicados por 4 (quatro)**, este resultado então **deve ser somado ao valor maior separado originalmente**, assim se identifica a força total conjunta – que para a rolagem deve ser multiplicada por 4 e então definida a nova força conjunta a ser rolado o teste pelo Jogador com o personagem de maior força (originalmente com seu valor separado).

Exemplo: o personagem Lucas tem FR 23, Ukyo com FR 15, JJ com FR 20 e Sandro com FR 14. Separa-se o maior valor que é de Lucas 23, enquanto os demais ficam com valores de 1 (Ukyo com 15 e que elimina o último valor que é 5), 2 (JJ com 20 e que elimina o último valor que é 0) e 1 (Sandro com 14 e que elimina o último valor que é 4) que, somam-se totalizando 4; em seguida este é multiplicado por 4, ficando um valor de 16. Este valor soma ao

valor inicial separado, totalizando 39 (23+16) de Força. Ou seja, o valor final de força somada do grupo é de FR 39 com Valor de Teste de 156% (39 x4).

AÇÃO CONJUNTA E RESISTIDA

Em algumas situações podem ocorrer de dois ou mais personagens se unirem para uma ação conjunta contra um ou mais personagens, sendo feito um único teste resistido. Neste caso usa-se uma mescla das regras, somando os valores de testes nas mesmas regras da Ação Conjunta indicada anteriormente e depois feito um único teste resistido, nas mesmas regras já apresentadas anteriormente, sendo feito pelo maior valor do grupo ou até mesmo escolhido entre os jogadores (no caso de serem personagens de jogadores).

Exemplo: Michael está com uma corda enrolada em sua cintura enquanto outros 3 Orcs estão tentando puxá-lo. Um de seus aliados, John, está puxando a corda para não deixar que os inimigos o carreguem. Michael tem FR 15 e John FR 17, enquanto os inimigos possuem FR 14, FR 13 e FR 11. John, por ter a maior força tem seu valor separado, enquanto Michael tem seu valor 1 (retirando o último valor numérico) x4, resultando em 4 que é somado ao valor de Michael, ou seja, FR 21 sendo a soma das forças de ambos ao puxarem a corda. Nos inimigos o maior valor é 14, então os demais têm 8 no total (1+1=2, x 4), resultando em FR 22 nos inimigos Orcs. Usando a regra de teste resistido temos Michael e John que devem rolar 1D10+2 (2 referente ao 21 sendo eliminado o último valor numérico – sendo apenas um deles a fazer esta rolagem), e conseguem um valor de 5, enquanto que os Orcs inimigos teriam o mesmo valor de 1D10+2 (2 referente ao 22 sendo eliminado o último valor numérico), mas conseguem um 4, ou seja, Michael e John conseguiram puxar a corda.

HABILIDADES MUNDANAS

Esta é uma regra usada para ataques ou defesas realizadas com objetos que não são devidamente feitos para um combate ou com armas que, mesmo o personagem não tendo a Perícia, pode utilizá-la com algumas dificuldades; por exemplo: atacar com uma barra de ferro, golpear com uma vassoura, arremessar pedras, proteger-se com uma tampa de lixo etc. Estas ações não necessitam especificamente de uma Perícia para cada uma, sendo considerada como algo mundano e, para tal, pode ser dividido em quatro categorias: **ataques mundanos**, **defesas mundanas**, **arremessos mundanos** e **ataques mundanos com armas próprias**.

ATAQUES E DEFESAS MUNDANOS

Ataques corpo a corpo com objetos não próprios para tal e defesas feitas com objetos não próprios para tal.

Sistema: utiliza-se o Atributo DES (Valor de teste) como Perícia de ataque/defesa em um combate com esta arma. O dano deve ser aplicado apenas com **Dano Base (-2 ao valor total)** e **Dano Aprimorado (no caso de Sucesso Crítico)**.

ARREMESSOS MUNDANOS

Quando se arremessa algo sem ter a Perícia apropriada.

Sistema: utiliza-se o Atributo DES (Valor de teste) como Perícia de arremesso em um combate, entretanto, um sucesso acertará próximo, mas nunca exatamente onde o personagem deseja com **Dano Base (-2 ao valor total)**; **um Sucesso Crítico acerta o ponto desejado, mas com o Dano Aprimorado**.

Situação especial para Arremesso de Granadas

Arremessos de granada possuem dificuldade de -3.

ATAQUES MUNDANOS COM ARMAS PRÓPRIAS

Este caso refere-se ao uso de armas sem que o personagem possua a Perícia específica desta.

Sistema: pode usar esta regra de Habilidade Mundana de forma que o personagem poderá usar o seu Atributo DES (Valor de teste). No entanto, assim como nas outras regras de Habilidade Mundana, além de não conseguir acertar o ponto exato, o dano final da arma é reduzido, sendo usado o **Dano Base (-2 ao valor total) em um Sucesso; em um Sucesso Crítico acerta o ponto desejado, mas aplicando o Dano Aprimorado**. O **Bônus de Força**, se houver, **ocorre normalmente, sem redutor em dano normal**, mas **no crítico, ocorre apenas bonificação de BF + ½BF** (arredondado para cima) – ao invés de ser BFx2 (saiba mais em Tipos de Dano). Em alguns casos o Mestre pode não permitir o uso desta regra devido à complexidade da arma, por exemplo, no uso de um arco e flecha pela primeira vez (TALVEZ permita com um teste com dificuldade -5, dependendo da ambientação e demais circunstâncias de jogo).

OBS.: o uso de um ataque mundano com armas próprias só pode ser usado caso o personagem não tenha a Perícia necessária para tal; mas pode escolher se quer usar como Ataque Mundano ou **Perícia Aparentada** (veja mais sobre isso adiante em Perícias), caso tenha alguma que possa ser usada.

MOVIMENTAÇÃO E VELOCIDADE

Para definirmos a velocidade e o quanto um personagem se desloca em um turno de ação, é preciso entender de maneira ampla o cenário pensando como se fosse um grande tabuleiro, sendo marcadas áreas que simbolizam os pontos onde cada personagem se encontra. Desta forma, os **cenários são marcados com Quadrado de Área (ou simplesmente de Quadrados)**, de maneira imaginativa ou mesmo visualmente em cenários físicos desenhados, impressos ou mesmo em forma digital em plataformas VTT (explicaremos melhor no item Material de Auxílio para Aventuras em Ambientação). **Cada quadrado deste representa um espaço de 1,5m e é considerado o espaço comum em que fica um personagem no mapa**.

A Agilidade é o fator principal que indica quanto de deslocamento um personagem é capaz de executar em uma rodada. Em regra simples e sem muita complicação, um **personagem com AGI até o valor 10 pode se deslocar por 3 quadrados (4,5m) por rodada e, a cada +5 pontos que tenha em Agilidade, considere +1 quadrado (1,5m) ao seu total permitido**. Um personagem se deslocando por 1 quadrado por rodada (ou 5 segundos) está caminhando e começa a correr a partir de 2 quadrados por rodada.

ELEMENTOS FUNDAMENTAIS DE UM COMBATE

Na maioria das ambientações, senão em quase todas, haverá situações que são chamadas de combate, onde um adversário ataca o outro em um tipo de luta, sejam com armas de fogo, armas brancas, objetos do cenário, com as mãos nuas ou mesmo em algum tipo de combate psíquico/mental. Em todos os casos, existem uma regra de etapas a serem seguidas. Como estaremos lidando neste módulo com Regras Simplificadas, iremos apresentar uma forma simples de demonstrar isso, no entanto, para que seja explicada as etapas, é fundamental entender primeiro alguns elementos fundamentais que aparecem em um combate: **Iniciativa, Dano, Índice de Proteção, Pontos de Vida e Pontos de Atordoamento**.

INICIATIVA

Quando se inicia uma situação de combate em uma cena, deve se definir a ordem em que cada um consegue agir. É o valor de Iniciativa quem define isso, no qual **o valor mais alto age primeiro, seguido dos valores mais baixos sequencialmente**. Os Atributos Agilidade e Reflexo são diretamente relacionados a este parâmetro, visto que o personagem mais ágil (AGI) tem maior chance, assim como aquele que tem maior velocidade de reação (REF), aquele tem ambos é ainda melhor na Iniciativa.

Como se define seu valor?

O valor de Iniciativa não precisa ser colocado em ficha, por isso não há menção deste na mesma. Ele se dá pela soma dos **Atributos Agilidade (Valor Final) e Reflexo (Valor Final)**, **acrescido dos modificadores existentes** (se houver, podem ser de **raça, poderes, Aprimoramentos, circunstâncias da cena etc.**) e **somado à 1D10** que deve ser **rolado sempre que se iniciar circunstâncias que se devem definir Iniciativa**. Possibilitando ordens diferentes de ação entre os personagens em cada cena – assim como acontece na realidade. Obviamente aqueles com maior Agilidade e/ou Reflexo possuem maiores chances entre os primeiros.

Bônus/Modificadores

Determinados poderes, habilidades raciais ou determinadas circunstâncias em cena acrescentam modificadores positivos ou negativos ao valor final do teste. Dependendo da ação inicial do personagem, o Mestre deve contabilizar a iniciativa para o personagem desta forma.

DANO

Quando um personagem sofre um ataque ou acidente que resulta em algum tipo ferimento ou machucado, o resultado físico do acontecimento é chamado de dano. Existem vários tipos de dano que o personagem possa vir a receber, entretanto somente podem ser descontados de dois valores: os **Pontos de Vida** e os **Pontos de Atordoamento** (que serão melhor explicados mais adiante) – ou até em ambos em alguns casos.

Os danos podem ser de origem física e/ou atordoante. Danos atordoantes, normalmente, não chegam a ser mortais (salvo quantidade significativa), mas podem derrubar rapidamente um alvo. Danos físicos afetam diretamente a saúde física do personagem podendo levá-los à morte. Existe ainda uma terceira categoria que pode ser mortífera para um personagem, são os danos que são tanto físicos quanto atordoantes.

DANOS ATORDOANTES

→ afetam **somente os Pontos de Atordoamento**.

DANO ATORDOANTE CINÉTICO: causado por golpes desarmados (soco, chute etc.) ou com objetos comuns que não são armas próprias feitas para fim de um combate (barras de ferro, cadeiras, livros, pedaço de madeira etc.).

DANO ATORDOANTE PSÍQUICO: causado, normalmente, por Poderes Psíquicos, mágicos ou sobrenaturais que afetam diretamente a psique do personagem.

DANOS FÍSICOS

→ afetam **somente os Pontos de Vida**.

DANO FÍSICO BALÍSTICO

Causado por munição encapsulada de armas de fogo.

DANO FÍSICO DESTRUTIVO

Causado, normalmente, por explosões, armas de feixe (munições especiais como laser, plasma etc.), efeitos naturais como fogo, eletricidade etc.; dano massivo, poderes de ataque direto (rajadas, explosões etc.) entre outros.

DANO FÍSICO CORTANTE

Causado por armas brancas capazes de cortar e/ou perfurar o corpo do alvo, como espadas, flechas e machados, por exemplo.

DANOS FÍSICOS/ATORDOANTES

→ afetam **tanto os Pontos de Vida quanto os Pontos de Atordoamento**.

DANO FÍSICO/ATORDOANTE CONTUNDENTE

Causado por armas brancas próprias para contusão, como martelos de guerra, marretas, bastões etc. Sendo desenvolvidas para tal, possuem uma característica especial de dano, **afetando 100% do seu dano nos Pontos de Atordoamento e 50% do seu valor (arredondado para cima) nos Pontos de Vida**.

CLASSE DE DANO

Também chamado de Grau de Dano, é a definição da categoria de dano que um ataque irá causar em um alvo conforme a qualidade de sucesso do ataque. Todo tipo de arma ou poder usado possuem estes três valores de dano, sendo esta Classe de Dano dividida em 3 tipos: **Dano Base**, **Dano Aprimorado** e **Dano Crítico**. Em suas descrições, em cada arma ou poder de ataque, serão definidos, **respectivamente por DB, DA e DC**, seguidos da indicação dos dados e valores de dano da arma e rolados conforme o resultado do ataque do Jogador/Mestre que realizou o ataque.

Dano Base: é o valor base de dano de todo tipo de arma ou forma de ataque, sendo causado quando o resultado no teste é um Sucesso padrão.

Dano Aprimorado: quando um resultado de ataque for um Sucesso Aprimorado, causa este tipo de dano que é maior que o Dano Base, mas não tão forte quanto o Dano Crítico. É também aplicado como no caso de um resultado de Sucesso Crítico ao usar um Ataque Mundano.

Dano Crítico: quando um resultado de ataque for um Sucesso Crítico, causa este tipo de dano que é o mais forte entre as três categorias.

Esta variação de dano acontece conforme a seguinte sequência, ordenada do menor para o maior, de dados:



Acima de 4D10, basta continuar aumentando +1 dado a cada novo grau de dano (5D10, 6D10 e assim por diante). Note que em alguns casos, a **arma ou poder pode causar algum bônus adicionado (+1, +2 etc.)** e, neste caso, **o seu DA deve somar +1 à esta adição e seu DC +2**, mas somente em casos que haja adição ao valor do DB da arma ou poder. No caso de **valores negativos (-1, -3 etc.)** ao lado dos dados de dano, funciona de forma similar, até mesmo eliminando o modificador negativo ou tornando-o positivo, conforme a regra anterior.

BÔNUS DE FORÇA NO DANO

Quando um atacante tem sucesso em um ataque desarmado ou com o uso de armas brancas ou similares, é aplicado em conjunto com o dano da arma o bônus de força do atacante, pois sua força influencia diretamente no dano, causando mais dano ainda conforme a força do personagem. Seu valor é definido pelo Atributo Força do personagem, ao qual apresenta o chamado Bônus de Força que é usado na soma ao dano da arma ou combate desarmado, variando também conforme o tipo de sucesso conseguido e respectivo nível de potencialidade do dano causado:

Dano Base: soma-se **metade do bônus de força** (arredondado para cima) do atacante;

Dano Aprimorado: soma-se o **bônus de força completo** do atacante (mínimo de 2 pontos);

Dano Crítico: soma-se o **dobro do valor do bônus de força** do atacante (mínimo de 3 pontos).

ÍNDICE DE PROTEÇÃO (IP)

Alguns tipos de acessórios ou trajes/vestimentas, assim como armas de defesa ou objetos possuem graus diferentes de resistência contra danos. Esta resistência representa o quão forte o objeto se mantém sem ser atravessado frente ao ataque. Não só objetos físicos, mas poderes mágicos e sobrenaturais podem manifestar efeitos que possuam o chamado IP (índice de Proteção).

Os danos afetam os Pontos de Vida e/ou de Atordoamento, mas antes destes podem ser absorvidos pelo IP (Índice de Proteção) que um alvo tenha como proteção. Normalmente são objetos de defesa usados em um combate para reduzirem ou eliminarem um dano, como um colete balístico para resistir à dano de arma de fogo, por exemplo. O IP possui um valor que deve ser usado para subtrair os danos recebidos pelo personagem antes que afetem seus Pontos de Vida/Atordoamento – entretanto este objeto de defesa deve estar protegendo a área atacada. Todos os objetos do dia a dia possuem algum valor de IP deste que tenham algum fator de dureza suficiente. Um pedaço de pano, por exemplo, não possui IP (ou IP zero).

Em regras simplificada, consideramos que o IP pode assumir valores diferentes para cada tipo de dano, assim surgindo **3 tipos básicos**, com base nos tipos de dano padrão existentes: **IP Atordoante** (Dano Cinético e Contundente), **IP Físico** (Dano Balístico e Cortante), **IP Destrutivo** (Dano Destrutivo). Existem outros tipos, mas são usados quando é um IP específico como, por exemplo, para resistir ataques psíquicos (IP Psíquico) ou uma roupa especial de brigada de incêndio específico para resistir ao fogo (IP Antichamas). Outros poderiam ser usados para resistir a ataques contra eletricidade, frio, pressão etc. Cada um deve ser usado para subtrair o tipo de dano que indica, mas em ficha, basicamente serão colocados apenas os 3 padrões, com espaço a ser colocado algum específico caso o tenha.

Importante frisar que a maioria dos objetos ou poderes de proteção possuem valores para todos os tipos básicos de dano, embora normalmente diferente entre cada tipo. Cada qual é indicado em sua descrição ou pode ser visto alguns exemplos de objetos e itens de defesa nos apêndices ao fim deste livro.

Entendendo valor de IP

Quando o IP de um objeto ou item de defesa é indicado, normalmente é feito com uma marcação do tipo **IP0/0/0** ou **IP0/0**; o primeiro define valores na ordem de dano **Atordoante** (Cinético e Contundente), **Físico** (Balístico e Cortante) e **Destrutivo**, sendo normalmente um valor mais alto que vai reduzindo após cada barra – alguns objetos fogem à essa tendência por serem mais voltados para um tipo de dano específico, como no caso de coletes à prova de bala (com foco em IP Físico) por exemplo. Já no segundo tipo de descrição é para objetos que só mudam em danos físicos/atordoantes e destrutivos, muito comuns em diversos tipos de poderes que geram IPs e se definem por **danos mundanos** (basicamente tudo que não for destrutivo) e **danos destrutivos**, respectivamente nesta ordem ao serem indicados seus valores.

E como desconta o IP?

O valor de dano é subtraído com o valor de IP específico para o dano em questão. O que sobrar é o valor de dano a ser causado à vítima. Note que em alguns casos podem haver mais de um tipo de IP que se somam – como o caso de mais de um tipo de proteção contra o mesmo tipo de dano; sendo reduzido a soma de todos estes, desde que seja em relação ao tipo de dano causado.

Redução e Eliminação

Alguns tipos de armas (tecnológicas e/ou sobrenaturais) ou poderes, possuem características especiais que afetam mais ou menos as proteções de um alvo. Estes casos podem ser entendidos de duas maneiras: **Redução de IP** ou **Eliminação da Redução de IP**.

Redução de IP (RIP) ---> Quando um tipo de dano causado reduz o IP da defesa do alvo contra o seu ataque. A indicação no poder ou arma é feito da seguinte maneira: **RIP X**, onde X é um valor que reduz diretamente do IP do alvo ao utilizar essa arma ou poder.

Alguns poderes também intensificam a redução de IP de uma arma ou poder somando seu valor de desconto de IP ao já aplicado pela arma ou poder em questão, nestes casos é chamado de **"Aumento de Redução de IP"** ou simplesmente **Aumento de RIP**.

Exemplo: uma arma que causa dano de 2D10 e RIP 8 (IP-8) se, intensificada com um poder que causa -2 de Aumento de Redução de IP (Aumento de RIP 8), significa que serão somados +2 ao valor da redução, ficando ao fim com RIP 10 (8+2, ou seja, -10 pontos no IP). Se o mesmo poder for usado em uma arma sem nenhuma redução de IP inicial, a mesma ficaria com RIP 2 (0+2, ou seja, -2 pontos no IP).

Eliminação da Redução de IP (ERIP) ---> Versão oposta à Redução de IP em que o valor do nível de redução é eliminado a cada nível indicado. Sendo indicado da seguinte forma: **x pontos de Eliminação de Redução de IP** (ou **ERIP x**), onde X é um número, sendo o mais alto de maior poder defensivo. Se, por exemplo, quando um poder/arma de defesa indica que tem ERIP 10 (10 pontos de Eliminação de Redução de IP), quer dizer que deve diminuir 10 pontos do valor de Redução de IP de uma arma/poder lhe atingindo.

Alguns poderes também intensificam a eliminação dessa redução de IP de uma arma ou poder, nestes casos é chamado de **"Diminuí x pontos de Redução de IP"** (ou **"possuí ERIP x"**), onde X é um número.

Exemplo: uma arma que causa dano de 2D10 e RIP 5, se atacar uma defesa com poder de 2 pontos de Eliminação de Redução de IP (ERIP 2), significa que o ataque causará 2D10 com IP-3 (5 inicial reduzido de 2). Se a mesma defesa fosse atacada por uma arma com IP-3 ou menos, significaria que o ataque não teria nenhum valor de redução de IP.

REGRA PARA VALORES NEGATIVOS

Quando um ataque causa um dano e ainda existe algum valor da redução de IP de defesa do alvo do ataque, este valor restante, **a cada 2 pontos INTEIROS ultrapassados do valor de IP do alvo, soma-se +1 ao dano total causado pela arma**. Inclusive se leva em consideração isso quando um alvo sem IP é afetado por algum tipo de ataque que infringe redução de IP. Este **valor de RIP NÃO aumenta na variação de sucesso no ataque** (não aumenta em Dano Aprimorado ou Dano Crítico).

O mesmo ocorre no inverso, caso o valor de ERIP ainda exista caso a arma tenha já se esgotado sua RIP ou caso o atacante nem a tenha. Assim, **a cada 2 pontos INTEIROS restantes, subtrai-se 1 ponto do dano restante que passaria no alvo, em regra, o melhor é somar este ponto ao valor do IP do alvo durante o desconto no dano**.

PONTOS DE ATORDOAMENTO (PAs)

Os Pontos de Atordoamento são chamados pela sua forma abreviada de PAs e são o elemento que representa a capacidade que um personagem tem de resistir a golpes de combate corpo a corpo ou de ataques contundentes e danos que NÃO envolvam diretamente perfuração ou corte de qualquer tipo. Este valor é reduzido à medida que o personagem sofre estes tipos de danos, sejam ou não durante combates.

VALOR

Nas Regras Simplificadas, os Pontos de Atordoamento (PA) são designados pelo dobro do resultado do **Valor Final do Atributo Constituição (CON) + o nível atual do personagem**, desta forma este valor aumenta a cada passagem de nível do personagem ou com o aumento de sua Constituição (saiba mais sobre evolução em módulo mais adiante).

DANO

Todos os danos Atordoantes afetam os Pontos de Atordoamento, assim como danos Físicos/Atordoantes.

ATORDOAMENTO

Quando o valor de PA chega à zero, o personagem sofre um choque de atordoamento, precisando fazer um **teste de CON com dificuldade 8**. Em caso de falha, o personagem perde a consciência por 1D6 rodadas/minutos (uma Falha Crítica no teste de resistência dobra o tempo).

Cada dano recebido **após o valor zerado de PAs, são aplicados direto nos PVs**. No caso de **dano Contundente**, além do **dano total aplicado nos PVs, aplique um novo teste de CON com dificuldade 6** ou, se já for necessário um teste padrão de atordoamento, aplique o mesmo aumentando em mais 1 nível a dificuldade normal deste. Com os PAs zerados, a cada novo dano atordoante, um novo teste deve ser feito com as mesmas consequências acumulativas se necessário. Se durante a cena o personagem recuperar parte de seus PAs e então sofrer um dano que o zere de novo, deverá fazer teste novamente.

RECUPERAÇÃO

A recuperação dos PAs não é tão demorada como nos PVs (veja mais adiante), inclusive possibilitando ser recuperada em meio a um combate. Entretanto, sua forma mais rápida de recuperação se dá com descanso – seja ou não dormindo. Em **situações de combate ou em ação mais intensa, o personagem**

recupera 1PA a cada 4 rodadas e fora de combate recupera 2PAs por minuto se em ação contínua e 4PAs por minuto se dormindo ou descansando.

Alguns tratamentos e cuidados podem acelerar um pouco esta cura, como o uso de **Primeiros Socorros que pode recuperar até +1D6 de PAs** (Sucesso Crítico use 2D6). Esta cura se dá ao fim de um **tratamento, em média, de 15 a 20 minutos**. No caso de um ferimento com dano em PAs e PVs, considere apenas um único teste e recuperação igual para ambos os valores. Importante que o valor de PA recuperado não necessariamente significa que o ferimento passou, o local de um soco, por exemplo, muito provavelmente continuará dolorido por um tempo.

Qualquer tipo de cura, sejam por meios médicos ou mesmo por poderes de cura e regeneração que aceleram a velocidade de cura, por nenhum motivo (a não ser que se diga ao contrário em sua descrição), pode fazer com que o personagem tenha valores superiores ao seu máximo permitido de Pontos de Atordoamento em ficha. Estes valores máximos só podem ser alterados de acordo com as regras para desenvolvimento e evolução de personagens descritas no capítulo Evolução ou mesmo poderes especiais que elevam, temporariamente, este limite.

PONTOS DE VIDA (PVs)

Os Pontos de Vida são chamados pela sua forma abreviada de PVs e são o elemento que representa a saúde física de um personagem, um medidor de vitalidade. Este valor é reduzido à medida que o personagem sofre danos físicos, sejam ou não durante combates, e, quando chegam a determinados valores baixos (zero ou menos, dependendo da raça), leva à sua morte.

Para seres que não morram quando o valor de PVs chega zero, ainda assim entram em um tipo de coma temporário. Um humano normal consegue sobreviver com Pontos de Vida equivalente a -7. **Quando chega a -8 ou menos, o corpo sofreu ferimentos demais e não suporta manter todo o organismo, parando de vez, ou seja, morrendo.**

Alguns casos, como doença ou veneno, por exemplo, podem levar a um personagem morrer antes de ficar abaixo deste valor. Um bom exemplo é a morte por afogamento que, neste caso, ainda pode ser trazido de volta à vida se ressuscitado em tempo hábil através dos devidos procedimentos emergenciais.

VALOR

Nas Regras Simplificadas, os Pontos de Vida (PV) são designados pela **média dos Valores Finais dos Atributos Constituição (CON) e Força (FR) + o nível atual do personagem**, desta forma este valor aumenta a cada passagem de nível do personagem ou com o aumento de sua Constituição (saiba mais sobre evolução em módulo mais adiante).

DANO

Todos os danos Físicos afetam os Pontos de Vida, assim como danos Físicos/Atordoantes (neste caso afetando com metade, arredondado para cima, de seu valor final nos PVs). **Quando um dano que afeta os Pontos de Atordoamento o zera, passam a afetar, com o valor restante, os Pontos de Vida, ou seja, depois de zerado os**

PAs, qualquer dano adjacente afeta já diretamente os PVs. No caso de danos Físicos/Atordoantes nestas circunstâncias, eles passam a causar dano normal e direto nos PVs.

RECUPERAÇÃO

A cura dos Pontos de Vida se dá de forma lenta para homens comuns. A **cada noite bem dormida e descansada, com mínimo de 7 horas de sono**, o personagem **recupera 10PVs**, mas se **repousar também durante o dia**, considere que **recupera +10PVs** ao início de cada dia quando acorda, ou seja, seriam **20PVs por dia neste caso**.

Alguns tratamentos e cuidados podem acelerar um pouco a cura, como o uso de **Primeiros Socorros que podem recuperar até +1D6 de PVs por ferimento** (2D6 se Sucesso Crítico). Esta cura se dá ao fim de um **tratamento, em média, de 15 a 20 minutos**. A dica para rolagem menor de dados durante a cura, e indicada em Pontos de Atordoamento, também pode ser usada nos Pontos de Vida. Tratamentos como esse só podem ser usados para curar o máximo permitido e conforme o dano sofrido, de forma que não adianta várias pessoas fazerem o teste achando que em cada uma irá curar valores ainda maiores.

Qualquer tipo de cura, sejam por meios médicos ou mesmo por poderes de cura e regeneração que aceleram a velocidade de cura, por nenhum motivo (a não ser que se diga ao contrário em sua descrição), pode fazer com que o personagem tenha valores superiores ao seu máximo permitido de Pontos de Vida em ficha. Estes valores máximos só podem ser alterados de acordo com as regras para desenvolvimento e evolução de personagens descritas no capítulo Evolução ou mesmo poderes especiais que elevam, temporariamente, este limite e indicado que podem ultrapassar o máximo de PVs do alvo em sua descrição.

Exemplo: um personagem com 20PVs recebe 5 pontos de dano, ficando com 15PVs. Ele tem poderes de cura acelerada devido a poderes especiais lhe concedido, recuperando 1PV por rodada/minuto, em 5 minutos terá se recuperado completamente, no entanto, no minuto seguinte a sua recuperação não poderá lhe conceder 21PVs porque isto passaria de seu valor máximo original.

Pode ser que o personagem sofra danos especiais como **luxações, rupturas, torções, fraturas** etc. Nestes casos, a cura é mais prolongada, mesmo recuperando os PVs perdidos, a região estará mais sensível à dor e problemas mais graves se sofrer novos danos. Considere que a **recuperação destas áreas do corpo especialmente danificadas pode levar semanas ou meses** para se recuperar completamente.

COMBATE

No sistema de combate simples e dinâmico, após as intenções de luta terem sido declaradas pelos Jogadores e/ou pelos NPCs (através do Mestre), funciona basicamente definido os resultados iniciais através de um **Teste para uma ação de ataque OU, no caso do alvo quiser e puder se defender, em um Teste Resistido**.

O jogador, que tem o personagem no seu turno de ação, descreve a ação que deseja que seu personagem execute. Se for uma ação, diferente de ataque e que necessite de teste, o Mestre define a dificuldade e informa ao jogador que irá executar a rolagem necessária.

Caso seja um ataque a outro personagem ou uma ação que outro possa confrontá-lo, ocorrerá um Teste Resistido entre a Perícia de ataque do agressor contra o modo de defesa do alvo (Esquiva, bloqueio etc.), com os respectivos modificadores de dificuldade para a ação, se pertinentes. Em caso de ataque **SEM** que o alvo tenha intenção ou possibilidade de defesa, o atacante faz seu teste de Perícia normalmente com o Valor de Teste padrão (com modificadores em determinados casos).

Se o defensor obtiver um sucesso no seu Teste Resistido contra o atacante, ele se defende conforme a forma escolhida para o teste. Caso contrário, ele recebe o ataque. Sendo assim, deve ser definido o grau de sucesso deste ataque: **Sucesso**, **Sucesso Aprimorado** ou **Sucesso Crítico**. O atacante deve então fazer uma nova rolagem com base em seu **Valor de Teste com bônus referente ao valor exato que conseguiu de diferença em seu Teste Resistido contra o defensor**. Neste novo teste, deve ainda ser considerado normalmente resultados de Falha ou Falha Crítica conforme as regras normais.

Exemplo: um atacante, com Perícia Espada 52% em ataque, desfere uma estocada contra um alvo com escudo com 45% na sua Perícia com Escudos. O atacante teste 1D10+5 (a adição referente ao Valor Simples de Teste da Perícia eliminando o último valor numérico) contra 1D10+4 (a adição referente ao Valor Simples de Teste da Perícia eliminando o último valor numérico) do defensor. O atacante consegue um resultado 13 e o defensor um resultado 10. Com maior resultado no Teste Resistido, o atacante consegue desferir um ataque antes que o defensor consiga fazer uma defesa e agora precisa definir o grau de sucesso real do ataque fazendo uma nova rolagem de 1D10 com base no valor 8 (5 referente à Perícia e +3 referente à diferença de seu resultado 13 menos o resultado de 10 do defensor) ou menos para um Sucesso. Ele consegue um valor de 4, sendo um Sucesso Aprimorado (metade de seu Valor de Teste), ou seja, causará um Dano Aprimorado no alvo.

No caso do teste padrão sem que haja uma forma de defesa ativa do alvo, o próprio teste já define o grau de sucesso conforme as regras já explicadas e usadas em qualquer teste de Perícia ou Atributo.

ETAPAS DE UM COMBATE

O sistema de combate simples e dinâmico se inicia após as intenções de luta terem sido declaradas pelos Jogadores e/ou dos NPCs (através do Mestre), e assim seguem:

1º - INICIATIVA

Todos os personagens fazem a rolagem de seu Teste de Iniciativa. O maior valor começará primeiro, seguido dos demais valores menores em ordem decrescente.

Sistema: cada jogador rola 1D10 e soma seu Valor Final de Agilidade (AGI) + Valor Final de Reflexo (REF). Alguns poderes ou Aprimoramentos podem conceder bônus extras para o teste, ou mesmo rolagens extras para serem somadas a este valor.

OBS.: novos personagens que entrem no meio de um combate, já iniciado antes de sua presença em cena, devem rolar a Iniciativa acrescido de um bônus de +10 naquela rodada que chegou (na seguinte se posiciona sem este bônus), podendo então agir conforme a posição em que se encontre no rank de iniciativas – determinadas circunstâncias da cena podem aumentar ou diminuir este bônus recebido, sendo avaliadas pelo Mestre.

2º - SEQUÊNCIA DE TURNO DE AÇÃO

Em cada turno de ação deverá seguir uma mesma sequência:

a) **AÇÃO vs DEFESA**

.O jogador que tem o personagem no seu turno de ação descreve a ação que deseja que o personagem execute. Se for uma ação, diferente de ataque e que necessite de teste, o Mestre define a dificuldade e informa ao jogador que irá executar a rolagem necessária. Caso seja um ataque a outro personagem ou uma ação que outro possa confrontá-lo, ocorrerá um Teste Resistido entre a Perícia de ataque do agressor contra o modo de defesa do alvo (Esquiva, bloqueio etc.), com os respectivos modificadores de dificuldade para a ação, se pertinentes. Em caso de ataque SEM que o alvo tenha intenção ou possibilidade de defesa, o atacante faz seu teste de Perícia normalmente com o Valor de Teste padrão (com modificadores em determinados casos) e, se Sucesso, siga para a 3ª etapa mais adiante.

b) **RESULTADO DO TESTE DA AÇÃO**

.No caso de ataque, se sucesso do atacante no Teste Resistido, pule para a 3ª etapa mais adiante. Se o sucesso for do defensor, ele se defendeu/desviou do ataque e segue para o próximo na rodada;

.Em caso de falha na ação do jogador, com exceção de determinadas circunstâncias da cena (exemplo: errar o salto e cair em um buraco) ou de reação do alvo (Manobra Contra-Ataque – saiba mais em Manobras de Combate), passe para o próximo turno de ação do personagem seguinte da Iniciativa;

.Em caso de sucesso em ação diferente de ataque, defina as consequências da mesma se for uma ação que não seja de ataque – embora em alguns casos, os demais possam fazer algo para atrapalhar ou impedir sua conclusão de alguma forma, veja melhor isso em Situações de Obstrução;

c) **SITUAÇÕES DE OBSTRUÇÃO**

.Situações de Obstrução: ocorrem quando um personagem passa pela Área de Contato (detalhes mais adiante) de um outro personagem. Isso pode acarretar em uma Ação de Oportunidade, que pode ser um ataque ou qualquer tipo de obstrução à passagem ou ação do alvo. Da mesma forma o personagem

pode executar algum poder relacionado à defesa ou impedimento de determinada ação do alvo, seja física ou relacionada à poderes, dadas determinadas circunstâncias de cena que possibilitem esta ação.

3º CÁLCULO DE DANO

.No caso de sucesso em um ataque, o agressor deve fazer o teste para definir o grau de sucesso desta ação, conforme já explicado anteriormente em Combate, recebendo o bônus da diferença de seus resultados (se tiver sido feito Teste Resistido com o defensor). Assim será definido o Grau de Dano a ser rolando em novo teste de dano. Tendo este valor resultante, siga para a etapa abaixo:

a) **ROLAGEM DE DANO**

.O atacante faz a rolagem de dano do seu ataque (golpe desarmado, arma ou poder) conforme o Grau de Dano definido no teste anterior;

b) **RIP vs ERIP**

.Deve ser levado em consideração se a arma usada para ataque tem algum tipo de redução de IP (RIP) e se o IP do alvo tem algum tipo de eliminação de redução (ERIP), estes valores devem se eliminar e o que sobrar deve reduzir o IP (com a respectiva subtração) ou anular a redução de IP do ataque – conforme explicado em IP, com metade do valor restante (2 para 1);

c) **DANO FINAL**

.O valor do dano total deve ser reduzido de todo o IP correspondente ao seu tipo de dano e, se ainda houver dano, este valor restante deve ser reduzido do seu respectivo valor, seja PVs ou PAs, conforme já explicado para cada tipo de dano. Caso seja zerado o valor de dano com o IP, considere que o IP conseguiu suprir o dano.

4º CONSEQUÊNCIAS

Devem ser indicadas as consequências do dano ou da ação de ataque pelo Mestre. Por exemplo, o alvo pode precisar fazer teste para resistir a um desmaio, por exemplo. Tudo depende da quantidade de dano, quanto ficou seu valor de energia (PVs ou PAs) após o dano causado e demais situações específicas de jogo (exemplo: o golpe o deslocou um pouco para trás, caindo em um buraco).

5º NOVO TURNO

Esta etapa volta para o início do ciclo de combate, a partir da 2ª etapa, onde segue com o próximo personagem a agir, conforme definido na 1ª etapa através do teste de Iniciativa com o próximo maior valor.

MORTE INEVITÁVEL

Em determinadas situações, a morte do personagem é inevitável. Mesmo que tenha sucesso nos dados, nada poderá evitar sua morte, seja caindo de um avião ou alto de um prédio, um tiro certo no olho ou em algum ponto fraco etc. Dependendo do personagem, em determinadas circunstâncias é impossível de se safar nos dados. Neste caso, o Mestre não precisa deixar que sejam rolados dados. De um modo geral, o ideal que o Mestre sempre tente dar um jeito de conceder uma chance aos personagens, mesmo que só com um resultado improvável nos dados – o que nem sempre pode ser possível devido às circunstâncias. No entanto, a morte também faz parte do jogo e novos personagens podem ser feitos.

REGRAS AVANÇADAS

Este módulo foi desenvolvido para tornar mais realista e facilitar, através de regras, situações específicas de combate ou ações complexas fora de combate, assim como regras específicas para determinadas circunstâncias físicas e mentais. Como todas as regras geram mais tempo em ações de rolagem de dados e/ou consulta de tabelas, isso pode demandar mais demora no desenrolar do jogo em prol de uma resposta mais justa e próxima a realidade, dentro do possível. Todas estas regras listadas a seguir podem ser descartadas, parcialmente ou completamente, ou mesmo alternadas com as Regras Simplificadas, se assim for de maior proveito para o desenvolvimento da narrativa, agilidade de jogo e entretenimento de todos os envolvidos.

Algumas das regras descritas a seguir já foram apresentadas e se manterão iguais à versão das Regras Simplificadas, enquanto outras mudarão consideravelmente. daquelas que são iguais, elas se repetirão devido a possibilidade de o leitor decidir usar e ler apenas as Regras Avançadas, não precisando ter de ler as páginas de Regras Simplificadas para conferências de regras semelhantes.

VALORES DE TESTE

Nestas regras, usaremos o valor real do Valor de Teste, ou seja, considerado o valor real de porcentagem e feito o lançamento de dados com base em 1D100, obtendo um resultado de 01 a 100 nos dados. Temos então as seguintes possibilidades de resultado: **Sucesso**, **Sucesso Crítico**, **Sucesso Aprimorado**, **Falha** ou **Falha Crítica**.

SUCESSO ---> Resultado igual ou menor que o Valor de Teste;

SUCESSO APRIMORADO ---> Resultado igual à metade (arredondada para baixo) ou menos do Valor de Teste;

SUCESSO CRÍTICO ---> Elimine o último valor numérico do Valor de Teste, o resultado será o valor de Sucesso Crítico, sendo este igual ou menor que este número;

FALHA ---> Resultado maior que o Valor de Teste;

FALHA CRÍTICA ---> Resultado entre 95 e 100 na rolagem de danos;

SUCESSO

Quando se atinge, pelo menos, o mínimo necessário para conseguir o resultado almejado. Podendo não ser excepcional, mas sendo considerado um sucesso.

Exemplos: 1) ao tentar convencer uma pessoa de algo, o alvo é convencido embora ainda tenha dúvidas, podendo a qualquer momento despertar suspeitas dependendo das circunstâncias em jogo;

2) ao tentar saltar um muro durante uma fuga, consegue fazer o mesmo na risca, mas perde parte de seu deslocamento com o movimento (2 quadrados);

3) ao atirar com uma flecha em um alvo, consegue acertar seu tronco ou o ponto desejado, acarretando em um **Dano Padrão** da arma. Se o alvo tentar se defender para evitar o dano, seus testes de defesa (bloqueio ou esquiva) não possuem modificadores adicionais referentes ao sucesso do ataque.

SUCESSO APRIMORADO

Um sucesso certo, normalmente concedendo alguma vantagem adicional. **Em um combate, aumenta a dificuldade de movimentos de defesa** de golpes desarmados ou com armas brancas – alguns poderes também podem receber esse modificador na defesa inimiga (veja mais detalhes adiante).

Exemplos: 1) ao tentar convencer uma pessoa de algo, o alvo é convencido e crê no que foi lhe dito, dificilmente poderá duvidar disso, sendo necessária circunstâncias fortes em jogo para tal.

2) ao tentar saltar um muro durante uma fuga, consegue fazer o mesmo de maneira perfeita, sem qualquer impacto em seu deslocamento;

3) ao atirar com uma flecha em um alvo, consegue acertar em um ponto frágil (ou talvez vital), tendo **Dano Aprimorado**, mas impactando a área. Se o alvo tentar se defender para evitar o dano, seus testes de defesa (bloqueio ou esquiva) possuem aumento de dificuldade adicional referente ao resultado do ataque.

SUCESSO CRÍTICO

A ação vai além do que se deseja alcançar (de maneira positiva) ou alcança o melhor resultado possível de acordo com seu objetivo. É o melhor que se pode conseguir em um teste. **Em um combate, aumenta ainda mais a dificuldade de movimentos de defesa** de golpes desarmados ou com armas brancas – alguns poderes também podem receber esse modificador na defesa inimiga (veja mais detalhes adiante).

Exemplos: 1) ao tentar convencer uma pessoa de algo, o alvo é convencido e crê totalmente no que foi lhe dito, muito improvável conseguirem convencer do contrário, algumas vezes até mesmo se uma circunstância forte em jogo se apresentar.

2) ao tentar saltar um muro durante uma fuga, consegue fazer o mesmo de maneira além do esperado, recebendo inclusive parando um pouco além do e reduzindo a distância que precisava alcançar (1 quadrado de bônus);

3) ao atirar com uma flecha em um alvo, consegue acertar em um ponto crítico e até mesmo vital de um adversário (cabeça, coração, pulmão etc.), tendo **Dano Crítico** da arma, o que resulta em uma rolagem de **Dado de Fatalidade** (saiba mais adiante). Se o alvo tentar se defender para evitar o dano, seus testes de defesa (bloqueio ou esquiva) possuem aumento ainda maior de dificuldade adicional referente ao resultado do ataque.

FALHA

Como o próprio nome diz, é uma falha na execução do que se deseja executar. Em algumas situações, mesmo não sendo uma Falha Crítica, a ação pode resultar em algo desastroso (como tentar se equilibrar em um precipício e falhar, mas neste caso pode ainda se segurar na borda, o que dificilmente teria alguma chance em uma Falha Crítica).

FALHA CRÍTICA

Uma falha desastrosa para o personagem (e talvez até seus aliados). A situação é agravada dependendo do resultado, sendo pior quanto um resultado de 100, pois será necessário a rolagem de um **Dado de Fatalidade** (veja mais sobre isso adiante). O Mestre também tem a opção de substituir uma circunstância desastrosa para uma **Carga Bônus** (explicada mais adiante) – sendo de inteira decisão do Mestre em prol de uma melhor narrativa e/ou desenvolvimento da história do jogo.

Exemplos: 1) ao tentar convencer uma pessoa de algo, o alvo percebe explicitamente que está sendo enganado;

2) ao tentar saltar um muro durante uma fuga, tropeça caindo no outro lado e torcendo a perna ou ainda se choca contra ele recebendo dano, em ambos os casos perde sua ação;

3) ao atirar com uma flecha em um alvo, a corda arrebenta, danificando a arma, ou acaba acertando algo ou alguém que precisava proteger.

VALORES DE TESTE ELEVADOS

Alguns Valores de Testes podem se tornar muito elevados, seja por uma Perícia ou Atributo com valores altos e/ou devido à modificadores positivos para o teste em questão; em casos em que **o Valor de Teste tenha um valor igual ou superior ao resultado padrão de uma Falha Crítica, de 95% a 99%, considere que o resultado dentro deste valor é apenas uma falha comum** – com exceção do resultado 100% que ainda

existe uma probabilidade de Falha Crítica (veja adiante em **Dado de Fatalidade**) e/ou **Carga Bônus**. Entretanto, isso se aplica apenas se tiver o Valor de Teste igual ou superior ao resultado tirado no dado.

Exemplo: um personagem precisa saltar um obstáculo com um Valor de Teste de 97%. O jogador consegue um resultado 96 no dado, como ele tem mais do que esse valor, o resultado torna-se uma falha comum. Caso ele tivesse um resultado de 98% a 100% seria uma Falha Crítica.

Existe um caso que transforma o **valor de 95% a 99% como um valor de Sucesso padrão**. Isto ocorre quando o Valor de Teste tem 4x o valor do resultado em questão (380% para 95%, 384% para 96%, 388% para 97%, 392% para 98% e 396% para 99%). Nestes casos, o valor 100 define o lançamento de uma segunda rolagem com 1D10 onde:

1 a 6 – Falha normal;

7 a 10 – Falha Crítica.

Enquanto Valores de Teste com 400% ou mais definem este novo lançamento de 1D10, mas com possibilidades um pouco diferentes e mais favoráveis a uma Falha comum:

1 a 8 – Falha normal;

9 a 10 – Falha Crítica.

Em todos os casos de Falha Crítica, segue a mesma regra já explicada anteriormente, de forma que é usado o **Dado de Fatalidade** e/ou **Carga Bônus**.

MODIFICADORES DE TESTES

Alguns fatores favorecem ou prejudicam as ações dos personagens, sendo os fatores positivos aplicados bônus aos testes de porcentagem (soma de valores), enquanto os fatores negativos são reduzidos (subtração de valores). O valor de porcentagem final, já considerados os devidos modificadores, sejam positivos ou negativos, é o novo Valor de Teste para a rolagem de dados. E é a partir deste novo valor, após modificadores aplicados, que se tem como base avaliar os resultados de Sucesso, Sucesso Aprimorado, Sucesso Crítico, Falha e até mesmo Falha Crítica em alguns casos. Existem dois tipos de Modificadores nas Regras Avançadas: **Modificadores de Nível** e **Modificadores de Ajuste**.

MODIFICADORES DE NÍVEL

São modificadores de dificuldade relevantes que realmente permitam uma dificuldade bem maior ou menor. Assim será usado soma ou subtração para identificar testes mais fáceis ou mais difíceis de se realizar em determinadas circunstâncias; estes são indicados por **NÍVEL DE DIFICULDADE**, onde, cada nível representa uma **adição ou subtração de 20 pontos ou seus múltiplos**.

Apesar de mais adiante ser apresentada uma tabela indicativa de auxílio, também pode simplesmente ignorar a mesma e considerar que **multiplica cada número do nível de dificuldade por 20, resultando no valor numérico a ser somado (no caso de bônus) ou subtraído (no caso de aumento de dificuldade)**, por exemplo, supondo uma dificuldade de 4 níveis, basta multiplicar 20 por 4 (valor no nível), resultando em 80.

Exemplo: testar uma Perícia com 70% exercendo um aumento de 2 níveis de dificuldade ($20 \times 2 = 40$), significa que o Valor de Teste será de 30% ($70-40$), enquanto um bônus de 2 níveis de dificuldade ($20 \times 2 = 40$) terá Valor de Teste de 110% ($70+40$).

Caso algum redutor acabe por reduzir a zero o Valor de Teste de um personagem, o Mestre decidirá se poderá fazer um teste como se possuísse apenas 1% no Valor de Teste ou se é incapaz de exercer a ação pretendida sob as circunstâncias apresentadas. Caso seja permitido o teste não há possibilidade de Sucesso Crítico e nem de utilizar o Sortudo.

Classificação das dificuldades de um teste:

Extremamente Fácil - BÔNUS de 3 Níveis de Dificuldade (+60)

Considere atividades de treinamento e de execução simples ou fácil até para os não-treinados na Perícia ou ação.

Exemplo: largar uma pedra estando acima de um alvo grande, imóvel e bem próximo (Atributo DEX).

Muito Fácil - BÔNUS de 2 Níveis de Dificuldade (+40)

Atividades de treinamento e de execução quase que básica ou muito simples, algo que se fazia em treinamento básico ou que seria apenas parte de uma ação rotineira.

Exemplos: rolar de lado (Perícia Acrobacia), esquivar de algo grande e muito lento vindo na direção do personagem (Perícia Esquiva ou Atributo Agilidade), perceber marca óbvia da localização de um objeto mal escondido (Atributo Percepção) etc.

Fácil - BÔNUS de 1 Nível de Dificuldade (+20)

Atividades rotineiras e de fácil execução, algo que se faz todo dia ou mesmo poderia ser feito ou aprendido facilmente no conhecimento da Perícia ou atividade em questão.

Exemplos: dar uma cambalhota simples (Perícia Acrobacia), esquivar de algo grande e lento vindo na direção do personagem (Perícia Esquiva ou Atributo Agilidade), ouvir a proximidade de alguém tentando seguir o personagem não sendo sorrateiro (Atributo Percepção), perceber uma marca óbvia da localização de um objeto escondido (Atributo Percepção), abrir uma fechadura muito simples com instrumentos próprios para tal (Perícia Manuseio de Fechaduras – Fechaduras Mecânicas) etc.

Normal - SEM ALTERAÇÕES no Valor de Teste (significa que não há modificadores iniciais para a ação)

Atividades que podem ser desde rotineiras a até um grau de dificuldade bem pequeno.

Exemplos: dar um mortal (Perícia Acrobacia), ouvir a proximidade de alguém tentando seguir o personagem sorrateiramente (Atributo Percepção), resistir ao efeito mais agravante de um veneno fraco (Atributo Constituição), abrir uma fechadura com instrumentos próprios para tal (Perícia Manuseio de Fechaduras – Fechaduras Mecânicas) etc.

Trabalhoso - AUMENTO de 1 Nível de Dificuldade (-20)

Atividades com um grau de dificuldade um pouco além do normal, embora nada muito complicado.

Exemplos: dar um duplo mortal (Perícia Acrobacia), resistir ao efeito mais agravante de um veneno mediano (Atributo Constituição), convencer um bandido pouco fiel a revelar o paradeiro de seu chefe (Perícia Lábria), abrir uma fechadura complexa com instrumentos próprios para tal (Perícia Manuseio de Fechaduras – Fechaduras Mecânicas) etc.

Razoavelmente Difícil - AUMENTO de 2 Níveis de Dificuldade (-40)

Atividades pouco mais complexas, gerando certo grau de dificuldade.

Exemplos: desviar de um ataque de raio ou rajada de poder ou de uma arma branca de disparo (flecha) (Perícia Esquiva ou Atributo Agilidade), se equilibrar encima de uma corda em uma grande altura (Atributo Agilidade), resistir

ao efeito mais agravante de um veneno forte (Atributo Constituição), convencer um bandido a revelar o paradeiro de seu chefe (Perícia Lábia), abrir uma fechadura complexa com poucos instrumentos para tal (Perícia Manuseio de Fechaduras – Fechaduras Mecânicas) etc.

Difícil - AUMENTO de 3 Níveis de Dificuldade (-60)

Atividades complexas de dificuldade considerável.

Exemplos: desviar de um ataque em grande velocidade (Perícia Esquiva ou Atributo Agilidade), se equilibrar encima de uma corda em uma grande altura e com efeito de ventania médio ao redor (Atributo Agilidade), resistir ao efeito mais agravante de um veneno forte e exótico (Atributo Constituição) etc.

Muito Difícil - AUMENTO de 4 Níveis de Dificuldade (-80)

Atividades muito complexas e de dificuldade alta.

Exemplos: se equilibrar encima de uma corda em uma grande altura e com temporal forte (Atributo Agilidade), resistir ao efeito mais agravante de um veneno extremamente forte e exótico (Atributo Constituição), convencer um bandido muito fiel a revelar o paradeiro de seu chefe (Perícia Lábia), abrir uma fechadura complexa com apenas um prendedor de cabelo ou clipe de papel (Perícia Manuseio de Fechaduras – Fechaduras Mecânicas) etc

Extremamente Difícil - AUMENTO de 5 Níveis de Dificuldade (-100)

Atividades de alta complexidade e dificuldade, em que normalmente os peritos poderiam executar.

Exemplos: acertar com uma pedra uma maçã à média distância (Perícia Arremesso de Combate), se equilibrar encima de uma corda em uma grande altura e com temporal muito forte (Atributo Agilidade) etc.

Absurdamente Difícil - AUMENTO de 6 Níveis de Dificuldade (-120)

Atividades extremamente difíceis até para os mais hábeis na área.

Exemplos: acertar com uma pedra uma mosca voando próxima (Perícia Arremesso de Combate), se equilibrar encima de uma corda em uma grande altura e com um furacão ao redor (Atributo Agilidade) etc..

Improvável - AUMENTO de 7 Níveis de Dificuldade (-140) ou superior a isso

Atividades em que êxito ocorre apenas nos melhores entre os melhores, sendo todas as chances contra esta ação.

Exemplos: acertar com uma pedra uma mosca voando em grande distância (Perícia Arremesso de Combate), se equilibrar encima de uma corda em uma grande altura e com um furacão muito forte ao redor (Atributo Agilidade) etc..

OBS.: dificuldade maiores do que 7 níveis podem acontecer em situações especiais que infringem dificuldade mais absurdas, como se a improvável chance de sucesso na ação fosse ainda maior neste caso. Para isso não há uma nomenclatura especial, sendo apenas considerado algo improvável e indicado com níveis de dificuldade maiores que do que 7 níveis.

Segue adiante uma rápida apresentação em tabela que facilita o entendimento; provavelmente não sendo nem mesmo necessário consultá-la futuramente entendendo o sentido desta regra:

NÍVEIS DE DIFICULDADE DE UM TESTE

TESTE MAIS FÁCEIS		
CLASSIFICAÇÃO DE DIFICULDADE	AUMENTO DE DIFICULDADE	REDUÇÃO DE VALOR
Extremamente Fácil	Bônus de 3 níveis de dificuldade	+60
Muito Fácil	Bônus de 2 níveis de dificuldade	+40
Fácil	Bônus de 1 nível de dificuldade	+20
TESTE NORMAL		
CLASSIFICAÇÃO DE DIFICULDADE	AUMENTO DE DIFICULDADE	REDUÇÃO DE VALOR
NORMAL	Sem modificador	0
TESTES MAIS DIFÍCEIS		
CLASSIFICAÇÃO DE DIFICULDADE	AUMENTO DE DIFICULDADE	REDUÇÃO DE VALOR
Trabalhoso	Aumento de 1 nível de dificuldade	-20
Razoavelmente Difícil	Aumento de 2 níveis de dificuldade	-40
Difícil	Aumento de 3 níveis de dificuldade	-60
Muito Difícil	Aumento de 4 níveis de dificuldade	-80
Extremamente Difícil	Aumento de 5 níveis de dificuldade	-100
Absurdamente Difícil	Aumento de 6 níveis de dificuldade	-120
Improvável	Aumento de 7 níveis de dificuldade	-140

MODIFICADORES DE AJUSTE

Seguem as mesmas regras similares as de Modificadores de Nível, sendo usados para situações de dificuldades mais sutis e fatores menores de favorecimento (ou complicações) para a ação. Nestes casos os Modificadores de Ajuste devem ser contados com **bônus de 10 pontos** ao Valor de Teste (quando for algo favorável para ação) ou com **redutores de 10 pontos** (quando for algo desfavorável para a ação). Cada circunstância favorável adiciona +10 pontos enquanto cada circunstância desfavorável subtrai 10 pontos.

Exemplo: Alec, um detetive da Polícia de Los Angeles, quer atirar com sua Desert Eagle em um fugitivo armado e correndo. Como Alec é destro, mas seu braço direito está ferido, ele decide atirar com sua mão esquerda. Seu Valor de Teste, com dificuldade normal, para pistola é 51%. Atirar com o braço que não é de sua destreza lhe confere aumento de 1 nível de dificuldade (-20 pontos) e atirar no alvo em movimento lhe dá um Modificador de Ajuste de -10 pontos, ou seja, um total de -30 pontos no seu teste. Alec terá seus 51% reduzidos, ficando um Valor de Teste de 21%, para um Sucesso ele precisa tirar 21 ou menos no dado, para um Sucesso Aprimorado 10 ou menos (metade do valor de teste arredondado para baixo) e 2 ou menos para um Sucesso Crítico.

APLICAÇÕES DE MODIFICADORES:

No Anexo 1, assim como em cada Perícia descrita em capítulo próprio, apresentamos uma sequência de tabelas para apoio e consulta que informam exemplos de como se aplicar os modificadores em situações de cena de jogo, estes são apenas alguns exemplos que podem ser usados como guia e parâmetro – o Mestre pode definir qualquer outro grau de dificuldade, até mesmo para os indicados na tabela se não concordar com esta sugestão.

CARGA DE BÔNUS

A Carga de Bônus pode ser usada tanto para substituir um resultado de Falha Crítica como para complementar este resultado de forma a reduzir uma consequência catastrófica. Por exemplo, se em uma ação de Falha Crítica poderia resultar em algo mortal para um terceiro personagem jogador que não é o mesmo que teve a Falha Crítica, o Mestre poderia dar uma Falha simples ou uma Falha Crítica mais leve e ganhar uma Carga Bônus. Mas o que ganha com uma Carga Bônus? Ela **concede** ao Mestre um **bônus de +20 aos seus Valores de Testes (ou +2 se aplicado diretamente em Testes Resistidos)** que poderá ser usado por qualquer NPC rival aos jogadores em qualquer momento daquela sessão. Após seu uso, este se perde, não podendo ser usado novamente nem pelo NPC que já usou e nem para qualquer outro.

Esta Carga Bônus pode ser acumulada por quantos vezes o Mestre permitir em situações de Falha Crítica, mas seu uso **máximo acumulado é limitado em +100 (ou +10 em Testes Resistidos) em um único teste**. Se, por exemplo, o Mestre acumular 120 pontos em sua Carga Bônus devido diversas Falhas Críticas dos Jogadores, ele pode usar um máximo de 100 de bônus para um único teste, sobrando ainda 20 de bônus para outro teste que desejar usar; poderia usar de 20 em 20; ou até várias vezes: 40 para um teste, 20 para outro e 60 para um terceiro; etc.

Este acúmulo de valores de Carga Bônus, embora seja infinito, zera automaticamente ao fim de uma sessão, não podendo ser acumulado para a sessão de jogo seguinte. Ou seja, se não for usado, ele simplesmente se perde.

Os Jogadores também possuem uma Carga Bônus compartilhada que funciona proporcionalmente de forma inversa quando o Mestre tem um resultado de Falha Crítica e decide conceder Carga Bônus aos jogadores ao invés da consequência de uma Falha Crítica – ainda assim ocorre uma Falha do NPC. Entretanto, os jogadores devem decidir em conjunto quando usarão e qual deles usará, assim como a quantidade a ser usada (sempre mínimo de 20 pontos e somando +20 a cada valor a mais que deseja usar no mesmo teste). A decisão deve ser acordada entre todos antes da rolagem de dado que desejam que receba o bônus. Após usado, este valor se perde, assim como zera a Carga Bônus ao fim da sessão, sendo ou não usada. Exatamente nas mesmas regras usadas para o Mestre.

INTERVALOS EM TESTES PROLONGADOS

Algumas situações de jogo necessitam de mais de um teste, o que chamamos de **Testes Prolongados**. Estes são feitos em um intervalo de tempo variado, dependendo de cada situação, e se aplicam em momentos que uma determinada ação necessita de diversas interações com sua Perícia ou Atributo durante a sua execução. Por exemplo, poderiam se enquadrar neste quesito, testes de CON para se manter em uma corrida contínua, testes da Perícia Hacker para invadir e desbloquear diversos Firewalls de um sistema, testes de Manuseio de Fechaduras para abrir um cofre de segurança elevada etc.

Graus de Intervalos

Desta forma, podemos classificar em 8 Graus de Intervalos, sendo:

GRAU DE INTERVALO	TEMPO ENTRE CADA TESTE	VARIAÇÃO DE IMPACTO NA FADIGA
Momentâneo	1 Rodada	Zero
Rápido	1 minuto	Zero a 1D6 pontos
Curto	10 minutos	Zero a 1D10 pontos
Temporal	30 minutos	Zero a 2D10 pontos
Longo	1 hora	Zero a 3D10 pontos
Desafiador	1 dia	Zero a 4D10 pontos
Desgastante	1 semana	Zero a 5D10 pontos
Exaustivo	1 mês ou +	Zero a 6D10 pontos

A coluna TEMPO ENTRE CADA TESTE indica o período em que um novo teste deve ser feito, enquanto isso, normalmente o executor está praticando a atividade, por isso, existe a coluna VARIAÇÃO DE IMPACTO NA FADIGA, onde um maior tempo indica maior cansaço, sendo este o valor a ser descontado da Fadiga. Entretanto, algumas circunstâncias podem variar, por exemplo: a criação de um sistema de programação pode demandar meses, mas o personagem trabalha determinadas horas por dia e descansa bem, de forma que o impacto na sua Fadiga é momentâneo e recuperado com seu descanso. Por isso que o valor de impacto, em todos, pode variar desde "zero". **Cada caso será avaliado pelo Mestre com base em óbvia lógica e bom senso.**

Quantidade de teste e sucesso

O intervalo de tempo foi definido e a dificuldade, com base no que já foi explicado anteriormente, já estabelecida também, quantos testes são necessários. Novamente impera a lógica da situação conforme o que se deseja fazer. Seguindo o exemplo mais comum já citado, se um hacker deseja invadir um sistema que possui 3 firewalls a serem ultrapassados, pelo menos três testes (um para cada firewall) serão necessários – e se ainda precisar fazer alguma ação complicada depois disso, mais um outro teste.

Uma outra forma de se usar, pode ser que o Mestre considere que uma determinada ação necessite de um determinado número de sucessos antes de ser considerada efetiva, neste caso, a cada sucesso o personagem se aproxima do sucesso total, enquanto que cada **Falha Crítica elimina um sucesso anterior**, cada **Sucesso Aprimorado concede um Sucesso adicional**, e cada **Sucesso Crítico soma +2 adicionais**. A **Falha Crítica com valor 100 ocasiona um Dado de Fatalidade e/ou causando redutor de 2 Sucessos, ou mesmo impossibilitar totalmente o sucesso na ação desejada em determinadas circunstâncias (Mestre decidirá em cada caso).**

TESTES RESISTIDOS

Este tipo de teste ocorre quando um personagem está tentando usar sua Perícia ou Atributo contra a Perícia ou Atributo de outro personagem, sendo muitas vezes usado até como uma forma de simplificar a definição de um teste contra outro teste de outro personagem ou mesmo de um sistema de dificuldade. Por exemplo, o personagem tentando se aproximar silenciosamente de um alvo pode usar sua Perícia Furtividade contra a Perícia Escutar do alvo (ou o Atributo PER). O processo deve ser feito da seguinte forma: pegue o **Valor de Teste a ser usado por cada um (Perícia ou Atributo) e elimine o último elemento numérico. Cada um faz uma rolagem de um dado de 10 faces (D10) e somam ao valor da divisão da sua respectiva Perícia ou Atributo usado na ação. O maior valor vence a ação.**

Exemplo: um ladrão está tentando aproximar-se silenciosamente de um guarda atento. O ladrão tem Furtividade 52% e o guarda tem Escutar 78%. O ladrão terá um lançamento de 1D10+5 (+5 pois seu valor de 52 na Perícia elimina o último número que é 2), enquanto o guarda rolará 1D10+7 (+7 pois seu valor de 78 na Perícia elimina o último número que é 8). O personagem ladrão obtém 4 no dado que somado à 5 dá 9, já o guarda tira 3, que somado ao 7 ficará como resultado 10. O guarda tem então um resultado maior, percebendo então o ladrão tentando se esgueirar silenciosamente.

No caso de um empate, o Mestre deve considerar anulada aquela rolagem e pedir uma nova ou pode considerar que o personagem com a maior porcentagem de Valor de Teste é vencedor da disputa (se empate também, role novamente os dados). Note que os testes também podem exigir modificadores relacionados às circunstâncias, e nem sempre para os dois lados da disputa. Nestes casos, considere o novo Valor de Teste como parâmetro.

Diversas situações onde se faz necessário o uso de Testes Resistidos serão apresentadas nas próximas regras deste módulo, sendo uma das formas mais simples de definir uma ação. Entre as diversas situações temos a forma mais básica de comparação no teste de três formas:

Atributo vs. Atributo

Ocorre em diversos casos como uma queda de braço, maior tempo sem respirar, o que primeiro resolve um teste de raciocínio lógico etc. Utiliza-se na disputa o valor indicado em Valor de Teste.

Perícia vs. Perícia

Assim como nos Atributos, ocorrem diversas situações de confronto de Perícias entre personagens. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. Utiliza-se na disputa o valor indicado em % Normal.

Perícia vs. Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atributo. Quando isso ocorrer, o procedimento é exatamente igual aos demais, utilizando-se o Valor de Teste do Atributo e Valor de Teste da Perícia.

MARGEM DE SUCESSO OU SUCESSO DEFINITIVO

Alguns casos pedem que um Teste Resistido tenha uma diferença mínima de sucesso entre os dois lados. Desta forma, nem sempre uma única rolagem de dados pode ser suficiente para definir o Sucesso Definitivo. Deve-se levar em consideração que determinadas ações podem levar mais tempo que outras, por exemplo, ganhar uma queda de braço pode ser algo que precise 3 pontos de diferença, enquanto um simples puxão em uma corda poderia precisar de apenas 1, já se livrar de algo que esteja lhe prendendo (como uma teia de um monstro) e vai se arrebatando aos poucos poderiam necessitar de 10 pontos de diferença. A cada nova rolagem a situação pode mudar de lado, por exemplo, em uma disputa com necessidade de 3 pontos de diferença, na primeira

rolagem o Jogador 1 teve 2 pontos acima do Jogador 2, se na segunda rolagem o Jogador 2 quem teve 3 pontos além do Jogador 1, ele teria eliminado os dois pontos a mais da jogada anterior e só contabilizado 1 ponto, precisando novo teste para ver se conseguiria atingir seu objeto ou se o Jogador 1 poderia ultrapassá-lo de novo e até mesmo lhe vencer. Veja exemplos no Anexo 1 *Tabela de Exemplos de Margem de Sucesso*.

AÇÃO CONJUNTA

Irão existir situações em que dois ou mais personagens tentem fazer uma ação em conjunto atuando com seu Atributo ou Perícia unicamente para um fim (empurrar juntos uma pedra, trabalhar em uma fórmula química etc.). Primeiramente o Mestre deve indicar quantos personagens realmente podem participar desta ação conjunta. Por exemplo: mover uma pedra de 2m de altura e 1m de largura é possível para duas ou três pessoas, embora mais do que isso, provavelmente não haveria espaço para se apoiarem e empurrarem.

Decidido quantos serão permitidos agirem em conjunto, segue a segunda etapa que é a "soma" dos Atributos ou Perícias. Inicialmente o Mestre **deve separar o valor individual (Valor de Teste) mais alto de todos os envolvidos. Pegue os outros valores menores, elimine o último elemento numérico de cada um** (por exemplo, um valor 64, ficaria 6, eliminando o último elemento numérico que é 4) **e então some-os e, em seguida, multiplique-os por 2. Este valor é então somado ao Valor de Teste do personagem de maior valor que foi separado da conta inicialmente. Este resultado é o Valor de Teste final** a ser considerado para o teste que deve ser feito pelo Jogador com personagem de maior valor.

Exemplo: Maya, Amanda, Ana Lucia e Chloe estão tentando hackear um sistema em conjunto, cada qual em seu notebook. Eles têm, respectivamente Perícia Hacker com 80%, 60%, 72% e 56%. Maya possui o maior valor (80%) e por isso terá seu valor separado. Os valores restantes eliminam o último elemento numérico, ficando 6 (de 60%), 7 (de 72%) e 5 (de 56%), que somados e multiplicados por 2 resultam em 36 ($6+7+5=18 \times 2$). Este valor é então somado ao valor que havia sido separado, resultando em 116 ($80+36$). Assim, o Jogador de Maya deve fazer uma rolagem com Valor de Teste de 116% ou, no caso de um Teste Resistido, tendo 1D10+11, não necessitando testes de nenhum outro jogador ou Mestre (para os NPCs).

OBS.: se o valor de um dos envolvidos for apenas de um elemento numérico, ou seja, menor que 10%, considere que em nada acrescenta de maneira considerável ao teste em conjunto.

Caso haja empate entre dois personagens em seus valores de Perícia, deve considerar o maior valor do Atributo em questão e, se ainda assim houver empate, o Mestre pode deixar que decidam quem dos jogadores fará a rolagem de dados, ou então pode decidir na sorte através, por exemplo, de um rápido teste com 1D6, sendo o maior resultado decidindo quem será escolhido.

CONFIRMAÇÃO INDIVIDUAL

Esta regra pode prolongar uma ação, mas é uma situação de maior perfeccionismo e o Mestre pode definir se deseja ou não utilizar esta (como em toda regra aqui apresentada neste livro). Sendo usada, em uma Ação Conjunta, todos os jogadores da mesma Ação Conjunta partilhada, **com exceção do jogador de maior valor**, precisará fazer, individualmente, seu teste para ver se influencia, positivamente ou negativamente, na soma da Ação Conjunta. Conforme seu resultado no teste, pode ou não influenciar de várias maneiras. Neste caso, o último a fazer a rolagem de dados é o jogador com maior valor que definirá o resultado final da ação – a ordem de lançamento dos demais envolvidos, entre si, não faz diferença.

FALHA CRÍTICA no teste: atrapalha todos os demais resultando em aumento de +1 nível de dificuldade no teste a ser feito ao final pelo jogador de maior valor. Caso seja uma Falha Crítica de valor 100, considere aumento de 2 níveis Dificuldade acumulativa com todas as demais Falhas Críticas dos demais participantes e de qualquer outra dificuldade pré-existente.

FALHA no teste: não tem qualquer valor somado na ação conjunta – desconsidere o valor deste jogador.

SUCESSO no teste: siga normalmente a regra da Ação Conjunta conforme já explicado.

SUCESSO APRIMORADO no teste: siga normalmente a regra da Ação Conjunta conforme já explicado, mas neste personagem acrescente +2 ao seu valor final antes da soma com os demais.

SUCESSO CRÍTICO no teste: siga normalmente a regra da Ação Conjunta conforme já explicado, mas neste personagem acrescente +4 ao seu valor final antes da soma e multiplicação com os demais.

SITUAÇÃO ESPECIAL PARA FORÇA

Como a força determina o quão capaz é de mover pesados objetos, é necessário saber o valor de força conjunta para então saber se será possível mover o peso, conforme as regras dos valores de Força indicados anteriormente. **Diferente da regra padrão de Ação Conjunta**, a força **utiliza o seu Valor Final** ao invés da porcentagem (do Valor de Teste) para fazer o cálculo. Com base no **Valor Final de FR**, **separe o de maior valor entre os envolvidos** enquanto **os demais devem eliminar o último valor numérico, somam-se e depois são multiplicados por 4 (quatro)**, este resultado então **deve ser somado ao valor maior separado originalmente**, assim se identifica a força total conjunta – que para a rolagem deve ser multiplicada por 4 e então definida a nova força conjunta a ser rolando o teste pelo Jogador com o personagem de maior força (originalmente com seu valor separado).

Exemplo: o personagem Lucas tem FR 23, Ukyo com FR 15, JJ com FR 20 e Sandro com FR 14. Separa-se o maior valor que é de Lucas 23, enquanto os demais ficam com valores de 1 (Ukyo com 15 e que elimina o último valor que é 5), 2 (JJ com 20 e que elimina o último valor que é 0) e 1 (Sandro com 14 e que elimina o último valor que é 4) que, somam-se totalizando 4; em seguida este é multiplicado por 4, ficando um valor de 16. Este valor soma ao valor inicial separado, totalizando 39 (23+16) de Força. Ou seja, o valor final de força somada do grupo é de FR 39 com Valor de Teste de 156% (39 x4).

AÇÃO CONJUNTA E RESISTIDA

Em algumas situações podem ocorrer de dois ou mais personagens se unirem para uma ação conjunta contra um ou mais personagens, sendo feito um único teste resistido. Neste caso usa-se uma mescla das regras, somando os valores de testes nas mesmas regras da Ação Conjunta indicada anteriormente e depois feito um único teste resistido, nas mesmas regras já apresentadas anteriormente, sendo feito pelo maior valor do grupo ou até mesmo escolhido entre os jogadores (no caso de serem personagens de jogadores).

Exemplo: Michael está com uma corda enrolada em sua cintura enquanto outros 3 Orcs estão tentando puxá-lo. Um de seus aliados, John, está puxando a corda para não deixar que os inimigos o carreguem. Michael tem FR 15 e John FR 17, enquanto os inimigos possuem FR 14, FR 13 e FR 11. John, por ter a maior força tem seu valor separado, enquanto Michael tem seu valor 1 (retirando o último valor numérico) x4, resultando em 4 que é somado ao valor de Michael, ou seja, FR 21 sendo a soma das forças de ambos ao puxarem a corda. Nos inimigos o maior valor é 14, então os demais têm 8 no total (1+1=2, x 4), resultando em FR 22 nos inimigos Orcs. Usando a regra

de teste resistido temos Michael e John que devem rolar 1D10+2 (2 referente ao 21 sendo eliminado o último valor numérico – sendo apenas um deles a fazer esta rolagem), e conseguem um valor de 5, enquanto que os Orcs inimigos teriam o mesmo valor de 1D10+2 (2 referente ao 22 sendo eliminado o último valor numérico), mas conseguem um 4, ou seja, Michael e John conseguiram puxar a corda.

REGRA DOS MÚLTIPLOS TESTES UNIFICADOS (TESTE UNIFICADO)

Em determinadas situações são necessários um ou mais testes diferentes com Atributos e ou Perícias diferentes, o que demandaria duas ou mais rolagens de dado para uma única ação em um turno. Em casos como esse, o Mestre pode optar por usar esta regra e assim simplificar os lançamentos de dados, evitando a perda de tempo.

Simplesmente o Jogador **faz uma única rolagem e compara o resultado com todas as Perícias (e seus respectivos modificadores), de forma a considerar como se todas as rolagens tivessem o mesmo resultado**. Isso, embora possa ser bem impactante (um Sucesso Crítico em tudo ou mesmo uma Falha Crítica de valor 100), pode parecer um probabilidade improvável se todos os dados fossem rolados um a um, mas isso agiliza, consideravelmente, as sessões de jogo, mantendo uma velocidade mais aceitável entre cada ação rolada.

Em **caso de falha**, com mesmo nível de dificuldade, como definir em que parte exatamente ocorreu esta falha? Se isso for um fator importante para as consequências em jogo, o Mestre pode pedir para que o **jogador role 1D6 (ou 1D10 dependendo das opções), definindo um ou mais números para cada um dos testes e o resultado indicará qual obteve a falha no teste**. Importante que isso **somente seja feito se realmente impactar de alguma forma no jogo**, senão seria um tempo desperdiçado no desenrolar da sessão de jogo e praticamente anularia o sentido do uso desta regra.

Uma boa forma de usar isto é quanto um personagem quer ativar diversos poderes passivos na mesma rodada de ação, evitando ter várias rolagens uma à uma – situação mais comum em níveis mais avançados de personagens e em conjunto com outros livros suplementos do sistema que possibilitam personagens com poderes especiais que podem ser ativados, concedendo bônus especiais.

HABILIDADES MUNDANAS

Esta é uma regra usada para ataques ou defesas realizadas com objetos que não são devidamente feitos para um combate ou com armas que, mesmo o personagem não tendo a Perícia, pode utilizá-la com algumas dificuldades; por exemplo: atacar com uma barra de ferro, golpear com uma vassoura, arremessar pedras, proteger-se com uma tampa de lixo etc. Estas ações não necessitam especificamente de uma Perícia para cada uma, sendo considerada como algo mundano e, para tal, pode ser dividido em quatro categorias: **ataques mundanos, defesas mundanas, arremessos mundanos e ataques mundanos com armas próprias**.

ATAQUES E DEFESAS MUNDANOS

Ataques corpo a corpo com objetos não próprios para tal e defesas feitas com objetos não próprios para tal.

Sistema: utiliza-se o Atributo DES (Valor de teste) como Perícia de ataque/defesa em um combate com esta arma. O dano deve ser aplicado apenas com **metade do Dano Base para um Sucesso, Dano Base (-2 ao valor total) para um Sucesso Aprimorado e Dano Aprimorado no caso de Sucesso Crítico**.

ARREMESSOS MUNDANOS

Quando se arremessa algo sem ter a Perícia apropriada.

Sistema: utiliza-se o Atributo DES (Valor de teste) como Perícia de arremesso em um combate, entretanto, um sucesso acertará próximo, mas nunca exatamente onde o personagem deseja, de forma que o dano deve ser aplicado apenas com **metade do Dano Base para um Sucesso, Dano Base (-2 ao valor total) para um Sucesso Aprimorado e Dano Aprimorado no caso de Sucesso Crítico** (apenas este acerta ponto desejado).

Situação especial para Arremesso de Granadas

Arremessos de granada possuem aumento de 2 níveis de dificuldade.

ATAQUES MUNDANOS COM ARMAS PRÓPRIAS

Este caso refere-se ao uso de armas sem que o personagem possua a Perícia específica desta.

Sistema: pode usar esta regra de Habilidade Mundana de forma que o personagem poderá usar o seu Atributo DES (Valor de teste). No entanto, assim como nas outras regras de Habilidade Mundana, além de não conseguir acertar o ponto exato, o dano final da arma é reduzido, sendo usado **metade do Dano Base para um Sucesso, Dano Base (-2 ao valor total) para um Sucesso Aprimorado e Dano Aprimorado no caso de Sucesso Crítico**. O **Bônus de Força**, se houver, **ocorre normalmente, sem redutor em dano normal**, mas **no crítico, ocorre apenas bonificação de BF + ½BF** (arredondado para cima) – regras de bonificação de bônus de fora serão explicadas mais adiante. Em alguns casos o Mestre pode não permitir o uso desta regra devido à complexidade da arma, por exemplo, no uso de um arco e flecha pela primeira vez (TALVEZ permita com um teste com aumento de 5 níveis de dificuldade, dependendo da ambientação e demais circunstâncias de jogo).

OBS.: o uso de um ataque mundano com armas próprias só pode ser usado caso o personagem não tenha a Perícia necessária para tal; mas pode escolher se quer usar como Ataque Mundano ou **Perícia Aparentada** (veja mais sobre isso adiante em Perícias), caso tenha alguma que possa ser usada.

CLASSE DE TAMANHO

Em regras mais detalhadas, o tamanho de um personagem é fator de grande consideração para o seu deslocamento ou mesmo como alvo de um ataque. Devido a isso, existem denominações com grupos de alturas que definirão os devidos modificadores. Mais adiante segue uma tabela indicando as alterações nomeadas como Classe de Tamanho do personagem e, para melhor entendimento desta, seguem algumas explicações dos itens de cada coluna:

Modificador para Armas de Disparo

Indica o modificador para ser usado quando um personagem tentar usar algum tipo de arma de disparo (armas de fogo ou armas brancas de disparo) contra o personagem, no entanto, ele funciona de duas formas. **Quando for um valor de dificuldade (definido por porcentagem), deve ser feito o modificador direto no Valor de Teste**, mas **quando for um valor fixo (sem indicação de porcentagem) este é diretamente aplicado no resultado rolado nos dados** (exemplo um modificador de -5 significaria que, se um jogador tivesse tirado 45 no seu resultado da rolagem, ficaria ao final com resultado de 40, ou seja, 45-5), diferente dos demais modificadores que se aplicam a rolagem de dado. Um resultado 100 nos dados, quando há um redutor de valor fixo, deve ser considerado uma falha normal (nem Falha Crítica e nem considerar o modificador que poderia resultar até mesmo em sucesso).

Modificador para Ataques com Armas Corpo a Corpo

Indica o modificador para ser usado quando um personagem tentar usar algum tipo de ataque com arma de combate corpo a corpo contra o personagem. Seu sistema é o mesmo já explicado em Armas de Disparo.

Modificador para Ataques Desarmados

Indica o modificador para ser usado quando um personagem tentar atacar um alvo em combate desarmado (usando as próprias mãos e/ou corpo contra o personagem. Seu sistema é o mesmo já explicado em Armas de Disparo.

Área Ocupada

Representa o tamanho da área que o personagem ocupa em um mapa de combate ou área.

Área de Deslocamento

Este valor indica o quanto recebe de bônus ou redutor a cada movimento do personagem em um mapa de combate ou área. Por exemplo, se o personagem tem +1 significa que a cada 1,5m ou 1 quadrado deslocado, na verdade ele desloca-se por mais 1 quadrado/1,5m adicionais devido seu tamanho, e sem perder seu deslocamento máximo, que na verdade é maior devido seu tamanho avantajado demais; ou seja, se o personagem pode se deslocar por até 6m (4 quadrados) por rodada e tem +1 de Área de Deslocamento devido ao seu tamanho, ele na verdade chega ao deslocamento máximo, na rodada, com até 12m (8 quadrados).

CLASSE DE TAMANO

CLASSE DE TAMANHO	FAIXA DE MEDIDAS	MODIFICADOR PARA ARMAS DE DISPARO	MODIFICADOR PARA ATAQUES COM ARMAS CORPO A CORPO	MODIFICADOR PARA ATAQUES DESARMADOS	ÁREA OCUPADA	ÁREA DE DESLOCAMENTO
Micro	5cm até 10cm	-40%	-30%	-20%	1,5m	-3
Polegar	11cm até 0,39cm	-30%	-20%	-10%	1,5m	-2
Mínimo	0,40m a 0,99m	-20%	-10%	NENHUM	1,5m	-1
Pequeno	1m a 1,4m	-10%	NENHUM	NENHUM	1,5m	NORMAL
Comum	1,41m a 2m	NENHUM	NENHUM	NENHUM	1,5m	NORMAL
Grande	2,01m a 3m	-5	-10	-15	1,5m	NORMAL
Hercúleo	3,01m a 4,5m	-10	-15	-20	2m	+1
Imenso	4,051m a 6m	-15	-20	-25	2,5m	+1
Gigante	6,01m a 8m	-20	-25	-30	3m	+2
Colossal	8,01m a 10m	-25	-30	-35	4,5m	+3
Monstruoso	10,01m a 15m	-30	-35	-40	6m	+4
Abissal	15,01m a 20m	-35	-40	-45	7,5m	+5
Descomunal	20,01m a 30m	-40	-45	-50	9m	+6
Titânico	30,01m a 40m	-45	-50	-55	10,5m	+7
Titânico+	Cada 10m adicionais	-5 a cada 10m	-5 a cada 10m	-5 a cada 10m	+1,5m a cada 10m	+1 a cada 10m

USANDO A FORÇA

Diferente de Regras Simplificadas, para uma melhor definição da Força é indicada uma Tabela de detalhada.

TABELA DE FORÇA							
Valor de FR	Carga Leve	Carga Média	Carga Pesada	Levantar	Levantar x2	Levantar x4	Bônus de FR
1-2	1 kg	3 kg	5 kg	6 kg	8 kg	10 kg	-3
3-4	3 kg	10 kg	15 kg	20 kg	25 kg	30 kg	-2
5-6	5 kg	15 kg	20 kg	25 kg	30 kg	40 kg	-1
7-8	8 kg	20 kg	25 kg	30 kg	40 kg	50 kg	-1
9	10 kg	25 kg	30 kg	35 kg	45 kg	60 kg	0
10	12 kg	30 kg	35 kg	40 kg	50 kg	70 kg	0
11	14 kg	35 kg	40 kg	50 kg	60 kg	80 kg	0
12	16 kg	40 kg	50 kg	60 kg	70 kg	100 kg	0
13	18 kg	45 kg	60 kg	70 kg	80 kg	120 kg	0
14	20 kg	50 kg	70 kg	80 kg	90 kg	140 kg	0
15	22 kg	55 kg	80 kg	90 kg	100 kg	160 kg	+1
16	25 kg	60 kg	90 kg	105 kg	120 kg	190 kg	+1
17	28 kg	65 kg	100 kg	120 kg	140 kg	220 kg	+2
18	31 kg	70 kg	110 kg	135 kg	160 kg	250 kg	+2
19	34 kg	75 kg	120 kg	150 kg	180 kg	280 kg	+3
20	40 kg	80 kg	130 kg	165 kg	200 kg	310 kg	+3
21	45 kg	90 kg	145 kg	185 kg	230 kg	340 kg	+4
22	50 kg	100 kg	160 kg	205 kg	260 kg	370 kg	+4
23	55 kg	110 kg	175 kg	220 kg	290 kg	400 kg	+5
24	60 kg	120 kg	200 kg	235 kg	310 kg	430 kg	+5
25	65 kg	130 kg	215 kg	250 kg	340 kg	460 kg	+6
26	70 kg	140 kg	230 kg	270 kg	370 kg	500 kg	+6
27	75 kg	150 kg	245 kg	290 kg	400 kg	540 kg	+7
28	80 kg	160 kg	260 kg	310 kg	430 kg	580 kg	+7
29	85 kg	180 kg	275 kg	330 kg	460 kg	620 kg	+8
30	90 kg	190 kg	300 kg	350 kg	490 kg	660 kg	+8
31	100 kg	205 kg	320 kg	380 kg	530 kg	710 kg	+9
32	110 kg	220 kg	340 kg	410 kg	570 kg	760 kg	+9
33	120 kg	235 kg	360 kg	440 kg	610 kg	810 kg	+10
34	130 kg	250 kg	380 kg	470 kg	650 kg	860 kg	+10
35	140 kg	265 kg	400 kg	500 kg	690 kg	910 kg	+11
36	150 kg	280 kg	420 kg	540 kg	740 kg	1010 kg	+11
37	160 kg	295 kg	440 kg	580 kg	790 kg	1110 kg	+12
38	170 kg	310 kg	460 kg	620 kg	840 kg	1210 kg	+12
39	180 kg	325 kg	480 kg	660 kg	890 kg	1310 kg	+13
40	190 kg	340 kg	500 kg	700 kg	940 kg	1410 kg	+13
E assim por diante na mesma progressão...							
...	+10	+15	+20	+40	+50	+100	+0,5*

*Embora indicado como um valor fracionário, deve sempre ser arredondado para cima neste caso

Explicando as colunas da Tabela de Força:

Valor de FR ---> Valor Final do Atributo Força que indica a linha a que deve se guiar para os limites máximos permitidos nas demais colunas;

Carga Leve ---> Máximo de peso que um personagem pode carregar por um longo período (Grau de Intervalo: Temporal até Desgastante em casos especiais) sem dificuldades (se necessitar teste, não há modificadores iniciais);

Carga Média ---> Máximo de peso que um personagem pode carregar por um longo período (Grau de Intervalo: Curto até Desgastante em casos especiais) com pouca dificuldade (1 a 2 níveis de dificuldade);

Carga Pesada ---> Máximo de peso que um personagem pode carregar por um longo período (Grau de Intervalo: Curto até Desgastante em casos especiais) com grande dificuldade (3 a 4 níveis de dificuldade);

Levantar ---> Máximo de peso que um personagem pode levantar por um curto período (Grau de Intervalo: Momentâneo ou Rápido) e com pouca dificuldade (1 a 2 níveis de dificuldade);

Levantar x2 ---> Máximo de peso que um personagem pode levantar por um curto período (Grau de Intervalo: Momentâneo ou Rápido) e com grande dificuldade (3 a 4 níveis de dificuldade);

Levantar x4 ---> Máximo de peso que um personagem pode levantar por um curto período (Grau de Intervalo: Momentâneo ou Rápido) e com extrema dificuldade (5 a 7 níveis de dificuldade);

Bônus de FR ---> Valor modificador de danos de ataques desarmados ou com armas brancas (mais adiante).

TESTES DE FORÇA

Com exceção do peso indicado em Carga Leve, todos os demais necessitam de testes para considerar sucesso a ação de carregar/levantar o que deseja. Conforme indicado em cada um. O Mestre deve definir, entre as opções o que é mais relevante para cena.

FALHANDO NO TESTE DE FORÇA

Nas **categorias Carga Média e Carga Pesada**, quando o personagem **falha no primeiro teste**, não exatamente deixa de carregar, mas **perde pontos de Fadiga** (1D10 pontos, veja detalhes em Fadiga) em consequência do esforço exagerado. Além disso, **o teste seguinte recebe aumento de 1 nível de dificuldade, assim como em todos os testes físicos que precisem de pelo menos um mínimo de força (ataques físicos, movimentos bruscos com o corpo etc.) pelo período de 10 minutos** devido ao esforço mal executado. Se falhar duas vezes (não precisa ser seguida, mas em um período de até 30 minutos), não aguenta o peso e cai.

Nas **categorias Levantar, Levantar x2 e Levantar x4** funciona de maneira **semelhante à regra das Cargas, no entanto o tempo de aumento de dificuldade, em uma falha no primeiro teste, é, respectivamente, de 5, 3 e 1 minuto devido ao esforço mal executado**. Se falhar duas vezes (seguidas ou não, mas em um período de até 30 minutos), não aguenta mais o peso e o deixa cair – provavelmente indo ao chão, cada caso avaliado em separado.

AFETANDO A FADIGA

A Fadiga será melhor explicada mais adiante, mas de forma geral, pode-se dizer que a Fadiga indica o quão cansado está o personagem. Como na vida real, carregar peso cansa! Todos os pontos recebidos de Fadiga, devido ao esforço de peso carregado/levantado, **NÃO** se recuperam enquanto estiver carregando ou levantando o peso – assim como qualquer outro ponto de Fadiga recebido enquanto estiver fazendo esforço contínuo.

BÔNUS DE FORÇA (BF)

As modificações são mínimas para a versão de Regras Simplificadas, alterando apenas em valores muito baixos que recebem valor negativo conforme indicado na tabela adiante. Acima do valor 14, segue exatamente a mesma regra e cálculo: (Força-14)/2 – sempre que o resultado da subtração for ímpar, basta somar +1 ao valor da força e depois aplicar a divisão por 2, surgindo assim um número exato.

Exemplo: um personagem com Força 17, por ser ímpar, some +1, ficando com valor 18, então subtraia 14, sobrando então 4; depois dividir este valor por 2, resultando em BF +2 (4/2). Caso o valor fosse de Força 16, por ser par, já subtrairia diretamente 14, ficando 2 e então depois dividido por 2, fechando em BF +1.

MOVIMENTAÇÃO E VELOCIDADE

Utilizando uma forma mais detalhada, iremos usar regra similar a versão anteriormente descrita em Regras Simplificadas, mas acrescentando novos detalhes para maior proximidade com a realidade, assim resultando em formas melhores de atender aos diversos tipos de situações a ocorrerem em cena.

Como já explicado, a movimentação de cada personagem é relacionada a seu Atributo Agilidade em ficha. A tabela abaixo relaciona a **AGI para definir padrões de deslocamento e velocidade em quadrados/rodada (q/r), metros/ rodada (m/r), metros/segundo (m/s) e quilômetros/hora (km/h)**. Esse deslocamento é usado para preencher a ficha na parte mencionada como Velocidade Máxima. Esta **Velocidade Máxima é o maior deslocamento que um personagem pode alcançar correndo em uma rodada/até 5 segundos**, sem qualquer obstáculo ou movimento que possa atrapalhá-lo. A tabela é dividida em colunas que representam cada medida de deslocamento que normalmente é usada:

q/r → Quadrados por Turno. Mede a quantidade de quadrados um personagem/objeto se locomove a cada rodada. Esta medida é utilizada quando um grupo se utiliza de um mapa de movimentação de cenários e miniaturas para personagens ou em plataforma online (VTT), de forma a facilitar a visualização da cena. É a medida mais usada em um combate. Para mais detalhes sobre como jogar com miniaturas, veja no item Material de Auxílio para Aventuras (em **Ambientação**).

m/r → Metros por Rodada. Mede quantos metros a cada rodada o personagem/objeto se locomove. Medida bastante comum, quase tão usada quanto q/r.

m/s → Metros por Segundo. Mede quantos metros a cada segundo o personagem/objeto se locomove. Normalmente é utilizado para medições de velocidade de deslocamento por um longo período, como uma corrida longa ou caminhada. Este valor é usado em forma aproximada para facilitar sua utilização.

km/h → Quilômetros por Hora. Mede quantos Km a cada hora o personagem/objeto se locomove. Normalmente é utilizado para medições de velocidade de deslocamento de veículos ou medições de grandes velocidades (personagens com poderes especiais que aumentem absurdamente sua velocidade, por exemplo).

DICA: você também pode identificar o deslocamento com uma conta simples. Pegue o valor de AGI (Valor Final) do personagem e **arredonde para o múltiplo de 5 acima** (terminado em zero ou 5) – caso o número já seja múltiplo de 5, não precisa fazer isso – em seguida, basta **dividi-lo por 5**. O **resultado será a quantidade de quadrados que o personagem se desloca por rodada**. Assim facilmente identificando quantos metros se desloca também (1,5 x a quantidade de quadrados).

TABELA DE DESLOCAMENTO E VELOCIDADE

ATRIBUTO	DESLOCAMENTO		VELOCIDADE	
	q/r	m/r	m/s	km/h
1-5	1 Quadrado	1,5m	0,5	1,8
6-10	2 Quadrados	3m	2,5	9
11-15	3 Quadrados	4,5m	5	18
16-20	4 Quadrados	6m	7,5	27
21-25	5 Quadrados	7,5m	10	36
26-30	6 Quadrados	9m	13	46,8
31-35	7 Quadrados	10,5m	18	64,8
36-40	8 Quadrados	12m	23	82,8
41-45	9 Quadrados	13,5m	28	100,8
46-50	10 Quadrados	15m	33	118,8
51-55	11 Quadrados	16,5m	38	136,8
56-60	12 Quadrados	18m	43	154,8
61-65	13 Quadrados	19,5m	48	172,8
66-70	14 Quadrados	21m	53	190,8
71-75	15 Quadrados	22,5m	58	208,8
76-80	16 Quadrados	24m	63	226,8
81-85	17 Quadrados	25,5m	68	244,8
86-90	18 Quadrados	27m	73	262,8
91-95	19 Quadrados	28,5m	78	280,8
96-100	20 Quadrados	30m	83	298,8
E assim por diante, progressivamente...				

CORRIDA

Todo o personagem que se desloca por dois quadrados ou mais (3m ou mais), na mesma ação, está correndo – mesmo que para alguns esta não seja sua velocidade máxima. Note que alguns personagens com Classe de Tamanho que lhe concedam bônus não devem considerar o bônus nesta regra, da mesma forma que seres com Classe muito baixas devem considerar até mesmo o básico de 1,5m como já correndo – vale a lógica. No geral, cada personagem pode chegar, em uma rodada, em um máximo de deslocamento indicado por sua Velocidade Máxima, embora possa ampliar um pouco isso em uma corrida tendo sucesso em um teste da Perícia Corrida.

Através da Perícia Corrida, o personagem pode aumentar o tempo efetivo que pode aguentar correndo ou aumentar a velocidade por um curto espaço de tempo. No caso de aumentar a velocidade por um curto espaço de tempo, um teste bem-sucedido na Perícia concede avanço para um nível superior na [Tabela de Deslocamento e Velocidade](#) (ou seja, uma linha abaixo da sua faixa na Tabela de Deslocamento e Velocidade mostrada anteriormente); um caso de Sucesso Aprimorado concede avanço para dois níveis superiores na tabela (duas linhas abaixo) e 3 níveis com um Sucesso Crítico; uma falha não altera em nada, enquanto que

uma falha crítica faz, no melhor das hipóteses, cair de um até 3 níveis – entretanto outras circunstâncias diferentes possam acontecer se for um resultado de 100 no teste, resultando em um **Dado de Fatalidade**.

Se o objetivo é manter o ritmo e o fôlego por um espaço de tempo maior, o teste deve ser constante de tempos em tempos seguindo a regra de *Fôlego e Fadiga* (mais adiante).

DESLOCAMENTO REDUZIDO POR PESO

Esta regra se aplica para redução de deslocamento do personagem devido ao peso que este está carregando. A cada categoria de peso carregado (Carga Leve, Carga Média, Carga Pesada, Levantar, Levantar x2 e Levantar x4), o personagem sofre modificadores no seu deslocamento conforme tabela adiante.

REDUÇÃO DE DESLOCAMENTO POR PESO CARREGADO

PESO CARREGADO REFERENTE À FORÇA	REDUTOR DE DESLOCAMENTO	PESO CARREGADO REFERENTE À FORÇA	REDUTOR DE DESLOCAMENTO
Carga Leve	0	Levantar	-5 quadrados (ou 7,5m)
Carga Média	-1 quadrado (ou 1,5m)	Levantar x2	-7 quadrados (ou 10,5m)
Carga Pesada	-3 quadrados (ou 4,5m)	Levantar x4	-9 quadrados (ou 13,5m)

Note que se o **valor ficar zerado ou abaixo de zero**, não significa que o personagem não consegue se locomover, mas que **leva mais tempo para percorrer o trajeto**. No **valor zero significa que leva mais uma rodada/5 segundos para se deslocar 1 quadrado (1,5m)** e, **a cada uma casa negativa a mais (-1, -2, -3 e assim por diante) leva +1 rodada/5 segundos adicionais**. Por exemplo, um personagem com 3 quadrados de deslocamento que recebe redutor de -3, significa que só se desloca 1 quadrado (1,5m) a cada 4 rodadas/20 segundos, enquanto outro que receba -4 quadrados em seu modificador devido ao peso, iria se deslocar esse mesmo trajeto a cada 5 rodadas/25 segundos.

TERRENO DESFAVORÁVEL E FADIGA

Determinados tipos de terreno dificultam a movimentação e deslocamento de um personagem, tornando-o mais lento e ainda necessitando de maior esforço para atravessar o mesmo. Isso não só afeta o tempo para se deslocar como causa cansaço no mesmo, ou seja, reduz a quantidade de quadrados/metros deslocados por rodada e lhe causa perda de pontos de Fadiga. Veja a tabela com os modificadores em FADIGA.

SALTO

Qualquer pessoa de características físicas normais é capaz de saltar independente de ter ou não a Perícia, entretanto, aqueles que possuem a Perícia podem alcançar melhores resultados devido suas técnicas adquiridas com treinos esportivos ou mesmo com a prática.

Para **casos comuns como pular um muro, o personagem pode usar o atributo AGI (Valor de Teste normal) ao invés de Salto**. Embora um **Sucesso** comum resulte na perda de 2 quadrados de sua movimentação, enquanto que na Perícia seria apenas 1; já no **Sucesso Aprimorado**, o Atributo ainda acarrete em perde 1Q e na Perícia nenhum; no **Sucesso Crítico**, com o Atributo não há impacto nenhum e na Perícia recebe um bônus de +1Q na movimentação (na verdade o salto vai um pouco além, não exatamente corre mais um quadrado).

Embora a **Agilidade (AGI)** influa diretamente na eficácia do salto, a **força de um personagem (FR)** irá influenciar em seu **alcance máximo**, tanto vertical (o quanto sobe em altura) quanto horizontal (o quanto se distancia de seu ponto original, ou seja, comprimento), e na velocidade de execução deste salto.

Para **atingir seu alcance máximo, em distância horizontal, o personagem deve tomar uma impulsão mínima de pelo menos 2 quadrados (3m)**, caso contrário só poderá atingir parcialmente seu efeito. Da mesma forma, para alcançar uma altura maior, deve dar uma impulsão que tenha um tempo de preparação mínimo de um turno de ação/5 segundos. Caso não tenha nenhuma preparação ou impulsão, considere sempre o máximo de acordo com valores duas linhas anteriores, conforme as tabelas de alcance máximo, listadas na tabela mais adiante.

Um resultado de Sucesso Aprimorado no teste de AGI ou da Perícia Salto, reposiciona os resultados da tabela um nível acima do seu normal, ou seja, na linha de baixo na tabela, ou dois no caso de um Sucesso Crítico. Uma Falha não impossibilita o salto, mas reduz duas linhas o limite do personagem, enquanto que uma Falha Crítica pode ter situações adversas, desde a redução em 5 linhas anteriores de distância até a própria anulação do salto (tropeçou, por exemplo), além do **Dado de Fatalidade** no caso de um resultado 100 no teste.

FORÇA NO SALTO

O valor de FR mencionado nas tabelas a seguir é referente ao salto usando ambas as pernas e somente sobre estas. Qualquer diferencial sofrerá modificadores negativos aplicados pelo Mestre. **Usar apenas uma perna**, por exemplo, **reduz à metade as distâncias atingidas conforme são indicadas nas tabelas a seguir**.

SALTO À DISTÂNCIA

Designa saltos com o objetivo de atingirem uma maior distância horizontal com alturas bem menores, com máximo equivalente à metade da altura máxima em salto vertical.

FR	ALCANCE MÁXIMO SEM A PERÍCIA	ALCANCE MÁXIMO COM A PERÍCIA SALTO
1-4	0,37m de comprimento (¼ quadrado) e 10cm de altura	0,75m de comprimento (½ quadrado) e 30cm de altura
5-6	0,75m de comprimento (½ quadrado) e 30cm de altura	1,5m de comprimento (1 quadrado) e 40cm de altura
7-8	1,5m de comprimento (1 quadrado) e 40cm de altura	2,25m de comprimento (1 quadrado e meio) e 50cm de altura
9-10	2,25m de comprimento (1 quadrado e meio) e 50cm de altura	3m de comprimento (2 quadrados) e 1m de altura
11-15	3m de comprimento (2 quadrados) e 1m de altura	4,5m de comprimento (3 quadrados) e 1,5m de altura
16-20	4,5m de comprimento (3 quadrados) e 1,5m de altura	6m de comprimento (4 quadrados) e 2m de altura
21-25	6m de comprimento (4 quadrados) e 2m de altura	7,5m de comprimento (5 quadrados) e 2,5m de altura
26-30	7,5m de comprimento (5 quadrados) e 2,5m de altura	9m de comprimento (6 quadrados) e 3m de altura
31-35	9m de comprimento (6 quadrados) e 3m de altura	10,5m de comprimento (7 quadrados) e 3,5m de altura
36-40	10,5m de comprimento (7 quadrados) e 3,5m de altura	12m de comprimento (8 quadrados) e 4m de altura
41-45	12m de comprimento (8 quadrados) e 4m de altura	13,5m de comprimento (9 quadrados) e 4,5m de altura
46-50	13,5m de comprimento (9 quadrados) e 4,5m de altura	15m de comprimento (10 quadrados) e 5m de altura
51-55	15m de comprimento (10 quadrados) e 5m de altura	16,5m de comprimento (11 quadrados) e 5,5m de altura
56-60	16,5m de comprimento (11 quadrados) e 5,5m de altura	18m de comprimento (12 quadrados) e 6m de altura
61-65	18m de comprimento (12 quadrados) e 6m de altura	19,5m de comprimento (13 quadrados) e 6,5m de altura
66-70	19,5m de comprimento (13 quadrados) e 6,5m de altura	21m de comprimento (14 quadrados) e 7m de altura
E assim por diante...		

SALTO VERTICAL

Designa saltos com o objetivo de atingirem a maior altura possível e aplicada apenas na vertical.

FR	ALCANCE MÁXIMO SEM A PERÍCIA	ALCANCE MÁXIMO COM A PERÍCIA SALTO	FR	ALCANCE MÁXIMO SEM A PERÍCIA	ALCANCE MÁXIMO COM A PERÍCIA SALTO
1-4	20cm de altura	30cm de altura	56-60	9m de altura	9,5m de altura
5-6	30cm de altura	40cm de altura	61-65	10m de altura	10,5m de altura
7-8	40cm de altura	1m de altura	66-70	11m de altura	11,5m de altura
9-10	1m de altura	1,5m de altura	61-65	12m de altura	12,5m de altura
11-15	1,5m de altura	2m de altura	66-70	13m de altura	13,5m de altura
16-20	2m de altura	2,5m de altura	71-75	14m de altura	14,5m de altura
21-25	2,5m de altura	3m de altura	76-80	15m de altura	15,5m de altura
26-30	3m de altura	3,5m de altura	81-85	16m de altura	16,5m de altura
31-35	4m de altura	4,5m de altura	86-90	17m de altura	17,5m de altura
36-40	5m de altura	5,5m de altura	91-95	18m de altura	18,5m de altura
41-45	6m de altura	6,5m de altura	96-100	19m de altura	19,5m de altura
46-50	7m de altura	7,5m de altura	101-115	20m de altura	20,5m de altura
51-55	8m de altura	8,5m de altura	106-110	21m de altura	21,5m de altura
E assim por diante...					

INFLUÊNCIA DO PESO NO SALTO

O peso também é um modificador que dificulta alcançar o limite do personagem. Entende-se por peso, neste caso, não só o peso do corpo nu do personagem, como também os itens, roupas, acessórios usados ou carregados, assim como pessoas carregadas. Utiliza-se regra similar à redução da corrida conforme tabela explicativa adiante. Note que se o redutor cair para menos que a primeira linha, considere que o salto é impossível para o personagem no momento.

REDUÇÃO DO SALTO EM DESLOCAMENTO DEVIDO AO PESO CARREGADO

PESO CARREGADO REFERENTE À FORÇA	REDUTOR DE SALTO (LINHAS ANTERIORES)	PESO CARREGADO REFERENTE À FORÇA	REDUTOR DE SALTO (LINHAS ANTERIORES)
Carga Leve	Sem modificador	Levantar	3
Carga Média	1	Levantar x2	4
Carga Pesada	2	Levantar x4	5

SALTO EM COMBATE

Em algumas circunstâncias em um combate, um personagem pode decidir saltar encima de um alvo e, nestes casos, deve ser entendido o tempo que isto leva na cena e como se aplica no deslocamento isso. Até 4 metros de distância, não há impacto, mas a partir de 5 metros, seguindo as regras de limite máximo de distância percorrida em um salto explicadas anteriormente, considere que o máximo que um **personagem consegue saltar em distância, seja altura ou comprimento, é igual à METADE do seu máximo, sendo o restante**

alcançado na rodada seguinte. Desta forma, um personagem pode correr até seu limite máximo de deslocamento e saltar para ampliar a distância que pode chegar (o que seria +metade do seu limite máximo de distância em um salto conforme seu resultado no teste da Perícia.

Em caso de uma Falha no teste da Perícia Salto, este foi lento, resultando em $\frac{1}{4}$ do seu deslocamento, aumento de 1 nível de dificuldade em qualquer teste em pleno ar (como um ataque, por exemplo) e ainda não cai muito bem em pé – podendo precisar apoiar uma das mãos e o joelho ao chegar em uma superfície, por exemplo, ou algo similar dependendo da cena em questão. Seja como for, não poderá ter o equilíbrio e posição perfeita na aterrissagem. Uma Falha Crítica sempre acarretará situações piores que isso.

FÔLEGO E FADIGA

A disposição, o preparo físico e o fôlego estão diretamente relacionados com a Constituição do personagem. É este Atributo que indica quanto tempo um personagem aguenta em ação direta ou sem respirar.

OBS.: a regra de Fadiga torna mais trabalhoso o andamento do jogo, talvez mais lento até o Mestre ter um controle e melhor memorização dos redutores mais comuns, por isso, é uma regra que pode ser muito bem descartada ou simplificada, se achar melhor, sendo atribuído diretamente os pontos de Fadiga conforme a ação. Mais uma vez, o que vale é a diversão do grupo todo.

FADIGA

Quanto mais se agita e exerce ações físicas intensas, como corridas longas ou um combate intenso e prolongado, por exemplo, o personagem vai ficando cansado e, se persistir, chega até a exaustão completa.

A Fadiga segue o sistema de Parâmetro e Níveis de Classificação, tendo níveis indicativos de Estados de Fadiga (Níveis de Classificação) e um valor base (Parâmetro) que vai sendo descontado para ser alterado o estado atual do personagem.

Inicialmente, o personagem está como “Descansado”, mas em seguida, os Níveis de Classificação de Fadiga são definidos pelos estados:

- Suando
- Ofegante
- Cansado
- Muito Cansado
- Exausto

Como a Fadiga está diretamente relacionada com a constituição física de um personagem, sua resistência e estamina, dependendo do seu Valor Final de Constituição, será definido seu **Parâmetro de Fadiga sendo igual ao Valor Final de Constituição**.

Todo personagem se inicia, quando descansado e vai descendo de nível de classificação de seu estado a cada vez que sofrer a perda de pontos igual (ou maior) que seu Parâmetro de Fadiga, na ordem: **Suando – Ofegante – Cansado – Muito Cansado – Exausto**.

Exemplo: um personagem com Parâmetro de Fadiga 10 está no estado Descansado, mas correndo por um tempo sofre a perda de 21 pontos de Fadiga. Assim, cai 2 níveis de estado (10 + 10 referente ao Parâmetro de Fadiga que possui),

ficando em Ofeante. Além disso, ainda perde 1 ponto dos próximos 10 que levam para o nível seguinte; se receber +9 pontos de Fadiga, cairia para o nível de estado Cansado.

Os pontos de Fadiga (referente ao parâmetro de Fadiga) que um personagem perde variam conforme a ação feita, por exemplo, ataques com uma faca não são tão intensos quanto ataques com uma espada bastarda, da mesma forma que se um personagem estiver, por exemplo, apenas parado e atirando com uma pistola, teoricamente não deverá ter aumento de fadiga neste mesmo período. Como em toda regra, o que vale é o bom senso.

Para ajudar e identificar formas de como pontuar com Fadiga, será disponibilizado adiante, alguns exemplos em que pode ser usado como base para outras circunstâncias:

PONTOS DE FADIGA RECEBIDOS POR AÇÃO

COMBATE	
CIRCUNSTÂNCIA/OCORRÊNCIA	PONTOS DE FADIGA PERDIDOS
Combatendo após a primeira rodada agindo fisicamente de forma leve (máximo 1 quadrado de deslocamento e pouca ação)	1 ponto aplicado ao fim da rodada
Combate após primeira rodada agindo fisicamente de forma moderada (2 a 3 quadrados de deslocamento com ação)	3 pontos aplicado ao fim da rodada
Combate após primeira rodada agindo fisicamente de forma intensa (4 ou mais quadrados de deslocamento com ação intensa)	6 pontos aplicado ao fim da rodada

CAMINHADA	
CIRCUNSTÂNCIA/OCORRÊNCIA	PONTOS DE FADIGA PERDIDOS
Caminhada contínua por 30 minutos ou mais	4
Caminhada contínua por 1 hora ou mais	6
Caminhada contínua por 2 horas ou mais	8
Caminhada contínua por 3 horas ou mais	10
Caminhada contínua por 4 horas ou mais	12
Caminhada contínua por 5 horas ou mais	14

CORRIDA		
CIRCUNSTÂNCIA/OCORRÊNCIA	PONTOS DE FADIGA PERDIDOS ATÉ METADE DE SEU DESLOCAMENTO MÁXIMO	PONTOS DE FADIGA PERDIDOS ACIMA DA METADE DE SEU DESLOCAMENTO MÁXIMO
Corrida contínua por mais de 1 minuto	1	2
Corrida contínua por mais de 3 minutos	2	4
Corrida contínua por mais de 5 minutos	3	6
Corrida contínua por mais de 10 minutos	4	8
Corrida contínua por mais de 15 minutos	5	10
Corrida contínua por mais de 20 minutos	6	12
Corrida contínua por mais de 30 minutos	7	14
Corrida contínua por mais de 40 minutos	8	16
Corrida contínua por mais de 50 minutos	9	18
Corrida contínua por mais de 1 hora	10	20
A cada minuto 10 minutos a mais, além do último tempo indicado acima, considere sempre 10 pontos adicionais perdidos		

PESO CARREGADO/LEVANTADO			
CIRCUNSTÂNCIA/OCORRÊNCIA	PONTOS DE FADIGA PERDIDOS	CIRCUNSTÂNCIA/OCORRÊNCIA	PONTOS DE FADIGA PERDIDOS
Carga Leve	zero	Ação com Levantar (a cada 10s)	6
Carga Média (a cada 10 minutos)	2	Ação com Levantar x2 (a cada 10s)	8
Carga Pesada (a cada 10 minutos)	4	Ação com Levantar x4 (a cada 10s)	10

MODIFICADORES PARA TERRENO DESFAVORÁVEL

Seguem adiante alguns exemplos de situações em que o terreno causa impacto no deslocamento do personagem, sendo necessária a aplicação de mais força e consequentemente acarretando em maior chance de cansaço.

TERRENO >> Tipo de terreno e variável;

MODIFICADOR DE AGILIDADE >> Modificador a ser aplicado na Agilidade do personagem, interferindo em seu deslocamento final por rodada (em alguns casos pode até mesmo receber bônus);
de terreno e variável;

MODIFICADOR DE FORÇA >> Modificador a ser aplicado na Força do personagem por estar aplicando parte de sua força no movimento mais penoso;

PONTOS DE FADIGA POR RODADA/MINUTO >> Valor da perda de Pontos de Fadiga a cada rodada/minuto (dentro ou fora de combate). Estes valores ainda devem ser afetados pela tabela de Redutor de Pontos de Fadiga Perdidos.

MODIFICADORES PARA TERRENO DESFAVORÁVEL

TERRENO	MODIFICADOR DE AGILIDADE	MODIFICADOR DE FORÇA	PONTOS DE FADIGA POR RODADA/MINUTO
NADANDO PARCIALMENTE SUBMERSO*			
Sem correnteza	Metade+2	Metade+2	3
Valores seguintes recebem o modificador da linha acima (sem correnteza) e DEPOIS aplicam os seus			
À favor da correnteza leve	+3	+2	0
À favor da correnteza forte	+5	+3	0
À favor da correnteza violentamente forte	+7	+4	0
Contra a correnteza leve	-3	-2	1
Contra a correnteza forte	-5	-4	3
Contra a correnteza violentamente forte	-7	-6	5
Em pântano	-3	-2	0
*Afeta apenas a força na área submersa do corpo ou se impactar o movimento de forma considerável			

TERRENO	REDUÇÃO DE AGILIDADE	REDUÇÃO DA FORÇA	PONTOS DE FADIGA POR RODADA/MINUTO
NADANDO SUBMERSO			
Sem correnteza	Metade	Metade	5
Valores seguintes recebem o modificador da linha acima (sem correnteza)			
À favor da correnteza leve	+4	+3	0

À favor da correnteza forte	+6	+4	0
À favor da correnteza violentamente forte	+8	+5	0
Contra a correnteza leve	-4	-3	2
Contra a correnteza forte	-6	-5	4
Contra a correnteza violentamente forte	-8	-7	6
Em pântano	-4	-3	2

TERRENO	REDUÇÃO DE AGILIDADE	REDUÇÃO DA FORÇA	PONTOS DE FADIGA POR RODADA/MINUTO
CAMINHANDO NA LAMA*			
Até os tornozelos	-2	-1	1
Até a canela	-4	-3	3
Até a coxa	-6	-5	5
Até a cintura	-8	-7	7
Até o peito	-10	-9	9
Encoberto	-12	-11	11
Correndo (até 1 minuto / soma-se ao anterior conforme linha acima que se adequar)	0	0	7
*Afeta apenas a força na área submersa do corpo ou se impactar o movimento de forma considerável Também deve ser somado ao modificador de caminhada ou corrida conforme mostrado em tabela anterior			

TERRENO	REDUÇÃO DE AGILIDADE	REDUÇÃO DA FORÇA	PONTOS DE FADIGA POR RODADA/MINUTO
ÁREA COM GRANDES ROCHAS E PEDRAS*			
Parcialmente coberto precisando desviar	-8	0	2
Necessitando saltar entre elas	-10	0	6
Correndo (até 1 minuto / soma-se ao anterior conforme linha acima que se adequar)	0	0	7
*Afeta a AGILIDADE apenas no deslocamento Também deve ser somado ao modificador de caminhada ou corrida conforme mostrado em tabela anterior			

TERRENO	REDUÇÃO DE AGILIDADE	REDUÇÃO DA FORÇA	PONTOS DE FADIGA POR RODADA/MINUTO
TERRENO DE AREIA*			
Molhada a beira do mar ou similar	-2	-1	1
Seca e fofa	-5	-3	5
Seca, fofa e com grandes dunas de areia	-10	-5	10
Correndo (até 1 minuto / soma-se ao anterior conforme linha acima que se adequar)	0	0	7
*Afeta a AGILIDADE apenas no deslocamento ou em situações que envolvam salto – assim como na força. Também deve ser somado ao modificador de caminhada ou corrida conforme mostrado em tabela anterior			

TERRENO	REDUÇÃO DE AGILIDADE	REDUÇÃO DA FORÇA	PONTOS DE FADIGA POR RODADA/MINUTO
TERRENO FLORESTAL*			
Matagal	-1	0	1
Matagal com relevos e colinas	-3	0	5
Mata densa e espessa	-5	-3	7
Mata densa e espessa com relevos e colinas	-7	-5	9
Correndo (até 1 minuto / soma-se ao anterior conforme linha acima que se adequar)	0	0	7
*Afeta a AGILIDADE apenas no deslocamento Também deve ser somado ao modificador de caminhada ou corrida conforme mostrado em tabela anterior			

TERRENO	REDUÇÃO DE AGILIDADE	REDUÇÃO DA FORÇA	PONTOS DE FADIGA POR RODADA/MINUTO
TERRENO MONTANHOSO*			
Pequenas colinas	-2	0	3
Montanha	-6	0	9
Montanha bem íngreme	-12	0	15
Correndo (até 1 minuto / soma-se ao anterior conforme linha acima que se adequar)	0	0	7
*Afeta a AGILIDADE apenas no deslocamento Também deve ser somado ao modificador de caminhada ou corrida conforme mostrado em tabela anterior			

TERRENO	REDUÇÃO DE AGILIDADE	REDUÇÃO DA FORÇA	PONTOS DE FADIGA POR RODADA/MINUTO
ESCADAS*			
Tradicionais (subindo)	-3	0	5
Degraus curtos e altos (subindo)	-5	0	7
De mão inclinada (subindo)	-2	0	2
De mão reta (subindo)	-3	0	3
Tradicionais (descendo)	0	0	1
Degraus curtos e altos (descendo)	-2	0	2
De mão inclinada (descendo)	-2	0	1
De mão reta (descendo)	-1	0	2
Correndo/rápido (até 1 minuto / soma-se ao anterior conforme linha acima que se adequar)	0	0	7
*Afeta a AGILIDADE apenas no deslocamento Também deve ser somado ao modificador de caminhada ou corrida conforme mostrado em tabela anterior			

OS EFEITOS DA FADIGA

Quando o personagem tiver atingido os diferentes Níveis de Estado de Fadiga, já começa a sofrer dos modificadores e redutores em seus testes físicos e força física consequentes do cansado, se intensificando a cada novo nível abaixo atingido, podendo até mesmo tornar suas ações com pouco ou total falta de controle. Ou seja, afetado pelo cansaço, o personagem vai perdendo suas forças, tendo mais dificuldade em suas ações e maior **probabilidade de cometer erros ou sucessos "não tão completos" conforme seu nível de exaustão.**

Na tabela adiante, apresentam-se colunas que explicamos melhor abaixo:

Nível de Estado de Fadiga ---> Medidor indicativo que representa os estados que o personagem atinge enquanto se cansa, nas colunas seguintes apresentam-se as consequências de cada estado;

Redutor nos testes de ações físicas em geral ---> modificador para qualquer teste que possa ser afetado pelo cansaço do personagem – sendo usado para **todas as ações físicas** enquanto estiver no status de exaustão indicado;

Redutor na Força ---> redutor **aplicado aos testes de FR do personagem** enquanto estiver neste status de exaustão. O valor nunca pode ser inferior a 5 pontos de Força, mesmo que o redutor caia para menos que isso;

Resistência à exaustão ---> nível de exaustão representado pelas chances das ações do personagem serem consideradas exageradas e/ou desastradas, em um combate seria como um ataque total e/ou carga e até mesmo um ataque lento (que poderia facilitar a defesa de um adversário com bônus de 1 nível de dificuldade).

MODIFICADORES DE FADIGA

NÍVEL DE ESTADO DE FADIGA	REDUTOR NOS TESTES DE AÇÕES FÍSICAS EM GERAL	REDUTOR NA FORÇA	RESISTÊNCIA À EXAUSTÃO
DESCANSADO	-	-	-
SUANDO	Modificador de Ajuste de -10%	-2 FR	95% chance
OFEGANTE	Aumento de 1 nível de dificuldade	-5 FR	80% chance
CANSADO	Aumento de 2 níveis de dificuldade	-10 FR	65% chance
MUITO CANSADO	Aumento de 3 níveis de dificuldade	-15 FR	50% chance
EXAUSTO	Aumento de 4 níveis de dificuldade	-20 FR	Exaustão

Assim que o personagem atinge o estado de SUANDO, por exemplo, já recebe os respectivos modificadores para seus testes e redutor de força, e ainda existe 5% de chance de ficar, momentaneamente, cansado durante uma ação, resultando em alguma Consequência de Exaustão. Desta forma, **tendo chance de exaustão, o jogador (ou Mestre) deve fazer o respectivo teste a cada RODADA (ou a cada 5 minutos quando fora de combate).** A rolagem deve ser feita com 1D100 e conseguido o resultado igual ou menor ao indicado em Resistência à Exaustão, conforme o Status de Fadiga no momento do personagem. se sucesso, **não sofrerá dos efeitos na rodada – se na rodada seguinte ainda estiver neste nível ou mais, faça nova rolagem.**

CONSEQUÊNCIA DE EXAUSTÃO

Quando sob efeito da exaustão, além de receber **todos os modificadores referentes as colunas Redutor nos Testes em Geral e Redutor na Força da tabela MODIFICADORES DE FADIGA** (em relação ao estado de Fadiga que esteja), suas ações possuem determinadas consequências de pessoas em estado de extremo cansaço. Isso deve

ser elaborado pelo Mestre conforme as ações e circunstâncias da cena, mas seguem adiante alguns exemplos que podem auxiliar em ideias para o Mestre:

- .Saltando uma cadeira na praça esbarra em várias pessoas perdendo o equilíbrio e deslocamento (em 1D6 quadrados – não pode ficar abaixo de 1Q);
- .Subindo escadas, tropeça, perdendo deslocamento (em 1D6 quadrados – não pode ficar abaixo de 1Q) e leve desequilíbrio (aumento de 1 nível de dificuldade até seu próximo turno de ação em testes físicos), mas continua subindo;
- .Correndo perde o equilíbrio e assim 1D6 quadrados do seu deslocamento (não pode ficar abaixo de 1Q) na rodada;
- .Arremessando um objeto para um aliado, ao fim, acaba usando de força demais, caindo de quatro no chão e talvez até arremessando como um ataque devido a força exagerada.

Exemplo detalhado: Henry está correndo desesperadamente, à toda velocidade possível, por 20 minutos pelas ruas movimentadas de São Francisco tentando escapar da polícia. Ele possui CON 11 (Parâmetro de Fadiga = 11), mas estava originalmente já cansado no estado de SUANDO e com -5 pontos já perdidos para o próximo estado de Fadiga. Henry já possui traços iniciais cansaço e, assim, recebe aumento de dificuldade de -10% em todas as suas ações físicas. Além disso, faz seu teste na rodada, com 95% de chance de resistir à exaustão. Por muito azar ele tira 96 no dado, ficando com os efeitos mais fortes do cansaço nesta rodada, assim, ao tentar saltar uma cadeira de um restaurante no meio do caminho, apesar do sucesso do salto, perde o equilíbrio, tendo de se apoiar nas pessoas ao redor para não cair e reduzindo sua velocidade (perda de 1D6 quadrados). Esta perda de tempo pode ter atrapalhado a fuga.

Em **situações de ataque**, considere sempre que **executou ataque total, embora reduza 1 Grau de Dano do bônus padrão de Ataque Total** (veja *Ataque Total* mais adiante).

RECUPERAÇÃO DA FADIGA

Para recuperar os pontos perdidos de Fadiga, e conseqüentemente subindo em seu Estado de Nível de Fadiga, um personagem **precisa repousar ou descansar** – algumas vezes até **uma atividade bem leve pode ser considerada** – e assim recuperar seus pontos conforme seu Valor Final de CON.

RECUPERAÇÃO DE FADIGA

CON	RECUPERAÇÃO	RECUPERAÇÃO (pouca atividade leve)	CON	RECUPERAÇÃO	RECUPERAÇÃO (pouca atividade leve)
1-5	1 ponto a cada 10 minutos	1 ponto a cada 20 minutos	10-19	2 pontos por minuto	1 ponto por minuto
6-7	1 ponto a cada 5 minutos	1 ponto a cada 10 minutos	20-29	4 pontos por minuto	2 pontos por minuto
8-9	1 ponto a cada 2 minutos	1 ponto a cada 4 minutos	30-39	6 pontos por minuto	3 pontos por minuto

E assim por diante seguindo a lógica indicada: considere a primeira casa decimal do Valor Final de CON, este valor será o de recuperação, por minuto, de Pontos de Fadiga quando for durante atividade leve e multiplique por 2 este valor de pontos recuperados quando em descanso durante a recuperação.

OBS.: crianças costumam ter muita energia, por isso, mesmo tendo valores de CON baixa, PODE considerar que recebem um redutor de -20 segundos no tempo para se recuperar do cansaço (crianças entre 3 e 9 anos)

FÔLEGO

Não é exatamente um elemento em ficha, mas tem total relação com a Fadiga e a Constituição do personagem. Representa o tempo que um personagem consegue manter a sua respiração presa sem aspirar e expirar o ar em seus pulmões. Obviamente, quanto maior o valor de CON do personagem, maior será o tempo capaz de se manter sem respirar. **No início da ação o personagem deve fazer um teste de CON normal.** Seu

resultado ditará tempo que conseguirá aguentar sem ar de acordo com seu Valor Final de CON. Note que mesmo em uma Falha Crítica o personagem ainda consegue manter a respiração (desde que não seja um valor de 100, pois neste caso fica nervoso e perde a concentração), embora em um tempo muito baixo.

FÔLEGO

TEMPO SEM RESPIRAR					
CON	FALHA CRÍTICA NO TESTE	FALHA NO TESTE	SUCESSO NO TESTE	SUCESSO APRIMORADO NO TESTE	SUCESSO CRÍTICO NO TESTE
1	Sufoca	1 segundo	44 segundos	1 minuto	1 minuto e 28 segundos (88s)
2	1 segundo	2 segundos	48 segundos	1 minuto e 5 segundos (65s)	1 minuto e 36 segundos (96s)
3	1 segundos	3 segundos	52 segundos	1 minuto e 10 segundos (70s)	1 minuto e 44 segundos (104s)
4	2 segundos	4 segundos	56 segundos	1 minuto e 15 segundos (75s)	1 minuto e 52 segundos (112s)
5	2 segundos	5 segundos	1 minuto (60s)	1 minuto e 20 segundos (80s)	2 minutos (120s)
...	Segundos iguais à metade do Valor Final da CON	Segundos iguais ao Valor Final da CON	Segundos iguais ao Valor Final da CON x5	Segundos iguais ao Valor Final da CON x10	Segundos iguais ao Valor Final da CON x20

Quando passa o tempo de fôlego e o personagem ainda não tem como respirar, ele começa a sufocar e deve fazer um novo teste CON com aumento de 3 níveis de dificuldade para se manter consciente a cada turno/5 segundos (aumentando em +1 nível de dificuldade a cada novo turno). Se falhar, desmaia e, se continuar sem como respirar irá ficar sem oxigenação no cérebro, provavelmente morrendo em alguns segundos ou, com muita sorte uns poucos minutos. Neste momento deve fazer uma rolagem de 1D100 e somar o Valor Final de CON, sendo o resultado final em segundos que terá ainda de vida, após isso morre.

Durante este período, antes da morte, normalmente é necessário que se faça algum tipo de ressuscitação médica ou acabará morrendo, mesmo sendo colocado fora da água ou voltando à local possível de se respirar – após o período de tempo indicado, nem mesmo a ressuscitação médica pode trazê-lo de volta (salvo "milagres" ou forças divinas).

Atividades pesadas como corrida ou combate físico, por exemplo, durante o momento em que estiver prendendo a respiração reduzem o tempo que consegue manter a mesma, de forma que o Mestre aumente a dificuldade do teste (varie conforme a intensidade da ação) e reduza o limite máximo possível para prender a respiração em até 2 minutos.

COMBATE - ELEMENTOS FUNDAMENTAIS

Assim como nas Regras Simplificadas, iremos apresentar de forma mais detalhada alguns elementos fundamentais para um combate: Turno de Ação, Área de Contato, Iniciativa, Tipos de Dano, Índice de Proteção, Pontos de Atordoamento e Pontos de Vida.

TURNO DE AÇÃO

É a definição do momento em que o personagem consegue fazer a sua ação. Salvo situações específicas, habilidades, Aprimoramentos e poderes especiais, o jogador tem direito de executar apenas uma ação complexa em seu turno de ação. Ações livres podem ser feitas a qualquer momento desde que de forma coerente – lembre-se

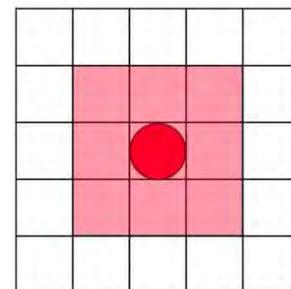
que cada turno de ação é de mais ou menos 3 a 5 segundos e não há intervalos entre as ações dos próximos, ou seja, recitar uma conversa inteira não seria possível apenas em uma rodada com 3 turnos de ação apenas.

MOVIMENTAÇÃO NA RODADA: o **movimento do personagem** é liberado e pode ser feito **EM TODO O MOMENTO DA RODADA**, seja ou não seu turno de ação, embora, **só pode ser iniciado na rodada a partir do seu primeiro turno de ação na rodada** – se, por exemplo, um personagem só tiver sua primeira ação após um outro, ele ainda não terá seu deslocamento liberado, mas pode se movimentar, a qualquer momento na mesma rodada, nas ações dos demais personagens que agirem depois de seu turno de ação. Deve-se levar em consideração o máximo de deslocamento do personagem na rodada.

Apesar de movimentos de defesa poderem ser acompanhados de pequenos deslocamentos, caso o limite de deslocamento do personagem já tenha sido excedido na rodada, a cada deslocamento adicional que executar, recebe um **Modificador de Ajuste, acumulativo, de -20% em todos seus testes de ação pela rodada atual e a seguinte** (saltos não se enquadram nisso).

ÁREA DE CONTATO

Conforme já explicado anteriormente, cada área de 1,5m simboliza um quadrado de área que normalmente é a ocupação padrão de um personagem em uma área do mapa da cena, embora isto se altere em personagens de proporções maiores, como já mostrado na tabela de Classe de Tamanho.



Pensando em quadrados, esta área é ligada por outros Quadrados de Área que compõe o restante do mapa da cena onde, **todos os quadrados conectados ao do personagem, além do seu próprio, são chamados de Área de Contato, que permite ataques corpo a corpo e ações diretas contra personagens que estão em Áreas de Contato conectadas.** Dependendo do tipo de arma sendo usada, **pode se expandir em proporções maiores**, como mostrado na coluna Alcance da tabela de Classe de Dimensão (mais adiante em *Armas*). A Área de Contato então define a área em que um personagem pode alcançar sem depender de seu deslocamento, usando apenas a extensão de seu corpo e da arma usada (veja a imagem acima, considerando o personagem o círculo no centro e a área roseada ao redor como sendo a sua Área de Contato). Importante entender e identificar a Área de Contato para poder definir o alcance curto e rápido do personagem e assim definir as ações físicas possíveis dentro, e até mesmo fora, de seu turno de ação.

INICIATIVA

Similar às Regras Simplificadas, embora, a cada rodada, seja analisada a ação do jogador e sejam aplicados os devidos modificadores para definir a posição dele naquela rodada, por isso, cada jogador deve decretar o que irá fazer em sua ação para então definir os modificadores. Em seguida funciona da mesma forma, **agindo primeiro o valor mais alto, seguido dos valores mais baixos sequencialmente.**

O uso dos **Modificadores de Iniciativa** devem ter maior preciosismo, sendo contados todos os fatos possíveis que possam alterar a Cena. Para isso, além de Aprimoramentos, arma usada, poderes e circunstâncias da Cena, o Jogador deve detalhar e explicar sua ação pretendida de seu personagem ao Mestre e, com isso, este poderá indicar os devidos modificadores a serem aplicados no Teste de Iniciativa.

O Mestre não pode dar muito tempo para que o Jogador decida qual será a ação de seu personagem, afinal é um combate e não deve se prolongar mais do que o necessário. **Aconselha-se que o Mestre dê de 10 a 20 segundos para cada Jogador decidir e anunciar qual será a ação do personagem**, caso contrário este pode ter adiado sua ação para outro momento mais adiante na rodada ou mesmo somente para a próxima rodada (veja Adiar Ação).

DICA ESPECIAL: para agilizar a rolagem de dados, o Mestre pode fazer com que todos façam seus testes sem modificadores negativos e só no seu turno de ação, ao descrever as ações feitas, colocar os modificadores negativos, assim fazendo com que caia em posição de Iniciativa. Isso facilita apenas para não haver demora em contar pontos e já ter os valores prévios de Iniciativa de cada jogador.

MODIFICADORES DE INICIATIVA

Característica impactante o uso dos Modificadores de Iniciativa que, neste caso, devem ter maior preciosismo, sendo contados todos os fatos possíveis que possam alterar a Cena. Estes modificadores se dividem em 3 tipos: **Modificador de Iniciativa de Arma (Mod.Arma)**, **Modificador de Iniciativa de Poderes (Mod.Poder)** e **Modificador de Iniciativa de Cena (Mod.Cena)**. Cada qual é mais detalhado a seguir, reduzindo (ou aumentando) o resultado do Teste de Iniciativa.

MODIFICADOR DE ARMA (Mod.Arma)

Algumas armas possuem modificadores negativos porque uma ação com esta pode demandar uma preparação para o golpe e frequentemente exige movimentos que duram algum tempo devido seu tamanho, peso ou forma. Desta maneira, armas maiores e/ou mais pesadas possuem modificadores maiores. Alguns exemplos podem ser vistos no módulo Armas e Equipamentos, indicado nos **detalhamentos das armas como "Mod.Arma"**. **Este valor deve ser subtraído ou somado, dependendo do ícone matemático que aparecer (+ ou -), ao valor resultante do Teste de Iniciativa.**

MODIFICADOR DE PODERES (Mod.Poder)

Diversos poderes podem receber bônus ou mesmo redutores de iniciativa quando forem ativados na ação do personagem, inclusive normalmente acarretam em redutores quanto usados em conjunto.

Como regra geral, se não houver nenhuma menção sobre modificadores de iniciativa em sua descrição e forem poderes que não necessitem mais do que um pensamento focado para sua execução, considere da seguinte forma: **poderes ativados sozinhos, sem ação física ou uso de outros poderes, recebem bônus de Iniciativa**, mas ao usar **mais de um poder, considere apenas o bônus do valor maior e depois, a cada poder adicional ativado no mesmo turno de ação, reduza 1 ponto do valor final da Iniciativa**. No módulo Anexo 1, página 356, apresenta uma tabela exemplificando.

Ao usar **ações físicas e poderes no mesmo turno de ação** (dados os limites possíveis para uma ação complexa), o **uso do poder deve ser analisado primeiro e comparado na ordem de Iniciativa, pois pode acontecer de conseguir executar seus poderes antes de ação de outro personagem, mas sua ação física somente após este outro personagem**. Se isto for um fator a causar demora e desconforto para todos no desenrolar da campanha, recomenda-se ignorar este detalhismo e aplicar direto o modificador final e respectivo posicionamento do personagem na ordem de Iniciativa.

Se necessitar de palavras ou recitação, os modificadores mudam, inclusive podem virar até mesmo redutores na maioria das vezes – um personagem com poderes mágicos, por exemplo, dependendo da gesticulação e verbalização (conforme tende a ser maior com o nível de poder usado), acarretará em redutores ao invés de bônus. Modificadores de magia serão melhor descritos no suplemento Arkana – O Livro da Magia.

MODIFICADOR DE CENA

Estes modificadores podem ser diversos. Uma situação específica do ambiente ou consequência de atos anteriores à cena, causados por oponentes ou pelo próprio personagem. Podem ser tanto desfavoráveis (negativos) como favoráveis (positivos). **Alguns exemplos** podem ser vistos no módulo Apêndice 1.

Empate no Teste

No caso de empate, o Mestre pode optar por considerar que ambos agiram simultaneamente ou utilizar o Valor Final de Agilidade como quesito de desempate, se continuar empatado, o Valor Final de Reflexo e, se ainda assim empatar, considere ação simultânea.

Iniciativa Negativa

Se após os modificadores, um personagem ficar com o valor de sua Iniciativa negativo, o que é muito improvável, considere que este será o **último a agir**, mas, além disso, **recebe nesta rodada, um modificador de 1 nível de dificuldade em todas as suas ações de defesa antes de sua ação**. Caso haja mais de um personagem com valor negativo, considere o de menor valor por último entre os negativados. Os modificadores de nível de dificuldade nas ações da defesa se aplicam até mesmo entre estes negativados.

TIPOS DE DANO

Quando um personagem sofre um ataque ou acidente que resulte em algum tipo ferimento ou machucado, o resultado físico do acontecimento é chamado de dano. Existem vários tipos de dano que o personagem possa vir a receber, entretanto somente podem ser descontados de dois valores: os **Pontos de Vida** e os **Pontos de Atordoamento** (que serão melhor explicados mais adiante) – ou até em ambos em alguns casos.

Os danos podem ser de origem física e/ou atordoante. Danos atordoantes, normalmente, não chegam a ser mortais, mas podem derrubar rapidamente um alvo ou, em grande quantidade, afetar mortalmente. Danos físicos afetam diretamente a saúde física do personagem podendo levá-los à morte. Existe ainda uma terceira categoria que pode ser mortífera para um personagem, são os danos que são tanto físicos quanto atordoantes.

DANOS ATORDOANTES

→ afetam SOMENTE os **Pontos de Atordoamento**.

DANO ATORDOANTE PSÍQUICO (melhor indicado em futuros livros apresentando novos seres e poderes)

→ afetam INICIALMENTE os **Pontos de Atordoamento**.

DANO ATORDOANTE CINÉTICO: proveniente de ataques desarmados

DANOS FÍSICOS

→ afetam SOMENTE os **Pontos de Vida**.

DANO FÍSICO BALÍSTICO: proveniente de ataques com balas de armas de fogo

DANO FÍSICO CORTANTE: proveniente de ataques com armas cortantes/perfurantes

DANO FÍSICO DESTRUTIVO: proveniente de ataques de poderes, energias ou dano massivo (grande quantidade)

DANOS FÍSICOS/ATORDOANTES

→ afetam TANTO OS Pontos de Vida QUANTO OS Pontos de Atordoamento.

DANO FÍSICO/ATORDOANTE CONTUNDENTE: proveniente de ataques com outros objetos contundentes

ÍNDICE DE PROTEÇÃO (IP)

Seu sistema é igual ao das Regras Simplificadas, mas com 5 tipos de IP diferentes, com base nos tipos de dano padrão existentes: IP Cinético, IP Contundente, IP Balístico, IP Cortante e IP Destrutivo. Outros tipos menos comuns devem ser descritos à parte, devido sua incomum presença em jogo.

Entendendo valor de IP

Quando o IP de um objeto ou item de defesa é indicado, normalmente é grifado como IPO/0/0/0/0 ou IPO/0; o primeiro define valores na ordem de dano Cinético, Contundente, Balístico, Cortante e Destrutivo, sendo normalmente um valor mais alto que vai reduzindo após cada barra – alguns objetos fogem à essa tendência por serem mais voltados para um tipo de dano específico, como no caso de coletes à prova de bala (com foco em IP Balístico). Já no segundo tipo de descrição, com apenas dois valores divididos por uma barra, é para IPs que possuem valores iguais nos danos físicos e atordoantes, mudando apenas em danos destrutivos – muito comuns em diversos tipos de poderes que geram IPs e se definem por danos mundanos (basicamente tudo que não for destrutivo) e danos destrutivos, respectivamente nesta ordem ao serem indicados seus valores.

Redução e Eliminação

Exatamente como já explicado em Regras Simplificadas (páginas 26 e 27).

PONTOS DE VIDA (PVs)

Os Pontos de Vida são chamados pela sua forma abreviada de PVs e são o elemento que representa a saúde física de um personagem, um medidor de vitalidade. Ele funciona com base em um sistema de Parâmetro e Níveis de Estado Físico. O Parâmetro é um valor base que a cada vez que zerado, vai reduzindo em um grau do Nível de Estado Físico do personagem.

Os PVs estão diretamente relacionados com a constituição física e a força física de um personagem, sendo assim definido o Parâmetro de PVs do personagem pela soma de 1/10 do Valor Final de Constituição (ou eliminando o último valor numérico) e do Valor Final de Força (ou eliminando o último valor numérico) + metade do nível atual do personagem (esta metade do nível deve ser arredondada para baixo, com mínimo de 4 pontos). Desta forma, o aumento dos valores de Constituição e Força, assim como a passagem de nível, aumentam automaticamente o Parâmetro de PVs do personagem. Outro valor que pode afetar isso diretamente são os bônus por Raças e/ou Subespécies, assim como Categoria Especial e até alguns poderes.

OBS.: poderes que aumentem a FR e/ou a CON, temporariamente, não alteram o Parâmetro de PVs – a não ser que especifiquem o contrário. O mesmo se aplica ao contrário no caso de redutores nestes Atributos.

Inicialmente, o personagem é definido como "Saudável" ou "Em Perfeito Estado Físico", mas em seguida, os Níveis de Estado Físico são definidos pelos estados:

- Escoriado
- Ferido Levemente

- Ferido Moderadamente
- Ferido Gravemente
- Em Coma
- Morto

Todo personagem se inicia no estado **"Saudável"** (não indicado), no qual não há nenhum dos quadrados indicativos marcados. Em seguida, **a cada vez que sofrer a perda de pontos igual (ou maior) que seu Parâmetro de PVs, vai descendo de Nível de Estado Físico**, na ordem: Escoriado – Ferido Levemente – Ferido Moderadamente – Ferido Gravemente – Em Coma – Morto.

Exemplo: um personagem com Parâmetro de PVs 12 está no estado **"Saudável"** (sem danos), mas recebe um ataque que causa 31 pontos de dano. Assim, cai 2 níveis de estado (12 + 12 referente ao Parâmetro de PVs que possui), ficando em Ferido Levemente. Além disso, ainda perde 7 pontos dos próximos 12 que levam para o nível seguinte; se receber +5 pontos de dano, cairia para o Nível de Estado Físico de Ferido Moderadamente.

Cada Estado Físico tem uma significância para a situação do personagem:

ESTADO FÍSICO	SITUAÇÃO
Escoriado	Estado em que o personagem se encontra com arranhões não tão leves, mas nada sério.
Ferido Levemente	Ferimentos um pouco mais intensos, embora de pouca relevância. Perda de 5 pontos de Fadiga.
Ferido Moderadamente	Ferimentos mais sérios que impactam nas ações do personagem. Perda de 10 pontos de Fadiga e tem aumento de dificuldade de Ajuste de -10% em todos os testes com ação física.
Ferido Gravemente	Ferimentos bem sérios e graves, causando grande impacto no personagem. Perde 15 pontos de Fadiga e aumento de 1 nível de dificuldade em qualquer teste com ação física.
Em Coma	Ferimento tão grave que o personagem não resiste e cai desacordado em estado de choque. Perde 30 pontos de Fadiga e perde 1 PVs por minuto se não tiver o devido tratamento (Primeiros Socorros, por exemplo) para estancar sangramentos e/ou demais consequências deste estado.
Morto	Neste estado o personagem morre definitivamente (exceção são raças que não morrem definitivamente, apenas entram em um estado de morte temporária, mas ainda assim ficam fora de ação por um bom tempo).

Alguns casos, como doença ou veneno, por exemplo, podem levar a um personagem morrer antes de ficar abaixo deste valor. Um bom exemplo é a morte por afogamento que, neste caso, ainda pode ser trazido de volta à vida se ressuscitado em tempo hábil através dos devidos procedimentos emergenciais

DANO

Todos os danos Físicos afetam os Pontos de Vida, assim como danos Físicos/Atordoantes (neste caso afetando com metade, arredondado para cima, de seu valor final nos PVs) – isso pode mudar um pouco quando os Pontos de Atordoamento chegam ao último estágio de danos (como explicado em Pontos de Atordoamento).

RECUPERAÇÃO

A cura dos Pontos de Vida se dá de forma lenta para homens comuns. **A cada noite bem dormida e descansada, com mínimo de 7 horas de sono**, o personagem **recupera 1 Nível de Estado Físico e seu valor de nível de personagem (atual) em PVs** (o que pode aumentar um ou mais Nível de Estado Físico

dependendo do valor), mas se **repousar também durante o dia**, considere que **recupera +1 Nível de Estado Físico** ao início de cada dia quando acorda. Ferimentos mais intensos e/ou graves (**destrutivos e/ou provenientes de um Sucesso Crítico**) só possibilitam que metade de seu dano seja recuperado, salvo **tratamentos clínicos** que podem acelerar isso ou poderes de cura que possuem seu próprio tempo de cura.

Tratamentos e cuidados podem acelerar consideravelmente a cura, como o uso de **Primeiros Socorros que podem recuperar 1D6 Pontos de Vida** (**Sucesso Aprimorado** no resultado do teste proporciona **recuperação de 1 Nível inteiro de Estado Físico +1D6 PVs**, enquanto que um **Sucesso Crítico recupera-se 2 níveis +1D10 PVs**). Esta cura se dá ao fim de um **tratamento, em média, de 15 a 20 minutos**.

Conforme vão se recuperando os pontos, os Níveis de Estado Físico vão retrocedendo na mesma proporção referente ao Parâmetro de PVs, ou seja, se um personagem tem Parâmetro de PVs 10, a cada 10 pontos recuperados ele recupera 1 Nível de Estado Físico. Entretanto, algumas curas já indicam cura direto de Níveis de Estado Físico, ao invés de contabilizar um a um os Pontos de Vida. Com a recuperação de Níveis de Estado Físico, os pontos de Fadiga sofridos por avanço do dano, são recuperados na mesma proporção (qualquer outro tipo não é recuperado desta forma). Seres imortais, que não morrem definitivamente ao chegarem no Estado Físico de *Morte*, e possuem habilidades naturais de cura, devem somar todo o dano adjacente ao seu limite que deve ser recuperado ponto a ponto até chegar nos valores padrões de cada Nível a ser recuperado.

Nunca pode ser curado além de cada ferimento causado, por exemplo se o personagem já foi tratado e em seguida sofreu a perda de 1 Nível de Estado Físico, um novo tratamento não poderia curar 2 Níveis de Estado Físico, pois o novo ferimento só causou 1 nível e os anteriores já foram tratados. Como o máximo que um personagem pode recuperar com tratamento são 2 níveis inteiros, mesmo que uma outra pessoa tente tratar também o personagem, além do aumento de +2 níveis de dificuldade no teste (pois teria de desfazer ataduras **e similares para refazer tudo de maneira "melhor"**), **não poderia curar além deste limite total de níveis curados**.

Pode ser que o personagem sofra danos especiais como **luxações, rupturas, torções, fraturas** etc. Nestes casos, a cura é mais prolongada, mesmo recuperando os PVs perdidos, a região estará mais sensível à dor e problemas mais graves se sofrer novos danos. Considere que a **recuperação destas áreas do corpo especialmente danificadas pode levar semanas ou meses** para se recuperar completamente, de forma que os tratamentos aceleram em dias/semanas, afinal, levaria semanas ou meses.

PONTOS DE ATORDOAMENTO (PAs)

Representam a capacidade de resistir a golpes de atordoamento, normalmente golpes cinéticos e contundentes. São também chamados, pela sua forma abreviada de PAs, um tipo de medidor de estabilidade física. Assim como nos Pontos de Vida, funciona com base em sistema similar, usando de Parâmetro e **Níveis de Estabilidade**.

Os PAs estão diretamente relacionados com a constituição física de um personagem, sendo assim definido o **Parâmetro de PAs** do personagem **pela soma de 1/10 do Valor Final de Constituição** (ou **eliminando o último valor numérico**) **e metade do nível atual do personagem (esta metade do nível deve ser arredondada para baixo, com mínimo de 4 pontos)**. Desta forma, o aumento do valor de Constituição, assim como a passagem de nível, aumenta automaticamente o Parâmetro de PAs do personagem. Outro valor que pode afetar isso diretamente são os bônus por Raças e/ou Subespécies, assim como Categoria Especial e até alguns poderes.

OBS.: poderes que aumentem a Constituição (CON), temporariamente, não alteram o Parâmetro de PAs – a não ser que especifiquem o contrário. O mesmo se aplica ao contrário no caso de redutores neste Atributo.

Inicialmente, o personagem é definido como Consciente e Estável, mas em seguida, os Níveis de Estabilidade são definidos pelos estados:

- Afetado
- Abalado
- Desorientado
- Atordoado
- Inconsciente

Todo personagem inicia no estado "Consciente" (não indicado), no qual não há nenhum dos quadrados indicativos marcados. Em seguida, a cada vez que sofrer a perda de pontos igual (ou maior) que seu Parâmetro de PAs, vai descendo de Nível de Estabilidade, na ordem: Afetado – Abalado – Desorientado – Atordoado – Inconsciente.

Exemplo: um personagem com Parâmetro de PAs 9 está no estado Consciente e Estável (sem danos), mas recebe um ataque que causa 28 pontos de dano nos PAs. Assim, cai 3 níveis de estabilidade (9 + 9 +9 referente ao Parâmetro de PAs que possui), ficando em Debilitado. Além disso, ainda perde 1 ponto dos próximos 9 que levam para o nível seguinte; se receber +8 pontos de dano nos PAs, cairia para o Nível de Estado Físico de Atordoado.

Cada Nível de Estabilidade tem uma significância para a situação do personagem:

ESTADO FÍSICO	SITUAÇÃO
Afetado	Ferimentos atordoantes leves que causam mínimo impacto. Perda de 3 pontos de Fadiga.
Abalado	Ferimentos atordoantes mais intensos, embora de relevância baixa. Perda de 6 pontos de Fadiga.
Desorientado	Ferimentos atordoantes que impactam o personagem deixando-o levemente afetado com pequenas faltas de equilíbrio ao se deslocar ou agir. Perda de 12 pontos de Fadiga e tem aumento de 1 nível de dificuldade em todos os testes com ação física.
Atordoado	Ferimentos atordoantes severos que o levam em um estado de confusão temporária. Perda do próximo turno de ação (e qualquer contra-ataque antes disso) e teste de Prontidão para tentar reagir com qualquer defesa antes de seu próximo turno de ação. Perda de 18 pontos de Fadiga. Após se recuperar, tem aumento de 1 nível de dificuldade em qualquer teste com ação física. Qualquer dano adicional, dentro deste Nível de Estabilidade, leva a novamente aos acontecimentos iniciais (excluindo a perda de pontos de Fadiga).
Inconsciente	Neste estado de alta severidade o personagem faz um teste de CON com aumento de 6 níveis de dificuldade, se resistir, se mantém consciente mais muito tonto, tendo aumento de 5 níveis de dificuldade em todos os testes (físicos, mentais, poderes etc. – exceções são avaliadas pelo Mestre); qualquer novo dano deve fazer novo teste para se manter consciente. Se falhar no teste, cai inconsciente até se recuperar para o Nível de Estabilidade anterior.*

* Se estimulado a acordar por outra pessoa pode fazer o teste de CON com aumento de 6 níveis (ou 5 níveis se fora da cena em que caiu desacordado), mas ainda sofrendo do atordoamento indicado.

Qualquer dano adicional que receba estando no estado de Inconsciente, cai para os Pontos de Vida – no caso de danos Contundentes, que afetariam metade do seu valor nos PVs, passam a afetar integralmente nos PVs.

Alguns casos de golpes atordoantes, por exemplo, como em um Sucesso Crítico nestes, pode levar ao

personagem ficar desacordado sem precisar levar ao último estado. Normalmente são o caso de resultados favoráveis nos Dados de Fatalidade ou mesmo poderes especiais com este tipo de função. Outro bom exemplo é quando fica sem ar por algum tempo, perdendo a consciência.

DANO

Todos os danos Atordoantes afetam os Pontos de Atordoamento, assim como danos Físicos/Atordoantes. Quando um personagem recebe dano que afeta os Pontos de Atordoamento estando já no Nível de Estabilidade de Inconsciente, estes passam a afetar os Pontos de Vida, ou seja, qualquer dano adjacente afeta já diretamente os PVs. No caso de danos Físicos/Atordoantes nestas circunstâncias, eles passam a causar dano integral e direto nos PVs.

RECUPERAÇÃO

A recuperação dos PAs não é tão demorada como nos PVs, inclusive possibilitando ser recuperada em meio a um combate – embora não funcione em valores de Constituição mais baixos. Quanto mais alto for a Constituição de um personagem, mais alto é seu valor de PAs e sua recuperação:

RECUPERAÇÃO DE PAS

CON	Recuperação com descanso	Recuperação em combate/ação	CON	Recuperação com descanso	Recuperação em combate/ação
1-5	1PA a cada 2 minutos	1 PA a cada 3 rodadas	30-39	6 PAs por minuto	3 PAs por rodada
7-9	1PA por minuto	1 PA a cada 2 rodadas	40-49	8 PAs por minuto	4 PAs por rodada
10-19	2 PAs por minuto	1 PA por rodada	50-59	10 PAs por minuto	5 PAs por rodada
20-29	4 PAs por minuto	2 PAs por rodada	60-69	12 PAs por minuto	6 PAs por rodada
E assim por diante...					

Conforme indicado na tabela anterior, se o personagem estiver descansando, a recuperação é muito mais rápida. Acrescente que, a cada 4 horas de sono, o personagem recupera um adicional de 1 Nível de Estabilidade. Se quiser facilitar sem consultar a tabela, basta eliminar o último valor numérico do Valor Final de CON e assim terá o valor de recuperação (em rodadas) de PAs quando em ação ou combate, bastando multiplicar este valor por 2 para definir a recuperação fora de ação/combate, sendo por minutos. A exceção são os valores abaixo de 10 que não funciona a conta, mas são apenas duas faixas a se consultar e normalmente em casos mais raros. Pontos de Fadiga sofridos pelos Níveis de Estabilidade, também são recuperados se o Nível for sendo recuperado, em mesma proporção e apenas neste caso.

Personagens que possuem recuperação de PVs acelerada têm seus PAs também recuperados em mesma proporção: +1PA para aqueles que recuperarem 1PV por turno/minuto, +2PAs para aqueles que recuperarem 2PVs por turno/minuto, e assim por diante. No caso de personagens com o Aprimoramento Recuperação Alígera, considere bônus adicional de +1PA a cada momento de recuperação por turno/minuto.

Alguns tratamentos e cuidados podem acelerar um pouco esta cura, como o uso de Primeiros Socorros, funcionando com as mesmas regras explicadas nos Pontos de Vida.

COMBATE – RESUMO RÁPIDO

Diferente das Regras Simplificadas, como existem uma quantidade maior de detalhes e possibilidades, será apresentado primeiro um resumo das etapas e ordem de uma cena de combate, em seguida serão detalhados todos os itens e elementos possíveis de acontecer dentro de uma cena de combate.

JOGADORES DESCREVEM A AÇÃO DA RODADA

Cada jogador deve descrever ao Mestre a ação de seu personagem pretende executar, de forma que assim seja dada a definição dos **Modificadores de Iniciativa**. Assim como o Mestre deve pensar nas ações dos NPCs e aplicar os devidos modificadores. Esta etapa pode ser invertida, aplicando os modificadores de iniciativa apenas durante a descrição do jogador para sua cena e, assim, alterando a ordem de ação conforme o valor final da Iniciativa (em alguns casos, pode ser mais rápido desta forma).

INICIATIVA

Todos os personagens envolvidos na cena fazem a rolagem de seu **Teste de Iniciativa** com os modificadores já definidos anteriormente. O maior valor começará primeiro, seguido em ordem decrescente.

SEQUÊNCIA DE TURNO DE AÇÃO

Em cada turno de ação deverá seguir uma mesma sequência:

AÇÃO E TESTE

Se for uma ação que necessite de teste, o Mestre define a dificuldade e informa ao jogador. No caso de atacar, usará a Perícia equivalente ao tipo de ataque e, se necessários, com os respectivos modificadores de dificuldade.

RESULTADO DO TESTE DA AÇÃO

.Em caso de **FALHA na ação do jogador podem acontecer um dos casos adiante:**

CONSEQUÊNCIA DIRETA

Circunstâncias em que uma falha no teste acarrete consequências diretas ao personagem, por exemplo errar o salto e cair em um buraco. Nestes casos, o Mestre indica a consequência da ação – embora um outro personagem possa ainda tentar algum tipo de ação de apoio ou ajuda a este personagem como um Ação de Oportunidade (veja mais adiante) ou caso ainda dê tempo de fazer algo até seu turno de ação. Segue para o próximo turno de ação do personagem seguinte a agir;

REAÇÃO DO ALVO

Caso em que um alvo que recebe um ataque que lhe dê a oportunidade de realizar um contra-ataque, no entanto, isso **SOMENTE** é possível se o alvo possuir a Manobra de Combate Contra-Ataque (saiba mais em Manobras de Combate). Assim é realizada esta manobra pelo personagem com este direito, não tendo perda ou impacto, inicialmente (pois determinadas circunstâncias da cena podem acarretar modificador futuro), em seu próximo turno de ação. Segue então para o próximo turno do personagem seguinte a agir;

FALHA SEM CONSEQUÊNCIAS DIRETAS

Nada mais precisa ser feito, seguindo para o próximo turno de ação de outro personagem;

.Em caso de **SUCESSO em ação DIFERENTE de ataque**

Defina as consequências da mesma se for uma ação que não seja de ataque – embora em alguns casos, os demais possam fazer algo para atrapalhar ou impedir sua conclusão de alguma forma, veja melhor isso em SITUAÇÕES DE OBSTRUÇÃO OU AÇÃO DE DEFESA;

.Em caso de **SUCESSO em ação de ataque**

Se o alvo não puder ou não quiser fazer qualquer defesa, vá para CÁLCULO DE DANO.

Se o alvo desejar agir de forma defensiva, pode testar algum tipo de desvio do ataque (esquiva) ou bloqueio do mesmo (com um escudo ou outra arma, por exemplo), ou mesmo algum poder defensivo e, se necessários, com os respectivos modificadores de dificuldade para a ação. Se for este o caso, siga para SITUAÇÕES DE OBSTRUÇÃO OU AÇÃO DE DEFESA.

SITUAÇÕES DE OBSTRUÇÃO OU AÇÃO DE DEFESA

Existem três possibilidades:

.SITUAÇÕES DE OBSTRUÇÃO

Também permite até três possibilidades distintas: Obstrução para Terceiros ou Ação de Oportunidade.

.Na Obstrução para Terceiros o personagem age com o intuito de impedir ou pelo menos atrapalhar a ação de um alvo que está tentando executar uma ação. As consequências desse ato dependem da ação pretendida e do sucesso obtido no resultado do obstrutor, no entanto, considera-se da seguinte forma:

SUCESSO >> Consegue **parcialmente atrapalhar** a ação do alvo

SUCESSO APRIMORADO >> Consegue de forma **considerável atrapalhar** a ação do alvo

SUCESSO CRÍTICO >> Consegue **impedir** a ação do alvo

OBS.: algumas situações só necessitam de um simples SUCESSO para serem plenamente efetivas. O Mestre deve levar sempre a lógica e circunstâncias da cena em consideração.

.Já a Ação de Oportunidade, melhor explicada mais adiante, resume-se em agir antes de seu turno de ação (ou mesmo após ele) em uma oportunidade da qual o alvo se colocou ao tentar atingir algum outro local passando pela **Área de Contato** do personagem ou tentar sair da mesma sem uma ação de ataque contra o personagem. Isso gera uma brecha de ação e oportunidade para o personagem fora de seu turno de ação, podendo fazer um ataque (e seguindo as regras desde o item **AÇÃO E TESTE**) ou mesma algum outro tipo de ação física em relação ao personagem que lhe proporcionou isso.

.Uma segunda opção de Ação de Oportunidade, na qual um personagem acrescenta uma ação **APÓS** seu turno normal naquela rodada para auxiliar um terceiro, por exemplo: segurar um aliado caindo em um abismo, empurrar um aliado antes que algo o atinja etc.

.AÇÃO DE DEFESA em caso de SUCESSO

O personagem bloqueia ou esquiva da ação de ataque, evitando danos e gerando as determinadas circunstâncias da cena (exemplo: o alvo desvia e o atacante acerta quem está logo atrás dele) ou uma reação possível do alvo fora de seu turno (Manobra Contra-Ataque), caso contrário, passe para o próximo turno de ação do personagem seguinte da Iniciativa;

.AÇÃO DE DEFESA em caso de FALHA

.Siga para o próximo item CÁLCULO DE DANO.

CÁLCULO DE DANO

Seguindo cada etapa abaixo nessa ordem:

ROLAGEM DE DANO

.O atacante faz a rolagem de dano do seu ataque (golpe desarmado, arma ou poder). Definindo o dano bruto.

REDUÇÃO DE IP vs ELIMINAÇÃO DE REDUÇÃO DE IP

.Deve ser levado em consideração se a arma usada para ataque tem algum tipo de redução de IP e se o IP do alvo tem algum tipo de eliminação de redução, estes valores devem se eliminar e o que sobrar deve reduzir do IP ou anular o valor do dano com a redução de IP do ataque – conforme explicado em IP. Caso seja zerado o valor de dano com o IP, considere que o IP conseguiu suprir o dano. Não precisando ir par ao Dano Final, passando para o próximo turno de ação de novo personagem.

DANO FINAL

.Valor do dano total final após todos os modificadores relacionados ao IP, sendo este valor restante a ser reduzido do seu respectivo valor, PVs ou PAs (ou ambos), conforme já explicado para cada tipo de dano.

CONSEQUÊNCIAS

Devem ser indicadas pelo Mestre as consequências do dano ou da ação de ataque. Por exemplo, o alvo pode precisar fazer teste para resistir à um desmaio. Tudo depende da quantidade de dano, quanto ficou seu valor vital (PVs ou PAs) após o dano causado e demais situações específicas de jogo (exemplo: o golpe o deslocou um pouco para trás, caiu em um buraco).

NOVO TURNO DE AÇÃO

Na verdade essa etapa volta para o início do ciclo de combate, a partir da 2ª etapa, onde segue com o próximo personagem a agir, conforme definido na 1ª etapa através do teste de Iniciativa com o maior valor de um dos personagens.

NOVA RODADA

Ao fim de uma rodada, uma nova deve ser iniciada, na qual segue desde o início do ciclo de combate, em que cada jogador define NOVAMENTE suas ações e fazem seus testes de INICIATIVA, seguindo toda a sequência explicada aqui novamente.

Na página a seguir, apresenta-se um infográfico demonstrativo destas fases de um combate.



COMBATE: O QUE É POSSÍVEL EM SEU TURNO DE AÇÃO

Seguem adiante explicações e regras importantes para ações utilizadas, exclusivamente, em combates e apenas em seu turno de ação.

AÇÕES EXTRAS

Com exceção de poderes ou o uso da Manobra Combo, personagens só podem ter mais de uma ação na rodada se atacarem com as duas mãos (recebendo os devidos modificadores explicados mais adiante) e agindo ao mesmo tempo (ou sequencialmente).

Ambidestria

Personagem com este Aprimoramento são capazes de usar ataques com ambas as mãos, sem modificadores iniciais, de forma simultânea ou mesmo sequencial. Note que o balanço do corpo e determinadas circunstâncias em cena possam dificultar ou mesmo impedir uma determinada ação com a segunda mão a ser usada.

Ações Extras por Formas Naturais

Alguns seres possuem mais de uma forma natural de ataque, como caudas ou tentáculos e mordidas, por exemplo. A não ser que se diga ao contrário, pode-se usar estes simultaneamente ou mesmo sequencialmente ao seu ataque com os braços, por exemplo. Isso deve ser avaliado ou indicado na própria descrição da raça. Por exemplo, não seria comum ou natural um humano atacar com um porrete e em seguida dar uma mordida, na maioria das situações isso demandaria turnos de ação diferentes – embora possa haver exceções referente as circunstâncias na ação em questão.

Ações Extras Através de Poderes em um Combate

Alguns poderes possibilitam uma aceleração de movimentos que acarreta ações extras em um combate. Normalmente estes funcionam com valor de posição de Iniciativa um ponto menor que a ação anterior para cada ação extra que possua, sequencialmente, de forma a agir, em alguns casos em momentos diferentes na rodada se alguém tiver um valor de Iniciativa mais alto que uma das ações extras.

Exemplo: um personagem com iniciativa 26 e com poder que possibilita 2 ações extras iria agir primeiro na posição 26, depois na 25 e por fim na 24. Se outro personagem tivesse Iniciativa 25, primeiro deveria conferir os Valores Finais de Agilidade de cada um, agindo um pouco antes o de maior valor, mas mesmo que o segundo personagem agisse depois do primeiro, o seu valor de Iniciativa 25 permitiria agir antes da terceira ação do primeiro personagem, pois ela é de valor menor (24).

ADIAR AÇÃO

Nem sempre agir por último em uma rodada é problema. O personagem pode decidir adiar sua ação para verificar as conclusões de algumas ações dos demais e assim tomar uma decisão mais inteligente. Desta forma, o personagem pode decidir adiar sua ação em seu turno para agir em algum outro momento da rodada que ache mais oportuno. Pode ser para visualizar e analisar melhor o que está acontecendo antes de agir ou simplesmente porque não sabe como agir ainda. Neste caso, ele deve decretar agir logo após um dos turnos de ação de um personagem e nunca quando outro estiver começando a descrever sua ação (ou executá-la) – achando que pode agir antes de um adversário ou aliado no momento em que este descreve a ação para o Mestre. Além disso, ao

decretar que esta adiando sua ação, só poderá começar a agir após o terceiro personagem na ordem de iniciativa – se houver 3 ou menos, significa que agirá por último.

Caso passe duas rodadas ou mais sem agir, não significa que poderá agir três ou mais vezes em um único turno ou rodada. Vale lembrar que **enquanto estiver com uma ação adiada, o personagem recebe bônus em testes de percepção (bônus de 1 nível) e de defesa (bônus de 1 nível). Caso não execute uma ação na rodada, recebe um bônus de +10 de Iniciativa na próxima rodada (e apenas nesta)**, mas se ficar mais de uma rodada adiando ação, NÃO acumula isso, será apenas +10 de bônus.

Caso adie sua ação e haja muito ao fim, sendo um dos primeiros a agir em posição normal em rodada, o Mestre, usando de bom senso nessa ordem, pode definir um modificador na rodada seguinte de até -10 da Iniciativa, visto a proximidade entre as duas ações deste.

DEFESA TOTAL

Esta é uma manobra em que o personagem abdica de sua ação de ataque na rodada para se voltar totalmente para a defesa. Com isto possibilita um **bônus de 1 nível em teste de PER** em situações relacionadas ao combate e ao cenário naquela rodada, desde que relevantes a situação em questão, além de **bônus de 2 níveis em qualquer teste de ação defesa na rodada. Recebe ainda +3 ações extras de defesa adicional sem que sofra dos modificadores ao exceder do limite de defesa possível na rodada** (saiba mais adiante).

Caso queira alterar para uma ação na mesma rodada que ativou a Defesa Total, considere que, além de perder todos os bônus, todos os testes de ação, até seu próximo turno de ação em rodada seguinte, terão aumento de 3 níveis de dificuldade.

Ações da Manobra Contra-Ataque, relacionadas à Manobra adquirida (veja regras mais adiante na Construção de Personagens), podem ser executadas normalmente sem a perda da Defesa Total. No entanto, por sair do modo de Defesa Total, mesmo que momentaneamente, causa a **perda do bônus de defesa nos próximos 3 turnos de ação seguintes, de outros jogadores (mesmo passando da rodada, após este executar a Manobra de Contra-Ataque**. Qualquer outro novo ataque, sem eguida, receberá o bônus novamente – a não ser que saia do modo de Defesa Total ou execute novamente um Contra-Ataque, sofrendo das mesmas consequências.

EXECUÇÃO DA AÇÃO: SUCESSO E FALHA

Quando necessária a rolagem de dados, o jogador a faz (e com os devidos modificadores) em seu turno de ação. Um sucesso indica que obteve êxito INICIAL em sua ação. Se um Jogador falhar no teste, pode não significar que ele errou o golpe, mas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe (sem necessitar de testes de defesa, considere um sucesso automático). O Mestre pode deixar o adversário decidir como se defendeu ou simplesmente indicar que houve erro do atacante – o que parecer mais lógico ou achar melhor para a cena.

USO DE PODERES

Já foi mencionado anteriormente que os poderes podem ser ativados ao mesmo tempo em um único turno de ação, mas a cada poder adicional afeta o resultado de Iniciativa do personagem. Além disso, alguns poderes

necessitam de gesticulação, verbalização e outras ações conjuntas, tornando-os possíveis apenas individualmente ou limitadamente – isso vai depender do quão complexa são as ações necessárias para sua execução, sendo melhor explicado em novos livros com novas Raças e/ou poderes mágicos/sobrenaturais.

COMBATE: O QUE É POSSÍVEL FORA DE SEU TURNO DE AÇÃO

Seguem adiante explicações e regras importantes para ações utilizadas, exclusivamente, em combates, fora do turno de ação do personagem – não necessita seu turno de ação para executar a ação.

FALAR

A fala é liberada, entretanto, as palavras tomam tempo e o Mestre deve validar o quanto é possível ser falado em cada rodada. Pode ser deixado pela lógica com o Mestre cortando a fala do Jogador (Interpretando o personagem) e indicando que o restante segue nas próximas rodadas ou pode mesmo considerar de forma mais precisa, em que, a cada 6 ou 7 palavras significariam uma rodada – note que se for dito de forma rápida ou lenta, essa quantidade pode ser alterada, mas talvez necessite de teste de Percepção por parte dos demais personagens para entenderem algo dito rapidamente, por exemplo.

GESTOS

Gestos simples ou leves movimentos como um estalar de dedos, teoricamente, podem ser livres em uma ação ou feitos em conjunto com outras ações. Por exemplo, poderia largar o pino de uma granada e saltar em seguida por uma janela, tudo no mesmo turno de ação. Tudo depende das circunstâncias e do tempo do gesto/ação.

AÇÃO DE DESLOCAMENTO

A cada rodada o personagem tem direito a utilizar até o máximo que sua velocidade permitir (indicado na ficha como Velocidade Máxima) a partir do seu turno de ação. Esta é a distância máxima que consegue se mover durante TODA a rodada, seja para o ataque, a defesa ou simples movimentação. **Movimentações além desse máximo**, além de causarem o **Modificador 1 Nível de dificuldade (acumulativo a cada quadrado/1,5m extra) aos testes de ação até seu próximo turno de ação na rodada seguinte**, só podem ser usadas em situações de defesa como, por exemplo, em uma Esquiva com apenas um quadrado (ou 1,5m) de deslocamento. Para qualquer outra ação, além da defesa, não há como se deslocar além do seu limite permitido por rodada.

AÇÃO DE OPORTUNIDADE OU REAÇÃO

Também chamado de Interceptação ou Obstrução, ocorre em momentos em que uma ação específica de um personagem pode deixá-lo exposto à ação de outro personagem, mesmo fora do turno de ação deste, podendo ser, ou não, um ataque. O movimento também pode ser usado como defesa ou apoio de outro personagem mesmo fora da ação deste que vem em auxílio ou para obstruir uma determinada ação de um outro personagem.

Devido a ação ser executada fora do turno de ação do personagem, ele **recebe aumento de 1 nível de dificuldade em seu teste da Ação de Oportunidade**. Embora não perca seu turno de ação (caso ainda tenha na rodada), recebe alguns modificadores em sua defesa e em seu próximo turno de ação, seja ou não na mesma rodada vigente. Pode ainda acontecer diversas vezes em uma mesma rodada, entretanto, a cada vez que o personagem se aproveita desta regra, na mesma rodada, recebe, **ACUMULATIVAMENTE**, os seguintes modificadores:

- . **Perda de 1 movimento de defesa** (sem modificadores) até a próxima rodada; exemplo: se o personagem tem 3 ações de defesa sem modificadores na mesma rodada de ação, até a sua próxima rodada terá apenas 2 ações, um terceiro movimento de defesa já resultaria em modificador;
- . Ações de defesa, e diferentes de defesa, antes de seu próximo turno de ação: **Aumento de 1 nível de dificuldade**

.Iniciativa: **-2 pontos de sua Iniciativa** na rodada (correndo o risco de alterar sua posição na ordem de Iniciativa) ou na próxima se já tiver feito sua ação na rodada vigente.

A Ação de Oportunidade ocorre logo ou quase simultaneamente à ação do personagem que permitiu a mesma, não a completando até que a Ação de Oportunidade gere suas consequências. Apesar de não obrigatoriamente impedir o deslocamento do adversário, em determinadas situações, específicas e óbvias, podem atrapalhar ou até impedir este deslocamento. Tudo depende da ação feita! Os **alvos** de uma Ação de Oportunidade recebem aumento de **-10% de dificuldade para reagirem ou se defenderem de uma Ação de Oportunidade por estarem expostos a mesma**.

INTERCEPTAÇÃO POR ÁREA DE CONTATO

São ações que somente podem ser executadas em corpo a corpo e que estejam na Área de Contato do personagem. Estas podem ser usadas nas seguintes situações para um personagem, desde que visível para ele:

- Estando um adversário em sua Área de Contato, este vira as costas e foge sem lhe atacar ou agir fisicamente de forma firme contra ele;
- Adversário deixa ou atravessa a sua Área de Contato sem nenhuma ação de ataque direta sem lhe atacar ou agir fisicamente de forma firme contra ele;
- Adversário aplica um Ataque Total e/ou Ataque em Carga e o personagem esquiva, desde que o atacante ainda esteja na Área de Contato e/ou alvo não precise se esquivar em uma distância maior que 1 quadrado (1,5m);
- Adversário faz um ataque e retorna para posição original ou continua a movimentação sendo que o alvo fez uma Escrava com Sucesso Crítico ou aparou o golpe com um simples Sucesso.

Situações que podem inviabilizar:

- Algumas situações especiais podem distrair o inimigo, permitindo uma fuga ou passagem por sua Área de Contato sem chance de Ação de Oportunidade.
- Deixar a Área de Contato de forma forçada não deixa o personagem expulso sujeito à uma Intercepção.
- Alguns ataques, mesmo em carga passando pelo alvo, são tão longos e amplos que podem não permitir uma Ação de Oportunidade, dependendo dos detalhes da cena para analisar de forma óbvia se é ou não possível.
- Alguns detalhes da cena, por óbvia análise, podem gerar exceções que inviabilizem uma Ação de Oportunidade.

O que pode ser feito em uma Ação de Oportunidade/Intercepção:

- Um ataque físico e em ataque corpo-a-corpo;
- Usar qualquer arma de combate corpo-a-corpo ou qualquer outra que seja usada desta forma (como uma pancada com o cabo de uma arma de fogo, por exemplo);
- Um tiro/disparo com uma arma de fogo ou branca de disparo de Classe de Dimensão PP, mas o teste tem aumento de 2 níveis de dificuldade devido à falta de preparo, improvisado e ao movimento rápido fora de sua ação, não sendo considerada as regras de dificuldade para disparos à Queima-Roupa;
- Um tiro/disparo com uma arma de fogo ou branca de disparo de Classe de Dimensão até GG, mas o teste tem aumento de dificuldade de 4 níveis de dificuldade devido à falta de preparo, improvisado e ao movimento rápido fora de sua ação, não sendo considerada as regras de dificuldade para disparos à Queima-Roupa;
- Ação física especificamente contra o alvo que possibilitou uma Ação de Oportunidade, por exemplo, tentar pegar algo de suas roupas, colocar algum objeto em seu bolso, dar um toque nele (aí sim poderia ativar algum poder de toque), entre outras possibilidades que podem ser analisadas pelo Mestre com base na lógica aqui apresentada;
- Usar algum poder e/ou magia de ação direta e física contra o alvo, desde que seja algo rápido e instantâneo,

recebendo aumento de dificuldade de -30% devido à falta de preparo, imprevisto e ao movimento rápido fora de sua ação, não sendo considerada as regras de dificuldade para disparos à Queima-Roupa.

- Usar algum poder e/ou magia de ação indireta e com relação ao alvo, como criar uma barreira na direção que o alvo está se deslocando, por exemplo. Recebe aumento de dificuldade de -30 devido à falta de preparo, imprevisto e ao movimento rápido fora de sua ação.

O que NÃO pode ser feito em uma Ação de Oportunidade

- Uso de poder de defesa no próprio corpo;
- Usar um poder que não tenha relação com sua Ação de Oportunidade e diretamente contra o alvo sujeito à mesma;
- Saltar – embora possam ser feitos saltos de até 1 metro em alguns casos específicos e permitidos pelo Mestre dada as circunstâncias da cena em questão (com um chute giratório, por exemplo);
- Se deslocar por mais que 1 quadrado de distância – independente do deslocamento máximo do personagem;
- Se deslocar em direção diferente ao do adversário durante a Ação de Oportunidade – salvo situações específicas;
- Usar de manobras simples ou Manobras de Combate que possibilitem dar mais de um ataque contra o alvo durante uma Ação de Oportunidade (salvo um ataque ao mesmo tempo);
- Usar um contra-ataque seguido da Ação de Oportunidade (ou um ou outro quando ambos forem possíveis);
- Usar ação contra qualquer outra pessoa além do personagem que possibilitou a Ação de Oportunidade – entretanto, algumas situações poderiam afetar um segundo (ou mais) oponente, por exemplo, um ataque que perfure o corpo do alvo e atinja outro alvo atrás dele.

INTERCEPTAÇÃO PARA DEFESA DE TERCEIRO

Estes são casos em que o executor da Ação de Oportunidade **age fora de seu turno de ação em prol de defender uma outra pessoa**. Pode ser usado tanto para ações físicas dentro de sua Área de Contato (sendo apenas ações como colocar um escudo na frente, uma arma, objeto, puxar/empurrar o alvo que quer defender etc.) como ações que usem poderes de defesa (como criar um escudo de proteção, um teleporte para afastar um alvo de um ataque etc.). A ação **deve ser avaliada se possível, pois precisa ser de rápida execução** (um poder que necessite recitação longa, por exemplo, não poderia ser usado).

Este tipo de Ação de Oportunidade pode **ser usado em qualquer momento propício (permitido pelo Mestre dadas as circunstâncias em cena) e recebe os mesmos modificadores e desvantagens de quando é feito uma Interceptação por Área de Contato**. Assim como se soma aos modificadores que possam já estar afetando devido outras Ações de Oportunidade (de qualquer tipo).

IMPORTANTE: o limiar de sucesso na ação, neste caso, torna-se muito mais exigente, fazendo com que um resultado de **SUCESSO no teste signifique apenas uma defesa parcial** para com o alvo, por exemplo, se fosse criar uma barreira de energia para proteger um outro personagem sendo atacado, com um resultado de SUCESSO defenderia parcialmente o alvo, talvez apenas metade de seu corpo, apenas com um **SUCESSO APRIMORADO conseguiria o resultado pleno (em alguns casos, talvez apenas em um Sucesso Crítico)**.

INTERCEPTAÇÃO PARA APOIO/AUXÍLIO DE TERCEIRO

Similar à defesa para terceiro, mas nestes casos, o personagem age de forma a ajudar um outro de forma diferente do que uma defesa direta contra um ataque. Pode ser de várias maneiras, como segurar um personagem para que não caia em um buraco, empurrar ele para tentar fazer com que ele não seja atingido por um ataque à distância (em alguns casos até corpo a corpo) etc. Segue as **mesmas regras explicadas no**

item anterior. Utiliza-se dos mesmos modificadores e desvantagens.

SITUAÇÕES DE OBSTRUÇÃO

Esse tipo de situação é muito específico e restrito, na qual o personagem consegue fazer uma ação com o intuito de atrapalhar ou impedir a ação de outro personagem que esteja fora de sua Área de Contato. Entretanto, não pode ser um ataque direto, precisando ser uma ação rápida. Seguem alguns exemplos que podem elucidar melhor este tipo de situação:

- .Puxar um longo tapete para derrubar um outro personagem se deslocando em uma direção;
- .Disparar contra uma alavanca para que uma porta se feche e bloqueie o caminho de um personagem;
- .Criar uma barreira de energia para impedir o deslocamento de um personagem

Assim como em Interceptação para Defesa de Terceiro, o limiar de sucesso da ação é mais rigoroso, de forma que um **SUCESSO seria um resultado parcial de efetivação na ação** (como no exemplo de puxar o tapete, o alvo apenas se desequilibra recebendo maior dificuldade em sua ação, mas continua o movimento) e que, em **alguns casos, possa ser o mesmo que uma falha, visto que pode ser um obstáculo ínfimo para o outro personagem**. Além disso, estas ações exigem maior rapidez normalmente, e desta forma recebem **aumento de 1 nível de dificuldade em sua execução além de conceder as mesmas desvantagens** pós-ação que ocorrem nas demais formas de Interceptação explicadas nos parágrafos anteriores.

COMBATE: AÇÕES DE DEFESA E REAÇÕES

Seguem adiante explicações e regras importantes para ações utilizadas em prol a defesa de um personagem em um combate, ou mesmo algum tipo de reação possível além de seu turno de ação normal.

LIMITE DE AÇÕES DE DEFESA

Durante um ataque, é comum os personagens poderem exercer algum tipo de defesa, seja desviar seu corpo de um golpe ou bloquear com um escudo ou outra arma; a exceção de tiros de armas de fogo ou em ataques tão velozes ou mais (ainda assim podem existir poderes que permitam tal ação). Mas se um personagem é cercado por vários inimigos e atacado continuamente, a dificuldade seria a mesma? Obviamente que deve e há um limite de defesas possíveis que um personagem é capaz de fazer normalmente em uma rodada, sendo que qualquer ação além disso irá receber modificadores de dificuldades adicionais.

O **limite de ações de defesa possíveis em uma mesma rodada** para um personagem se dá em referência ao Valor Final de Agilidade (AGI) do personagem, sendo da seguinte forma: **eliminando o último valor numérico do Valor Final da AGI e somando +1**. Desta forma, por exemplo se um personagem tem AGI 24, ele teria 2 (eliminando o valor 4 que é o último valor numérico de 24) +1, totalizando 3 ações possíveis de defesa em uma mesma rodada sem sofrer quaisquer modificadores de dificuldade em seu teste de ação.

Cada ação de defesa adicional que ultrapasse o limite do personagem na rodada acarreta em um Modificador de Ajuste de -10%, de forma cumulativa, aos seus testes de defesa na mesma rodada.

A Manobra Defesa Aprimorada aumenta esse valor limite em **+1 ação de defesa extra** na rodada para cada nível na mesma sem aplicar os modificadores. A ação de se manter em Defesa Total também confere **+3 ações de defesa extras** sem modificadores.

MODIFICADORES DE DEFESA

Após um personagem sofrer um ataque feito com sucesso, o alvo pode usar de alguma defesa ativa em prol de evitar o ataque. O resultado de sucesso do atacante influí diretamente sobre modificadores iniciais para o defensor, no entanto, a dificuldade aplicada varia conforme a habilidade do atacante:

.Atacante com **SUCESSO**

- Teste do defensor **não possui nenhum modificador inicial;**

.Atacante com **SUCESSO APRIMORADO**

- Atacante com valor **inferior a 100% na Perícia** >>> Teste do defensor com **aumento de 1 nível de dificuldade** em qualquer defesa contra a ação de ataque deste adversário;
- Atacante com valor **de 100% a 149% na Perícia** >>> Teste do defensor com **aumento de 2 níveis de dificuldade** em qualquer defesa contra a ação de ataque deste adversário;
- Atacante com valor **de 150% a 199% na Perícia** >>> Teste do defensor com **aumento de 3 níveis de dificuldade** em qualquer defesa contra a ação de ataque deste adversário;
- Atacante com valor **a partir de 200% na Perícia** >>> Teste do defensor com **aumento de 4 níveis de dificuldade** em qualquer defesa contra a ação de ataque deste adversário;

.Atacante com **SUCESSO CRÍTICO**

- Atacante com valor **inferior a 100% na Perícia** >>> Teste do defensor com **aumento de 4 níveis de dificuldade** em qualquer defesa contra a ação de ataque deste adversário;
- Atacante com valor **de 100% a 149% na Perícia** >>> Teste do defensor com **aumento de 5 níveis de dificuldade** em qualquer defesa contra a ação de ataque deste adversário;
- Atacante com valor **de 150% a 199% na Perícia** >>> Teste do defensor com **aumento de 6 níveis de dificuldade** em qualquer defesa contra a ação de ataque deste adversário;
- Atacante com valor **a partir de 200% na Perícia** >>> Teste do defensor com **aumento de 7 níveis de dificuldade** em qualquer defesa contra a ação de ataque deste adversário;

Além destes modificadores iniciais referentes ao sucesso do atacante, podem existir outros específicos a serem incluídos devido as circunstâncias de jogo e formas de defesa – algumas podem ser mais vantajosas que outras em determinadas momento, segue aqui a lógica e interpretação final do Mestre se nada mais puder auxiliar.

ESQUIVAR

Talvez a manobra mais comum e simples de se fazer em uma defesa é a esquiva, quando possível. Pode ser executada tanto por aqueles com a Perícia Esquiva propriamente, como aqueles que apenas usam de forma instintiva ou mesmo mais vulgar de defesa com o Atributo Agilidade (AGI).

A Perícia Esquiva é considerada uma técnica para os peritos treinados em combate usarem com o intuito de evitar golpes e ataques. Com esta Perícia um personagem pode até mesmo tentar se esquivar de uma flecha ou raio (dependendo da velocidade). O Atributo Agilidade até pode ser usado para esquivar, utilizando seu Valor de Teste padrão, mas recebe modificadores específicos. Verifique a Tabela de Modificadores Defesas mais adiante para alguns exemplos de variados tipos de ataque e a dificuldade padrão para os testes com a Perícia Esquiva e com o Atributo Agilidade – podendo variar em situações específicas. Modificadores de teste são mostrados na tabela localizada no Anexo 1.

Quando se esquiva de um golpe, e acabou seu deslocamento no turno, normalmente o personagem humano SÓ pode dar uns poucos passos (1 quadrado/1,5 metros) que são descontados de seu deslocamento limite na rodada, mas em algumas situações, apenas deslocar seu corpo já é suficiente, evitando uma movimentação que afete ao seu deslocamento limite.

É possível se esquivar de balas ou similares? Normalmente a resposta é não, salvo alguns poderes que permitam isso de alguma forma, mas **existe uma forma de “antecipar” o adversário e assim usar de Esquiva para dificultar ainda mais o ataque do alvo**. Caso perceba que um adversário irá atirar, o alvo que haja antes pode usar de um movimento prévio de deslocamento antecipando o ataque do oponente que já tenta mirar em sua direção original. Com isso, parece que o alvo está esquivando, mas na verdade antecipando o alvo – mas só pode ser usado unicamente quando consegue agir primeiro que o oponente a atirar. Neste caso, pode ainda assim fazer uma ação, mas deve ter coerência com a esquiva que fará e avisar antecipadamente ao Mestre, sendo possível APENAS se tiver a Perícia Esquiva.

Outra forma é simplesmente se arremessar atrás de algo, caso haja antes de quem atirar e, assim podendo afetar diversos atiradores ao mesmo tempo. Seja como for, o alvo deve fazer um teste de Esquiva com aumento de 1 nível de dificuldade (ou AGI com aumento de 3 níveis de dificuldade) e, conforme o resultado de sucesso, infringir os devidos modificadores de dificuldade aos atiradores:

.SUCESSO: os atiradores terão **aumento de 1 nível de dificuldade** em seu teste para atingir diretamente o alvo;

.SUCESSO APRI MORADO: **aumento de 3 níveis de dificuldade** no teste;

.SUCESSO CRÍTICO: **aumento de 6 níveis de dificuldade** no teste.

OBS.: caso o resultado seja apenas um Sucesso, significa que atingiu o obstáculo na frente do alvo e, se passar do seu IP, acertar o alvo atrás com o restante do dano – se ainda houver dano restante.

BLOQUEAR

Essa é uma manobra usada com algum objeto em forma de defesa para bloquear a trajetória de um golpe ou ataque. Salvo exceções circunstanciais, um **bloqueio de golpe costuma ser mais fácil (+10% de bônus aplicado a mesma coluna da Perícia Esquiva)** do que uma manobra de esquiva. O Mestre deve avaliar cada caso com muito bom senso – inclusive porque pode haver circunstâncias em que é mais fácil se esquivar do que bloquear. Modificadores de teste são mostrados na tabela localizada no Anexo 1.

O bloqueio deve usar algum tipo de arma e objeto para tal e ser resistente ao suportar seu ataque, além do próprio usuário ser capaz de suportar a Força de Impacto do golpe recebido.

RESISTÊNCIA DO OBJETO/ARMA

Quando um objeto é usado para bloquear um ataque ele precisa resistir a ele ou então irá rachar, fissurar ou até se despedaçar. Para isso deve ser considerada regras de IP (já explicadas) ou da Durabilidade do objeto, descritas mais adiante em Armas. Normalmente a regra deve ser consultada para objetos que não sejam propícios para tal.

FORÇA DE ATAQUE

É a força exercida de um ataque contra um objeto ou arma usada em um bloqueio. Esta força deve ser resistida pelo defensor ou ele pode ser derrubado e/ou arremessado por esta. No entanto este efeito deve ser considerado apenas sob três circunstâncias:

1. Quando o **atacante fez um ataque total**;
2. Quando o **atacante/ataque tem uma força de 2x a força do defensor**;
3. Quando o defensor não está previamente preparado: **ataque surpresa** (mesmo que percebido para uma defesa) ou se o **atacante se move mais rápido do que o defensor consegue ver com nitidez**.

Os efeitos se dão após a **comparação da força do atacante e defensor em um Teste Resistido, caso o defensor falhe, a diferença do resultado nos dados indica o quanto o alvo é arremessado em metros de distância**. A este valor total pode ainda ser somado o peso da arma, por isso deve ser considerada a Classe de Dimensão da arma, conforme tabela apresentada em Armas, na coluna Ampliação do Impacto. Este valor somado definirá quantos metros será arremessado. O alvo arremessado deve fazer teste de AGI com aumento de 2 níveis de

dificuldade para manter o equilíbrio, se falhar, cai no chão. Falha Crítica, além de cair, perde seu próximo turno de ação, mas ainda mantém a possibilidade de se defender com os devidos modificadores por estar no caído.

Exemplo: Vinny tem uma sobrenatural força de FR 35 (140%) e está golpeando com um bastão de aço Hans que está bloqueando com um escudo metálico. Hans tem força de FR 16 (52%). Como o atacante tem o dobro ou mais da força do defensor, deve ser feito o teste de resistência ao impacto do golpe, sendo um teste resistido em que Vinny tem um resultado nos dados de 4, totalizando 18 (4+14), enquanto Hans tem um resultado nos dados de 10, totalizando 15 (10+5). Vinny ganhou com uma diferença de 3 (18-15), ou seja, Hans é arremessado por 3m de distância, necessitando de um teste de AGI com aumento de dois níveis de dificuldade para não cair ao chão.

ARREMESSO PARA CIMA: se o ataque for feito **de baixo para cima** e o alvo for arremessado, considere que o **valor final em metros é reduzido pela metade**, ou seja, se como no exemplo anterior fosse o defensor arremessado por 3m, se o golpe fosse de baixo para cima, arremessando o alvo para cima, ele na verdade seria arremessado por 1,5m.

ARREMESSO PARA BAIXO: ataque feito **de cima para baixo** e o alvo for arremessado estando no ar, sendo capaz de voar, considere que **o valor final em metros é duplicado**, ou seja, se como no exemplo anterior fosse o defensor arremessado por 3m, se o golpe fosse de cima para baixo, arremessando o alvo voando para baixo, ele na verdade seria arremessado por 6m. **Em seguida poderia fazer um teste normal da Perícia Voo para se manter no ar sem cair ainda mais e ir ao solo** (se houver ainda distância para isso). Caso o **alvo já esteja no solo, ele é derrubado no chão ou de joelhos**, dependendo da cena em questão e, dependendo da estrutura do solo, este pode fissurar, rachar ou se romper com o alvo acertando-o (veja Durabilidade).

Em um **golpe com pequena inclinação para cima**, considere que o **alvo também é elevado por uma altura ¼ do valor da distância**, enquanto que com **pequena inclinação para baixo o alvo irá bater, quicando no solo, a cada 3m de distância que tenha sido arremessado**, em alguns casos pode até atravessar solos mais frágeis.

Como dito acima, no **arremesso do alvo na horizontal, a partir de 3m que o alvo seja arremessado, ele precisa fazer um teste de AGI** com aumento de 2 níveis de dificuldade para manter o equilíbrio para não cair no chão, sendo que a cada 3m adicionais a dificuldade do teste aumente (veja tabela mais adiante resumindo as dificuldades dos testes). Uma Falha Crítica no teste deixa o alvo sem chance de agir no seu próximo turno de ação, mas possibilita suas defesas com os devidos modificadores por estar ao chão.

ARREMESSO DO DEFENSOR – DIFICULDADE PARA SE MANTER EM PÉ

METROS ARREMESSADOS	MODIFICADOR DE DIFICULDADE
3m	2 Níveis de dificuldade
6m	3 Níveis de dificuldade
9m	4 Níveis de dificuldade
A cada +3m	Adicione +1 nível de dificuldade cumulativamente

BLOQUEIO RESISTIDO

Isso ocorre se o defensor quiser manter o bloqueio ou o atacante forçar sua arma contra o bloqueio do alvo em prol de atingir a arma no alvo se este não resistir à sua força.

Atacante forçando o bloqueio: em qualquer golpe o atacante pode decretar que deseja continuar forçando sua arma contra o defensor que tenha bloqueado o golpe – dependendo, é claro, das circunstâncias do ataque e da defesa de bloqueio feita. **Neste caso, o defensor tem sua arma “presa” pela arma do atacante e precisa continuamente resistir a força aplicada utilizando a Regra dos 3 Sucessos**, no qual são feitos testes enquanto ambos mantiverem a pressão nas armas, **sendo necessários três SUCESSOS para que comece a atingir o corpo do alvo:**

PARA O ATACANTE

.SUCESSO APRIMORADO conta como 2 sucessos;

.SUCESSO CRÍTICO conta como 3 sucessos;

.FALHA CRÍTICA eliminam dois resultados de sucesso. Caso não tenha, considere que o adversário recebe um sucesso bônus.

.Bônus Extra: a cada +10 de Força que o atacante tenha no seu valor normal a mais que o defensor, considere um bônus de +1 sucesso ao seu resultado conseguido no teste.

PARA O DEFENSOR

Funciona de forma semelhante e inversamente, eliminando os sucessos de seus adversários com os seus sucessos, assim como uma FALHA CRÍTICA elimina seus próprios sucessos.

.Bônus Extra: a cada +10 de Força que o defensor tenha no seu valor normal a mais que o atacante, considere um bônus de +1 sucesso ao seu resultado conseguido no teste.

Ao tocar e começar a acertar a pele do alvo (no caso de armas cortantes ou destrutivas), considere que causa metade do dano da arma, com metade do bônus de FR do atacante, sendo que a cada turno que o atacante continuar tendo sucesso no teste resistido, o dano é jogado novamente e a parte do IP já ultrapassado na rodada anterior não é mais contabilizado (exceções para IP interno). Em caso de sucesso no teste resistido pelo defensor, pode ir mantendo-a parada ou mesmo retirando de contato com 2 sucessos (neste caso, se uma arma cortante estivesse enterrada em seu corpo, ainda receberia metade do dano da mesma sem o bônus de força) e com o terceiro, se não tiver os primeiros eliminados, consegue empurrar o adversário.

Caso o defensor consiga 3 sucessos antes que a arma encoste em sua pele, ele consegue empurrar o adversário. Se já tiver encostado ele precisa de um sucesso adicional e, se já tiver penetrado a arma considere mais um sucesso adicional necessário a cada sucesso que o atacante tenha conseguido penetrando com a arma – e a cada retirada da pele, cause dano direto referente à metade do dano da arma (rolado a cada rodada) sem considerar o bônus de força.

Defensor mantendo o bloqueio: o defensor pode manter a arma do atacante segura com sua arma bloqueando a mesma, dependendo de como for o golpe e a forma de defesa. Funciona de forma similar como **quando feito pelo atacante, mas neste caso o defensor que mantém a arma “presa”, de forma que enquanto tiver sucesso, o atacante não consegue se desvencilhar sem que permita um Ataque de Oportunidade com aumento de 1 nível de dificuldade adicional em sua defesa (se usar a arma para defesa, são 2 níveis adicionais)**, ainda

assim, apenas se conseguir se deslocar para trás. Caso o atacante tenha 3 sucessos no teste, pode sair sem sofrer do Ataque de Oportunidade. Note que o Ataque de Oportunidade deve ser decretado pelo defensor.

BLOQUEIO CORPORAL

Idêntico ao bloqueio padrão, mas usando o próprio corpo como defesa. Normalmente é usado em diversas artes marciais, mas também pode ser usado com a Perícia Briga (Defesa, com aumento inicial de 1 nível de dificuldade além do padrão) ou apenas com a AGI (com aumento inicial de 2 níveis de dificuldade além do padrão) – estas dificuldades podem ser ainda maior dependendo da forma como o jogador quiser fazer este bloqueio, pois quanto mais apurada a arte para uma técnica, maior será a dificuldade para alguém sem o conhecimento e treinamento necessário para executar tal movimento. Seu valor, quando usada Perícia de Arte Marcial apropriada, tem maior facilidade do que o bloqueio normal, embora não tenha eficácia em determinadas circunstâncias, pelo contrário, receba apenas dano na parte do corpo usada (como em uma defesa simples contra um ataque de uma arma com lâmina, por exemplo). Vale a lógica e circunstâncias da cena – além de técnicas e poderes envolvidos na mesma.

APARAR

Esta ação é uma variação do bloqueio, consistindo em desviar o golpe feito sem que seja necessário suportar sua Força de Ataque como em um bloqueio normal. Com isso, o defensor desconsidera os efeitos da Força de Ataque, embora precise de espaço ao seu redor para tal e uma arma ou objeto resistente para que agüente o impacto do golpe sem ser destruído. Na verdade, a força do ataque é desviada para outro lado com um balanço da arma batendo quase lateralmente na arma de ataque ou um tipo de bloqueio deslocando seu corpo e virando a arma para que a força se desloque em outra direção – tendo impacto mínimo no defensor e sua arma (a arma/objeto de defesa ainda assim precisaria resistir à $\frac{1}{4}$ do poder de ataque da arma agressora – saiba mais em IP e Resistência do Objeto).

O teste deve ser feito como em um bloqueio, mas com a dificuldade semelhante à Esquiva (algumas variações) com aumento de dificuldade de -10% (ou seja, pegue o valor da dificuldade que seria de uma Esquiva naquela mesma circunstância e aumente com um aumento de dificuldade de Modificador de Ajuste de -10%). Isso se dá devido à dificuldade do movimento, velocidade necessária e pensamento rápido, o que se assemelha a uma ação de esquiva um pouco mais complexa. O atacante tendo sido desviado para um lado tem aumento de dificuldade de -10% em qualquer ação de defesa contra um contra-ataque oriundo do defensor que executou a ação de aparar, desde que este seja feito contra o lado oposto ao que foi levemente deslocado.

O movimento é mais difícil contra objetos/armas arremessados, pois a velocidade e trajetória dificultam o acerto, diferente do movimento de um ataque corpóreo que pode ser melhor acompanhando. Neste caso, o teste teria um aumento de 1 nível de dificuldade além do indicado para a mesma aplicação de dificuldade de um teste de Esquiva na mesma situação.

No módulo Anexo 1, mas ao fim deste livro, apresentamos uma tabela com valores demonstrativos de possíveis dificuldades para os diferentes tipos de defesa apresentados neste módulo.

CONTRA-ATAQUE

Esta é uma Manobra de Combate que será melhor explicada mais adiante na Construção do Personagem, mas será aqui mencionado em que momento se pode aplicar. Esta só pode ser usada após um alvo receber um ataque, tenha sido com sucesso ou não, e reagindo contra o atacante (e apenas este) com um movimento físico rápido de contra-ataque (usando ou não poderes em conjunto em relação ao ataque), sem qualquer empecilho para sua ação no turno. Inclusive pode ser feita a sua defesa seguido de seu contra-ataque.

Um Contra-Ataque também pode ser feito usando apenas um poder de ataque direto no alvo que lhe atacou. Apenas consequentemente ao alvo principal, poderia um contra-ataque acertar outro alvo. Nunca focado em um segundo ou terceiro diretamente e sem relação há quem não lhe proporcionou o uso desta manobra.

Uma arma de fogo poderia também ser usada no contra-ataque, entretanto, se ignora toda regra de ataque a Queima-Roupa e ainda recebendo modificadores de 1 nível de dificuldade para Armas de Fogo de Classe 2, de 2 níveis de dificuldade para Classe 3 e de 3 níveis para as de Classe 4 ou superior. Estes modificadores se dão devido à falta de preparo, improvisado e ao movimento rápido da ação em questão.

COMBATE: APLICANDO DANO E CONSEQUÊNCIAS

Serão apresentados aqui a aplicação dos diferentes tipos de dano e demais possíveis consequências das ações e lançamentos de dado. Um guia para auxiliar o Mestre em como conduzir as consequências das ações.

VERIFICAÇÃO DE DANO

Um ataque bem-sucedido resulta em algum tipo de dano e, como mencionado anteriormente, pode ser dividido em danos físicos, atordoantes e físico/atordoantes. Além disso, dependendo do tipo de sucesso obtido no ataque, pode definir a potencialização do dano que se dá através de seu resultado nos dados. Desta forma, todas as armas e poderes se definem por três níveis de potencialidade: **Dano Base**, **Dano Aprimorado** e **Dano Crítico**, que basicamente são atingidos conforme o resultado de sucesso do atacante, respectivamente em Sucesso, Sucesso Aprimorado e Sucesso Crítico, identificável por fácil analogia.

O valor de dano final deve ser subtraído e feito todo o processo já explicado em IP, assim definindo o que resta para excluir e onde (PVs, PAs ou ambos). Os danos que cada tipo de ataque é capaz de causar podem ser verificados no Anexo 2 deste livro Tabelas de Armas e Equipamentos.

RESULTADO FINAL

O Mestre pode se guiar pelo Dado de Fatalidade, mas os próprios Níveis de Estado Físico dos Pontos de Vida e Níveis de Estabilidade dos Pontos de Atordoamento já passam uma situação do estado em que o personagem se encontra após o dano. Obviamente, situações específicas podem fazer com que o Mestre adapte a situação, causando mais ou menos consequências.

DADO DE FATALIDADE

Existem algumas circunstâncias em jogo que resultam em consequências especiais e mais fortes, seja em um acerto crítico de um ataque/ação feita ou a falha crítica. Nestes casos usamos o chamado **Dado de Fatalidade**. Eles ocorrem nas seguintes circunstâncias:

- 1) Sucesso Crítico em um ataque;
- 2) Sucesso Crítico em uma ação;
- 3) Falha Crítica com valor 100 nos dados de um ataque ou defesa;
- 4) Falha Crítica com valor 100 nos dados de uma ação.

Dada estas circunstâncias indicadas, é **feita a rolagem de 1D10 e verificado conforme a tabela adiante**, sendo adaptado da melhor maneira possível conforme os exemplos dados.

Caso seja **um ataque**, o alvo, **se consciente**, **pode fazer um teste de CON com aumento de 3 níveis de dificuldade para aumentar em 1 ponto, se Sucesso, o valor resultante do atacante nessa rolagem de Dados de Fatalidade; 2 pontos se Sucesso Aprimorado e 4 pontos se Sucesso Crítico**. Caso o valor final, com o acréscimo do(s) ponto(s) referente ao sucesso no teste de CON do alvo, for maior que 10, considere que o efeito de Fatalidade é eliminado, tornando-se apenas um simples Sucesso Crítico com o respectivo Dano Crítico da arma em questão.

OBS.: como o alvo faz teste de CON para amenizar os efeitos do resultado do Dado de Fatalidade rolagem pelo atacante, não pode ser feito nenhum tipo de teste de resistência aos efeitos indicados após o resultado final.

Caso seja um Dado de Fatalidade proveniente de Falha crítica, quando o personagem possui **Perícia da ação usada na Falha Crítica com Valor de Teste acima de 99%**, considere que **recebe redutor de 1 ponto** em sua rolagem de Dado de Fatalidade por Falha Crítica; caso este Valor de Teste seja de **200% ou mais**, o redutor será de **2 pontos**; e se o **Valor de Teste for de 400% ou mais**, o redutor será de **4 pontos**. Em todos os casos acima, **caso o modificador coloque o resultado para valores menores que 1**, considere que a ação foi apenas uma Falha simples.

Veja nas tabelas apresentadas nas páginas seguintes com exemplos para ajudar ao Mestre em como aplicar o Dado de Fatalidade, mas nada impede que o Mestre crie variações semelhantes conforme as circunstâncias em apresentadas em cena.

OBS.: em **Dado de Fatalidade por Sucesso Crítico em ataque**, qualquer **dano adicional indicado nas tabelas adiante não é alterado no crítico**, afinal já é um resultado crítico e apenas fazem referência ao adicional de dano. Além disso, seguem o dano da arma, usando o mesmo tipo de dado de dano que a mesma se não indicado o tipo.

ATAQUE, DEFESA OU AÇÃO

Resultado do dado de fatalidade em SUCESSO CRÍTICO

RESULTADO DE 01	
Danos mortais ou extremamente graves com possíveis sequelas permanentes (amputações, por exemplo)	
CIRCUNSTÂNCIA	VARIÁVEL
Ataque Cinético	Fratura exposta ou interna gravíssima. Afeta como Dano Contundente. Adicional de 5D de dano. Inutiliza permanentemente, total ou parcial, a movimentação local. Dor forte no local por 5D10+5 dias (a fratura pode se regenerar em até 2D10+15 dias). Hemorragia interna gravíssima com dano de 2D10 PVs p/rodada até ser curado 8PVs. Atordoamento por 5 rodadas/minutos. Leva a inconsciência se acertar na cabeça, causando traumatismo craniano (se a força do atacante for 2x maior que a CON do alvo, considere mortal) – só pode ser acordado com os devidos medicamentos ou cura sobre-humana que cure metade dos PVs perdidos.
Ataque Contundente	Esmagamento com ossos partidos em várias partes, levando à morte por traumatismo craniano se for na cabeça, ou similar em outros pontos vitais. Adicional de 5D de dano. Inutiliza permanentemente, total ou parcial, a movimentação local. Dor forte no local por 2D10 dias. Hemorragia interna gravíssima com dano de 2D10 PVs p/rodada até ser curado 8PVs. Atordoamento por 6 rodadas/minutos.
Ataque Balístico	A bala tem +30% de chance de ficar alojada e/ou transpassar (veja regras de Balas Alojadas e Transpassantes mais adiante). Causa danos internos gravíssimos e/ou mortais (se em região vital). Adicional de 5D de dano. Inutiliza permanentemente, total ou parcial, a movimentação local. Ferimento exposto com hemorragia causando dano de 2D10 PVs p/rodada até ser retirada a bala e curado 8PVs (se apenas estancado sem retirar a bala, continua causando 1PV de dano por rodada/minuto). Atordoamento por 5 rodadas/minutos
Ataque Cortante	Ferida muito profunda resultando consequência grave ou mortal (amputação, decapitação etc.) dependendo do ponto atingido. Adicional de 5D de dano. Ferimento exposto com hemorragia gravíssima com dano de 2D10 PVs p/rodada até ser curado 8PVs. Atordoamento por 5 rodadas/minutos. Membros são arrancados (varia conforme as proporções corpo vs lâmina).
Ataque Perfurante	Penetra totalmente (ou quase) a lâmina no alvo. Adicional de 5D de dano. Inutiliza permanentemente, total ou parcial, a movimentação local. Ferimento exposto com hemorragia gravíssima com dano de 2D10 PVs p/rodada até ser curado 8PVs. Atordoamento por 5 rodadas/minutos. Membros podem ser arrancados dependendo das proporções corpo vs lâmina).
Ataque Destrutivo (poder)	Desintegra área afetada (e isso pode ser mortal). Adicional de 5D de dano. O ferimento fica exposto com perda de 2D10 PVs p/rodada até ser curado 8PVs. Atordoamento por 5 rodadas/minutos.
Ataque Destrutivo (Dano Massivo)	Esmaga toda a região levando a perda do local e até à morte por esmagamento – dependendo do local atingido. Adicional de 5D de dano. O ferimento fica exposto e sangrando, com perda de 2D10 PVs p/rodada até ser curado 8PVs. Atordoamento por 5 rodadas/minutos.
Defesa (Esquiva, Bloqueio ou parar)	Defesa perfeita que possibilita ação de Contra-Ataque, com bônus de 4 níveis, mesmo sem possuir a Manobra, caso a possua, receba bônus de 5 níveis ao seu teste de Contra-Ataque. Recebe ainda bônus de 4 níveis em qualquer ação contra o atacante em seu próximo turno de ação.
Ação/Perícia	Realização inigualável. Pode chegar até 4x os resultados pretendidos com a ação ou Perícia, concedendo um ou mais enormes extras ao resultado. Qualquer rival na disputa teria Modificador de 8 níveis adicionais para lhe alcançar em resultado.

Resultado de 02

Danos extremamente graves com grande risco de fatalidade extrema e com sequelas temporais

CIRCUNSTÂNCIA	VARIÁVEL
Ataque Cinético	Afeta como Dano Contundente com grande hematoma e fratura óssea. Dor forte no local por 4D10+5 dias (fratura pode se regenerar em até 2D10+15 dias) que incomoda e dificulta o movimento (7 níveis de dificuldade); nas primeiras 48 horas, a região fica incapacitada de uso, se forçar recebe a cada vez adicional de 2D10 de dano. Hemorragia interna forte com dano de 2D6 PVs p/rodada até ser curado 4PVs. Atordoamento por 4 rodadas/minutos ou inconsciência por minutos (80-CON) se for na cabeça.
Ataque Contundente	Fissura/quebra parte do osso que pode levar até 2D10+15 dias para se regenerar em processo natural. Adicional de 4D de dano. Dor forte no local por 2D6 dias que incomoda e dificulta o movimento (7 níveis de dificuldade), nas primeiras 48 horas, a região fica incapacitada de uso, se forçar recebe a cada vez adicional de 2D10 de dano. Hemorragia interna forte com dano de 2D6 PVs p/rodada até ser curado 4PVs. Atordoamento por 5 rodadas/minutos ou inconsciência por minutos (100-CON) se for na cabeça.
Ataque Balístico	A bala tem +25% de chance de ficar alojada e/ou transpassar (veja regras de Balas Alojadas e Transpassantes mais adiante). Adicional de 4D de dano. Dor forte no local por 2D6 dias que incomoda e dificulta o movimento (7 níveis de dificuldade – se retirar a bala alojada, a dificuldade passa a ser de 5 níveis), nas primeiras 48 horas, se tentar usar a região, recebe a cada vez um adicional de 2D10 de dano. Ferimento exposto com hemorragia causando dano de 2D6 PVs p/rodada até ser curado 4PVs. Atordoamento por 4 rodadas/minutos.
Ataque Cortante	Ferida profunda muito grave. Adicional de 4D de dano. Dor forte no local por 4D10+5 dias que incomoda e dificulta o movimento (7 níveis de dificuldade), nas primeiras 48 horas, se tentar usar a região, recebe a cada vez adicional de 2D10 de dano. Ferimento exposto com hemorragia forte com dano de 2D6 PVs p/rodada até ser curado 4PVs. Atordoamento por 4 rodadas/minutos. Membros são arrancados (varia com as devidas proporções do corpo do alvo e da lâmina usada).
Ataque Perfurante	Penetra e fixa metade da lâmina. Adicional de 4D de dano. Dor forte no local por 4D10+5 dias que incomoda e dificulta o movimento (7 níveis de dificuldade), nas primeiras 48 horas, se tentar usar a região, recebe a cada vez adicional de 2D10 de dano. Ferimento exposto com hemorragia forte com dano de 2D6 PVs p/rodada até ser curado 4PVs. Atordoamento por 4 rodadas/minutos.
Ataque Destrutivo (poder)	Desintegra parte da área atingida. Adicional de 4D de dano. Dor forte no local por 4D10+5 dias que incomoda e dificulta o movimento (7 níveis de dificuldade), nas primeiras 48 horas, se tentar usar a região, recebe a cada vez adicional de 2D10 de dano. Ferimento exposto com hemorragia forte com dano de 2D6 PVs p/rodada até ser curado 4PVs. Atordoamento por 4 rodadas/minutos.
Ataque Destrutivo (Dano Massivo)	Lesão grave com forte esmagamento. Adicional de 4D de dano. Dor forte no local por 4D10+5 dias que incomoda e dificulta o movimento (7 níveis de dificuldade), nas primeiras 48 horas, se tentar usar a região, recebe a cada vez adicional de 2D10 de dano. Ferimento exposto com hemorragia forte com dano de 2D6 PVs p/rodada até ser curado 4PVs. Atordoamento por 4 rodadas/minutos.
Defesa (Esquiva, Bloqueio ou parar)	Defesa perfeita que possibilita ação de Contra-Ataque, com bônus de 3 níveis, mesmo sem possuir a Manobra, caso a possua, recebe bônus de 4 níveis ao seu teste de ação no Contra-Ataque. Recebe ainda bônus de 3 níveis em qualquer ação contra o atacante em seu próximo turno de ação.
Ação/Perícia	Absurdamente muito além do esperado. Pode chegar até o triplo dos resultados pretendidos com a ação ou Perícia, concedendo um enorme extra ao resultado. Qualquer rival na disputa teria Modificador de 7 níveis adicionais para lhe alcançar em resultado.

Resultado de O3

Danos bem graves com sequelas temporais

CIRCUNSTÂNCIA	VARIÁVEL
Ataque Cinético	Grande e forte hematoma por 3D10+5 dias e adicional de 3D de dano. Dor forte no local por 2D6 dias que incomoda e dificulta o movimento (6 níveis de dificuldade), nas primeiras 48 horas, se tentar usar a região, recebe a cada vez adicional de 1D10 de dano. Hemorragia interna moderada com dano de 1D6 PVs p/rodada até ser curado 2PVs. Atordoamento por 3 rodadas/minutos.
Ataque Contundente	Luxação forte e intensa por 3D10+5 dias e adicional de 3D de dano. Dor forte no local por 2D6 dias que incomoda e dificulta o movimento (6 níveis de dificuldade), nas primeiras 48 horas, se tentar usar a região, recebe a cada vez adicional de 1D10 de dano. Hemorragia interna moderada com dano de 1D6 PVs p/rodada até ser curado 2PVs. Atordoamento por 4 rodadas/minutos.
Ataque Balístico	A bala tem +20% de chance de ficar alojada e/ou transpassar (veja regras de Balas Alojadas e Transpassantes mais adiante). Adicional de 3D de dano. Dor forte no local por 3D10 dias que incomoda e dificulta o movimento (6 níveis de dificuldade – se retirar a bala alojada, a dificuldade passa a ser de 4 níveis), nas primeiras 48 horas, se tentar usar a região, recebe a cada vez um adicional de 1D10 de dano. Ferimento exposto com hemorragia moderada causando dano de 1D6 PVs p/rodada até ser curado 2PVs. Atordoamento por 3 rodadas/minutos.
Ataque Cortante	Ferimento profundo e grave. Adicional de 3D de dano. Dor forte no local por 3D10+5 dias que incomoda e dificulta o movimento (6 níveis de dificuldade), nas primeiras 48 horas, se tentar usar a região, recebe a cada vez adicional de 1D10 de dano. Ferimento exposto com hemorragia moderada com dano de 1D6 PVs p/rodada até ser curado 2PVs. Atordoamento por 3 rodadas/minutos.
Ataque Perfurante	Penetra e fixa boa parte da lâmina. Adicional de 3D de dano. Dor forte no local por 3D10+5 dias que incomoda e dificulta o movimento (6 níveis de dificuldade), nas primeiras 48 horas, se tentar usar a região, recebe a cada vez adicional de 1D10 de dano. Ferimento exposto com hemorragia moderada com dano de 1D6 PVs p/rodada até ser curado 2PVs. Atordoamento por 3 rodadas/minutos.
Ataque Destrutivo (poder)	Queimadura ampla e desintegra pequena parte da área principal atingida. Adicional de 3D de dano. Dor forte no local por 3D10+5 dias que incomoda e dificulta o movimento (6 níveis de dificuldade), nas primeiras 48 horas, se tentar usar a região, recebe a cada vez adicional de 1D10 de dano. Ferimento exposto com hemorragia moderada com dano de 1D6 PVs p/rodada até ser curado 2PVs. Atordoamento por 3 rodadas/minutos.
Ataque Destrutivo (Dano Massivo)	Lesão grave com esmagamento moderado. Adicional de 3D de dano. Dor forte no local por 3D10+5 dias que incomoda e dificulta o movimento (6 níveis de dificuldade), nas primeiras 48 horas, se tentar usar a região, recebe a cada vez adicional de 1D10 de dano. Ferimento exposto com hemorragia moderada com dano de 1D6 PVs p/rodada até ser curado 2PVs. Atordoamento por 3 rodadas/minutos.
Defesa (Esquiva, Bloqueio ou parar)	Defesa perfeita que possibilita ação de Contra-Ataque, com bônus de 2 níveis, mesmo sem possuir a Manobra, caso a possua, recebe bônus de 3 níveis ao seu teste de Contra-Ataque. Recebe ainda bônus de 2 níveis em qualquer ação contra o atacante em seu próximo turno de ação.
Ação/Perícia	Realização bem além do esperado. Pode chegar até o triplo dos resultados pretendidos com a ação ou Perícia, concedendo um ou mais grandes extras. Qualquer rival na disputa teria Modificador de 6 níveis adicionais para lhe alcançar em resultado.

Resultado de O4

Danos graves com sequelas temporais

CIRCUNSTÂNCIA	VARIÁVEL
Ataque Cinético	Forte hematoma por 2D10+5 dias e adicional de 2D de dano. Dor forte no local por 1D6 dias que incomoda e dificulta o movimento (5 níveis de dificuldade), nas primeiras 24 horas, se tentar usar a região, recebe a cada vez um adicional de 1D6 de dano. Hemorragia interna leve com dano de 1PV p/rodada até ser curado 1PV. Atordoamento por 2 rodadas/minutos.
Ataque Contundente	Luxação forte por 2D10+5 dias e adicional de 2D de dano. Dor forte no local por 1D6 dias que incomoda e dificulta o movimento (5 níveis de dificuldade), nas primeiras 24 horas, se tentar usar a região, recebe a cada vez um adicional de 1D6 de dano. Hemorragia interna leve com dano de 1PV p/rodada até ser curado 1PV. Atordoamento por 3 rodadas/minutos.
Ataque Balístico	A bala tem +17% de chance de ficar alojada e/ou transpassar (veja regras de Balas Alojadas e Transpassantes mais adiante). Adicional de 2D de dano. Dor forte no local por 1D6 dias que incomoda e dificulta o movimento (5 níveis de dificuldade – se retirar a bala alojada, a dificuldade passa a ser de 3 níveis), nas primeiras 24 horas, se tentar usar a região, recebe a cada vez um adicional de 1D6 de dano. Ferimento exposto com hemorragia leve causando dano de 1PV p/rodada até ser curado 1PV. Atordoamento por 2 rodadas/minutos.
Ataque Cortante	Ferimento profundo. Adicional de 2D de dano. Dor forte no local por 1D6 dias que incomoda e dificulta o movimento (5 níveis de dificuldade – se retirar a bala alojada, a dificuldade cai 1 nível), nas primeiras 24 horas, se tentar usar a região, recebe a cada vez um adicional de 1D6 de dano. Ferimento exposto com hemorragia leve causando dano de 1PV p/rodada até ser curado 1PV. Atordoamento por 2 rodadas/minutos.
Ataque Perfurante	Penetra e fixa parte da lâmina. Adicional de 2D de dano. Dor forte no local por 1D6 dias que incomoda e dificulta o movimento (5 níveis de dificuldade – se retirar a bala alojada, a dificuldade cai 1 nível), nas primeiras 24 horas, se tentar usar a região, recebe a cada vez um adicional de 1D6 de dano. Ferimento exposto com hemorragia leve causando dano de 1PV p/rodada até ser curado 1PV. Atordoamento por 2 rodadas/minutos.
Ataque Destrutivo (poder)	Queimadura forte com ferida exposta. Adicional de 2D de dano. Dor forte no local por 1D6 dias que incomoda e dificulta o movimento (5 níveis de dificuldade – se retirar a bala alojada, a dificuldade cai 1 nível), nas primeiras 24 horas, se tentar usar a região, recebe a cada vez um adicional de 1D de dano. Hemorragia leve causando dano de 1PV p/rodada até ser curado 1PV. Atordoamento por 2 rodadas/minutos.
Ataque Destrutivo (Dano Massivo)	Lesão grave com leve esmagamento na região. Adicional de 2D de dano. Dor forte no local por 1D6 dias que incomoda e dificulta o movimento (5 níveis de dificuldade – se retirar a bala alojada, a dificuldade cai 1 nível), nas primeiras 24 horas, se tentar usar a região, recebe a cada vez um adicional de 1D6 de dano. Hemorragia leve causando dano de 1PV p/rodada até ser curado 1PV. Atordoamento por 2 rodadas/minutos.
Defesa (Esquiva, Bloqueio ou parar)	Defesa perfeita que possibilita ação de Contra-Ataque, com bônus de 1 nível, mesmo sem possuir a Manobra, caso a possua, receba um bônus de 2 níveis ao seu teste de ação no Contra-Ataque. Recebe ainda bônus de 1 nível em qualquer ação contra o atacante em seu próximo turno de ação.
Ação/Perícia	Realização além do esperado. Pode chegar até o dobro dos resultados pretendidos com a ação ou Perícia, concedendo um ou mais grandes extras. Qualquer rival na disputa teria Modificador de 5 níveis adicionais para lhe alcançar em resultado.

Resultado de O5

Danos moderados com sequelas temporais

CIRCUNSTÂNCIA	VARIÁVEL
Ataque Cinético	Causa forte hematoma na região por 2D6+5 dias e adicional de 1D+2 de dano. Dor forte no local por 24 horas que incomoda e dificulta o movimento (4 níveis de dificuldade). Causa atordoamento moderado ocasionando em perda do turno de ação na mesma rodada ou na seguinte (o que vier primeiro) e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de sua ação (2 níveis de dificuldade).
Ataque Contundente	Luxação moderada. Adicional de 1D+2 de dano. Dor forte no local por 24 horas que incomoda e dificulta o movimento (4 níveis de dificuldade). Causa atordoamento por 2 rodadas/minutos.
Ataque Balístico	A bala tem +15% de chance de ficar alojada e/ou transpassar (veja regras de Balas Alojadas e Transpassantes mais adiante). Adicional de 1D+2 de dano. Dor forte no local por 24 horas que incomoda e dificulta o movimento (4 níveis de dificuldade). Causa atordoamento moderado ocasionando em perda do turno de ação na mesma rodada ou na seguinte (o que vier primeiro) e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de sua ação (2 níveis de dificuldade).
Ataque Cortante	Ferimento profundo com adicional de 1D+2 de dano. Dor forte no local por 24 horas que incomoda e dificulta o movimento (4 níveis de dificuldade). Causa atordoamento moderado ocasionando em perda do turno de ação na mesma rodada ou na seguinte (o que vier primeiro) e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de sua ação (2 níveis de dificuldade).
Ataque Perfurante	Atravessa com boa parte da lâmina, rasgando o alvo sem se fixar. Adicional de 1D+2 de dano. Dor forte no local por 24 horas que incomoda e dificulta o movimento (4 níveis de dificuldade). Causa atordoamento moderado ocasionando em perda do turno de ação na mesma rodada ou na seguinte (o que vier primeiro) e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de sua ação (2 níveis de dificuldade).
Ataque Destrutivo (poder)	Queimadura moderada na região afetada. Adicional de 1D+2 de dano. Dor forte no local por 24 horas que incomoda e dificulta o movimento (4 níveis de dificuldade). Causa atordoamento moderado ocasionando em perda do turno de ação na mesma rodada ou na seguinte (o que vier primeiro) e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de sua ação (2 níveis de dificuldade).
Ataque Destrutivo (Dano Massivo)	Lesão moderada na região afetada. Adicional de 1D+2 de dano. Dor forte no local por 24 horas que incomoda e dificulta o movimento (4 níveis de dificuldade). Causa atordoamento moderado ocasionando em perda do turno de ação na mesma rodada ou na seguinte (o que vier primeiro) e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de sua ação (2 níveis de dificuldade).
Defesa (Esquiva, Bloqueio ou parar)	Defesa perfeita que possibilita ação de Contra-Ataque, com bônus de 2 níveis, mesmo sem possuir a Manobra, caso a possua, receba um bônus de 3 níveis ao seu teste de ação no Contra-Ataque.
Ação/Perícia	Realização além do esperado. Concede um ou mais grandes extras ao resultado. Pode chegar até o dobro dos resultados pretendidos com a ação ou Perícia. Qualquer rival na disputa teria Modificador de 4 níveis adicionais para lhe alcançar em resultado.

Resultado de O6

Danos moderados com sequelas de médio tempo

CIRCUNSTÂNCIA	VARIÁVEL
Ataque Cinético	Hematoma na região por 1 semana e adicional de 1D de dano. Dor forte no local por 2D6 horas que incomoda e dificulta o movimento (4 níveis de dificuldade). Causa atordoamento moderado ocasionando em perda do turno de ação na mesma rodada ou na seguinte (o que vier primeiro) e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de sua ação (2 níveis de dificuldade).
Ataque Contundente	Pequena luxação por 1 semana e adicional de 1D de dano. Dor forte no local por 2D6 horas que incomoda e dificulta o movimento (4 níveis de dificuldade). Causa atordoamento moderado ocasionando em perda do turno de ação na mesma rodada ou na seguinte (o que vier primeiro) e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de sua ação (2 níveis de dificuldade).
Ataque Balístico	A bala tem +12% de chance de ficar alojada e/ou transpassar (veja regras de Balas Alojadas e Transpassantes mais adiante). Dano adicional de 1D. Dor forte no local por 2D6 horas que incomoda e dificulta o movimento (4 níveis de dificuldade), se retirada a bala o efeito é reduzido pelo restante do tempo (3 níveis de dificuldade). Causa atordoamento moderado ocasionando em perda do turno de ação na mesma rodada ou na seguinte (o que vier primeiro) e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de sua ação (2 níveis de dificuldade).
Ataque Cortante	Ferimento moderado com adicional de 1D de dano. Dor no local por 2D6 horas que incomoda e dificulta o movimento (4 níveis de dificuldade). Causa atordoamento moderado ocasionando em perda do turno de ação na mesma rodada ou na seguinte (o que vier primeiro) e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de sua ação (2 níveis de dificuldade).
Ataque Perfurante	Atravessa com parte da lâmina, rasgando o alvo sem se fixar. Adicional de 1D de dano. Dor forte no local por 2D6 horas que incomoda e dificulta o movimento (4 níveis de dificuldade). Causa atordoamento moderado ocasionando em perda do turno de ação na mesma rodada ou na seguinte (o que vier primeiro) e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de sua ação (2 níveis de dificuldade).
Ataque Destrutivo (poder)	Queima moderada na região afetada. Adicional de 1D de dano. Dor forte no local por 2D6 horas que incomoda e dificulta o movimento (4 níveis de dificuldade). Causa atordoamento moderado ocasionando em perda do turno de ação na mesma rodada ou na seguinte (o que vier primeiro) e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de sua ação (2 níveis de dificuldade).
Ataque Destrutivo (Dano Massivo)	Lesão moderada na região afetada. Adicional de 1D de dano. Dor forte no local por 2D6 horas que incomoda e dificulta o movimento (4 níveis de dificuldade). Causa atordoamento moderado ocasionando em perda do turno de ação na mesma rodada ou na seguinte (o que vier primeiro) e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de sua ação (2 níveis de dificuldade).
Defesa (Esquiva, Bloqueio ou parar)	Defesa perfeita que possibilita ação de Contra-Ataque, com bônus de 1 nível, mesmo sem possuir a Manobra, caso a possua, receba um bônus de 2 níveis ao seu teste de ação no Contra-Ataque.
Ação/Perícia	Realização perfeita. Concede um grande extra ao resultado. Qualquer rival na disputa teria Modificador de 3 níveis adicionais para lhe alcançar em resultado.

Resultado de 07

Danos levemente moderados com sequelas de médio tempo

CIRCUNSTÂNCIA	VARIÁVEL
Ataque Cinético	Hematoma na região por 4 dias e adicional de 1D-1 de dano. Dor forte no local por 1D6 horas que incomoda e dificulta o movimento (3 níveis de dificuldade). Causa atordoamento moderado ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (2 níveis de dificuldade).
Ataque Contundente	Hematoma na região por 4 dias e adicional de 1D-1 de dano. Dor forte no local por 1D6 horas que incomoda e dificulta o movimento (3 níveis de dificuldade). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (2 níveis de dificuldade).
Ataque Balístico	A bala tem +10% de chance de ficar alojada e/ou transpassar (veja regras de Balas Alojadas e Transpassantes mais adiante). Dano adicional de 1D-1. Dor forte no local por 1D6 horas que incomoda e dificulta o movimento (3 níveis de dificuldade). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (2 níveis de dificuldade).
Ataque Cortante	Ferimento moderado com adicional de 1D-1 de dano. Dor forte no local por 1D6 horas que incomoda e dificulta o movimento (3 níveis de dificuldade). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (2 níveis de dificuldade).
Ataque Perfurante	Atravessa parte da lâmina, rasgando o alvo sem se fixar. Adicional de 1D-1 de dano. Dor forte no local por 1 hora que incomoda e dificulta o movimento (3 níveis de dificuldade). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (2 níveis de dificuldade).
Ataque Destrutivo (poder)	Queimadura moderada na região afetada. Adicional de 1D-1 de dano. Dor forte no local por 1D6 horas que incomoda e dificulta o movimento (3 níveis de dificuldade). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (2 níveis de dificuldade).
Ataque Destrutivo (Dano Massivo)	Lesão moderada na região afetada. Adicional de 1D-1 de dano. Dor forte no local por 1D6 horas que incomoda e dificulta o movimento (3 níveis de dificuldade). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (2 níveis de dificuldade).
Defesa (Esquiva, Bloqueio ou parar)	Desvio perfeito que possibilita ação de Contra-Ataque, mesmo sem possuir a Manobra, caso a possua, receba um bônus de 1 nível ao seu teste de ação no Contra-Ataque.
Ação/Perícia	Realização excepcional. Concede um ou mais extras ao resultado. Qualquer rival na disputa teria Modificador de 2 níveis adicionais para lhe alcançar em resultado.

Resultado de O8

Danos leves com sequelas de curto/médio tempo

CIRCUNSTÂNCIA	VARIÁVEL
Ataque Cinético	Pequeno hematoma na região por 3 dias e adicional de 1D-2 de dano. Dor forte no local por 1 hora que incomoda e dificulta o movimento (2 níveis de dificuldade). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (1 nível de dificuldade).
Ataque Contundente	Causa hematoma na região por 3 dias e adicional de 1D-2 de dano. Dor forte no local por 1 hora que incomoda e dificulta o movimento (2 níveis de dificuldade). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (1 nível de dificuldade).
Ataque Balístico	A bala tem +7% de chance de ficar alojada e/ou transpassar (veja regras de Balas Alojadas e Transpassantes mais adiante). Dano adicional de 1D-2. Dor forte no local por 1 hora que incomoda e dificulta o movimento (2 níveis de dificuldade). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (1 nível de dificuldade).
Ataque Cortante	Ferida leve com adicional de 1D-2 de dano. Dor forte no local por 1 hora que incomoda e dificulta o movimento (2 níveis de dificuldade). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (1 nível de dificuldade).
Ataque Perfurante	Atravessa com pequena parte da lâmina, rasgando o alvo sem se fixar. Adicional de 1D-2 de dano. Dor forte no local por 1 hora que incomoda e dificulta o movimento (2 níveis de dificuldade). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (1 nível de dificuldade).
Ataque Destrutivo (poder)	Queimadura leve na região afetada. Adicional de 1D-2 de dano. Dor forte no local por 1 hora que incomoda e dificulta o movimento (2 níveis de dificuldade). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (1 nível de dificuldade).
Ataque Destrutivo (Dano Massivo)	Lesão leve na região afetada. Adicional de 1D-2 de dano. Dor forte no local por 1 hora que incomoda e dificulta o movimento (2 níveis de dificuldade). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (1 nível de dificuldade).
Defesa (Esquiva, Bloqueio ou parar)	Defesa perfeita que possibilita, em seu próximo turno de ação contra este atacante, caso não haja interrupções de terceiros, bônus de 2 níveis. Caso haja interrupções considere que recebe +2 ações de defesa adicionais na rodada.
Ação/Perícia	Realização superior. Concede um extra ao resultado. Qualquer rival na disputa teria Modificador de 1 nível + Modificador de Ajuste (total de -30%) adicionais para lhe alcançar em resultado.

Resultado de 09

Danos leves com sequelas de curtíssimo tempo

CIRCUNSTÂNCIA	VARIÁVEL
Ataque Cinético	Pequeno hematoma que dura 2 dias e adicional de 1D-3 de dano. Dor forte no local por 1D10 minutos que incomoda e dificulta o movimento (1 nível de dificuldade). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (1 nível de dificuldade).
Ataque Contundente	Causa pequeno hematoma na região por 2 dias e adicional de 1D-3 de dano. Dor forte no local por 2D10 minutos que incomoda e dificulta o movimento (1 nível de dificuldade). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (1 nível de dificuldade).
Ataque Balístico	A bala tem +5% de chance de ficar alojada e/ou transpassar (veja regras de Balas Alojadas e Transpassantes mais adiante). Dano adicional de 1D-3. Dor forte no local por 2D10 minutos que incomoda e dificulta o movimento (1 nível de dificuldade). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (1 nível de dificuldade).
Ataque Cortante	Ferida leve com adicional de 1D-3 de dano. Dor forte no local por 2D10 minutos que incomoda e dificulta o movimento (1 nível de dificuldade). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (1 nível de dificuldade).
Ataque Perfurante	Atravessa com pequena parte da lâmina, rasgando o alvo sem se fixar. Adicional de 1D-3 de dano. Dor forte no local por 2D10 minutos que incomoda e dificulta o movimento (1 nível de dificuldade). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (1 nível de dificuldade).
Ataque Destrutivo (poder)	Queimadura superficial na região afetada. Adicional de 1D-3 de dano. Dor forte no local por 2D10 minutos que incomoda e dificulta o movimento (1 nível de dificuldade). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (1 nível de dificuldade).
Ataque Destrutivo (Dano Massivo)	Lesão superficial na região. Adicional de 1D-3 de dano. Dor forte no local por 2D10 minutos que incomoda e dificulta o movimento (1 nível de dificuldade). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (1 nível de dificuldade).
Defesa (Esquiva, Bloqueio ou parar)	Defesa perfeita que possibilita, em seu próximo turno de ação contra este atacante, caso não haja interrupções de terceiros, bônus de 1 nível. Caso haja interrupções considere que recebe +1 ação de defesa adicional na rodada.
Ação/Perícia	Realização formidável. Concede um ou mais pequenos extras ao resultado. Qualquer rival na disputa teria Modificador de 1 nível adicional para lhe alcançar em resultado.

Resultado de 10

Danos leves com sequelas momentâneas

CIRCUNSTÂNCIA	VARIÁVEL
Ataque Cinético	Pequeno hematoma e adicional de +1 de dano. Dor e dificuldade de movimentação do local por 1D6 minutos (Modificador de Ajuste de -10%). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (Modificador de Ajuste de -10%).
Ataque Contundente	Pequeno hematoma e adicional de +1 de dano. Dor no local que incomoda e dificulta movimento por 1D10 minutos (Modificador de Ajuste de -10%). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (Modificador de Ajuste de -10%).
Ataque Balístico	Veja regras de Balas Alojadas e Transpassantes mais adiante. Dano adicional de +1. Dificuldade de movimentação do local por 1D10 minutos (Modificador de Ajuste de -10%). Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (Modificador de Ajuste de -10%).
Ataque Cortante	Ferimento leve. Dificuldade de movimentação no local por 1D10 minutos (Modificador de Ajuste de -10%), com adicional de +1 de dano. Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (Modificador de Ajuste de -10%).
Ataque Perfurante	Atravessa com pequena parte da lâmina, rasgando o alvo sem se fixar. Dificuldade de movimentação no local por 1D10 minutos (Modificador de Ajuste de -10%), com adicional de +1 de dano. Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (Modificador de Ajuste de -10%).
Ataque Destrutivo (poder)	Queimadura superficial. Dificuldade de movimentação no local por 1D10 minutos (Modificador de Ajuste de -10%), com adicional de 1 de dano. Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (Modificador de Ajuste de -10%).
Ataque Destrutivo (Dano Massivo)	Lesão superficial na região afetada, gerando dificuldade de movimentação no local por 1D10 minutos (Modificador de Ajuste de -10%), com adicional de 1 de dano. Causa atordoamento leve ocasionando em perda de ação na mesma rodada e dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação (Modificador de Ajuste de -10%).
Defesa (Esquiva, Bloqueio ou parar)	Defesa perfeita que possibilita, em seu próximo turno de ação contra este atacante, caso não haja interrupções de terceiros, bônus de Ajuste de 10%. Caso haja interrupções considere que recebe +1 ação de defesa adicional na rodada.
Ação/Perícia	Realização excelente. Concede um pequeno extra ao resultado. Qualquer rival na disputa teria Modificador de Ajuste de -10% adicionais para lhe alcançar.

ATAQUE, DEFESA OU AÇÃO

Resultado do dado de fatalidade em FALHA CRÍTICA

RESULTADO DE 01	
CIRCUNSTÂNCIA	VARIÁVEL
Ataque	Perda adicional de carga ou energia (+1) para execução do poder ou ataque, incluindo adicional de perda de 2 pontos de Fadiga (ou 6 se não tiver poder ou energia envolvido), se necessitar de movimento físico de balanço. Possível inutilização temporária da arma/poder por 1 rodadas/minutos. Resulta em abertura da defesa possibilitando contra-ataque do alvo contra o executor da falha com bônus de Modificador de Ajuste de +10%, enquanto o executor tem Modificador de Ajuste de -10% para suas defesas até antes de seu próximo turno de ação.
Defesa (Esquiva, Bloqueio ou parar)	O movimento errado gera desequilíbrio e perda do próximo turno de ação do personagem.
Ação/Perícia	Falha desastrosa com pouca consequência negativa para o usuário e/ou aliados (fisicamente e/ou mentalmente). Modificadores podem ter Modificador de Ajuste de -10%.
RESULTADO DE 02	
CIRCUNSTÂNCIA	VARIÁVEL
Ataque	Perda adicional de carga ou energia (+2) para execução do poder ou ataque, incluindo adicional de perda de 4 pontos de Fadiga (ou 8 se não tiver poder ou energia envolvido), se necessitar de movimento físico de balanço. Possível inutilização temporária da arma/poder por 2 rodadas/minutos. Resulta em abertura da defesa possibilitando contra-ataque do alvo contra o executor da falha com bônus de Modificador de Ajuste de +10%, enquanto o executor tem aumento de 1 nível de dificuldade para suas defesas até antes de seu próximo turno de ação.
Defesa (Esquiva, Bloqueio ou parar)	O movimento errado gera desequilíbrio a perda do próximo turno de ação do personagem. Modificador de Ajuste de -10% em todas as ações de defesa até seu próximo tuno de ação efetivo.
Ação/Perícia	Falha desastrosa com leves consequências negativas para o usuário e/ou aliados (fisicamente e/ou mentalmente). Modificadores podem ter até 1 nível de dificuldade.
RESULTADO DE 03	
CIRCUNSTÂNCIA	VARIÁVEL
Ataque	Perda adicional de carga ou energia (+3) para execução do poder ou ataque, incluindo adicional de perda de 6 pontos de Fadiga (ou 10 se não tiver poder ou energia envolvido), se necessitar de movimento físico de balanço. Possível inutilização temporária da arma/poder por 3 rodadas/minutos. Perde seu próximo turno de ação e aumento de 1 nível de dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação efetivo. Qualquer ação de contra-ataque contra o executor recebe bônus de 1 nível de dificuldade para o atacante.
Defesa (Esquiva, Bloqueio ou parar)	O movimento errado gera desequilíbrio e perda do próximo turno de ação do personagem. Aumento de 1 nível de dificuldade em todas as ações de defesa do personagem até seu próximo tuno de ação efetivo.
Ação/Perícia	Falha desastrosa com moderada consequência negativa para o usuário (danosas fisicamente e/ou mentalmente). Modificadores podem ter até 2 níveis de dificuldade.

RESULTADO DE 04

CIRCUNSTÂNCIA	VARIÁVEL
Ataque	Perda adicional de carga ou energia (+4) para execução do poder ou ataque, incluindo adicional de perda de 8 pontos de Fadiga (ou 12 se não tiver poder ou energia envolvido), se necessitar de movimento físico de balanço. Possível inutilização temporária da arma/poder por 4 rodadas/minutos. Perde seu próximo turno de ação e aumento de 2 níveis de dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação efetivo. Qualquer ação de contra-ataque contra o executor recebe bônus de 1 nível de dificuldade para o atacante. O dano pode se voltar de alguma forma contra o atacante (Dano Base).
Defesa (Esquiva, Bloqueio ou parar)	O movimento errado causa desequilíbrio e amplia o efeito do ataque, acarretando rolagem de Dado de Fatalidade para o atacante com aumento de 5 pontos ao seu total lançado neste dado. Perda do próximo turno de ação do personagem.
Ação/Perícia	Falha desastrosa com moderadas consequências negativas para o usuário (danos físicos e/ou mentais). Modificadores podem ter até 2 níveis de dificuldade + Modificador de Ajuste de -10% (total de -30%).

RESULTADO DE 05

CIRCUNSTÂNCIA	VARIÁVEL
Ataque	Perda adicional de carga ou energia (+6) para execução do poder ou ataque, incluindo adicional de perda de 10 pontos de Fadiga (ou 14 se não tiver poder ou energia envolvido), se necessitar de movimento físico de balanço. Possível inutilização temporária da arma/poder por 1D6 minutos. Perde seu próximo turno de ação e aumento de 3 níveis de dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação efetivo. Qualquer ação de contra-ataque contra o executor recebe bônus de 2 níveis de dificuldade para o atacante e bônus de 1 nível para qualquer outro ataque até antes de seu próximo turno de ação efetivo. O dano pode se voltar de alguma forma contra o atacante e/ou aliados (Dano Base).
Defesa (Esquiva, Bloqueio ou parar)	O movimento errado causa desequilíbrio e amplia o efeito do ataque, acarretando rolagem de Dado de Fatalidade para o atacante com aumento de 5 pontos ao seu total lançado neste dado. Perda do próximo turno de ação do personagem. Aumento de 1 nível de dificuldade em todas as ações de defesa do personagem até seu próximo turno de ação efetivo.
Ação/Perícia	Falha desastrosa com fortes consequências negativas para o usuário e/ou aliados (fisicamente e/ou mentalmente). Modificadores podem ter até 3 níveis de dificuldade.

RESULTADO DE 06

CIRCUNSTÂNCIA	VARIÁVEL
Ataque	Perda adicional de carga ou energia (+8) para execução do poder ou ataque, incluindo adicional de perda de 12 pontos de Fadiga (ou 16 se não tiver poder ou energia envolvido), se necessitar de movimento físico de balanço. Possível inutilização temporária da arma/poder por 2D10 minutos. Perde seu próximo turno de ação e aumento de 3 níveis de dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação efetivo. Qualquer ação de contra-ataque contra o executor recebe bônus de 3 níveis de dificuldade para o atacante e bônus de 2 níveis para qualquer outro ataque até antes de seu próximo turno de ação efetivo. O dano pode se voltar de alguma forma contra o atacante e/ou aliados (Dano Aprimorado).
Defesa (Esquiva, Bloqueio ou parar)	O movimento errado amplia o efeito do ataque, acarretando rolagem de Dado de Fatalidade para o atacante com aumento de 3 pontos ao seu total lançado neste dado. Perda do próximo turno de ação do personagem. Aumento de 2 níveis de dificuldade em todas as ações de defesa do personagem até seu próximo turno de ação efetivo.
Ação/Perícia	Falha desastrosa com graves consequências negativas para o usuário e/ou aliados (fisicamente e/ou mentalmente). Modificadores podem ter até 4 níveis de dificuldade.

RESULTADO DE 07

CIRCUNSTÂNCIA	VARIÁVEL
Ataque	Perda adicional de carga ou energia (+10) para execução do poder ou ataque, incluindo adicional de perda de 14 pontos de Fadiga (ou 18 se não tiver poder ou energia envolvido), se necessitar de movimento físico de balanço. Possível inutilização temporária da arma/poder por 1D6 horas. Escorrega caindo de joelhos no chão (perde 1Q de deslocamento para se levantar). Perde seu próximo turno de ação e aumento de 4 níveis de dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação efetivo. Qualquer ação de contra-ataque contra o executor recebe bônus de 4 níveis de dificuldade para o atacante e bônus de 3 níveis para qualquer outro ataque até antes de seu próximo turno de ação efetivo. O dano pode se voltar de alguma forma contra o atacante e/ou aliados (Dano Aprimorado).
Defesa (Esquiva, Bloqueio ou parar)	O movimento errado amplia o efeito do ataque, acarretando rolagem de Dado de Fatalidade para o atacante com aumento de 1 ponto ao seu total lançado neste dado. Perda do próximo turno de ação do personagem. Aumento de 2 níveis de dificuldade em todas as ações de defesa do personagem até seu próximo turno de ação efetivo.
Ação/Perícia	Falha desastrosa com grandes consequências negativas para o usuário e/ou aliados (fisicamente e/ou mentalmente). Modificadores podem ter até 5 níveis de dificuldade.

RESULTADO DE 08

CIRCUNSTÂNCIA	VARIÁVEL
Ataque	Perda adicional de carga ou energia (+15) para execução do poder ou ataque, incluindo adicional de perda de 18 pontos de Fadiga (ou 22 se não tiver poder ou energia envolvido), se necessitar de movimento físico de balanço. Possível inutilização temporária da arma/poder por 2D6 horas. Escorrega caindo deitado no chão (perde 2Q de deslocamento para se levantar). Perde seu próximo turno de ação e aumento de 5 níveis de dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação efetivo. Qualquer ação de contra-ataque contra o executor recebe bônus de 5 níveis de dificuldade para o atacante e bônus de 4 níveis para qualquer outro ataque até antes de seu próximo turno de ação efetivo. O dano pode se voltar de alguma forma contra o atacante e/ou aliados (Dano Crítico) ou algum outro tipo de dano pela cena.
Defesa (Esquiva, Bloqueio ou parar)	O movimento errado amplia o efeito do ataque, acarretando rolagem de Dado de Fatalidade para o atacante. Perda do próximo turno de ação do personagem. Aumento de 2 níveis de dificuldade em todas as ações de defesa do personagem até seu próximo turno de ação efetivo.
Ação/Perícia	Falha desastrosa com enormes consequências negativas para o usuário e/ou aliados (fisicamente e/ou mentalmente). Modificadores podem ter até 6 níveis de dificuldade.

RESULTADO DE 09

CIRCUNSTÂNCIA	VARIÁVEL
Ataque	Perda adicional de carga ou energia (+20) para execução do poder ou ataque, incluindo adicional de perda de 25 pontos de Fadiga (ou 30 se não tiver poder ou energia envolvido), se necessitar de movimento físico de balanço. Possível inutilização temporária da arma/poder por 1D6 dias. Escorrega caindo deitado no chão e sem jeito para se levantar (perde 3Q de deslocamento para se levantar). Perde seu próximo turno de ação e aumento de 6 níveis de dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação efetivo. Qualquer ação de contra-ataque contra o executor recebe bônus de 6 níveis de dificuldade para o atacante e bônus de 5 níveis para qualquer outro ataque até antes de seu próximo turno de ação efetivo. O dano pode se voltar de alguma forma contra o atacante e/ou aliados (Dano Crítico) ou algum outro tipo de dano pela cena.
Defesa (Esquiva, Bloqueio ou parar)	O movimento errado amplia o efeito do ataque, acarretando rolagem de Dado de Fatalidade para o atacante com redutor de 1 ponto ao seu total lançado neste dado. Perda do próximo turno de ação do personagem. Aumento de 2 níveis de dificuldade em todas as ações de defesa do personagem até seu próximo turno de ação efetivo.

Ação/Perícia	Falha desastrosa e com chance de ser mortal para o executor e/ou aliados. Considere danos críticos e modificadores de 7 níveis de dificuldade, se aplicáveis à situação em questão.
RESULTADO DE 10	
CIRCUNSTÂNCIA	VARIÁVEL
Ataque	Perda adicional de carga ou energia (+25) para execução do poder ou ataque, incluindo adicional de perda de 35 pontos de Fadiga (ou 40 se não tiver poder ou energia envolvido), se necessitar de movimento físico de balanço. Possível inutilização temporária da arma/poder por 1D6 dias. Escorrega caindo de deitado no chão de maneira bem torta e muito sem jeito para se levantar (perde 4Q de deslocamento para se levantar). Perde seu próximo turno de ação e aumento de 7 níveis de dificuldade em qualquer ação de defesa até antes de seu próximo turno de ação efetivo. Qualquer ação de contra-ataque contra o executor recebe bônus de 7 níveis de dificuldade para o atacante e bônus de 6 níveis para qualquer outro ataque até antes de seu próximo turno de ação efetivo. O dano pode se voltar de alguma forma contra o atacante e/ou aliados (Dano Crítico) ou algum outro tipo de dano pela cena.
Defesa (Esquiva, Bloqueio ou parar)	O movimento errado amplia o efeito do ataque, acarretando rolagem de Dado de Fatalidade para o atacante com redutor de 2 pontos ao seu total lançado neste dado. Perda do próximo turno de ação do personagem. Aumento de 3 níveis de dificuldade em todas as ações de defesa do personagem até seu próximo turno de ação efetivo.
Ação/Perícia	Falha absurdamente desastrosa e com grande probabilidade de ser mortal para o executor e/ou seus aliados. Considere danos críticos e modificadores de 8 níveis de dificuldade, se aplicáveis à situação em questão.

DANOS ESPECIAIS

Existem alguns tipos de dano que são tratados de formas especiais, são danos que de alguma forma são consequências de outros danos originais. Aqui serão apresentadas regras práticas para sua aplicação.

DANO DE IMPACTO DE ARMAS DE FOGO

Este dano se aplica quando balas de uma arma de fogo atinjam um colete ou proteção no corpo do alvo, sem ultrapassar o mesmo, gerando uma força de impacto no corpo do personagem. Em alguns casos, mesmo acertando o corpo do alvo e causando dano, pode ainda arremessar o alvo.

Toda Arma de Fogo tem em sua descrição o item Força de Impacto (FI), este simboliza quanto de impacto de um ataque causa em um alvo protegido por um colete ou algum outro tipo de protetor balístico – ou mesmo ao impacto direto no alvo. Este é o dano de impacto que deve ser feita a rolagem de dado, considerado como um dano cinético, ou seja, **afetando o PA do alvo**. Caso a armadura tenha alguma resistência de IP Cinético, o mesmo pode ser usado para descontar do Dano de Impacto e até anulá-lo se tiver pontos para isso. Como ele é representando por um valor referente à Força, em diversas circunstâncias o alvo pode ser empurrado ou arremessado – mais detalhes em regras adiante sobre Armas de Fogo.

DANO DE IMPACTO

Quando o personagem é arremessado e colide contra algum objeto ele sofre um tipo de dano de impacto, tornando-se um **Dano Contundente**. Este cálculo de dano é feito com base na força do arremesso (BF ou mesmo FI) + Dureza do objeto em que colide, definido pela tabela adiante com um resumo genérico deste valor que pode variar ainda conforme a estrutura usada (por exemplo: um poste de metal leve pode ter 2D10 de dureza enquanto um poste do mesmo material, mas de maior largura, pode ter 3D10 de dureza):

MATERIAL	VARIAÇÃO DE DUREZA
Madeira	1D6-3 * DB
Areia ou Terra fofa	1D6-2 * DB
Terra molhada	1D6-1 * DB
Terra seca	1D6 DB
Pedras	1D10-1 * DB
Concreto	2D6 DB
Metal Leve	2D10 DB
Metal Pesado	3D10 DB

* Valores finais negativos considere como 1 no dano

Como funciona o dano: por exemplo, se um personagem é arremessado com força 20 contra uma parede de concreto de dureza 2D6, ele vai sofrer dano contundente de 2D6+3 (dados da dureza e 3 do bônus de força), entretanto, este valor **pode ainda ser reduzido à metade com um teste de CON com aumento de 3 níveis de dificuldade**. O resultado do ataque também altera o dano, considerando que o dano apresentado na tabela é um Dano Base (DB) – veja mais sobre grau de dano mais adiante. Pontas e lâminas aumentam este dano consideravelmente, transformando-o em um Dano Perfurante. Seguem alguns exemplos de variações de dano:

TIPOS DE LÂMINAS	VARIAÇÃO DE DANO	TIPOS DE LÂMINAS	VARIAÇÃO DE DANO
1 lâmina 3cm	+1	Até 10 lâminas de 10cm	+10
Até 5 lâminas de 3cm	+3	1 lâmina de 30cm	+7
Até 10 lâminas de 3cm	+5	Até 5 lâminas de 30cm	+10
1 lâmina de 10cm	+3	Até 10 lâminas de 30cm	+15
Até 5 lâminas de 10cm	+7	1 lâmina de 1m	+10

DANO CONTÍNUO E REDUÇÃO DE IP

Conforme já mencionado, alguns tipos de ataque possuem redutor de IP, ao qual reduz o seu valor antes da aplicação do seu dano. A quantidade de redução do Índice de Proteção varia com a potência do tipo de ataque, dependendo se é de origem natural ou sobrenatural, e ainda com diversas variações dentre os níveis de poderes sobrenaturais.

Além disso, alguns tipos de dano causam danos contínuos, ou seja, após o dano inicial, nas próximas rodadas ocorre pequenos danos adicionais, aos quais já não contam com o IP original, ou apenas com o que sobrou após o dano inicial. Mais uma vez, a quantidade de dano contínuo depende da potência e origem do ataque em questão. Segue tabela com exemplos genéricos, mas nada impede de haver variações futuras descritas em poderes específicos em novos suplementos do sistema.

REDUÇÃO DE IP E DANO CONTÍNUO vs POTÊNCIA DO ATAQUE

TAMANHO, INTENSIDADE E/OU PODER ORIGINAL	REDUÇÃO DE IP	DANO BASE	DANO CONTÍNUO	DURAÇÃO DE DANO CONTÍNUO
Pequeno(a)	1	1D6	-	-
Médio(a)	Até 3	2D10	1	1 rodada/min.
Forte ou Grande	Até 5	3D10	Até 2	Até 2 rodadas/min.
Muito Forte ou Grande	Até 8	5D10	Até 4	Até 3 rodadas/min.
Extremamente Forte/Imenso	Até 15	7D10	Até 6	Até 4 rodadas/min.
Sobrenatural (< Nível 5)	Até 4	3D10	Até 2	Até 2 rodadas/min.
Sobrenatural Nível 5	Até 6	4D10	Até 3	Até 2 rodadas/min.
Sobrenatural Nível 10	Até 8	5D10	Até 4	Até 3 rodadas/min.
Sobrenatural Nível 20	Até 10	6D10	Até 5	Até 3 rodadas/min.
Sobrenatural Nível 30	Até 15	7D10	Até 6	Até 4 rodadas/min.
Sobrenatural Nível 40	Até 20	8D10	Até 7	Até 4 rodadas/min.
Sobrenatural Nível 50	Até 25	9D10	Até 8	Até 5 rodadas/min.
Sobrenatural Nível 60	Até 30	10D10	Até 9	Até 5 rodadas/min.
Sobrenatural Nível 70	Até 35	11D10	Até 10	Até 6 rodadas/min.
Sobrenatural Nível 80	Até 40	12D10	Até 12	Até 6 rodadas/min.
Poder Tenebriano	Até 50	14D10	Até 15	Até 7 rodadas/min.
Poder Divino Menor	Até 60	16D10	Até 20	Até 8 rodadas/min.
Poder Divino Médio	Até 70	18D10	Até 25	Até 9 rodadas/min.
Poder Divino Supremo	Até 80	20D10	Até 30	Até 10 rodadas/min.

Os danos indicados acima seguem como Dano Base, sendo a caracterização como Dano Aprimorado ou Dano Crítico apenas em situações especiais ou de ataques com poderes que tenham origem no teste de uma pessoa. Uma descarga elétrica, por exemplo, oriunda de um cabo de força de poste de energia que acertou um personagem, teria apenas Dano Base, mas se caso o cabo de energia acertasse bem no peito (coração) do personagem, ocasionaria um Dano Aprimorado, e na cabeça um Dano Crítico.

Existem alguns poderes que podem ter efeitos específicos que alterem as especificações acima, tanto nos detalhes como no próprio Dano Base. Por exemplo, alguns níveis de poderes de Chamas Negras (explicado no Livro dos Nefastos), na qual as chamas não se apagam por meios mundanos, podendo até mesmo queimar até transformar o alvo em pó ou algo parecido.

DANO ELÉTRICO

Para os humanos normais, a sensação de choque elétrico surge em pequenas voltagens, sendo considerado danos reais apenas em descargas como de eletrodomésticos, sendo as voltagens de 110v e 220v mais mortais no primeiro momento devido a fibrilação, no qual as paredes do coração executam movimentos descontrolados levando à uma parada cardíaca. Entretanto, intensidades maiores podem provocar fortes queimaduras, acabando por matar também - embora em muitos casos seja posteriormente.

Em regra, todo dano elétrico é considerado Dano Destrutivo. Abaixo seguem exemplos para auxiliar na identificação de cada dano:

DANOS ELÉTRICOS

TAMANHO / INTENSIDADE	EXEMPLO	DANO BASE
Pequeno(a)	Curto em eletrodoméstico pequeno	1D6
Médio(a)	Curto em eletrodoméstico grande	2D10
Forte ou Grande	Cabo de força de poste de energia	3D10
Muito Forte ou Grande	Gerador de energia ou relâmpago	5D10
Extremamente Forte/ Imenso	Gerador de energia de grande porte	7D10

Em danos de nível médio ou forte, o personagem humano deve fazer um teste de CON com aumento de 2 níveis de dificuldade, se falhar, morre instantaneamente por parada cardíaca. Acima disso o teste é com 5 níveis.

Raios elétricos ou descargas elétricas causam dano maior se houver algum tipo de tecido condutor pelo corpo que intensifique a descarga, como objetos metálicos, por exemplo: vestir armadura metálica, carregar uma grande arma metálica segurando-a pelo cabo etc. Nestes casos, considere o dano com adicional de até +2D. Em qualquer condição, existe dano com Redução de IP, embora variável, dependendo da sua potência. Verifique na tabela anterior (Redução de IP e Dano Contínuo vs Potência do Ataque).

DANO DE FOGO OU CHAMAS

Todos os danos que envolvem chamas ou fogo, após sua primeira penalização, normalmente continuam causando mais algum dano até o fogo se apagar ou o personagem agir para que isso ocorra de alguma forma (rolando pelo chão para apagar as chamas, por exemplo). Nestes casos, em regra geral, considere que ataque com chamas causem ainda um adicional de chamas por alguns turnos, variando conforme a descrição de cada poder usado ou

seguindo a tabela de Redução de IP e Dano Contínuo vs Potência do Ataque. Em regra, todo dano por fogo é considerado Dano Destrutivo. Abaixo seguem exemplos para auxiliar na identificação de cada dano:

DANOS POR FOGO/CHAMAS

TAMANHO / ITENSIDADE	EXEMPLO	DANO BASE
Pequeno(a)	Tocha	1D6
Médio(a)	Chamas de até 1,5m	2D10
Forte ou Grande	Chamas de até 3m	3D10
Muito Forte ou Grande	Chamas de até 6m	5D10
Extremamente Forte/ Imenso	Chamas de até 12m	7D10

DANO POR LAVA

A lava é uma pasta aquecida entre 600° e 1.200°C na qual sua parte externa possui uma finíssima camada que, ao entrar em contato com o ar mais frio, se torna mais densa e quase sólida, criando uma película. Entretanto, essa proteção pode ser facilmente destruída com a mais simples pressão, como uma simples pisada de um pé. Seu calor intenso é capaz de queimar muito mais rapidamente que o fogo tradicional. **Considere a tabela de fogo embora tenha +3D de Dano Base, Dano Contínuo de +2, Duração de Dano Contínuo de +1D por rodada/minuto e uma RIP fixa (independe da quantidade) de 20 pontos.** Em regra, todo dano por lava é considerado Dano Destrutivo.

DANO POR ÁCIDO

Assim como as chamas, o ácido é um elemento que continua corroendo o material em que está em contato, por isso, todo ácido ainda queima por um tempo e sua variação de dano muda para cada tipo de poder o potencial ácido. Em qualquer condição, existe dano com Redução de IP, embora variável, dependendo da sua potência. Verifique na tabela anterior (Redução de IP e Dano Contínuo vs Potência do Ataque). Em regra, todo dano por ácido é considerado Dano Destrutivo. Abaixo seguem exemplos para auxiliar na identificação de cada dano:

DANOS POR ÁCIDO

TAMANHO / ITENSIDADE	EXEMPLO	DANO BASE
Pequeno(a)	250ml de ácido	1D6
Médio(a)	500ml de ácido	2D10
Forte ou Grande	1l de ácido	3D10
Muito Forte ou Grande	2l de ácido	5D10
Extremamente Forte/ Imenso	4l de ácido	7D10

DANO LOCALIZADO: ESPECÍFICO PARA PARTES DO CORPO

Danos para as partes do corpo específicas usam um sistema similar ao geral, tanto para PVs como para PAs. Qualquer dano ao tronco do personagem é considerado como o dano geral e qualquer outra parte (membros, parte dos membros, cabeça) tem uma definição própria que também reflete no dano geral. Primeiro deve se considerar o valor do Parâmetro de PVs como referência base. Em seguida é considerado os Níveis de Estado Físico da seguinte forma:

- Ferido
- Incapacitado
- Destruído

Segue as mesmas regras do dano geral, mas para cada parte específica do corpo, normalmente devido ao tamanho, tem alteração no Parâmetro de PV, sendo todo o dano, seja para PV ou PA, aplicado diretamente neste (danos Contundentes considere dano integral). **Danos Contundentes na cabeça afetam os PAs gerais também.**

PARÂMETRO DE PV POR PARTE ESPECÍFICA DO CORPO

PARTE DO CORPO	PARÂMETRO DE PV
Braços ou Pernas	Igual Parâmetro de PV do corpo
Mãos, Pés ou Cabeça	Metade do Parâmetro de PV do corpo
Dedos, Orelhas ou Olhos	¼ do Parâmetro de PV do corpo
Outras partes do corpo específicas podem seguir uma destas exemplificadas conforme seu tamanho aproximado	

Cada Estado Físico tem uma significância para a situação do personagem e causam impacto nos danos gerais do corpo também dependendo de cada parte do corpo:

BRAÇOS OU PERNAS

ESTADO FÍSICO	SITUAÇÃO
Ferido	Ferimentos leves que causam 10 PVs e 5 PAs no dano geral do corpo e 1 ponto de Fadiga.
Incapacitado	Ferimentos severos que inutilizam temporariamente o membro até se recuperar este Estado (caso tente usar forçadamente, tem muita dor, além de aumento de 4 níveis de dificuldade na ação, dano adicional de 4 PVs no membro, 2 PAs no dano geral do corpo e 1 ponto de Fadiga). Perde 15 PVs e 10 PAs no dano geral do corpo, 3 pontos de Fadiga e perda de 1 PV (geral) por rodada/minuro devido hemorragia leve.
Destruído	Deixa o membro destruído ou mesmo decepado (probabilidade de 50% de cada um, embora a situação possa definir isso automaticamente ou aumentar as chances para um ou para outro). Impossível utilizar o membro. Perde 30 PVs e 25 PAs no dano geral do corpo, 6 pontos de Fadiga e perda de 2 PVs (geral) por rodada/minuro devido hemorragia grave.

MÃOS OU PÉS

ESTADO FÍSICO	SITUAÇÃO
Ferido	Ferimentos leves que causam 2 PVs e 1 PA no dano geral do corpo.
Incapacitado	Ferimentos severos que inutilizam temporariamente o membro até se recuperar este Estado (caso tente usar forçadamente, tem muita dor, além de aumento de 4 níveis de dificuldade na ação, dano adicional de 3 PVs no membro, 1 PA no dano geral do corpo e 1 ponto de Fadiga). Perde 4 PVs e 2 PAs no dano geral do corpo, 2 pontos de Fadiga.
Destruído	Deixa o membro destruído ou mesmo decepado (probabilidade de 50% de cada um, embora a situação possa definir isso automaticamente ou aumentar as chances para um ou para outro). Impossível utilizar o membro. Perde 8 PVs e 4 PAs no dano geral do corpo, 4 pontos de Fadiga e perda de 1 PV (geral) por rodada/minuro devido hemorragia.

CABEÇA

ESTADO FÍSICO	SITUAÇÃO
Ferido	Ferimentos causam cicatrizes (10% de chance de permanentes). Perde 1 PV no dano geral do corpo.
Incapacitado	Ferimentos severos que causam grandes cicatrizes (50% de chance de permanentes). Perde 2 PVs e 1 PA no dano geral do corpo, 1 ponto de Fadiga e perda de 1 PVs (geral) a cada minuto devido hemorragia.
Destruido	Destrói ou arranca parte do mesmo (10% de chance de decepar). Perde 4 PVs e 2 PAs no dano geral do corpo, 2 pontos de Fadiga e perda de 2 PVs (geral) a cada minuto devido hemorragia.

DEDOS, ORELHAS, OLHOS

ESTADO FÍSICO	SITUAÇÃO
Ferido	Ferimentos leves que causam inutilização até ser recuperado este Estado (forçar a usar um dedo é possível, mas a forte dor causa dano adicional de 1PV no membro e 1 PA no dano geral do corpo, além de 1 ponto de Fadiga). Perde 1 PV no dano geral do corpo.
Incapacitado	Ferimentos severos que inutilizam o local (probabilidade de 90% de poder se recuperar parcialmente e de 60% totalmente). Perde 2 PVs e 1 PA no dano geral do corpo e 1 ponto de Fadiga.
Destruido	Deixa o local destruido ou mesmo decepado (probabilidade de 10% de poder se recuperar parcialmente e de 5% totalmente). Impossível utilizar o membro. Perde 4 PVs e 2 PAs no dano geral do corpo, 2 pontos de Fadiga e perda de 1 PV (geral) a cada 5 minutos devido hemorragia.

OBS.: todas as porcentagens de chance são roladas pelo Mestre ou por aquele que recebe o dano. Nunca pelo atacante.

RECUPERAÇÃO

A cura dos Pontos de Vida das partes específicas do corpo pode se curar separadamente na mesma proporção que o restante do corpo, subindo os Níveis de Estado Físico individualmente. Da mesma forma, os ferimentos mais intensos e/ou graves (destrutivos e/ou que sejam provenientes de um Sucesso Crítico) também só podem ser curados até metade e o restante é mais lenta a recuperação (da mesma forma que nos danos gerais).

Poderes de cura também curam em mesma proporção as partes individuais, por exemplo, se um poder de cura concede 1 PV por minuto, a cada minuto cura 1 PV de danos gerais e PV de cada parte afetada individualmente.

Tratamentos e cuidados médicos (como com **Primeiros Socorros**) **podem recuperar 1D6-1 Pontos de Vida (Sucesso Aprimorado no resultado do teste proporciona recuperação de 1D6+1 PVS, enquanto que um Sucesso Crítico recupera um Nível inteiro de Estado Físico).** Funcionando o restante como nos danos gerais.

FICANDO COM UMA CICATRIZ

Danos oriundos de ataques de Sucesso Crítico sempre podem deixar algum tipo de cicatriz no corpo, assim como danos considerados mais graves, como fogo, ácido e similares que podem danificar a pele de forma permanente. Situações em que receba dano oriundo de um Sucesso Crítico deixando-o com mais de 2 níveis reduzidos em seu Estado Físico, este deve fazer um teste de CON com aumento de 4 níveis de dificuldade, onde uma Falha significa uma leve cicatriz e uma Falha Crítica uma cicatriz mais forte, profunda e/ou longa. No caso de ataques oriundos de chamas, ácido ou similares, este teste deve ser feito com aumento de 6 níveis de dificuldade. Se o ataque causou 3 ou mais modificadores em seus Níveis de Estado Físico, o teste aumenta em mais um nível de dificuldade.

REGRAS ESPECIAIS PARA ARMAS

Neste item serão apresentadas diversas regras para a utilização de todo o tipo de armamento.

CLASSE E DIMENSÃO DE ARMAS/OBJETOS

Assim como os personagens, todas as armas no sistema possuem classificações que identificam a que grupo pertencem, na qual cada grupo tem uma faixa de danos causados, potência e até mesmo, em regras mais simples, danos padrões. Em alguns aspectos funciona de maneira similar à Classe de Tamanho para personagens, mas definindo denominações e modificadores para armas (e até objetos usados como armas em um combate).

CLASSE DE ARMAS

As armas, de todos os tipos, possuem uma denominação por potencial destrutivo que varia de armas brancas até explosivos e mísseis de grande escala. Embora uma arma branca nas mãos de um ser de grande força possa causar danos maiores até que armas de fogo potentes, uma arma de fogo pode ser mortífera até mesmo nas mãos de uma criança. Por causa disso, Armas Brancas estão no nível mais baixo de classificação.

CLASSE 1: Armas Brancas de Combate Curto, Armas Brancas de Combate Longo e Armas de Disparo

Extras: quase todas as armas adicionam o valor de BF do usuário ao dano, sendo exceção a Besta

CLASSE 2: Revólveres e Pistolas Leves

Modos de Disparo: Manual (CDT 1) e Mecânico (CDT 2)

CLASSE 3: Pistolas Pesadas ou Automáticas, Submetralhadoras e Escopetas de Cano Cerrado

Modos de Disparo: Manual (CDT 1), Mecânico (CDT 2), Semiautomático (CDT 3), Rajada Curta (CDT 4) e Automático (CDT Contínua)

CLASSE 4: Escopetas e Carabina/Rifle de Assalto

Modos de Disparo: Manual (CDT 1), Mecânico (CDT 2), Semiautomático (CDT 3), Rajada Curta (CDT 4) e Automático (CDT Contínua)

CLASSE 5: Rifles/Fuzis de Precisão

Modos de Disparo: Manual (CDT 1), Mecânico (CDT 2) e Semiautomático (CDT 3)

CLASSE 6: Artilharia Pesada (metralhadoras, AMRs, micro míssil etc.)

Modos de Disparo: Manual (CDT 1), Mecânico (CDT 2), Semiautomático (CDT 3), Automático (CDT Contínua) e Explosivo Destrutivo

CLASSE 7: Mísseis e Explosivos

Modos de Disparo: Explosivo Destrutivo

CLASSE DE DANO (GRAU DE DANO)

Neste caso, não é o tipo de dano já mencionando, significa um tipo de qualificação do dano causado pelo quão bem-sucedido foi o ataque e conseqüentemente o dano que irá ser infringido no alvo em seu valor pleno (antes do respectivo desconto de possível Índice de Proteção que o alvo tenha). Todo tipo de arma ou poder usado possuem estes três valores de dano, sendo esta Classe de Dano dividida em 3 tipos: **Dano Base**, **Dano Aprimorado** e **Dano Crítico**. Nitidamente indicando o tipo de sucesso do ataque realizado: Sucesso, Sucesso Aprimorado e Sucesso Crítico. Em suas descrições, em cada arma ou poder de ataque, serão definidos, **respectivamente por DB, DA e DC**, seguidos da indicação dos dados e valores de dano da

arma e rolados conforme o resultado do ataque do Jogador/Mestre que realizou o ataque.

Esta variação de dano acontece conforme a seguinte sequência, ordenada do menor para o maior, de dados:



Acima de 4D10, basta continuar aumentando +1 dado a cada novo grau de dano (5D10, 6D10 e assim por diante). Note que em alguns casos, a **arma ou poder pode causar algum bônus adicionado** (+1, +2 etc.) e, neste caso, **o seu DA deve somar +1 à esta adição e seu DC +2**, mas somente em casos que haja adição ao valor do DB da arma ou poder. No caso de **valores negativos** (-1, -3 etc.) ao lado dos dados de dano, funciona de forma similar, até mesmo eliminando o modificador negativo ou tornando-o positivo, conforme a regra anterior.

BÔNUS DE FORÇA NO DANO

Quando um atacante tem sucesso em um ataque desarmado ou com o uso de armas brancas ou similares, é aplicado em conjunto com o dano da arma o bônus de força do atacante, pois sua força influencia diretamente no dano, causando mais dano ainda conforme a força do personagem. Seu valor é definido pelo Atributo Força do personagem, ao qual apresenta o chamado Bônus de Força que é usado na soma ao dano da arma ou combate desarmado, variando também conforme o tipo de sucesso conseguido e respectivo nível de potencialidade do dano causado:

Dano Base: soma-se **metade do bônus de força** (arredondado para cima) do atacante;

Dano Aprimorado: soma-se o **bônus de força completo** do atacante (mínimo de 2 pontos);

Dano Crítico: soma-se o **dobro do valor do bônus de força** do atacante (mínimo de 3 pontos).

CLASSE DE DIMENSÃO

Os objetos e armas também recebem uma denominação de tamanho chamada de Classe de Dimensão. Esta denominação classifica um objeto por seu tamanho e serve para denominar, principalmente, o dano possível causado pelo mesmo quando usado em combate corpo a corpo, seja ou não uma arma própria para tal.

A tabela mais adiante mostra algumas características de uma arma ou objeto usado em um ataque, sendo indicados conforme sua Classe de Dimensão, embora alguns outros fatores possam criar variáveis, como itens/armas mágicas, estrutura do material, tecnologia usada etc. Sendo assim, explicaremos algumas colunas para melhor entender a mesma.

Danos Base ---> Dividido em dois tipos: Armas Brancas e Objetos, no qual indica o valor padrão de Dano Base da arma ou objeto usado como arma de ataque conforme sua posição dentro da Classe de Dimensão. Importante colocar que, dependendo de modelos, técnicas de fabricação, tipo de material que seja feita, tecnologia usada ou mesmo poderes mágicos/sobrenaturais, a maioria pode possuir bonificações no dano além de algumas especiais que possuem ainda algum valor de Redução de IP. Tem como valor de dano referente ao Dano Base.

Alcance ---> Indica o alcance que a arma ou objeto pode chegar até um possível alvo de um ataque, levando em consideração, principalmente, para as regras de Área de Contato. A distância indicada é referente sempre à frente do Quadrado de Área de posicionamento do personagem atacando, com exceção de armas PP que precisam estar dentro do Quadrado de Área do alvo para conseguir atingi-lo.

FI ---> Força de Impacto: valor que amplia o impacto causado por um ataque da arma referente a força de seu impacto e/ou peso da mesma, no caso de um ataque de tipo Arma Branca. Permitindo até mesmo arremessar um alvo dependendo da força total do impacto.

CLASSE DE DIMENSÃO

CLASSE DE DIMENSÃO	VARIAÇÃO DE TAMANHO	DANO BASE	ALCANCE	FI
PP	Até 6cm	ARMAS BRANCAS 1D6 OBJETOS 1D6-2 (mínimo de 1 de dano)	Mesmo Q	0
P	Acima de 6cm até 30cm	ARMAS BRANCAS 1D10 OBJETOS 1D6	1Q	2
M	Acima de 30cm até 90cm	ARMAS BRANCAS 2D6 OBJETOS 1D10	1Q	4
G	Acima de 90cm até 1,2m	ARMAS BRANCAS 3D6 OBJETOS 2D6	1Q	6
GG	Acima de 1,2m até 1,6m	ARMAS BRANCAS 2D10 OBJETOS 3D6	1Q	8
XG	Acima de 1,6m até 2,5m	ARMAS BRANCAS 3D10 OBJETOS 2D10	2Q	10
XXG	Acima de 2,5m até 4m	ARMAS BRANCAS 4D10 OBJETOS 3D10	3Q	12
HG	Acima de 4m até 6m	ARMAS BRANCAS 5D10 OBJETOS 4D10	4Q	14
HXG	Acima de 6m até 8m	ARMAS BRANCAS 6D10 OBJETOS 5D10	5Q	16
HXG+	Acima de 8m até 10m	ARMAS BRANCAS 7D10 OBJETOS 6D10	6Q	18
HXG++	Acima de 10m até 12m	ARMAS BRANCAS 8D10 OBJETOS 7D10	7Q	20
Colossal	Acima de 12m	ARMAS BRANCAS 9D10 com até 15m e a cada 5m +1D OBJETOS 1D a menos que Armas Brancas	8Q até 14m e +1Q a cada 2m além	22 e +2 a cada 2m além

REGRAS ESPECIAIS PARA ARMAS BRANCAS

Regras necessárias para a utilização de armas brancas em situações especiais em um combate.

ARMAS DE ARREMESSO

Normalmente, Armas Brancas, além de serem usadas para ataque corpo a corpo e como defesa, também podem ser usadas como armas de arremesso, mesmo que não sejam próprias para isso. Isto pode ser feito através de Perícia. A distância que uma arma pode alcançar, ao ser arremessada, é determinada pelos seguintes parâmetros: força de seu arremessador, peso da arma e sua aerodinâmica.

ARMAS BRANCAS ARREMESSADAS

FR DO ARREMESSADOR	DISTÂNCIA MÁXIMA PARA OBJETOS NÃO-AERODINÂMICOS	DISTÂNCIA MÁXIMA PARA OBJETOS AERODINÂMICOS
1-4	Até 1m	Até 2m
5-8	Até 2m	Até 4m
9-11	Até 4m	Até 8m
12-15	Até 6m	Até 16m
16-20	Até 8m	Até 30m
21-25	Até 10m	Até 40m
26-30	Até 15m	Até 50m
31-35	Até 20m	Até 60m
36-40	Até 25m	Até 70m
41-45	Até 30m	Até 80m
E assim por diante...		

Para regras mais realistas, pode ser considerado o desconto do peso da arma usada e, neste caso, considere que, a **cada 1kg de peso do objeto arremessado, é reduzido 1cm do alcance máximo.**

ARMAS BRANCAS APARENTADAS

Como será mencionado melhor no capítulo Perícias, algumas Armas Brancas, por serem aparentadas com outras armas, podem ser usadas como Perícias substitutas, ou seja, usar uma arma que não possui Perícia com uma que seja "aparentada" desta – embora com Modificadores exemplificados na tabela a seguir:

ARMAS BRANCAS APARENTADAS

PERÍCIA DE ARMA APARENTADA	ARMA USADA	MODIFICADORES
Faca	Punhal	-10%
Mangual de uma corrente/bola	Mangual de duas correntes/bolas	-10%
Facão	Gládio	-10%
Espada Montante	Espada longa	1 nível
Machado de guerra (2 lâminas)	Machado de 1 lâmina e meia	1 nível
Cimitarra	Espada curta	1 nível
Katana	Espada Bastarda	-30%
Lança	Bastão	-30%
Martelo de guerra	Machado de guerra	2 níveis
Katana	Facão, Gládio	2 níveis
Estes são apenas alguns exemplos. O Mestre pode atribuir outros redutores ou enquadrar outras armas em qualquer das categorias apresentadas na tabela acima.		

FORÇA DE IMPACTO (FI)

A FI, ou Força de Impacto, ocorre quando uma arma (ou improvisada como tal; exemplo: pedaço de pau) acerta um alvo gerando, além do dano em si uma força cinética capaz de mover o alvo, derrubando-o ou empurrando-o, chamado de Empurro.

No caso das Armas Brancas, o Empurro pode ocorrer nas seguintes situações:

- Quando um golpe é bloqueado contra um **Sucesso Aprimorado (50% de chance de Empurro)** ou **Sucesso Crítico**;
- Quando um golpe é bloqueado **por uma arma grande que não daria para o golpe simplesmente "passar deslizando"** por ele em outra direção, mas para no mesmo, causando impacto certo (independe do sucesso do ataque);
- Quando o golpe acerta o tronco do alvo com **Sucesso Aprimorado (50% de chance de Empurro)** ou **Sucesso Crítico**;
- Quando o golpe acerta uma armadura ou escudo usado pelo alvo com Sucesso Aprimorado (50% de chance de Empurro) ou Sucesso Crítico.

OBS.: no Sucesso Aprimorado, o mestre deve fazer o teste e com 50% ou menos o Empurro acontece.

Algumas situações que NÃO se aplica:

- Quando o golpe acerta o tronco do alvo diretamente com um Sucesso básico;
- Quando o ataque é aparado.

Ela pode ocorrer de duas maneiras: **Empurro Preparado** ou **Empurro Desprevenido**. O primeiro simboliza **quando um alvo está preparado para o impacto e previamente tenta se manter** – o que seria um tanto absurdo para uma pessoa comum fazer frente uma arma, mas isso poderia ser compreensível em determinadas ambientações com seres sobre-humanos; enquanto o segundo representa as **situações mais comuns em que o alvo não se prepara para tal**.

O **valor final da FI de um Empurro** é definido pela **soma da FI da arma + a Força do personagem que utilizou a arma**. Assim, dada as devidas circunstâncias indicadas acima para que se ocorra o Empurro, o mesmo deve ser feito da seguinte forma: **Teste Resistido da força e resistência do alvo versus o valor final da FI do ataque**.

Empurro Preparado: feito pelo Teste Resistido em que, se o valor maior for o do ataque, ele desloca o alvo e a **diferença dos valores é equivalente à distância, em metros que o alvo é arremessado**. Após isso, o **alvo faz um teste de Força com aumento de 5 níveis de dificuldade**, em que cada grau de sucesso representa uma melhor ou pior consequência para a situação:

RESULTADO DO TESTE DE FORÇA	CONSEQUÊNCIA
Falha Crítica (100)	Pior resultado possível com perda do próximo turno de ação e aumento de dois níveis de dificuldade em qualquer ação até seu próximo turno de ação efetivo. Ainda assim é necessária a rolagem do Dado de Fatalidade.
Falha Crítica (95-99)	Pior resultado possível com perda do próximo turno de ação e aumento de dois níveis de dificuldade em qualquer ação até seu próximo turno de ação efetivo.
Falha	Alvo arremessado caindo no chão e com aumento de 1 nível de dificuldade em qualquer ação até seu próximo turno de ação. Perde seu próximo turno de ação.
Sucesso	Ameniza o resultado, com o alvo arremessado caindo sentado e com Modificador de Ajuste de -10% em qualquer ação até seu próximo turno de ação.
Sucesso Aprimorado	Ameniza o resultado, com o alvo arremessado caindo de joelhos (pode até rolar pelo chão antes) ou recostado sobre algo (parede, móvel etc.). Não há modificadores.
Sucesso Crítico	O alvo é empurrado, mas ainda se mantém de pé, reduzindo pela metade a distância que seria deslocado normalmente. Não há modificadores.

Empurro Desprevenido: funciona de forma similar ao anterior, mas o alvo **pode usar sua Força ou sua Constituição, selecionando aquela de maior valor, embora deva ser usado com metade (arredondado para baixo) do seu Valor Final** para ser usada no **Teste Resistido**, e, da mesma forma, sendo definido se a arma arremessa ou não o alvo da mesma forma que no anterior – mas dessa vez não há testes para amenizar o impacto, pois o alvo não se preparou para tal.

Esta regra é usada para dar maior realismo ao jogo, mas assim como outras regras, deve ser dosada para não impactar tanto no desenrolar do combate. Por isso, aconselha-se que a mesma seja usada em momentos específicos para a cena ou mesmo quando um personagem quiser fazer de forma intencional.

DANO ESTRUTURAL

Esta regra define o quanto uma Arma Branca ou objeto/arma é capaz de resistir à golpes e danos ou o quanto uma Arma Branca mantém sua afiação ou perde sua capacidade plena de dano após seu uso contínuo. Por ser mais uma regra a ser aplicada, também, em um combate, deve ser muito bem avaliada para que seu uso não atrapalhe o andamento do jogo, assim sendo recomendado usá-la de maneira moderada e especificamente em determinadas situações que são o foco desse tipo de ação (como um personagem tentando quebrar algo, por exemplo, com seu ataque), enquanto que em determinados cenários podem ser essenciais e sendo usadas com mais constância (como cenários em que armas são escassas e sempre precisam consertá-las ou encontrar novas).

Para entender como é aplicado um Dano Estrutural em uma arma ou objeto, precisa entender que todos estes possuem duas características fundamentais: **Durabilidade** e **IP** (índice de Proteção). O IP já é uma característica explicada anteriormente, enquanto que a Durabilidade representa um Parâmetro de Resistência para a arma/objeto. Funciona de forma similar às regras usadas em PVs e PAs, entretanto o **dano deve primeiro ultrapassar o valor do IP do objeto**; somente o dano que ultrapassou deve afetar com danos reais no objeto/arma, **reduzindo seu Nível de Avarias a cada vez que o dano for igual ao valor do Parâmetro de Resistência (Durabilidade) do objeto/arma**. Em alguns casos, com objetos muito grandes, os danos também podem ser considerados pontuais, tendo consequências em uma parte apenas do objeto.

Inicialmente, o objeto/arma é definido como "Perfeito Estado", mas em seguida, os Níveis de Avarias são definidos pelos estados:

- Arranhado
- Danificado
- Fissurado
- Partido/Fragilizado
- Destruído

Todo objeto/arma se inicia como "Perfeito Estado" (não indicado), no qual não há nenhum dos quadrados indicativos marcados. Em seguida, **a cada vez que sofrer a perda de pontos igual (ou maior) à Durabilidade, vai descendo de Nível de Avarias**, na ordem: Arranhado – Danificado – Fissurado – Partido/Fragilizado – Destruído.

Exemplo: um objeto possui IP 10/6 e Durabilidade 8 e é atacado com um cano de ferro que causa um Dano Aprimorado em um total de 19 de dano. O IP é descontado deste valor e ainda ficam 9 pontos, ou seja, haverá algum tipo de Dano Estrutural, então o valor é comparado com a Durabilidade (8) e causa baixa de 1 Nível de Avaria, ficando

ainda 1 ponto excedente. O objeto ficaria no estado de "Arranhado" e ainda teria 1 ponto já descontado para qualquer novo dano no novo ciclo.

Um ponto bem diferente dos demais itens é que os objetos/armas que vão sofrendo Dano Estrutural (nos Níveis de Avarias), em níveis maiores de dano, vão recebendo redutor no seu primeiro valor de Durabilidade, ou seja, a cada novo dano o valor deste é reduzido, formando um novo valor de Parâmetro de Resistência para o objeto, devido a fragilização da arma ou objeto danificado.

Cada Nível de Avarias tem uma significância para a situação do objeto/arma:

ESTADO FÍSICO	SITUAÇÃO
Arranhado	Ainda em pleno funcionamento, mas com arranhões e danos menores que impactam muito pouco. Pode haver perfurações, mas com danos pontuais que não impactam no todo.
Danificado	Danificado parcialmente com arranhões e talvez alguma parte fissurada levemente. Neste nível, o objeto ou arma já começa a ficar fragilizado, tendo perda de 1 ponto de Durabilidade . Consertos neste têm aumento de 1 nível de dificuldade.
Fissurado	Danos mais consideráveis que ocasionam uma ou mais áreas trincadas pelo objeto e armas de fio perdem sua afiação em 50% (dano cai pela metade) assim como armas contundentes ficam levemente amassadas perdendo seu potencial (mesma redução de dano). Armas de fogo danificadas neste nível correm o risco de explosão no disparo. Perda de 2 pontos de Durabilidade . Consertos neste têm aumento de 2 níveis de dificuldade.
Partido/Fragilizado	Danos severos com grandes avarias, trincos e fissuras no objeto/arma, ficando em um estado muito frágil. Armas de fio perdem seu corte, tornando-se apenas uma arma contundente com $\frac{1}{4}$ do dano original, enquanto armas contundentes ficam amassadas e reduzem, além do dano, o BF do atacante no dano à metade (mínimo perda de 5 pontos de dano). Perda de 5 pontos de Durabilidade . Consertos neste têm aumento de 4 níveis de dificuldade.
Destruído	A parte atacada é completamente destruída, partindo o objeto. Em alguns casos, até mesmo destruindo em vários pedaços o objeto ou arma (depende das circunstâncias). Consertos neste, normalmente, são improváveis, mas se o Mestre achar que há alguma possibilidade, o teste teria aumento de 6 à 7 níveis de dificuldade.

Note que pode haver danos pontuais em um objeto/arma no qual a parte específica pode ser feita de outro material, por isso seus valores são diferentes, mas normalmente não descritos em uma arma, pois é considerada sua lâmina ou estrutura mais forte que é impactada em um alvo. Estas outras partes devem, a não ser que o objeto ou arma tenha uma especificação diferente, ser consideradas conforme matéria-prima da qual são feitos, para isso serão disponibilizados, ao fim do livro no Anexo 1, alguns exemplos para melhor auxiliar nisto.

DANO ATORDOANTE

Todo dano Contundente é aplicado integralmente nos objetos/armas. **Danos Cinéticos** são aplicados normalmente, entretanto, para estes danos **o objeto/arma recebe acréscimo de +10 no RIP**.

RECUPERAÇÃO

Qualquer tipo de reparo, normalmente, só pode ser feito com a devida Perícia (Armeiro ou Carpinteiro, por exemplo, varia com o material ou objeto) voltada para o conserto do objeto em questão. Dependendo do Nível de Avarias, esta dificuldade recebe modificadores (conforme indicado na tabela anterior).

DANO ESTRUTURAL EM ALVO ORGÂNICO

Este é um tipo de dano causado contra um personagem ao atacar um objeto com maior rigidez. Por exemplo, um homem poderia quebrar sua mão ao socar uma porta de aço. Isto funciona de uma maneira simples através de um **Teste Resistido**, no qual o atacante deve fazer sua rolagem com base no seu **Valor Final de CON versus o IP Cinético** do objeto (utilizando as regras normais de Teste Resistido). Se o objeto tiver resultado maior, significa que **o atacante sofreu um Dano Estrutural Físico e deve ser feita a rolagem de 1D100**, verificando o valor com a tabela mais adiante.

Caso o atacante tenha algum tipo de IP Contundente, este deve ser somado ao seu Valor Final de Constituição para então ser feita a regra do Teste Resistido. Mesmo que o atacante sofra algum dano, nada impede que o objeto também tenha sido afetado pelo ataque, sendo considerado também o ataque feito sobre o objeto normalmente, desde que o dano cinético do golpe ultrapasse o IP e afete o objeto conforme as regras normais de dano em objetos.

DANO ESTRUTURAL FÍSICO NO PERSONAGEM

RESULTADO NOS DADOS	CONSEQUÊNCIAS CORPORAIS
Resultado 01 a 19	Machuca e lesiona levemente a região do impacto e suas proximidades, ficando levemente inchada e recebendo 1D6 PAs de dano . A lesão deixa a região mais sensível e dolorida por 100-CON (Valor Final) MINUTOS (mínimo de 10 minutos) . Durante o período que estiver dolorido, qualquer ataque ou impacto mais forte usando o local machucado necessita de nova rolagem de Dano Estrutural com bônus de +1 ao resultado da rolagem.
Resultado 20 a 49	Machuca e lesiona fortemente a região do impacto e suas proximidades, ficando bem inchada e recebendo 1D10+1 PAs de dano . A lesão deixa a região mais sensível e dolorida por 100-CON (Valor Final) HORAS (mínimo de 3 horas) . A dor causada continua incomodando, mesmo sem usar o local, nos primeiros 30 minutos. Usar neste primeiro período causa +1D6 de dano nos PAs e aumento de +2 horas no tempo de recuperação . Durante o período que estiver dolorido (e após os 30 minutos mais críticos), qualquer ataque ou impacto mais forte usando o local machucado necessita de nova rolagem de Dano Estrutural com bônus de +5 ao resultado da rolagem, ou +10 se nos 30 minutos iniciais (as consequências da nova rolagem são contabilizadas apenas se acima deste nível atual).
Resultado 50 a 79	Uma forte luxação com roxidão e fissura local que incapacita o local do impacto e suas proximidades, criando grande inchaço e recebendo 2D6+3 PAs de dano . O processo de recuperação se dá com cuidados e repouso do local, se recuperando após 50-CON (Valor Final) dias (mínimo de 10 dias) . A lesão deixa a região mais sensível e com muita dor no primeiro dia, qualquer toque já causa forte dor e dano de 1 PA , se usada para um novo ataque ou sofrendo novo forte impacto, recebe 1D10 de dano nos PAs e aumento de +3 dias no tempo de recuperação . Durante o período que estiver dolorido, usando o local

	machucado necessita de nova rolagem de Dano Estrutural com bônus de +10 ao resultado da rolagem (as consequências da nova rolagem são contabilizadas apenas se acima deste nível atual).
Resultado 80 a 94	Causa fratura grave no local e lesão forte com luxação nas proximidades, criando grande inchaço, roxidão forte e recebendo 2D10+5 PAs de dano . O processo de recuperação se dá com cuidados e repouso do local, se recuperando após 100-CON (Valor Final) dias (mínimo de 20 dias) . A lesão deixa a região mais sensível e com muita dor no primeiro dia, qualquer toque já causa forte dor e dano de 2 PAs , se usada para um novo ataque ou sofrendo novo forte impacto, recebe 2D6+1 de dano nos PAs e aumento de +5 dias no tempo de recuperação . Durante o período que estiver dolorido, usando o local machucado necessita de nova rolagem de Dano Estrutural com bônus de +15 ao resultado da rolagem (as consequências da nova rolagem são contabilizadas apenas se acima deste nível atual).
Resultado 95 a 100	Causa dano grave com fratura exposta (alguns casos podem ser adaptados e só recebem os danos e consequências similares à fratura exposta). O dano acarreta perda de 3D10+10 de dano nos PAs e metade deste nos PVs . O processo de recuperação se dá com cuidados e repouso do local, se recuperando após 300-CON (Valor Final) dias (mínimo de 30 dias) . A lesão deixa a região mais sensível e com muita dor, qualquer toque já causa forte dor e dano de 3 PAs , se usada para um novo ataque ou sofrendo novo forte impacto, recebe 2D10+4 de dano nos PAs e metade deste nos PVs, aumentando em +10 dias o tempo de recuperação .

No caso de poderes de cura para estas partes machucadas, considere que a recuperação deva ser completada apenas quando Estado Físico do personagem estiver sem nenhuma marcação nos quadros de dano – normalmente levando em consideração a regra de Dano Localizado para isso, ou seja, os quadros de Estado Físico específicos da parte afetada.

Tratamentos médicos também podem amenizar isso. Embora não curem, reduzem à metade o tempo de efeito com o uso correto de tratamentos simples (compressas de gelo, por exemplo) ou mesmo atendimentos médicos com Primeiros Socorros.

REGRAS ESPECIAIS PARA ARMAS DE FOGO

DEFINIÇÃO

No sistema TSGen, são designadas como Armas de Fogo todo o tipo de arma mecânica e/ou tecnológica que pode disparar um ou mais projéteis em alta velocidade através da queima de um propelente, saindo por um cano ou similar. Nas primeiras Armas de Fogo criadas pelo Homem, o propulsor era tipicamente a pólvora negra, já as armas de fogo mais modernas usam a pólvora sem fumaça, de base simples ou dupla, ou outros propelentes. Armas mais modernas em ambientes de alta tecnologia já utilizam energias diversas que geram uma propulsão própria ao serem ativadas cargas de energia através de algum sistema de emissão e expansão da mesma, ainda assim se enquadrando nesta categoria. Em alguns casos, até itens mágicos poderiam ser considerados como Arma de Fogo (embora mágica) se tivessem a mesma forma similar de disparo. Assim como em Armas Brancas, as Armas de Fogo também necessitam de regras específicas para melhor adequação e proximidade à realidade. Estas até, por terem mais opções e pormenores, serão tratadas com mais riqueza de detalhes, abordando, superficialmente, características reais que possam ser relevantes para as regras e situações importantes em jogo.

DEFESA CONTRA ARMAS DE FOGO

Devido a velocidade de seu disparo, não há como se esquivar ou se defender de uma Arma de Fogo – salvo poderes especiais que o permitam ao mencionar isso em sua descrição. No entanto, há uma forma de usar a Perícia Esquiva (ou AGI) e que já foi explicado anteriormente em Combate.

ARMAS DE FOGO APARENTADAS

A mesma regra usada para Perícias em Armas Brancas é aplicada também para Perícias com Armas de Fogo.

ARMAS DE FOGO APARENTADAS

PERÍCIA DE ARMA APARENTADA	ARMA USADA	MODIFICADORES
Pistolas e revólveres	Submetralhadoras ou Armas de Feixe do tipo Pistola ou Revólver	1 nível
Pistolas e revólveres	Escopetas ou Espingardas	-30%
Pistolas e revólveres	Rifles	2 níveis
Pistolas e revólveres	Metralhadoras ou Artilharia	3 níveis
Submetralhadoras	Escopetas, Espingardas, Metralhadoras ou Armas de Feixe do tipo Submetralhadora	1 nível
Submetralhadoras	Rifles	-30%
Submetralhadoras	Artilharia	2 níveis
Escopetas	Espingardas ou Armas de Feixe do tipo Escopeta	1 nível
Escopetas	Rifles	-30%
Escopetas	Metralhadoras ou Artilharia	2 níveis
Espingarda	Rifles ou Armas de Feixe do tipo Espingarda	1 nível
Espingarda	Metralhadoras ou Artilharia	2 níveis
Rifles	Armas de Feixe do tipo Rifles	1 nível
Rifles	Metralhadoras ou Artilharia	2 níveis
Metralhadoras	Artilharia ou Armas de Feixe do tipo Metralhadoras	1 nível
Artilharia	Armas de Feixe do tipo Artilharia	1 nível

Armas de Feixe sempre são enquadradas em 1 nível a mais de dificuldade, ou seja, se uma Aparentada de Escopeta dá 1 nível de dificuldade, sendo o mesmo tipo em Feixe teriam 2 níveis de dificuldade.

CARACTERÍSTICAS

Todas as Armas de Fogo possuem algumas características comuns e formas de funcionamento em sua descrição. Estas definem uma série de possibilidades como o dano que pode causar, quantidade de disparo por turno de ação, limite de disparo etc. São 10 categorias que definem uma Arma de Fogo: **Tipo**, **Portabilidade**, **CDT**, **Recuo**, **Munição**, **Alcance**, **Mod.Iniciativa**, **Dano**, **Força de Impacto (FI)** e **Durabilidade**.

Algumas delas podem ser úteis apenas para detalhes específicos da história, mas as principais a se considerar em regra são: Tipo (para definição da perícia a ser usada), CDT (para definição de disparos por turno), Recuo (para modificadores em modos de disparo múltiplos), Mod.Iniciativa (modificador inicial de Iniciativa), Alcance (limites de alcance do disparo), Munição (quantidade disponível, tempo de recarga e tipo de dano), Dano (para aplicar nos alvos) e Força de Impacto (dano cinético em alvo). A Durabilidade apenas poderá ser usada em questões específicas que a Arma de Fogo sofra algum tipo de dano direto ou mesmo ser usada como um Arma Branca (atacando com a arma como se fosse um porrete, por exemplo).

OBS.: no Apêndice 2 (Equipamentos) será apresentada uma tabela geral de alguns exemplos de Armas de Fogo e suas características para que possam ser usadas. Suplementos futuros irão apresentar uma lista mais completa e detalhada.

TIPO

É a definição do grupo em que uma Arma de Fogo pertence, como um tipo de categoria. Isto irá definir a que tipo de Perícia será usada para poder executar a ação necessária em sua realização. As armas de fogo podem ser: **Revólveres**, **Pistolas**, **Submetralhadoras**, **Espingardas**, **Escopetas**, **Rifles** (**Carabinas** ou **Fuzis**), **Metralhadoras**, **Artilharia**, **Armas de Feixe** e **Explosivos**.

Revólveres

Armas de Fogo de porte e de repetição, normalmente pequenas, de ação manual (o cão, ou martelo, vai para trás e depois volta, disparando quando se puxa todo o gatilho), com munição através de um tambor (cilindro giratório atrás do cano) em que é colocada uma a uma as balas durante o carregamento da arma.

Pistolas

Armas de Fogo de porte, com modo simples ou semiautomática, cuja única câmara faz parte do corpo do cano e cujo carregador, quando em posição fixa, mantém os cartuchos em fila e os apresenta sequencialmente para o carregamento inicial e após cada disparo; há pistolas de repetição que não dispõem de carregador e cujo carregamento é feito manualmente, tiro-a-tiro, pelo atirador. São capazes de disparo preciso com apenas uma das mãos.

Submetralhadoras

Conhecida também como metralhadora de mão ou pistola metralhadora, são Armas de Fogo com modo de disparo automático ou semiautomático, necessitando apenas uma das mãos. São menores do que as metralhadoras e utilizam a mesma munição de pistola (como 9 mm. ou .40, entre outros), embora com maior quantidade de disparo em uma rajada de tiros contínuo.

Espingardas

Armas de Fogo de cano longo, alma lisa (não-raiado), que dispara projéteis múltiplos, chamados balins, ou um único projétil, denominado balote. Podem ser utilizadas também para o uso de munição menos letal, entre outras finalidades de uso policial. As principais limitações dessa arma são o curto alcance de seus disparos e a pouca penetração de seus projéteis. Normalmente mais usadas em caça. Alguns modelos antigos de 1ª geração foram fabricados com dois canos, paralelos ou sobrepostos, com cães externos ou mochas, podendo ser utilizada para realizar dois disparos simultâneos

contra um mesmo alvo.

Escopetas

Armas de Fogo similares a espingardas, embora sem coronha, com cabo de pistola e cano curto ou serrado, de cano não raiado (alma lisa), com disparo de balotes e cartuchos. Estas armas são devastadoras em combate a curta distância, mas perdem consideravelmente sua eficácia à medida que os alvos se distanciam. Assim como na Espingarda, alguns modelos antigos foram fabricados com dois canos, paralelos ou sobrepostos, com câes externos ou mochas, podendo ser utilizada para realizar dois disparos simultâneos contra um mesmo alvo.

Rifle

Carabinas

Armas de Fogo ou de pressão (Mola, CO2 e PCP) do grupo dos Rifles, de cano longo e alma raiada, disparando um único projétil (geralmente de pequeno calibre), semelhante a um fuzil de dimensões reduzidas e pouco maiores do que as submetralhadoras. São mais portáteis, com o cano reduzido ou formato bullpup (configuração comum em alguns fuzis onde o gatilho se encontra à frente do carregador de munição) e coronhas rebatíveis ou deslizantes. Dispara balas de fuzil com munição de inferior potência. As carabinas geralmente são usadas em caça e tiro desportivo.

Fuzis

Armas de Fogo de cano longo e alma raiada, com alto poder de repetição e dano, possível encontrar em modelos de repetição, semiautomáticos ou automáticos. Entre os fuzis temos alguns subgrupos, vulgarmente, conhecidos como **Rifles/Fuzis de Assalto** (Fuzil Militar de tiro ao ombro e rápido, alimentado por magazines e tamanho intermediário entre um fuzil propriamente dito e uma carabina), **Fuzil de precisão/Sniper Rifle** (com mira telescópica e geralmente mais longo) e **AMRs/Antimaterial Rifles** (rifles de grande poder de dano, distância e precisão, utilizando munição .50, embora seja muito grande e com um intervalo de tiro demorado. Normalmente usado contra alvos dentro de veículos, (inclusive blindados). Estas armas possuem aplicação bélica, policial ou para caça. É usado principalmente para tiros de longas distâncias em alvos certos. Maior potência entre os Rifles.

Metralhadoras

Armas de Fogo pesadas com altíssima cadência de tiro e recuo, por isso são geralmente fixas ou utilizadas por personagens muito fortes. Apesar de utilizar munição pesada como os rifles, fuzis e carabinas, sua munição não é compatível com estes modelos, pois é comum utilizar-se em cintas no alimentador ou carregadores especiais. Utiliza-se apenas do modo de disparo automático.

Artilharia

Armas de Fogo do tipo pesada que não se enquadram nos demais tipos. Por exemplo, um lançador de granadas (apesar da granada em si ser um explosivo quando arremessada com a mão e sem um dispositivo), devido seu modo de disparo, se enquadraria neste tipo. Além de morteiros, lançador de micro mísseis e similares.

Armas de Feixe

Armas de Fogo de tecnologia mais avançada na qual utiliza-se de mecanismos especiais para disparo de munição denominada Feixe de Energia, ou seja, modos de tiros que se utilizam de energias destrutivas como laser, fóton ou prótons, plasma etc. ao invés de capsulas balísticas tradicionais, chumbo e pólvora. Sua variação e estabilidade da arma se diferencia, mas pode haver todo o tipo de Arma de Feixe nas categorias anteriores, ou seja, pode ser um Pistola de Feixe ou um Rifle de Feixe e, neste caso, deve haver uma Perícia variável para cada grupo de Feixe ou usar uma Perícia Aparentada com seus modificadores. Utilizam-se os **IPs Destrutivos para resistir aos seus danos** ao invés dos Balísticos.

Explosivos

Embora caracterizados em Armas de Fogo, são na verdade produtos capazes de detonarem cargas explosivas fortes.

Estão neste grupo granadas, emplastos explosivos diversos (C4, por exemplo). Assim como nas Armas de Feixe, devido sua característica explosiva e altamente destrutiva, os **danos são considerados Destrutivos** ao invés de Balísticos. As Perícias relacionadas a estes são de duas formas distintas, separando o uso de granadas (Perícia *Arremesso de Granada*) do uso dos demais explosivos (Perícia *Explosivos*).

PORTABILIDADE

Muito relacionado ao seu tamanho e peso, definem a forma como podem ser portadas ou mesmo escondidas por um personagem carregando-as:

De Porte: armas curtas de dimensões e peso reduzidos, que podem ser portadas por um personagem em um coldre e disparado com apenas uma das mãos de maneira cômoda. Podem ser escondidas de forma simples na cintura (por dentro da calça) ou mesmo por dentro da camisa e pequenas bolsas e sacolas. Exemplo: revólveres e pistolas, além de armas de feixe semelhantes à estas.

Portátil: armas longas com peso e dimensões capazes de serem transportadas por um único personagem, embora não possam ser usadas em um coldre, exigindo, normalmente, o uso de ambas as mãos para a realização eficiente do disparo e/ou podem ser escondidas em casacos e sobretudos ou bolsas esportivas. Exemplo: submetralhadoras, espingardas, escopetas, rifles, metralhadoras (alguns modelos) e artilharia (maioria), além de armas de feixe semelhantes à estas.

Não-Portátil: armas longas, muito pesadas e de grandes dimensões que impossibilitam homens comuns de a utilizarem sozinhos e algumas até de serem transportarem sem ajuda. A maioria se utiliza de bases, como tripés ou mesmo veículos. Exemplo: metralhadoras (a maioria) e artilharia (alguns modelos), além de armas de feixe semelhantes à estas. Visualmente é praticamente impossível de se esconder junto à uma pessoa normal em seus trajes, precisando ser desmontada e escondida em grandes caixas metálicas que possam suportar seu peso, pois mesmo grandes bolsas de tecido podem se romper ou rasgar com seu peso (imediatamente ou em pouco tempo dependendo do material e qualidade da bolsa).

Explosivo de Mão: como o próprio nome indica, são apenas explosivos capazes de serem transportados e usados com apenas uma das mãos. Exemplo: granadas, dinamites e explosivos pequenos comportados em pastas metálicas. Facilmente escondido nas suas vestes mais pesadas (casacos, bolsões em calças etc.).

Explosivo Pesado: explosivos de grande porte e que normalmente precisam ser transportados com as duas mãos ou mesmo por mais de uma pessoa. A maioria tem uma área de explosão muito grande (ou gigantesca) com dano mortal para quase todo o tipo de ser dentro da área de efeito central. Normalmente necessitam de mecanismos específicos para serem ativados e/ou disparados. Exemplo: grandes ogivas explosivas e mísseis grandes. Visualmente é praticamente impossível de se esconder junto à uma pessoa normal em seus trajes, mas os menores podem ser colocados em bolsas grandes, pastas e/ou maletas.

CDT

Abreviação de **Cadência de Tiro**, significa, em regras de jogo, a **quantidade de disparos possíveis no mesmo turno de ação** em uma ação complexa.

Manual (CDT: 1)

Estas armas podem emitir **1 único projétil por disparo no turno de ação**, sendo necessário ejetar a cápsula vazia e engatilhar manualmente um novo projétil na câmara, sendo considerado o seu carregamento uma ação complexa, o que normalmente, salvo algumas Manobras ou poderes, impossibilita qualquer novo disparo na mesma rodada ou na seguinte.

Mecânica (CDT: 2)

Estas armas podem emitir **até 2 projéteis por disparo em um mesmo turno de ação**. A ação mecânica faz com que o tambor gire e arme o cão para o próximo disparo, não sendo necessário engatilhar manualmente, permitindo um disparo a cada turno de ação. Esse é o mecanismo dos revólveres.

Semiautomática (CDT: 3)

São armas com a capacidade de ejeção automática da cápsula e armamento automático do cão após cada disparo, permitindo que a arma emita **até 3 projéteis por disparo em um mesmo turno de ação**. Esse mecanismo é usado nas pistolas e em alguns rifles modernos. A maioria das armas automáticas também possui opção de disparo semiautomático. Todas as armas Semiautomáticas podem também ser alteradas para o modo de tiro único (CDT 1) e (em alguns casos) para o modo de dois tiros (CDT2) com um movimento de um mecanismo mecânico na arma, normalmente próximo ao gatilho da arma. Possibilita um disparo a cada turno de ação, mas a troca do modo de disparo pode tomar seu turno de ação, ou ao menos impossibilitar disparo em turnos consecutivos.

Burst Fire (CDT: 4)

Armas com este modo podem emitir disparos de rajadas curtas, com **4 projéteis por disparo no turno de ação do personagem**. Não causa recuo significativo quando disparada nesse regime de fogo. Possibilita um disparo a cada turno de ação e sua alteração de modo de disparo (se houver) se enquadra como descrito nas semiautomáticas.

Automática (CDT: 5 ou +)

Estas armas são capazes de emitir uma rajada de projéteis a cada disparo, variando conforme a arma, mas sendo um **mínimo de 5 projéteis por disparo no mesmo turno de ação (cada arma terá suas possibilidades descritas)**. Basta manter pressionado o gatilho para conseguir a rajada. Caso haja mais de um modo de disparo, a troca funciona como já descrito nas semiautomáticas.

Quando é feita a rolagem de uma Perícia de Arma de Fogo, usando uma CDT maior que uma bala por turno, e obtém um sucesso, não necessariamente todas as balas irão atingir o mesmo alvo. Se não houver o Recuo contabilizado nisso (com alguma forma de anular o recuo, como será indicado mais adiante), deve usar **o valor obtido no teste e retirar 1 ponto do resultado em cada bala além da primeira**; desta forma, será definido, em comparação com seu Valor de Teste, quais balas atingiram um alvo com sucesso e quais não, inclusive se alguma foi Sucesso Aprimorado ou Sucesso Crítico, ou mesmo Falha ou Falha Crítica.

Exemplo: se uma arma com capacidade de 2 ou 3 tiros por turno, e está estabilizado seu Recuo, um Jogador consegue um resultado de 45, tendo Perícia na arma de 46, significa que a segunda bala o resultado é de 46 (+1 por ser a segunda bala, mas ainda dentro do seu limite de Perícia e atingindo o mesmo alvo) e sua terceira bala é 47 (+2 por ser a terceira bala, sendo acima de seu valor de sucesso, o que acarreta erro automático dessa bala). No mesmo exemplo, se o resultado fosse de 4, a primeira bala seria um Sucesso Crítico, enquanto as outras duas um Sucesso Aprimorado (respectivamente 5 e 6). Já uma terceira possibilidade, o Jogador tirou um resultado de 93, em que as duas primeiras seriam uma falha simples (93 e 94) enquanto a terceira seria uma Falha Crítica (95).

RECUO

Toda arma possui uma força aplicada em uma direção oposta a disparada pela arma no momento que o projétil é ativado para um disparo devido a força exercida pela combustão interna gerada.

Quando em **modo de CDT com mais de um tiro no turno**, após a primeira bala, as demais, **apesar de um único**

teste rolado, recebem modificadores acumulativos no resultado inicial do teste do Jogador, fazendo com que a mesma possa tomar trajetórias erradas ao alvo principal.

Exemplo: se uma arma com capacidade de 2 ou 3 tiros por turno, um Jogador consegue um resultado de 45, tendo Perícia na arma de 50, se tem um Recuo 5, significa que na segunda bala o resultado é de 50 (ainda dentro do seu limite de Perícia e atingindo o mesmo alvo) e sua terceira bala de 55 (acima de seu valor de sucesso, o que acarreta erro automático dessa bala)

Para se evitar penalidades de Recuo é necessário o uso de meios práticos pessoais, como usar as duas mãos ao invés de uma ou mesmo suportes especiais para a estabilização da arma, o que normalmente se aplica a armas mais pesadas. Quanto maior a potência do disparo e sua CDT, maior o seu Recuo, variando conforme a arma e definidas em:

Recuo Suave

Acontece em Revólveres e algumas Pistolas, comum em CDT do tipo Manual e Mecânica. **Modificador de Recuo** aumenta o resultado do teste em **+5 a cada tiro adicional** (além da primeira bala). Pode ser anulado e **estabilizado** a ponto de causar impacto mínimo (1) no teste **utilizando-se as duas mãos na arma e aplicando força leve (mínimo de FR 10)**.

Recuo Médio

Acontece com Revólveres, Pistolas e Submetralhadoras, comum em CDT do tipo Semiautomático ou Burst Fire. **Modificador de Recuo** aumenta o resultado do teste em **+10 a cada tiro adicional** (além da primeira bala). Pode ser anulado e **estabilizado** a ponto de causar pequeno impacto (2) no teste **utilizando-se as duas mãos na arma e aplicando força considerável (mínimo de FR 15)**.

Recuo Forte

Acontece com armas de maior potência, como muitos rifles, escopetas, espingardas e metralhadoras, comum em CDT do tipo Semiautomático ou Automático. **Modificador de Recuo** aumenta o resultado do teste em **+15 a cada tiro adicional** (além da primeira bala). Pode ser **parcialmente anulado e estabilizado utilizando-se as duas mãos na arma e aplicando força considerável (mínimo de FR 15), passando a ter modificador, por bala adicional, de +5**. Usando as duas mãos e alguns sistemas mecânicos e suportes especiais podem estabilizar a arma no corpo (apoio adicional de ombro) ou mesmo em superfícies (como o uso de tripés), normalmente anulam o Recuo da arma (mínimo de 1). Personagens com FR 30 (provavelmente não-humanos) poderiam estabilizar parcialmente a arma com modificador mínimo (1) sem aparatos mecânicos, mas utilizando ambas as mãos, enquanto que aqueles com FR 40 poderiam fazer o mesmo anulando completamente seu Recuo.

Recuo Pesado

Acontece com armas pesadas como metralhadoras e armas longas com calibre 7.5mm ou maior, comum em CDT do tipo Automático. **Modificador de Recuo** aumenta o resultado do teste em **+20 a cada tiro adicional** (além da primeira bala). Pode ser **anulado e estabilizado utilizando-se de alguns sistemas em conjunto como** as duas mãos, sistemas mecânicos para apoio de ombro e suportes especiais em superfícies (como o uso de tripés) ou montados em veículos podem ser estabilizados para Recuo 10 ou 5. Personagens com FR 30 (provavelmente não-humanos) poderiam estabilizar parcialmente a arma com modificador de +10 mesmo sem aparatos mecânicos, mas utilizando ambas as mãos, enquanto aqueles com FR 40 poderiam ter um Recuo 5 e apenas aqueles com 50 ou mais de FR poderiam estabilizar com sua força totalmente estas armas, anulando seu Recuo.

MUNIÇÃO

Elemento fundamental, embora distinto da arma, em que cada tipo de Arma de Fogo utiliza munição de um determinado calibre. A numeração de calibre determina o diâmetro do projétil usado na arma. Por exemplo, uma munição do tipo Calibre 38 significa que o projétil desta munição tem 0.38 polegadas de diâmetro (aproximadamente 9,6mm). De acordo com o calibre da munição é determinado o dano básico da arma e alguns outros detalhes.

Além do dano, dependendo do tipo de carregador de munição da arma, pode definir o **tempo de recarga** da mesma que afeta a ação de retornar a usar a mesma em uma rodada ou cena. Este tipo de carregamento pode ser balas (projéteis) ou tipos de estojos que carregam várias balas de uma vez.

Na descrição da munição, de cada Arma de Fogo, é indicada pelo **Tipo de Carregamento** seguido do modelo da munição – em alguns casos possui entre () uma indicação de tempo de recarga extra, normalmente para Armas de Fogo com um grande tamanho de projétil.

Tipos de Carregamento:

CÂMARA: projéteis precisam ser carregados um a um em um, manualmente, em uma câmara dentro da própria Arma de Fogo. Comum em algumas escopetas, espingardas e rifles ou mesmo artilharia pesada. O **tempo de recarga é de 1 turno de ação por CADA projétil**. Equipamentos mais pesados e robustos, como armas do tipo Artilharia podem ter munição maior e bem mais pesada, necessitando de mais tempo para recarga – nestes casos.

TAMBOR: projéteis precisam ser carregados um a um em um tipo de estojo já acoplado à arma. Comum em revólveres. O **tempo de recarga é de 1 turno de ação por CADA 2 balas**. Existem modelos que se utilizam de tambores novos já pré-carregados, utilizando armas adaptadas para tal ou mesmo de recarregadores (acessória que puxa todos os projéteis ao mesmo tempo em uma recarga manual), nestes casos, considere que o tempo de recarga é de 1 turno de ação para munição completa.

CLIP ou PENTE: projéteis ficam armazenados em um tipo de estojo que é acoplado na arma no carregamento. O recarregamento consiste em pressionar uma alavanca na arma que elimina o pente vazio e em seguida o atirador encaixa o pente cheio, destravando, a arma para utilizá-la. Comum em pistolas, submetralhadores, carabinas e algumas metralhadoras e fuzis. O **tempo de recarga é de 1 turno de ação por CADA pente**.

CINTA: projéteis ficam armazenados em um tipo cinta enfileirada com diversos projéteis que são encaixados em um trilho interno na Arma de Fogo. O recarregamento é mais complexo e envolve maior peso, tornando esta ação mais trabalhosa e demorada. Comum em metralhadoras e alguns canhões. O **tempo de recarga é de 2 turnos de ação por recarga de cinta**.

OBS.: determinadas Manobras de Combate podem acelerar e eliminar o tempo de recarga, assim como determinados aparatos mecânicos ou tecnológicos.

Munições especiais e tipo de dano:

Além da munição tradicional que cada arma de fogo utiliza, existem alguns tipos especiais de munições capazes de causar efeitos diversificados e específicos.

BALAS DE BORRACHA (munição não-letal)

Neste tipo de munição as balas são feitas de borracha ao invés de metal. Normalmente usadas em controle de tumultos, são improváveis de causar danos letais (mas fatalidades podem acontecer dependendo do ponto de impacto e circunstâncias atenuantes). Seu **dano é igual ao dano normal da arma se usasse balas normais, mas sendo Dano Contundente** – algumas circunstâncias o dano deve ser considerado agravado e aplicado direto nos PVs, como um tiro no olho, na garganta etc. o que pode deixar sequelas graves ou mesmo matar a vítima. Tiros de **Sucesso Crítico necessitam de um teste de CON com aumento de 3 níveis de dificuldade para que a vítima não desmaie por 1D6x10 minutos** (após 5 minutos pode fazer testes com aumento de 3 níveis de dificuldade de CON para ver se consegue despertar – apenas um teste a cada 5 ou 10 minutos).

COP-KILLER

Conhecida por perfurar coletes à prova de balas. São projéteis revestidos de um composto especial de metais em sua ponta, de modo a reduzirem a resistência de objetos de proteção como os coletes Kevlar. No mercado negro é vendido em preços muito altos devido à grande caçada que a polícia e o FBI fazem a este tipo de armamento. Raríssimas são as agências que fazem uso deste material, pois não é bem visto. Possui **RIP 5** sendo de **Dano Balístico**; se usada as regras de Balas Alojadas/Transpassadas, **adicione +5 ao valor resultante** nos dados rolados.

EXPLOSIVA

Neste tipo de munição, o projétil possui um orifício de um milímetro de diâmetro e cinco de profundidade (padrão) na ponta, inserido neste espaço uma gotícula de glicerina (ou pólvora), fechando com um pouco de chumbo derretido. Após o disparo, a carga líquida sofre uma aceleração violenta, e se comprime para trás; quando a bala atinge o alvo, a substância se expande para frente. Com isso, ao contato a bala explode e se fragmenta tal qual uma granada, podendo causar ferimentos gravíssimos em um raio maior a partir do ponto de impacto. Trata-se de uma munição extremamente perigosa, visto que pode estragar a arma que a dispara, explodindo em seu cano (existem casos relatados). É um tipo de munição ilegal no mundo presente (proibida pela convenção de Genebra), embora muito usada em larga escala de forma ilegal. Causa **aumento de 2 graus de dano** e aumenta a área de efeito em +1D10 cm além do normal. Possui **RIP 3** com **Dano Balístico**; se usada as regras de Balas Alojadas/Transpassadas, **reduza -15 do valor resultante** nos dados.

EXPLOSIVA CASEIRA

Serviço feito de forma caseira em que cortes em "X" na ponta de um projétil de chumbo redondo transformam-na em bala expansiva e fragmentável, pois esta se abre no disparo e se fragmenta no impacto no alvo. Como se abre antes, no entanto, diminui seu poder de penetração, apesar de maior dano. Causa **aumento de 1 grau de dano** e aumenta a área de efeito em +1D10 cm além do normal. O **alvo recebe bônus de +1 no seu IP** (caso não tenha IP, passa a ser considerado como se tivesse 1 para o dano desta bala) e **Dano Balístico**; se usada as regras de Balas Alojadas/Transpassadas, **reduza -5 do valor resultante** nos dados rolados.

DUM-DUM

Munição de efeito expansivo ou fragmentável, conhecida também como munição de ponta oca (hollow point), é considerada totalmente desumana. O princípio de funcionamento baseia-se na dinâmica de fluidos: após penetrar no meio (aquoso ou gelatinoso) é criada uma zona de pressão no interior da concavidade do projétil que força as extremidades (bordas) da ogiva para fora, fazendo "aflorar" o projétil. Dessa forma, não ocorre a transfixação, nem ricocheteia, pois toda a energia do projétil é transferida imediatamente ao corpo atingido com a fragmentação desta. Ou seja, ao perfurar um alvo, se desfragmenta e não o atravessa. Em quase todos os casos são impossíveis de serem usadas para identificação balística da arma porque se fragmentam quando atingem o alvo. Causa **aumento de 1 grau de dano nos PVs e 1D10 nos PAs se atingir o alvo passando de seu IP**, ou seja, após reduzir do IP, se causar pelo menos 1 ponto de dano no alvo, é feita uma rolagem adicional de +1D de dano e somado o valor para descontar dos PVs e dos PAs (em mesma proporção),

além do dano original passado. Possui **RIP 1** com **Dano Balístico**; se usada as regras de Balas Alojadas/Transpassadas, **reduza -25 do valor resultante** nos dados rolados.

FESTIM

Este tipo de munição não possui balas normais, mas é composto de pequeno chumaço que não percorre mais do que 3 metros de distância, embora visivelmente e auditivamente similar à uma bala normal – com exceção dos efeitos do impacto da bala em objetos e no solo. Embora não afete nenhum alvo além dos **3 metros de distância**, qualquer alvo até essa distância pode sofrer um dano quase completo da arma com bala normal, considere que o dano, neste caso seria **igual ao da arma -2 pontos em DB (mínimo de 1 de dano)** com **Dano Balístico**.

FMJ (Full Metal Jacket)

Conhecida também como encamisada ou enjaquetada. Seu projétil de chumbo é revestido com uma casca de metal forte (geralmente ligas de cobre) e apesar de ter uma penetração maior, mesmo em alvos blindados, não tem o mesmo poder das explosivas. As munições FMJ também são menos seguras para o uso urbano, pois são altamente transfixantes e, após atingir o oponente, podem ferir outras pessoas. Causa **aumento de 1 grau de dano**, com **chance de 60% de atravessar o alvo** (se causar dano real) acertando o que estiver atrás; **50% de chance de atingir um terceiro** (se causar dano real); e assim por diante **até o mínimo de 10% de chance** de atravessar um alvo – um Sucesso Aprimorado aumenta a probabilidade em +10% e um Sucesso Crítico em +20%. O dano é reduzido conforme regras de Balas Transpassadas explicadas mais adiante. Possui **RIP 6** com **Dano Balístico**.

OBS.: 1) se os corpos/alvos a serem atravessados tiverem resistência menor, a porcentagem pode aumentar, ou reduzir se forem mais resistentes. Atravessar a palma de uma mão tem muito menos resistência (bônus de +15%), por exemplo, do que o tronco desta mesma pessoa. Da mesma forma, alvos muito próximos ou próximos ao disparo da arma também podem contar para aumentar a porcentagem inicial de transfixação da arma.

2) desconsidere as regras de probabilidade indicadas em Balas Alojadas e Transpassadas, mais adiante, visto que esta munição muda completamente isto.

GREASY

Na munição é adicionada uma porção de chumbinho, que faz com que não saia do corpo do alvo, havendo transferência total da energia cinética da bala para o alvo. Causa **aumento de 2 graus de dano**. Possui **RIP 1** com **Dano Balístico**; se usada as regras de Balas Alojadas/Transpassadas, **reduza -30 do valor resultante** nos dados rolados.

LASER

São modelos de armas similares as versões comuns com balas, mas com um sistema diferenciado que lhe permite disparar um feixe de laser de alta temperatura capaz de causar alto poder destrutivo. Uma arma laser tem capacidade de mil disparos, precisando ser reparada de tempos em tempos para manter seu devido funcionamento ou a cada 1000 disparos (aproximadamente). Todo o dano tem como base sua versão original com balas tendo um **aumento de 2 graus de dano**. Possui **RIP 15** com **Dano Destrutivo**.

MERCÚRIO

Mesmo processo da munição explosiva, mas ao invés da gota de Glicerina, é usada gota de mercúrio. Estes projéteis aumentam a capacidade destrutiva porque não atravessam o corpo, aumentando as chances de balas alojadas. Causa **aumento de 1 grau de dano**. Possui **RIP 1** com **Dano Balístico**; se usada as regras de Balas Alojadas/Transpassadas, **reduza -20 do valor resultante** nos dados rolados.

PLASMA

Com o conhecimento devido, qualquer arma pode ser alterada para comportar munição de plasma. Obviamente, depois de alterada, a arma só aceitará este tipo de munição. Além disso, sua vida útil é drasticamente reduzida para,

no máximo, até 1 semana de uso contínuo – afinal a arma não foi originalmente produzida para suportar descargas de plasma. Um pente de plasma é capaz de comportar até um máximo de três vezes a quantidade de cartuchos/balas que normalmente possibilitaria. Todo o dano de uma arma alterada, ou arma original de plasma causa **aumento de 2 graus de dano**. Possui **RIP 10** com **Dano Destrutivo**.

PLASMA CONCENTRADO

Versão em que se concentra uma maior quantidade de plasma em um mesmo espaço. Ao atingir um alvo, a descarga queima muito mais com uma pequena explosão de impacto. O conhecimento tecnológico para produzir munições deste aspecto deve ser muito elevado – além de ter recursos muito avançados para tal. Diferente da munição de plasma comum, não é eficiente para transformar uma arma comum, pois existem 20% de chance da arma se autodestruir a cada disparo – aumentando esta possibilidade em +10%, cumulativo, para cada novo pente usado em um período inferior a 20 minutos. Da mesma forma, é capaz de comportar até um máximo de três vezes a quantidade de munição para disparos disponível que normalmente possibilitaria uma arma normal. Causa **aumento de 3 graus de dano**. Possui **RIP 15** com **Dano Destrutivo**.

PRATA

Normalmente é uma munição utilizada contra Licantropos e outros seres que são vulneráveis a este material. Contra qualquer outro alvo as balas são menos danosas. Cada ser tem seu próprio modificador contra estas armas, sendo que para qualquer outro, **não vulnerável a ela, tem -1 dado de dano**. Inicialmente não possui nenhum tipo de **RIP**, causa **Dano Balístico**.

TRAÇADOR ou TRAÇANTE

Desenvolvida com revestimento de material luminescente. Permite melhorar a mira à noite ou indicar a direção de um alvo para os demais aliados. À noite, após primeiro tiro, facilita os demais disparos, em uma mesma direção (o Mestre pode aceitar variações se o movimento não for muito brusco e exagerado), de modo a não ter redutores pela escuridão (somente parcial) e ainda receber um bônus de 1 nível em testes consecutivos no mesmo alvo. Causa **Dano Balístico**.

URÂNIO EXAURIDO

Utilizado somente em munições de armas longas e pesadas. Apesar de o urânio ser exaurido, esse material sempre guarda resíduos radioativos, podendo causar câncer em quem o manuseia em médio ou longo prazo. Devido sua rigidez, causa bônus de **+5** de dano em **DB**. Possui **RIP 6** e **Dano Balístico**.

ALCANCE

Esta característica definirá o limite eficaz que uma Arma de Fogo pode disparar com sucesso. Além desse limite, o Mestre pode considerar 3 situações distintas:

- 1) Balas ainda podem se deslocar por pelo menos 10% a mais, embora com metade do dano possível e, além desta distância adicional, perde sua eficácia e cai sem força ao chão;
- 2) Disparos de feixes de energia podem atingir ainda 9 metros além do limite com metade do seu dano original antes de se desintegrarem no ar;
- 3) Munições explosivas caem 1,5 metros após seu limite máximo indicado (caem 3m a cada 1,5m percorrido além).

Na ficha descritiva com as Armas de Fogo, ALCANCE pode vir definido pela metragem máxima que a munição da arma atinge, mas, nos casos de munições explosivas, pode haver uma característica particular chamada Pulso (explicado melhor mais adiante); o qual representa a área atingida pela explosão a partir do ponto de impacto da munição em um objeto atingido. Comum em disparos de canhões, por exemplo.

MOD. INICIATIVA

Assim como qualquer outra arma, uma Arma de Fogo necessita de um determinado preparo e posicionamento para ser usada, o que acarreta pequenos modificadores nos testes de Iniciativa do personagem. Esta característica indicará qual o modificador usado pela arma a ser aplicado nos testes de Iniciativa em que o personagem for usar a Arma de Fogo em questão. Caso a arma já esteja preparada e apontada para o alvo corretamente, este modificador não é aplicado.

DANO

Indica os possíveis danos disponíveis para a Arma de Fogo, sendo dividido em 3 tipos, como acontece com todos objetos ou armas usadas: **Dano Base**, **Dano Aprimorado** e **Dano Crítico**. Em sua descrição serão definidos, **respectivamente por DB, DA e DC**, seguidos da indicação dos dados e valores de dano da arma e rolados conforme o resultado do ataque do Jogador/Mestre que realizou o ataque.

FORÇA DE IMPACTO (FI)

Como já explicado anteriormente, esta característica da Arma de Fogo indica quanto de impacto de seu ataque causa pela força do disparo e impacto da munição no corpo do alvo, normalmente aplicado quando o alvo atingido está protegido por um colete ou algum outro tipo de protetor balístico, de forma que este impacto cause dano cinético no alvo – mas em alguns casos, mesmo sem proteção, o alvo recebe a força de impacto pelo menos, empurrando-o ou derrubando-o. Este valor é indicado como um tipo de força que representará a possibilidade de **Dano de Impacto de 1D6+FR (bônus de força dessa FR do disparo da arma, chamada de FI), com resultado final alterado pelo Modificador de FI por Distância do Alvo**.

Este valor, salvo circunstâncias específicas, deve ser aplicado em um alvo com proteção balística, mas pode ser descontado se tiver também algum tipo de proteção cinética. Cada arma de fogo tem um valor de força denominado como FI (Força de Impacto) referente a potência de seu disparo, mas este valor pode ser aumentado ou reduzido dependendo da distância do alvo para a Arma de Fogo. Este modificador, se zerar o dano da arma, realmente anula o Dano de Impacto dela. Note que armas com FI, após aplicado os modificadores de distância, com valores zero ou menor não causam impacto ou impacto insignificante.

MODIFICADOR DE FI POR DISTÂNCIA DO ALVO

DISTÂNCIA DO TIRO	MODIFICADOR DE DANO
Queima-Roupa	+10 ao dano/FI
Próxima	+5 ao dano/FI
Base	sem modificador
Avançada	-3 ao dano/FI
Longa	-5 ao dano/FI
De Limitação	-10 ao dano/FI

O Empurro, exatamente como ocorre nas regras de Armas Brancas, é feito com Teste Resistido, mas neste caso é considerado o **FI da arma adicionado o Modificador de FI por Distância do Alvo** (tabela anterior), e

assim definindo o valor final da Força do Impacto.

Empurro Preparado: assim como em Armas Brancas, pode ser amenizado com um teste de Força com aumento de 5 níveis de dificuldade:

RESULTADO DO TESTE DE FORÇA	CONSEQUÊNCIA
Falha Crítica (100)	Pior resultado possível com perda do próximo turno de ação e aumento de 2 níveis de dificuldade em qualquer ação até seu próximo turno de ação efetivo. Ainda assim é necessária a rolagem do Dado de Fatalidade.
Falha Crítica (95-99)	Pior resultado possível com perda do próximo turno de ação e aumento de 2 níveis de dificuldade em qualquer ação até seu próximo turno de ação efetivo.
Falha	Alvo arremessado caindo no chão e com aumento de 1 nível de dificuldade em qualquer ação até seu próximo turno de ação. Perde seu próximo turno de ação.
Sucesso	Ameniza o resultado, com o alvo arremessado caindo sentado e com Modificador de Ajuste de -10% em qualquer ação até seu próximo turno de ação.
Sucesso Aprimorado	Ameniza o resultado, com o alvo arremessado caindo de joelhos (pode até rolar pelo chão antes) ou recostado sobre algo (parede, móvel etc.). Não há modificadores.
Sucesso Crítico	O alvo é empurrado, mas ainda se mantém de pé, reduzindo pela metade a distância que seria deslocado normalmente. Não há modificadores.

Empurro Desprevenido: como em Armas Brancas, tendo o alvo podendo usar apenas **metade (arredondado para baixo) do seu Valor Final de Força ou Constituição (selecionando aquela de maior valor)**, para fazer seu Teste Resistido. Não é possível fazer testes para amenizar o impacto, pois o alvo não se preparou para tal.

DURABILIDADE

Usada aqui com as mesmas regras explicadas anteriormente em Armas Brancas, indicando os valores de Durabilidade para um eventual ataque direto na arma ou mesmo quando a arma é usada de forma diferente do convencional, de forma física como, por exemplo, usada como tacape. Note que deve ser levado em consideração algumas partes da arma com Durabilidade diferente, como no caso do uso da coronhada de uma arma, que é uma região mais resistente.

DISTÂNCIA E DIFICULDADE DE UM DISPARO

Um dos fatores de decisão para a dificuldade de um tiro está relacionado à distância entre a arma e o alvo. Considere as distâncias com início na ponta da arma, entretanto, para armas menores como as pistolas, pode ser considerado a partir do ponto em que o atirador está. Este parâmetro pode variar dependendo do tipo de Arma de Fogo usada, mas, para definição de regras mais simples, serão indicados "níveis" de definição de distância.

DISTÂNCIA A QUEIMA-ROUPA

Refere-se a distâncias de **até 3m**, considerado quase impossível de se errar até pelos menos experientes no trato com Armas de Fogo. Esta medida é igual para todas as Armas de Fogo.

OBS.: se uma arma está **encostada no corpo do alvo**, a rolagem de dados da Perícia deve ser feita **apenas para decretar o tipo de dano** (DB, DA ou DC, já considerando o bônus de tiro em distância a queima-roupa). Em caso de **Falha, considere metade do Dano Base -2 pontos**; em eventual **Falha Crítica, considere metade do Dano Base** (uma Falha Crítica de resultado 100 pode ainda causar algum problema na arma, como travamento e não haver disparo).

DISTÂNCIA PRÓXIMA

Definida por distância além de Queima-Roupa mas ainda considerada bem próxima.

Acima de 3m até 9m.

DISTÂNCIA BASE

É a distância média que um atirador experiente pode atirar sem muitas dificuldades.

Acima de 9m até 20m.

DISTÂNCIA AVANÇADA

Distância amplas e com dificuldade de perceber com detalhes o alvo, gerando assim maior dificuldade.

Acima de 20m até 50m.

DISTÂNCIA LONGA

Grandes distâncias com alvo pouco nítido para o atirador, acarretando em uma grande dificuldade.

Acima de 50m até 90m.

DISTÂNCIA DE LIMITAÇÃO

Existem variáveis nesta categoria, começando por uma distância mínima quando **acima 100m até 500m (Limitação 1)** e aumentando em +500m a cada nível além. A cada nível, representado por um número, começando por 1, indica quantas vezes chega ao limite de 500m, multiplicando o nível por 500 para definir o máximo deste nível. Por exemplo, uma **Distância de Limitação 2** indica que é uma distância de até **1000m (500 x2)**, como a anterior ia até 500m, seria correto afirmar que a faixa de **Distância de Limitação 2 é acima de 500m até 1000m**. Note que o Alcance de cada Arma de Fogo irá definir até onde pode chegar o seu disparo, levando em consideração o limite de 10% além de seu alcance máximo (que neste caso, perde potência e fica com metade do valor de dano e de força de impacto). Esta categoria abrange enormes distâncias, consequentemente aplicando enormes dificuldades – sendo muitas vezes necessário algum utensílio de auxílio de mira para conseguir localizar ou ver nitidamente o alvo desejado, embora possam existir seres com poderes especiais ou capacidades especiais (muitas vezes sobre-humanas) que possam lhe permitir estes feitos com modificadores especiais que eliminem parte da dificuldade extrema imposta para tiros em tão longa distância. Uma tabela com exemplo de dificuldades de disparo é apresentada no módulo Anexo 1, página 358.

MODIFICADORES DE DISTÂNCIA PARA ARMAS DE FOGO

DISTÂNCIA	LIMITES DE DISTÂNCIA	MODIFICADORES DE DIFICULDADE
Queima-Roupa	Até 3m	Bônus de 2 Níveis
Próxima	Acima de 3m até 9m	Bônus de 1 Nível
Base	Acima de 9m até 20m	Sem modificadores
Avançada	Acima de 20m até 60m	1 nível
Longa	Acima de 60m até 100m	2 Níveis
De Limitação 1	Acima de 100m até 500m	3 Níveis
De Limitação 2	Acima de 500m até 1000m	4 Níveis
De Limitação 3	Acima de 1000m até 1500m	5 Níveis
De Limitação 4	Acima de 1500m até 2000m	6 Níveis
De Limitação 5	Acima de 2000m até 2500m	7 Níveis
E assim por diante aumentando +1 nível de dificuldade a cada +500m		

ESCOPETAS: DANO E ALCANCE

Regra especial para o dano e o alcance de armas de fogo do tipo Escopeta, na qual possui um disparo e balas que se fragmentam, **a cada 3 metros, reduzindo seu dano em -2 pontos, mas amplia sua área de efeito em mais 10cm.**

MIRA

Consiste no ato do personagem tomar um tempo seu para mirar bem antes de fazer o disparo, onde, até certo ponto, torna a probabilidade de acerto dele muito maior. Quanto mais tempo estiver parado mirando, melhores serão os modificadores para facilitar o teste. O tempo de mira é medido em turnos em situações de combate e em minutos para situações fora de combate. O máximo possível para receber bônus é de 3 turnos/minutos, além disso, não faz diferença alguma, podendo até piorar se algo tirar sua concentração nesta mira.

MODIFICADORES PARA MIRA

QUANTIDADE DE TURNOS	MODIFICADORES
1 rodada/minuto	Bônus de 1 nível
2 rodadas/minutos	Bônus de 2 níveis
3 rodadas/minutos	Bônus de 3 níveis

Durante o processo de mirar, o personagem deve estar mais concentrado nisto do que estiver acontecendo ao seu redor, por isso recebe aumento de 1 nível de dificuldade para qualquer teste de PER por mais de 3m de distância do foco de sua mira. Caso seja atacado e precise esquivar ou se defender, ou mesmo se distraído de alguma forma, perde todo o tempo gasto na mira.

Todas as regras de mira podem ser usadas para Armas Brancas de disparo, como arcos e bestas.

ACESSÓRIOS PARA ARMAS DE FOGO

Neste quesito será explicado alguns dos mais comuns acessórios para Armas de Fogo que possibilitam vantagens para mirar um alvo, visualizar no escuro ou estabilizar a arma evitando o Recuo. São apenas alguns exemplos comuns em ambientações modernas, podendo haver diversos outros mais nesta mesma ambientação ou ambientações futurísticas ou mesmo de fantasia. Alguns podem ser adaptadas para Arcos mais modernos.

. Adulterações Caseiras: Cano Serrado

Uma arma longa (espingarda, fuzil) com cano serrado tem seu alcance reduzido pela metade e sua Mod.Iniciativa é reduzido em 2 pontos (tornando a arma mais rápida para se usar). Essa modificação é usada para combates em curtíssimas distâncias, podendo ser disparada em luta corpo-a-corpo. Por tornar a arma menor, ela pode ser mais facilmente ocultável. Ilegal na maioria dos países.

. Adulterações Caseiras: Coronha Extraída

Essa modificação consiste em serrar ou remover a coronha de uma arma longa (fuzil, espingarda, etc.) deixando apenas um cabo de pistola, o que permite disparar uma arma longa com apenas uma das mãos sem modificadores iniciais e torná-la mais ocultável. A eliminação da coronha impede que se use o apoio de ombro para eliminar o recuo da arma.

. Adulterações Caseiras: Silenciador caseiro

Grande parte do ruído da detonação é produzida pela expansão dos gases, tem aquele silvo supersônico que a bala faz

quando disparada. Para fazer um silenciador caseiro, basta furar buracos no cano da arma, vários deles. Isso permite que o gás escape e a bala saia abaixo da velocidade do som. Se furar errado, a arma explode na sua mão. O Alcance da arma cai pela metade também devido a esse dano no cano.

. Apoiador: Bipé

Elimina ao mínimo a penalidade de Recuo de Armas longas (Carabinas, Fuzis, Metralhadoras) quando apoiado neste.

. Apoiador: Tripé

Elimina ao mínimo a penalidade de Recuo de Armas longas quando disparadas estando montadas em tripés montados. Comum em Metralhadoras e de Artilharia.

. Apoiador de Ombro

Um tipo de protetor usado para amortecer o impacto de Armas de Fogo de cano longo que são apoiadas no ombro suprimir o recuo delas em um disparo. Possuem IP Cinético de 7 e ameniza em 1 ponto o Recuo (mínimo de 1).

. Carregadores Estendidos

Carregadores ou Clips de munição com mais balas no magazine. Em vários formatos: caracol duplo, tambor, caixote,"J", modulares, cilíndrico, etc. Comportam mais balas que os convencionais, em geral acima de 40 tiros, sendo comum o de 50, 80 e até de 100 projéteis.

. Compensador de Recuo

Mecanismo que reduz a penalidade de recuo das Armas de Fogo. Assim um fuzil de assalto equipado com compensador poderia ser disparado com ambas as mãos SEM o apoio de ombro e não sofrer modificador de recuo em tiros múltiplos.

. Dispersor de Chamas

Usado em fuzis, metralhadoras e demais armas longas automáticas, diminui o brilho do disparo e assim dificulta a localização do atirador.

. Extensor de Cano

Amplia o comprimento do cano de armas curtas (pistolas, submetralhadoras, etc.) as transformando em armas longas, de forma a dobrar o Alcance desta Arma de Fogo originalmente curta.

. Lanterna Tática

Tipo de lanterna comum montada sob o cano da Arma de Fogo, é usada para encontrar o alvo no escuro e/ou iluminar o campo de visão. Elimina completamente as penalidades devido à escuridão total ou parcial até 20m e um raio de até 3m. Oponentes que estiverem sob o feixe de luz podem ser cegados temporariamente. Adaptável para Arcos e Bestas.

. Mira de Ferro

Equipamento mecânico que acopla na parte superior de uma Arma de Fogo e que aparece uma marcação na lente indicando o ponto do disparo. A aproximação da lente é mínima, usado mais para orientação do disparo. Existem versões exclusivas para Arcos e Bestas.

. Mira Eletrônica

Tem tamanho mais discreto, possui um sistema eletrônico que aponta a mira em sua lente, possibilitando regulagem para aproximação como um binóculo. Pode ser usado tanto para armas menores como para de canos longos. Adaptável para Arcos e Bestas.

. Mira Laser

Equipamento eletrônico que emite um pequeno feixe luminoso laser, normalmente vermelho, marcando com um ponto o local do disparo. Existem versões exclusivas para Arcos e Bestas, embora possa ser adaptado de um tipo de arma para outra sem muitas dificuldades.

. Mira Noturna

Um sistema de pontaria ótica, similar ao Mira Telescópica, mas que, ao invés de aproximação do alvo através de lentes, possui visão ultravioleta que permite a visualização do alvo na escuridão total (embora sem definição real das dos espectros de cores, definindo tudo em tons de branco, preto e cinza).

. Mira Telescópica

Equipamento mecânico que acopla na parte superior de uma Arma de Fogo, normalmente para armas de cano longo, de forma a ampliar a visão do atirador permitindo que ele consiga efetuar disparos precisos a uma distância grande, reduzindo seus modificadores por distância. Possui um marcador similar à Mira de Ferro, mas neste caso as lentes ampliam o alvo como um binóculo. Existem versões exclusivas para Arcos e Bestas.

. Silenciador

Um tipo de tubo que abafa o som do disparo de uma arma, silenciando quase 100% a arma e dificultando que escutem o disparo vindo da mesma. Usado em Pistolas e Submetralhadoras.

. Supressor de Gases

Têm o mesmo efeito dos silenciadores, mas para fuzis, rifles e demais armas longas.

ACESSÓRIOS PARA ARMAS DE FOGO (ou Arcos e Bestas)

ACESSÓRIO	ARMAS	MIRA	RECUO	OBS
Cano Serrado	de cano longo	-	-	Bônus de +2 no Mod.Iniciativa, mais ocultável, mas o Alcance cai pela metade
Coronha Extraída	de cano longo	-	+1	Bônus de +1 no Mod.Iniciativa, mais ocultável, mas aumenta o Recuo
Silenciador caseiro	qualquer arma	-	-	Silencia, mas o Alcance cai pela metade
Bipé	Rifles	-	elimina	Para Recuo (mínimo de 1)
Tripé	Metralhadoras ou Artilharia	-	elimina	Para Recuo (mínimo de 1)
Apoiador de Ombro	Fuzil	-	-	Ameniza impacto de recuo no uso prolongado, em 1 ponto (mínimo de 1)
Carregadores Estendidos	qualquer arma	-	-	Varia, aumentando a quantidade de balas por pente
Compensador de Recuo	de cano longo	-	elimina	Para Recuo (mínimo de 1)
Dispensor de Chamas	qualquer arma	-	-	Elimina brilho do disparo da arma
Extensor de Cano	de cano curto	-	-	Dobra Alcance
Lanterna Tática	qualquer arma	-	-	Iluminação/ofuscação
Mira de ferro	qualquer arma	Bônus de 1 nível	-	Bônus Perícia
Mira Eletrônica	qualquer arma	Bônus de 2 níveis	-	Bônus Perícia
Mira Laser	qualquer arma	Bônus de 3 níveis	-	Bônus Perícia
Mira Noturna	qualquer arma	-	-	Para atirar no escuro sem redutor de mira
Mira Telescópica	qualquer arma	Bônus de 4 níveis	-	Função binóculo
Silenciador	de cano curto	-	-	Silenciador
Supressor de Gases	de cano longo	-	-	Silenciador

BALAS ALOJADAS E TRESPASSANTES

As regras adiante devem ser usadas com moderação para não impactar no bom andamento do jogo e diversão, evitando muita demora em todos os combates. Aconselha-se o uso das regras para situações mais apropriadas e talvez para ambientações mais realistas e detalhadas. Podendo ou não ser usada em conjunto com as regras de Dado de Fatalidade de forma a ampliar as possibilidades de balas alojadas e/ou trespassantes.

Quando um personagem atira em um alvo e consegue lhe causar dano, o grau de sucesso de seu teste definirá as possibilidades das consequências da bala disparada pela arma. Quando o atacante consegue um **Sucesso**, **considere que significa que a bala passou raspando**.

DISPARO COM SUCESSO APRIMORADO

O Mestre faz uma **rolagem de 1D100** em que **30% ou menos** significa que a **bala ficou alojada** e de **31% a 70%** a **bala perfurou e trespassou** o corpo do alvo, seguindo as regras indicadas mais adiante. Valores acima de 70% significam que pegou de raspão, embora de forma um pouco mais profunda do que no Sucesso.

DISPARO COM SUCESSO CRÍTICO

O Mestre faz uma **rolagem de 1D100** em que **50% ou menos** (adicionados os bônus de Dado de Fatalidade) significa que a **bala ficou alojada** e de **51% a 80%** (valores ampliam se considerado os bônus de Dado de Fatalidade) a **bala perfurou e trespassou** o corpo do alvo, seguindo as regras indicadas mais adiante. Valores acima destes significam que pegou de raspão, embora de forma profunda, criando um rasgo maior no corpo.

BALAS TRESPASSANTES

Balas que trespassam um alvo, ou seja, entram em um corpo, atravessando-o e saindo do lado oposto. Estas ainda podem causar danos em outros objetos que estejam na mesma reta do disparo e que estejam atrás do alvo original (ou na frente ou do lado, depende da origem do disparo para o alvo). Sempre que ocorrer de uma bala trespassar um alvo, ela reduz seu limite de distância máximo (que normalmente percorre em um disparo), que cai pela metade e, a cada novo alvo, novamente é reduzido pela metade, na mesma forma o seu dano vai se reduzindo um grau abaixo conforme as regras de dano. Se preferir, **para regras rápidas, considere que um Sucesso Aprimorado a bala trespassou o alvo** (neste caso desconsiderando uso das regras de Dado de Fatalidade).

Exemplo: se uma bala causa dano de 2D10 em seu crítico em um alvo, ao trespassar o alvo original e atingir um segundo alvo, o dano passará a ser de 2D6, para um terceiro alvo, 1D10; para um quarto alvo 1D6 e não causará dano algum em um quinto alvo, pois terá perdido toda sua potência efetiva – talvez poderia rasgar algo muito frágil como um papel, por exemplo, mas só algo do tipo.

>> COMO DEFINIR SE UM ALVO POSTERIOR FOI ATINGIDO

Primeiramente, o segundo alvo deve estar na linha de tiro após o primeiro alvo, em seguida adicione **+10 pontos ao valor original de sucesso do atirador**, e se ainda houver ao menos um Sucesso, considere que o segundo alvo foi atingido e se faz a mesma probabilidade de Alojamento ou Trespasar da bala da mesma forma que no primeiro. E assim por diante, sempre **adicionando, cumulativamente, +10 ao resultado** a cada novo alvo enquanto houver também possibilidade de dano e dentro da distância limite da bala.

>> DANO CONTÍNUO

Ocorre apenas nos casos que não possuem definição indicada pelos Dados de Fatalidade. Desta forma, os

alvos trespassados perdem 1 Ponto de Vida por rodada de munição de pistolas, revólveres e submetralhadoras, 2 PVs/rodada para munição de carambinas, escopetas e espingardas, 3 PVs/rodada para rifles (rifles do tipo antitanque são 4 PVs/rodada) e metralhadoras, enquanto que para armamentos maiores é, no mínimo, 4 PVs/rodada. Armas de feixe podem cauterizar o ferimento após seu ataque (dependendo do tipo de arma), mas caso não o faça, considere a mesma regra. Isso passa após feito um simples teste de Primeiro Socorros ou no caso de seres especiais que curem o ferimento completamente.

BALAS ALOJADAS

São as balas que perfuram o alvo sem atravessar seu corpo, se alojando neste. Se preferir, para regras rápidas, considere que um Sucesso Crítico a bala se alojou no alvo (neste caso desconsiderando uso das regras de Dado de Fatalidade).

>> DANO CONTÍNUO

Ocorre apenas nos casos que não possuem definição indicada pelos Dados de Fatalidade. Diferente do dano de balas trespassadas, as alojadas causam dano interno a cada 10 minutos, embora o movimento brusco do local ferido ocasione dano adicional (mesmo valor indicado a cada 10 minutos). Desta forma, os alvos com balas alojadas perdem 1 Ponto de Vida a cada 10 minutos para munição de pistolas, revólveres e submetralhadoras, 2 PVs para munição de carambinas, escopetas e espingardas, 3 PVs para rifles (rifles do tipo antitanque são 4 PVs) e metralhadoras, enquanto que para armamentos maiores é, no mínimo, 4 PVs. Armas de feixe não ficam alojadas.

Isso passa somente após a retirada da bala que pode ser feito com teste de Primeiros Socorros (2 níveis de dificuldade se estiver com equipamentos certos ou 3 níveis com improvisados) ou com Cirurgia (reduza 1 nível das dificuldades indicadas em Primeiros Socorros) – caso o ataque tenha sido um Sucesso Crítico, considere que a bala ficou em local delicado, aumentando em +1 nível a dificuldade no teste. A região, após sucesso na retirada da bala, fica ainda sensível por 1D6-1 dias (no ataque com Sucesso Aprimorado) ou 1D10-1 (no Sucesso Crítico), podendo ser reduzido o tempo à metade com teste de CON com 3 níveis de dificuldade.

OBS.: estas regras podem ser facilmente adaptadas para outros tipos de disparo, como para flechas, por exemplo. Embora trespassar com uma flecha recaía o dano em dois graus ao invés de 1 como nas balas.

BALAS PERDIDAS

Regra usada apenas se o Mestre achar necessária e ocorrendo quando um atirador erra um alvo ao ter um resultado de Falha em seu teste (incluindo balas em tiros múltiplos que passem a se enquadrar como um resultado de Falha). Nestes casos, a bala pode acertar um alvo aleatório que esteja no Alcance da Arma de Fogo e em até 3m, da linha reta do disparo da arma e o alvo original, para os lados, cima ou para baixo do alvo original. Desta forma, por exemplo, um tiro falho em um alvo à 10m poderia atingir outro em 30m de distância, desde que este alvo esteja em uma área de até 3m da linha reta do disparo da arma e o alvo. O Mestre deve fazer uma rolagem de 1D100, onde o resultado deve ser conferido conforme os exemplos da tabela adiante:

RESULTADO DA ROLAGEM	POSSIBILIDADES
01	Atinge um outro alvo desejado (ou inimigo), que não seja o original, com Dano Crítico
02 e 03	Atinge um outro alvo desejado (ou inimigo), que não seja o original, com Dano Aprimorado
04 ao 06	Atinge um outro alvo desejado (ou inimigo), que não seja o original, com Dano Básico
07 ao 50	Não atinge alvos vivos ou objetos frágeis (paredes, muros, veículos etc.)
51 ao 80	Atinge objeto aleatório de pouca resistência – podendo acabar alojado em objetos de maiores e mais resistentes (muros, veículos etc.)
81 ao 94	Atinge um alvo aleatório com Dano Básico.
95 ao 97	Atinge um alvo aliado ou objeto que precisa estar intacto para o atirador, causando Dano Básico nele.
98 e 99	Atinge um alvo aliado ou objeto que precisa estar intacto para o atirador, causando Dano Aprimorado nele.
100	Atinge um alvo aliado ou objeto que precisa estar intacto para o atirador, causando Dano Crítico nele.

Situações com agravantes podem aumentar a probabilidade tendo aumento no valor final dos dados. Da mesma forma que personagens com muita sorte (**Aprimoramento Sorte**) podem ter o valor nos dados reduzido em **-10 pontos** ou mesmo aumentados em **+10 pontos** se tiverem muito azar (**Aprimoramento Azar**). Caso haja mais de um alvo em possibilidade de receber a bala, faça uma simples rolagem com o dado mais próximo à quantidade de possibilidades, definindo um ou mais números para cada um e role na sorte.

MANOBRAS ESPECIAIS COM ARMAS DE FOGO

Adiante será explicada algumas manobras possíveis com Armas de Fogo relacionadas a sequências de rajadas de tiros em um ou mais alvos, ou em áreas. Mais detalhes em Manobras de Combate no Capítulo de Perícias.

DISPARO EM ARCO

Ocorre quando um atirador faz um movimento em meio-círculo com a arma enquanto dispara uma rajada contra um grupo ou área determinada. Embora as chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, menores quantidades de bala acertarem um mesmo alvo.

Limitadores: semiautomática ou automática com CDT 2 a 5 (até 3m de área), CDT10 (até 6m de área) ou CDT maiores com área máxima (em metros) equivalente à metade de seu valor, arredondado para cima (exemplo: CDT20 com área máxima de 10m enquanto que CDT 21 seria 11m)

Sistema: o atirador recebe bônus de **+2% na Perícia da Arma de Fogo para cada alvo dentro da área de efeito da rajada. Alvos com Classe de Tamanho acima de Comum aumentam as chances concedendo +1% à Perícia à cada Classe acima desta para cada alvo;** por exemplo um alvo com Classe de Tamanho Imenso, está 2 Classes acima de Comum, então este alvo gera um aumento de +3% (2% além do bônus inicial).

Aleatoriedade: para definir quais alvos foram atingidos, o jogador **define um alvo ou ponto primário de início do disparo**, então faz sua rolagem, sendo **o resultado (com o bônus da manobra) referente ao acerto da primeira bala da rajada no alvo inicial da rajada e, a cada nova bala, some os modificadores de Recuo** (conforme regra já mencionada), **definindo então se acertará ou não novos alvos.** Caso seja um **Sucesso Aprimorado** no primeiro disparo, **considere acerto**

das duas primeiras balas no alvo prioritário e se Sucesso Crítico as três primeiras. O mesmo se aplica no alvo seguinte SE ainda houver balas na rajada, e assim por diante. Note que **alvos que ocupem mais de um quadrado são considerados como dois ou mais alvos conforme a quantidade de quadrados ocupados** (como se fosse mais de um alvo).

RAJADA CONTÍNUA

Ocorre quando um atirador pressiona o gatilho da arma em um ponto e dispara continuamente em uma rajada reta o máximo possível no menor tempo possível. São mais disparos, embora com um controle menor da arma.

Limitadores: semiautomática ou automática

Sistema: a cada turno de ação é disparada uma sequência de tiros contra um alvo e, se quiser, pode continuar perseguindo-o focando os disparos. **Continua os disparos mesmo nos turnos dos demais participantes do combate, mas a partir da segunda sequência de disparos, no turno seguinte ao seu, o teste tem aumento de dificuldade de -20%, cumulativamente.** Se o alvo se movimentar, esta dificuldade pode aumentar ainda mais (exemplos: -20% para alvo caminhando, -40% para alvo correndo ou se jogando atrás de algo grande, ou -55% para deslocamento em velocidades maiores que as de um humano normal). Qualquer um que entrar na frente pode levar um tiro e o próprio atirador tem dificuldades de parar em situações não esperadas (teste de Prontidão apropriado para cada situação). Qualquer ação de **defesa tem aumento de 1 nível de dificuldade** e, se quiser **continuar atirando ao se defender, pode ter um aumento, mínimo, de 1 nível de dificuldade** – variando esta dificuldade conforme a situação em questão.

RAJADA EM ARCO

Normalmente usada com metralhadoras e submetralhadoras, mistura a Rajada Contínua com Disparo em Arco, assim criando uma poderosa sequência de tiros em uma área. O atirador manipula a arma em meio-círculos indo e voltando dentro da área de efeito sem largar o dedo do gatilho.

Limitadores: como em Disparo em Arco, com mínimo de CDT 5 (normalmente submetralhadoras ou metralhadoras)

Sistema: segue **exatamente as mesmas regras de Disparo em Arco em conjunto com Rajada Contínua.**

Aleatoriedade: usa as mesmas regras, mas a cada sequência o alvo prioritário está em lados opostos, iniciando por onde começa a sequência de rajadas (que pode mudar se os alvos estiverem se movimentando). Por exemplo, um tiro da direita para a esquerda começaria no início do disparo no alvo mais a direita dentro da área do disparo e depois para o alvo mais para a esquerda no turno seguinte (pode ser de cima para baixo, inclinado etc., seguindo a mesma lógica).

ARREMESSO DE GRANADAS

Esta regra é específica para o uso de granadas de arremesso manual ou mecânico em um combate. Basicamente comparando o limiar de sucesso com a tabela abaixo e seguir as instruções. O resultado costuma ser bastante complicado para um acerto preciso.

RESULTADO NOS DADOS	EFEITO
Falha crítica	A granada pode quicar em algum lugar e voltar para o arremessador ou qualquer outro local que o atacante não gostaria.
Falha	A granada cai em algum ponto errado ou quica para longe (6 metros do alvo pretendido) – talvez acertando alvo aleatório.
Sucesso	Ela acerta próximo, mas quica e se afasta um pouco (até 3m de distância do alvo pretendido)
Sucesso Aprimorado	Cai exatamente na área do alvo dentro de seu limite de raio de explosão em até 1m de distância. Role 1D6 para alvos próximos e dentro da área da explosão: --> 1 ao 4 --> a explosão é normal para todos os demais dentro do raio de explosão --> 5 ao 6 --> a explosão causa dano aprimorado para todos os demais dentro do raio de explosão

Sucesso Crítico	<p>Cai em um ponto crítico para o alvo, talvez atingindo diretamente seu corpo ou área menos protegida.</p> <p>Role 1D6 para alvos próximos e dentro da área da explosão:</p> <p>--> 1 ao 3 --> a explosão é normal para todos os demais dentro do raio de explosão</p> <p>--> 4 e 5 --> a explosão causa dano aprimorado para todos os demais dentro do raio de explosão</p> <p>--> 6 --> a explosão causa dano crítico para todos os demais dentro do raio de explosão</p>
-----------------	--

EXPLOSIVOS

Algumas regras especiais são comuns a todo tipo de explosivo, sejam granadas, mísseis ou bombas diversas.

PULSO

Todo tipo de explosivo possui uma característica particular em sua descrição: o chamado *pulso*. O pulso possui dois valores, separados por uma barra. O **primeiro valor representa o raio de efeito mais potente da explosão**, enquanto o **segundo representa o redutor de grau dano a cada metro longe do ponto central da explosão – ambos indicados por Quadrados** (como já explicado antes, cada quadrado de mapa significa 1,5 metros). Ou seja, após a área representada no valor antes da barra, a cada x quadrados (representado pelo segundo valor **de Pulso, após a " / "**), é reduzido o dano em 1 grau.

Exemplo: uma granada de DB 2D6, DA 2D10 e DC 3D10, com pulso 2/1, foi jogada contra um personagem. O arremesso não foi preciso (Sucesso comum) e a granada quicou e atingiu uma área um pouco acima de 3 metros do alvo principal, próximo a outros personagens. Quem estiver até 3 metros (referente ao primeiro valor antes da barra que são 2 quadrados, ou seja, 3 metros) do ponto impacto central da granada receberá 2D6 de dano. Acima de 3m até 4,5m (3Q), qualquer um nesta área receberá 1D6 de dano (redução de 1 grau de dano), inclusive o alvo principal que se enquadra nesta área. Caso houvesse alguém acima disso, como não há mais grau menor de dano, o efeito seria considerado nulo (sem dano), talvez um pouco de fumaça, mas só.

EXPLOSÃO EM ESPAÇOS CONFINADOS

Quando explosões ocorrem em espaços apertados e confinados, o efeito da explosão fica contido e reverbera mais sobre os alvos dentro desta área, mas depende do Pulso da explosão, pois isso somente acontece se a área da explosão for inferior ao primeiro valor do Pulso da mesma, de forma que **a cada ponto que tenha em valor acima da área em que explode, o dano nos alvos dentro desta área explodida aumenta em +1 grau de dano**.

Exemplo: uma explosão de uma bomba causa DB 2D10, DA 3D10 e DC 4D10, com pulso 3/2 (ou seja, 4,5m / 3m, já que o Pulso é identificado por Quadrado que simboliza 1,5m cada unidade), é causada em uma sala de 3m². Em Sucesso padrão, todos os personagens dentro desta sala recebem dano de 3D10 (1 grau além do normal devido 1Q, ou 1,5 metro, a mais que tem de raio de explosão além do tamanho do espaço confinado), se fosse um Sucesso Aprimorado seriam 4D10 e se fosse um Sucesso Crítico seriam 5D10. Neste mesmo dano, se a sala fosse um cubículo de 1,5m, o dano seria de DB 4D10, DA 5D10 e DC 6D10 (2 graus acima devido a explosão base ser 3 metros além da área confinada).

OBS.: estruturas que não suportem o impacto do dano, sendo consideravelmente destruída, elimina parte do dano que reverbera. O Mestre pode considerar que apenas **até onde a estrutura aguentar será o dano máximo que um alvo possa receber de dano adicional** ao que receberia sem a reverberação do dano no espaço confinado.

EXPLOSÃO SUBAQUÁTICA

Efeitos de explosões **em ambiente submerso reduzem o efeito da mesma devido a "barreira" d'água que minimiza a propagação da explosão**. Por causa disso, considere que **qualquer efeito de explosão dentro d'água reduz o dano em dois graus e a área de efeito pela metade em 2 pontos (-2 no segundo valor de Pulso)**.

FI vs PULSO

Assim como as demais Armas de Fogo, os explosivos causam o chamado Força de Impacto – já explicado anteriormente – embora costume ter uma força muito maior devido ao poder da explosão. Esta força, indicada pelo FI do explosivo, tem relação direta com o Pulso deste, tendo **seu impacto máximo aplicado somente na maior área de dano**, ou seja, no que é **indicado no primeiro valor do Pulso** (antes da barra) e a mesma sendo **reduzida em 10 pontos a cada redução de grau de dano, indicado pelo segundo valor de Pulso** (após a barra).

Exemplo: em uma explosão de FI 30 e pulso 3/1, um alvo até 3 quadrados (4,5 metros) sofreria com uma FI máxima do explosivo, no caso 30. A cada novo quadrado além (ou 1,5 metros) essa força é reduzida em 10 pontos, devido ao indicativo de redução de dano (e também de força da explosão) no segundo valor do pulso. Assim, após 3Q e até 4Q (até 6m) o FI seria de 20, até 5Q (7,5m) seria 10 e após isso não teria mais força suficiente para afetar um alvo.

Como já explicado sobre FI, esta força arremessa o alvo e pode gerar um outro dano além da explosão. Algumas vezes pode nem ter mais um dano real da explosão, mas ainda ter alguma força que pode arremessar o alvo, ou ao contrário, a força de FI é irrelevante, mas ainda há dano da explosão. Tudo depende do tipo de explosivo (seu Pulso e FI).

RIP

Todos os explosivos possuem valor de RIP (Redução de Índice de Proteção) que, conforme regras já explicadas, podem ainda aplicar dano adicional a cada 2 pontos sobressalentes ao IP do alvo. Como os explosivos costuma ter valores mais elevados em RIP conforme maior seu poder destrutivo, tendem a ser mortíferos seus ataques certos. Vale ressaltar que o grau de sucesso do atacante, embora afete o dano (Base, Aprimorado ou Crítico), não altera o valor de RIP. Este valor é imutável, sendo afetado apenas pelo IP do alvo ou por valores de ERIP que o alvo possa ter também.

Exemplo: uma bomba tem RIP 10 com dano de DB 2D10, DA 3D10 e DC 4D10, o resultado do ataque é um Sucesso Crítico, de forma que o alvo receberá o Dano Crítico de 4D10, entretanto, o RIP não é alterado, continuando com seu valor de 10; este se manteria sendo um Dano Base ou Aprimorado também.

VEÍCULOS

A utilização de veículos em um cenário pode ser feita de maneira muito simples representando o seu uso satisfatório com sucesso através da rolagem teste da Perícia apropriada para esta ação, entretanto, existem algumas características que podem dar mais emoção e realismo às cenas usando veículos, assim como determinadas regras para o combate estando neles e/ou com inimigos dentre destes. Cada veículo é indicado com 6 características básicas que funcionam de forma semelhante aos Atributos para os personagens. São elas:

ACELERAÇÃO

O quão rápido um veículo consegue alterar sua velocidade, ou seja, o tempo que leva para atingis altas velocidades, dentro de seu limite de velocidade, possibilitando diminuir a distância entre outro veículo em velocidade, por exemplo. **Seu valor indica quantos km/h o carro amplia em sua velocidade em aceleração a cada rodada/4 segundos, sendo que cada valor de Aceleração é multiplicado por 10 para definir a aceleração em km/h.** Por exemplo, se um carro tem Aceleração 2, significa que ele consegue alcançar uma ampliação de 20km/h em sua velocidade a cada turno/4 segundos, até o seu limite de velocidade máxima.

AUTONOMIA

Normalmente aplicado em ambientações mais avançadas tecnologicamente, pois define a capacidade do sistema interno (IA), de perceber, através de sensores, o ambiente ao redor e reagir em tempo (desviar de obstáculos, fazer manobras em velocidade, ativar sistemas de defesa, atirar com armas embutidas etc). Seu valor indica a Perícia a ser usada pela IA do veículo para definir ações da mesma forma que um piloto/motorista faria com sua Perícia.

CLASSE DE TAMANHO

Definição das dimensões do veículo.

BLINDAGEM

É o Índice de Proteção do veículo, funcionando da mesma forma como qualquer outro.

CONDUÇÃO

Grau de dificuldade de execução de manobras diferentes do cotidiano de uma condução padrão com o veículo. É representado com graus de dificuldade em escala de zero até 5, em que cada número maior indica um modificador que amplia a dificuldade da execução de manobras fora do trivial na condução do veículo.

CONDUÇÃO	EXEMPLOS	MODIFICADOR
zero	Bicicletas, carros automáticos e motos	-
1	Carros manuais, lanchas e aviões	-10%
2	Helicópteros, veleiros e aviões bimotores	-20%
3	Navios, submarinos modernos e jatos	-30%
4	Jatos espaciais e submarinos antigos	-40%
5	Espaçonaves Imperiais	-50%

PESO

Peso bruto do veículo sem tripulação/passageiros ou outros objetos que não fazem parte de sua estrutura base.

RESISTÊNCIA

A capacidade do carro resistir à danos diversos sem sofrer panes, defeitos ou danos mais concretos. Funciona como o Parâmetro de Pontos de Vida dos personagens, mas voltado para o veículo. Da mesma forma reduzindo cada Nível de Avarias do veículo (mesma forma que as regras de Durabilidade).

VELOCIDADE

Simplemente indica a velocidade máxima que o veículo pode atingir em km/h e, quando necessário em cena, também indica quantos quadrados se deslocará em proporção às regras já explicadas.

DANO EM VEÍCULOS

Quando um veículo recebe ataques, seja por batidas ou uso de armas contra eles, sua blindagem pode ser danificada e, se atravessada, acarretar danos mais consistentes, aumentando o seu Nível de Avarias e causando danos estruturais pontuais ou gerais. O valor de Resistência do veículo simboliza o Parâmetro para a alteração destes Níveis de Avarias do veículo, sendo veículos modernos tendo valores maiores de Resistência.

O sistema é o mesmo que em PVs e PAs, no qual os **valores de danos são descontados, reduzindo seu Nível de Avarias a cada vez que o dano igual o valor de Resistência do veículo**. Os danos também podem ser considerados pontuais, tendo consequências em uma parte apenas do veículo, por exemplo, em danos que focarem uma porta do veículo, apenas a mesma sofrerá os danos – lembrando que dependendo do ângulo e tipo de ataque, pode afetar algo além dele, como uma pessoa, objeto ou outra parte do próprio veículo – no qual possivelmente não terá uma blindagem contendo da parte interna.

Inicialmente, o veículo é definido como “Perfeito Estado”, mas em seguida, os Níveis de Avarias são definidos pelos estados:

- Arranhado
- Danificado
- Fissurado
- Partido/Fragilizado
- Destruído

Todo veículo se inicia como “Perfeito Estado” (não indicado), no qual não há nenhum dos quadrados indicativos marcados. Em seguida, **a cada vez que sofrer a perda de pontos igual (ou maior) à sua Resistência, vai descendo de Nível de Avarias**, na ordem: Arranhado – Danificado – Fissurado – Partido/Fragilizado – Destruído.

Exemplo: um carro possui Resistência 7 com Blindagem 2/0 (primeiro valor de IP para danos mundanos e segundo para danos destrutivos) e tem uma metralhadora sendo disparada contra ele em sua carroceria. Esta lhe causa, no total, 22 pontos de dano que retirados os 2 do IP da Blindagem, cairia para dano real de 20 pontos. Como seu Parâmetro sendo 7 (Resistência do veículo), tem redução de 2 Níveis de Avarias (7 + 7), caindo para o Nível de Danificado; e ainda sobraram 6 pontos de dano excedente que são somados a qualquer dano posterior.

Note que podem haver danos pontuais em parte do veículo e, neste caso, sendo considerados a parte de todo seu conteúdo dependendo de onde é este, por exemplo, na porta ou na roda de um carro (embora este último possa acarretar em um acidente maior se o carro estiver em movimento, ainda mais se alta velocidade).

DANO ATORDOANTE

Todo dano Contundente é aplicado integralmente nos veículos, pois veículos não possuem Pontos de Atordoamento. **Danos Cinéticos** são aplicados normalmente na lataria do veículo, entretanto, para estes danos **o veículo recebe acréscimo de +10 no RIP do veículo**.

RECUPERAÇÃO

Qualquer tipo de reparo, normalmente, só pode ser feito com a devida Perícia (Mecânica, por exemplo) voltada para o conserto do veículo em questão. Dependendo do Nível de Avarias, esta dificuldade recebe modificadores (conforme indicado na tabela anterior apresentada).

A resistência também pode ter um segundo valor, simbolizando a resistência específica do vidro ou outra parte mais frágil. **No geral, o vidro de um veículo ou similar parte mais frágil possui Resistência 1.**

Cada Nível de Avarias tem uma significância para a situação do personagem:

ESTADO FÍSICO	SITUAÇÃO
Arranhado	Ainda em pleno funcionamento, mas com possíveis arranhões ou danos insignificantes que causam mais impacto visual que real no desempenho do veículo
Danificado Parcialmente	Danificado parcialmente com possibilidade de falha em partes mecânicas e/ou elétricas do veículo. O local do dano pode definir o problema ou uma rolagem com 20% de chance de avaria para uma funcionalidade mecânica e/ou elétrica do veículo.
Danificado	Danos mais consideráveis que ocasionam pequenas falhas em parte do sistema mecânico e/ou elétrico. O local do dano pode definir o problema ou uma rolagem com 50% de chance de avaria para uma funcionalidade mecânica e/ou elétrica do veículo. Consertos recebem um adicional de 2 níveis de dificuldade.
Danificado Severamente	Danos severos com grandes avarias no veículo e quase inutilizando este (em alguns casos pode até inutilizar sua locomoção dependendo de onde for a avaria). O local do dano pode definir o problema ou uma rolagem com 80% de chance de avaria para uma funcionalidade mecânica e/ou elétrica do veículo. Consertos recebem um adicional de 4 níveis de dificuldade.
Destruído	A parte do veículo afeta e adjacências (dependendo do tipo de dano) é completamente destruído e considerado sucata inicialmente. Consertos, se de alguma forma possível, ainda assim recebem um adicional de 6 níveis de dificuldade.

PERSEGUIÇÃO COM VEÍCULOS

Para determinar se um veículo alcança outro em perseguição deve ser levado em consideração a capacidade do condutor (seja motorista ou IA comandando), a Velocidade e a Aceleração do veículo, embora fatores externos no trajeto possam dificultar uma ou ambas as partes.

Considerando impactos mínimos no cenário, deve ser feito um **Teste Resistido** (conforme regras já explicadas) **com base nas Perícias de ambos os condutores. O vitorioso consegue reduzir a distância (ou aumentar se estiver se afastando), naquela rodada em 10m inserindo a diferença da Aceleração entre os dois; ou seja, se um veículo ganhou na disputa, mas tem aceleração inferior, a diferença deve ser abatida destes 10m, mas se a aceleração for superior, a diferença deve ser somada.**

Caso os veículos não tenham obstáculos e estejam em linha reta, tendo ambos os veículos alcançado sua velocidade máxima, o de maior velocidade sempre irá se sobressair vitorioso sobre o de menor, aumentando a distância (se em fuga) ou reduzindo ela para alcançar o outro com esta diferença a cada rodada/4 segundos.

Situações com obstáculos mais consistentes, necessitam ainda do teste padrão da Perícia de um deles (ou ambos) para permitir fazer o teste resistido, se já falhar neste teste, considere sucesso automático do outro (aumentando a distância como se tivesse ganho a disputa no Teste Resistido) – se ambos falharem, tudo continua igual.

Quando o teste envolve mais de 2 adversários, considere que o primeiro conseguiu a vantagem de 10m (+modificador da Aceleração) sobre o segundo que por sua vez conseguiu sobre o terceiro e assim por diante.

DESPITAR VEÍCULO EM PERSEGUIÇÃO

Um pouco diferente da perseguição, um dos motoristas já tem mais de 20km de distância de outro veículo e o motorista tenta despistar o perseguidor virando em determinadas ruas para que o perca de vista. Neste caso, a princípio, pouco importa a velocidade final ou Aceleração, pois serão feitas manobras com a Perícia em questão. Simplesmente é feito um Teste Resistido para definir o sucesso nesta manobra, entretanto, para total sucesso e despistar completamente um adversário, é necessário que se consiga dois sucessos consecutivos no teste resistido.

Caso o despistador tenha sucesso no primeiro teste, o perseguidor fica confuso e tenta encontrá-lo, embora no teste resistido o perseguidor tenha um redutor de 5 pontos em seu valor final. Caso logo no primeiro teste seja uma falha do despistador, no seu próximo teste para despistar, ele quem terá aumento, mas neste caso de 2 pontos apenas (somente no primeiro, se tiver sucesso, o segundo não tem modificadores). Caso continue falhando, este valor é acumulado (4, 6, 8...) até não haver como conseguir o feito.

CORTAR E FORÇAR BATIDA

Bastante comum em perseguições quando um carro se alinha a outro e bate nele para que este acerte outro veículo ou obstáculo, ou caia em uma ribanceira. Da mesma forma devem ser feitos Testes Resistidos no qual, o atacante vitorioso deve definir a extensão do dano fazendo um rolamento da sua Perícia com o veículo recebendo bônus de 2 níveis e sendo o resultado a definição das consequências:

Falha Crítica >> Bate no carro causando danos leves em ambos os veículos (causa 10 pontos de dano no carro rival e 5 pontos no próprio);

Falha >> Bate no carro causando danos leves nele (causa 10 pontos de dano);

Sucesso >> Bate no carro causando danos medianos e empurra ele por 1m (causa 20 pontos de dano);

Sucesso Aprimorado >> Bate no carro causando danos graves e empurra ele por 2m (causa 30 pontos de dano), obrigando o condutor a fazer um teste com aumento de 3 níveis de dificuldade ou perde, por 1 rodada, o controle do veículo;

Sucesso Crítico >> Bate no carro causando danos bem graves e empurra ele por 3m (causa 40 pontos de dano), fazendo com que o condutor faça um teste com aumento de 6 níveis de dificuldade ou o carro irá capotar por 1D10+2 metros de distância.

Determinadas formas em veículos, como espinhos ou volumes próprios para causar maiores estragos, aumentam o dano causado na batida e devem ser somados ao valor de dano. Por exemplo, alguns espinhos de aço com até 10cm de comprimento poderiam aumentar o dano em até 1D10 DB além do causado normalmente (podendo ser maior conforme o sucesso conseguido e conforme regra de evolução de grau de

dano ou até mesmo o material usado).

ESTOURO DO PNEU EM ALTA VELOCIDADE

Quando em alta velocidade um carro ou similar com rodas, caso a roda seja destruída de alguma forma, o impacto causa uma grande desestabilidade no veículo, fazendo com que o condutor necessite controlar o veículo com um teste tendo aumento de 4 níveis de dificuldade; a cada pneu adicional, considere que aumenta em +1 nível a dificuldade. Dependendo do grau de sucesso (ou falha) será definida as situações abaixo indicadas:

Falha Crítica >> o carro roda e capota por $2D10 + 1/10$ da velocidade atual (basta eliminar o último valor numérico) em metros, o veículo recebe 30 pontos de dano e os ocupantes $2D10$ de dano considerado destrutivo;

Falha >> o carro roda e capota por $1D6 + 1/10$ da velocidade atual (basta eliminar o último valor numérico) em metros, o veículo recebe 20 pontos de dano e os ocupantes $1D10$ de dano considerado destrutivo;

Sucesso >> Perde o controle do carro por 1 rodada que derrapa, se houver obstáculos não tem como evitar uma batida, mas evita que o carro capote;

Sucesso Aprimorado >> Consegue evitar que capote, mas, por 1 rodada; todos os testes têm aumento de 2 níveis de dificuldade devido a instabilidade que ainda ficou o carro deslizando na pista;

Sucesso Crítico >> Consegue evitar o pior e perde apenas um pouco da estabilidade momentaneamente até seu próximo turno de ação (aumento de 1 nível de dificuldade em testes com o veículo neste período).

Esse processo pode ser facilmente adaptado como dano que destrua um dos motores de uma aeronave ou nave espacial, por exemplo.

SITUAÇÕES ESPECIAIS EM COMBATE

São situações especiais de combate que necessitam de regras para melhor se adequar e facilitar sua resolução. Se estendendo até em variações de combates além do físico.

ALVO PARALISADO

Um alvo paralisado é aquele que pode estar inconsciente ou de alguma forma preso em um local ou por alguém, facilitando atingir este – embora, dependendo de como esteja preso ou segurado, algumas partes do seu corpo **podem ter maiores dificuldades de serem atingidas ou estarem “protegidas” pelo corpo daquele ou aquilo que o segura**. O agressor pode fazer seu **ataque com bônus de 4 níveis**.

ATAQUE COM ARMA EM DUAS MÃOS

Alguns tipos de armas são propícios para serem utilizadas tanto com uma das mãos quanto com as duas mãos, de forma a causarem um dano maior quando utilizada com as duas mãos. Para isso, quando uma **arma com possibilidade para uso com as duas mãos for usada dessa forma, o dano deve ser acrescido em mais 2 graus de dano**.

Para objetos que são usados como armas, embora não tenham sido criados para tal, ao serem utilizados com as duas mãos, o Mestre pode considerar bônus de mais 1 grau de dano, dependendo do objeto utilizado. Para **armas brancas que não são próprias para a utilização com as duas mãos**, apesar de receberem **bônus de mais 1 grau de dano**, são afetados com **aumento de 2 níveis de dificuldade no teste da Perícia**, isso ocorre porque a arma não foi feita para tal, e, embora mais potente com as duas, não possui o mesmo balanço.

ATAQUE PELAS COSTAS E ATAQUE SURPRESA

Existem dois tipos de ataque pelas costas, sendo a diferença apenas se a vítima está ou não ciente do ataque antes de recebê-lo. Caso a **vítima tenha ciência do ataque**, o alvo tem **aumento de 1 nível de dificuldade em seu teste de defesa**, devido à dificuldade de ver o oponente – situações especiais em que o alvo possa ver normalmente pelas costas (poderes, habilidades naturais etc.) não geram nenhum modificador para a defesa do alvo.

Para se configurar um **ataque surpresa** é necessário que o alvo não saiba que está sendo espreitado e nem tenha motivos para suspeitar disto ou mesmo tenha certeza que não há possibilidade de ser atacado daquela direção – ele pode até não saber do atacante, mas pode ser que ele esteja esperando a possibilidade de algum atacante vindo daquela área, desde que não esteja distraído. Atendendo aos requisitos, o **atacante recebe bônus de 1 nível**, enquanto a **vítima precisa fazer um teste de PER seguido de Prontidão** (ambos com modificadores relevantes a cena e circunstâncias) para, somente **após sucesso em ambos**, fazer seu teste de defesa **com aumento de 2 níveis de dificuldade em situações após início de combate e 4 níveis em situações sem tensão e/ou fora de combate**. No caso de um **ataque surpresa que não seja pelas costas**, o que permite ser visualizado e percebido de maneira melhor do que nas costas, considere que **o teste do defensor tem aumento de 1 nível de dificuldade após início de combate e de 2 níveis quando fora de combate** (teste de Prontidão com aumento de 3 níveis, neste último caso, deixa a dificuldade em 1 nível). Um personagem com capacidade de lutar às cegas dificilmente será pego de surpresa.

O resultado do teste de Prontidão após a surpresa inicial também pode definir benefícios ao alvo:

>> Sucesso: efeitos como descritos anteriormente e ainda sofre os efeitos de todos os ataques na mesma rodada para aqueles atacando pelas costas (ou ponto da surpresa) e aproveitando o elemento surpresa do primeiro agressor usando a

manobra ou o próprio agressor usuário da manobra que tenha mais de um ataque na rodada;

>> Sucesso Aprimorado: reduz em 1 nível os modificadores impostos à defesa e só conta o primeiro ataque;

>> Sucesso Aprimorado: reduz em 2 níveis os modificadores impostos à defesa e só conta o primeiro ataque.

ATAQUES ATORDOANTES

Alguns golpes mais fortes, aplicados em pontos específicos, podem ser considerados Ataques Atordoantes, estes são ataques voltados exclusivamente para derrubar rapidamente o inimigo atacando em área ou ponto específico do corpo e/ou normalmente com algum objeto de grande impacto. Nesta categoria podem se enquadrar ataques com as mãos vazias em ponto específico da nuca, atacar com uma garrafa a cabeça de uma pessoa ou as costas com uma cadeira etc. Estes golpes, que normalmente levam uma pessoa ao atordoamento, podem ser resistidos através de testes de CON do alvo com dificuldades apropriadas para cada situação.

Alguns exemplos:

Atacar com uma cadeira as costas de uma pessoa

ATACANTE ---> Teste de DES normal para acertar.

ALVO DO ATAQUE ---> Pode esquivar com teste normal (mas saindo da área de ataque).

CONSEQUÊNCIA NO ALVO ATINGIDO ---> Além do dano de atordoamento (varia com o tipo de cadeira e material, uma cadeira mais simples de madeira seria dano de 1D6-1 DB), se o alvo receber pelo menos 1 ponto de dano, deve testar sua CON com aumento de 1 nível de dificuldade para resistir (ou 3 níveis se a cadeira for de aço). Se falhar ficará atordoado por 1 rodada, se for Falha Crítica, ficará inconsciente por 1D6+1 rodadas (Falha Crítica com valor 100, será por 2D10 minutos).

Ataque de mãos nuas na nuca do alvo

ATACANTE ---> Teste Briga/Arte Marcial com aumento de 1 nível de dificuldade (normal se o alvo estiver distraído) para acertar.

ALVO DO ATAQUE ---> Pode esquivar com teste normal (varia conforme a parte do corpo usada para atacar) se estiver ciente do atacante, caso contrário, não percebendo o ataque, nada pode fazer para defesa consciente.

CONSEQUÊNCIA NO ALVO ATINGIDO ---> Além do dano de atordoamento (varia conforme a parte do corpo usada para atacar, mas normalmente é com a lateral da mão aberta, causando 1D4-2 DB), se o alvo receber pelo menos 1 ponto de dano, deve testar sua CON com aumento de 2 níveis de dificuldade para resistir (ou 4 níveis se não estiver preparado). Se falhar ficará atordoado por 2 rodadas, se for Falha Crítica, ficará inconsciente por 1D10+1 rodadas/minutos (Falha Crítica com valor 100, será por 3D10+2 minutos).

Ataque com garrafa de vidro na cabeça

ATACANTE ---> Teste de DES normal (bônus de 1 nível se o alvo estiver distraído e de costas) para acertar.

ALVO DO ATAQUE ---> Pode esquivar com bônus de 1 nível se tiver percebido.

CONSEQUÊNCIA NO ALVO ATINGIDO ---> Além do dano de atordoamento (normalmente 1D6-2 DB), o alvo deve testar sua CON normal para resistir. Se falhar ficará atordoado por 1 rodada, se for Falha Crítica, ficará inconsciente por 1D6+1 rodadas (Falha Crítica com valor 100, será por 2D10 minutos).

Ataque com pedaço de pau na cabeça

ATACANTE ---> Teste de DES normal (bônus de 1 nível se o alvo estiver distraído e de costas) para acertar.

ALVO DO ATAQUE ---> Pode esquivar com teste normal se tiver percebido.

CONSEQUÊNCIA NO ALVO ATINGIDO ---> Além do dano de atordoamento (normalmente 1D6-1 DB), o alvo deve testar sua CON com aumento de 1 nível de dificuldade para resistir. Se falhar ficará atordoado por 1 rodada, se for Falha Crítica, ficará inconsciente por 1D6+1 rodadas (Falha Crítica com valor 100, será por 2D10 minutos).

Ataque com cano de ferro na cabeça e por trás (exemplo com 3cm de diâmetro)

ATACANTE ---> Teste de DES normal (bônus de 1 nível se o alvo estiver distraído e de costas) para acertar.

ALVO DO ATAQUE ---> Pode esquivar com teste normal se tiver percebido.

CONSEQUÊNCIA NO ALVO ATINGIDO ---> Além do dano de atordoamento (normalmente 1D6+2 DB), o alvo deve testar sua CON com aumento de 1 nível de dificuldade para resistir. Se falhar ficará atordoado por 1 rodada, se for Falha Crítica, ficará inconsciente por 1D6+1 rodadas (Falha Crítica com valor 100, será por 2D10 minutos).

Ataque com pedra na cabeça (exemplo com pedra do tamanho de um punho)

ATACANTE ---> Teste de DES com dificuldade variando conforme distância (veja em Arremesso).

ALVO DO ATAQUE ---> Pode esquivar com teste normal.

CONSEQUÊNCIA NO ALVO ATINGIDO ---> Além do dano de atordoamento (normalmente 1D6-2 DB), o alvo deve testar sua CON normal para resistir. Se falhar ficará atordoado por 1 rodada, se for Falha Crítica, ficará inconsciente por 1D6+1 rodadas (Falha Crítica com valor 100, será por 2D10 minutos).

O Mestre pode permitir que o personagem faça um novo teste a cada rodada/minuto e permitir que retorne ainda tonto (aumento de 3 níveis de dificuldade em todas as ações até o final do tempo que teria ficado atordoado).

ATAQUE TOTAL E CARGA

O *Ataque Total* é aquele feito com armas brancas ou golpes desarmados usando de toda a força do personagem, gerando um efeito muito mais poderoso, entretanto, este ataque que não mede forças tem a contraindicação de ser um movimento que quase abdica das defesas do personagem frente a um contra-ataque, dificultando suas chances de defesa na rodada se o seu ataque não atingir o seu alvo, pois o balanço faz com que seu corpo avance mais que o normal, dificultando outras ações diferentes em rápido movimento.

A *Carga* é o movimento que utiliza a velocidade de corrida do personagem (mínimo de dois quadrados no turno ou 3m) para somar este balanço ao dano da arma (armas brancas de combate corpo a corpo e alguns golpes desarmados, embora, alguns golpes possam perder eficácia em uma corrida – cada caso deve ser analisado). Este movimento tem, também, como contrapartida a dificuldade em se defender ou contra-atacar até seu próximo turno de ação. **Qualquer personagem que se desloque em corrida (2 ou mais quadrados) e exerça um ataque durante ou ao fim desta movimentação, está em Carga, querendo ou não.** Por isso estará sujeito à estas regras.

Uma Carga sendo usada em conjunto com um Ataque Total, embora devastadora, tem desvantagem dobrada para se defender ou contra-atacar. Quando **em um Ataque Total, com ou sem Carga, um personagem não pode fazer mais de um ataque – salvo situações especiais**, avaliadas pelo Mestre, como, por exemplo, um ataque com ambas as mãos na mesma direção. A Carga só influencia em um ataque, salvo situações em que possa continuar a movimentação e ainda fazer um novo ataque em seguida, continuando o deslocamento.

Abaixo segue uma tabela para indicar quais os danos extras das manobras e as contraindicações que devem ser aplicadas contra o usuário destas manobras.

ATAQUE TOTAL E CARGA

TIPO DE ATAQUE	DANO EXTRA	CONTRA INDICAÇÃO
Carga	+2 Graus de dano da arma	Aumento de 1 nível de dificuldade em sua defesa até seu próximo turno de ação
Ataque total	+1 Grau de dano da arma e dobra o Bônus de FR (mínimo +1) conforme sucesso	Aumento de 2 níveis de dificuldade em sua defesa até seu próximo turno de ação
Ataque total + Carga	+3 Graus de dano da arma e dobra o Bônus de FR (mínimo +1) conforme sucesso	Aumento de 3 níveis de dificuldade em sua defesa até seu próximo turno de ação

Outro fator negativo de um Ataque Total e/ou Carga, **QUANDO FALHO**, abre uma brecha maior nas defesas do atacante, tendo **o alvo do ataque falho, caso queira contra atacar o seu agressor, bônus de 1 nível em ações com a Manobra Contra-Ataque.**

COMBATE EM CORRIDA

Para um personagem que esteja combatendo um adversário, se movimentando a mais de 3m (dois quadrados) em um único turno, este receberá modificadores para suas ações de combate (relacionadas ao ataque) devido ao distúrbio causado por suas passadas rápidas. Este modificador é diferente para armas brancas e armas de fogo:

Armas Brancas de combate **corpo a corpo** → aumento de **dificuldade de -10%**.

Armas Brancas de disparo → aumento de **1 nível de dificuldade**.

Armas Fogo → aumento de **2 níveis de dificuldade**.

COMBATE EM MASSA

Um combate envolvendo exércitos e/ou pelotões seria praticamente impossível de serem feitas lutas uma a uma, isso não só levaria horas, como até mesmo várias sessões de jogo. Pensando nisso, existe uma regra que agiliza e simplifica isso para definir vitórias e baixas. Definida em períodos de minutos dependendo da quantidade envolvida:

TEMPO PARA TESTES DE COMBATE EM MASSA

QUANTIDADE DE INDIVÍDUOS ENVOLVIDOS	PERÍODO A SER FEITO CADA TESTE
De 20 a 100	Por minuto
De 101 a 1.000	A cada 5 minutos
Acima de 1.000	A cada 10 minutos

Apesar de poder serem feitos testes a cada minuto para qualquer quantidade, esse tempo estimado minimiza a quantidade de rolagens necessárias pois quanto maior a quantidade de pessoas envolvidas, maior o tempo que se levará, entretanto, o Mestre pode decretar um período final e fazer uma única rolagem para definir um resultado prévio e então os jogadores poderem tomar suas decisões.

VALORES DE COMBATE

Para a definição da batalha, é necessário ter alguns valores definidos, como: Resistência do Exército e Força de Ataque. A **Resistência do Exército** funciona como um tipo de Pontos de Vida do exército em questão, sendo definido pela **soma de cada membro do exército**. Já a **Força de Ataque** que indica a habilidade e capacidade de dano em uma vitória, se

define pela **soma dos níveis de todos os envolvidos dentro do exército**. Variações raciais podem aumentar ambos os pontos, mas somente serão indicadas em novos livros e suplementos específicos.

ROLAGEM E TESTE

A rolagem para definir as situações atuais de um combate se dão através de **Teste Resistido entre as Forças de Ataque de cada lado**, onde o Mestre pode permitir que um jogador jogue por este – dando sempre preferência por um comandante, ou mesmo o Mestre jogar por ambos, se preferir e/ou não houver jogador com personagem em maior poder de comando em um dos exércitos.

DEFINIÇÃO E RESULTADO

O vitorioso no Teste Resistido causa baixas no adversário, no qual deve pegar a **diferença entre os valores deste teste e descontar este no valor de Resistência do Exército perdedor**. Ainda assim, **o vitorioso tem perda de metade deste valor (arredondado para cima) de sua própria Resistência do Exército**, afinal, nenhum exército vence sem ter algumas baixas. Este **valor perdido é exatamente a quantidade de mortos** (ou derrotados, o que pode ser em estado grave ou inconsciente, mas sempre fora de combate por um bom tempo) e são **inicialmente retirados dos personagens de níveis mais baixos** e subindo gradativamente.

O Mestre pode definir uma única rolagem e, neste caso, multiplique ambos os valores finais de perda pelo tempo decorrido de combate, por exemplo, se um dos lados teve a perda de 22 pontos (ou 22 indivíduos) conforme o Teste Resistido e o combate se passou por 10 minutos, significa que houve a perda 220 indivíduos (22 x 10) para o lado perdedor e de 110 indivíduos para o vencedor (metade do valor x10), agilizando o processo de um combate.

Personagens de jogadores ou determinados personagens especiais (NPCs de destaque) podem ter definições individuais de combate sendo feitos em combate normal enquanto ocorre a batalha ao redor. Neste caso, normalmente é melhor desconsiderar o valor destes do total de Resistência e Força.

COMBATE SUBMERSO

Quando personagens lutam embaixo d'água, sua movimentação e força são reduzidas devido à resistência da massa de água sobre seu corpo. Em termos de regra, considere que **os personagens recebem aumento de 2 níveis de dificuldade para qualquer teste relacionado a movimentações (AGI ou DES), caindo seu deslocamento pela metade (arredondado para baixo) e afetando também sua força (FR-10, com mínimo de FR 3)**.

Para uma definição mais realista e detalhada, **a cada 20kg, além de sua Carga Leve, que esteja carregando o personagem recebe um Modificador de Ajuste, acumulativo, de -10% em seus testes**. Da mesma forma, **a cada 40kg carregados, também perde 1,5m de seu deslocamento na rodada**.

Um detalhe importante quando os personagens estiverem submersos é que a propagação do som é muito reduzida, de forma que qualquer tipo de teste de Percepção relacionado ao sentido da audição terá aumento de, no mínimo, 5 níveis de dificuldade.

IMPORTANTE: com sucesso em um teste da Perícia Natação (ou Mergulho) o personagem pode manter velocidade semelhante de deslocamento e assim não sofrer redutor na rodada – ou seja, a cada rodada precisará fazer o teste para manter-se sem os modificadores referentes à agilidade e deslocamento (força contínua impactada). Dentro de Carga Leve carregada o teste tem aumento de 1 nível de dificuldade, em Carga Média tem 3 níveis e Carga Pesada tem 5 níveis.

DESARME

É um golpe localizado com o objetivo de tirar a arma da mão do oponente sem lhe ferir. O atacante faz um Teste Resistido com seu valor de ataque da arma (com aumento de 2 níveis de dificuldade) contra a Perícia de defesa da arma do oponente. Caso o alvo esteja no estado de Fadiga SUANDO ou OFEGANTE, ele terá aumento de 1 nível de dificuldade em seu teste, se estiver no estado CANSADO o teste terá aumento de 2 níveis, se MUITO CANSADO terá aumento de 3 níveis e se EXAUSTO será com aumento de 4 níveis (saiba mais em Fadiga).

Se o alvo estiver usando as duas mãos para empunhar a arma, faz com que o usuário da manobra tenha aumento de +1 nível de dificuldade em seu teste; o mesmo se aplica se o alvo tiver pelo menos duas vezes o valor de Força (FR) do usuário da manobra. O alvo pode ainda fazer um teste de Prontidão, com aumento de 3 níveis de dificuldade, para aumentar suas chances, sendo que, se Sucesso, recebe bônus +1 ponto ao resultado de seu Teste Resistido (+2 pontos se Sucesso Aprimorado e +4 pontos no caso de um Sucesso Crítico) – se o atacante usar repetidas vezes em um mesmo oponente, o teste de Prontidão pode ter bônus maiores ou até pode ser considerado como Sucesso automático (algumas situações Sucesso Aprimorado e até Crítico automático). Em caso de sucesso para o atacante, arranca a arma da mão do alvo, normalmente arremessando-a fora de um rápido alcance.

IMOBILIZAÇÃO

Esta manobra consiste em aplicar algum tipo de movimento que faça um alvo ficar imóvel, seja torcendo um braço e colocando-o contra a parede ou segurando seus braços de forma a mantê-lo sem chance de se movimentar. Seja qual for a forma, o intuito é deixar o alvo sem chance de conseguir se movimentar sem precisar nocauteá-lo ou com intuito de causar dano – embora alguns casos podem ocorrer isso. Pode acontecer quando um alvo está previamente preparado para uma ação ofensiva ou quando está distraído ou não está esperando pela ação do adversário. Em qualquer das situações, variam as dificuldades conforme as Perícias que o atacante possua (ou não possua), mas sempre será um Teste Resistido para definir a situação.

.Se o alvo estiver no meio de uma briga e consciente da presença exata do rival.

ATACANTE	ALVO
Somente AGI: aumento de 2 níveis	AGI: aumento de 2 níveis
Perícia Briga (ataque): aumento de 1 nível	Perícia Briga (defesa): aumento de 1 nível
Perícia de Arte Marcial (ataque): se houver modificador, aplicar este, caso contrário 1 nível	Perícia de Arte Marcial (defesa): se houver modificador, aplicar este, caso contrário 1 nível

.Se o alvo já estando imobilizado e quiser se desvencilhar.

ATACANTE	ALVO
IGUAL ANTERIOR	AGI: aumento de 3 níveis
	Perícia Briga (defesa): aumento de 2 níveis
	Perícia de Arte Marcial (defesa): se houver modificador, aplicar este, caso contrário 2 níveis

.Se o **alvo** não estiver **ciente da presença exata do rival** ou for uma **ação surpresa/inesperada**.

ATACANTE	ALVO		
IGUAL ANTERIOR	TESTE DE PRONTIDÃO: aumento de 2 níveis e conforme sucesso pode fazer a defesa:		
	SUCESSO	SUCESSO APRIMORADO	SUCESSO CRÍTICO
	AGI: aumento de 4 níveis Perícia Briga (defesa): aumento de 3 níveis Perícia de Arte Marcial (defesa): <i>se houver</i> modificador, aplicar este, caso contrário 3 níveis	AGI: aumento de 3 níveis Perícia Briga (defesa): aumento de 2 níveis Perícia de Arte Marcial (defesa): <i>se houver</i> modificador, aplicar este, caso contrário 2 níveis	AGI: aumento de 2 níveis Perícia Briga (defesa): aumento de 1 nível Perícia de Arte Marcial (defesa): <i>se houver</i> modificador, aplicar este, caso contrário 1 nível

Se o alvo tiver uma força muito maior que a do atacante (o dobro ou mais), ele não consegue prender o alvo, considere uma falha automática e perda da ação – o atacante tenta e percebe não ter forças para tal e o alvo se livra quase que imediatamente, ainda no mesmo turno.

LUTA ÀS CEGAS

Existem duas situações: **escuridão parcial** e **escuridão total**. A **escuridão parcial** é mais branda, em que há ainda algum tipo de iluminação mesmo que seja só o reflexo do luar, uma luz indireta muito fraca etc. Nesta situação os personagens se guiam parcialmente, mas ainda muito apegados, pela visão e começam a se atentar mais para a audição e os outros sentidos; com isso, recebem **aumento de 2 níveis de dificuldade em quase todas as suas ações físicas, principalmente as de combate**.

Na **escuridão total** não há qualquer vestígio de luz, por menor que seja. Pode estar sobre efeito de algum poder, muito bem vendado ou em uma caverna subterrânea sem qualquer tipo de iluminação natural ou artificial; seja como ou por que motivo for, os personagens nesta situação se guiam por seus outros sentidos (principalmente a audição), aos quais não costuma se depender. Desta forma, recebem **aumento de 6 níveis de dificuldade em grande parte de suas ações físicas**.

Algumas ações físicas mais simples, que normalmente não dependam da visão, podem ser desconsideradas destes redutores (o Mestre deve avaliar cada caso). Da mesma forma, personagens cegos por natureza já desenvolveram os outros sentidos e não sofrerão quaisquer redutores pois já não dependem da visão, assim como a manobra *Lutar às Cegas* (veja mais adiante na *Construção do Personagem*) que minimiza muito os efeitos da escuridão total e parcial.

LUTA COM DUAS ARMAS

Em algumas situações de combate um oponente ou o personagem poderá utilizar de duas armas, uma em cada mão, para atacar. Neste caso, o personagem poderá aplicar duas ações consecutivas ou simultâneas. No primeiro caso, em cada ação deve ser feito um teste de Perícia individual, assim como na rolagem de dano. O Mestre deve verificar o quão complicado e trabalhoso pode ser fazer ações bem diferentes com cada mão consecutivamente, de modo a averiguar quão alto é o modificador para as ações ou indicar sendo impossíveis ao mesmo tempo.

Normalmente, a segunda mão a atacar tem 1 nível de dificuldade para executar a ação. Além disso, recebe também aumento de 1 nível de dificuldade em suas defesas até seu próximo turno de ação.

Se a ação for simultânea, existe ainda duas opções: ataque em mesmo alvo ou em alvos diferentes. Quando em alvos diferentes, dependendo da situação, pode se tornar extremamente difícil – como olhar e atirar para dois pontos opostos ao mesmo tempo, o personagem teria de olhar para um e arriscar sem olhar (ou apenas de canto de olho) para o outro. Serão testes diferentes para cada mão, sendo ambos com aumento de 2 níveis de dificuldade, ou, em determinadas situações como no caso da arma apontada para lados opostos, com aumento de 1 nível de dificuldade para uma das mãos (que mantém mais a mira) e 3 níveis de dificuldade para a outra. Já quando o ataque é no mesmo alvo, deve ser feito um único teste, embora deva dobrar dano final (que ultrapassou todas as defesas retirando PVs do alvo), mas nunca antes de atravessar as defesas de IP.

OBS.: o modificador explicado em Mão Oposta (adiante) é somado ao modificador já existente em cada ação, devendo ser aplicado na mão menos hábil nos casos de ataque consecutivo e no ataque simultâneo em alvos diferentes.

MÃO OPOSTA

Em determinadas situações um personagem pode necessitar utilizar-se de algum utensílio ou arma com a mão oposta a que está acostumado utilizar nestas situações: a mão esquerda para destro ou à direita para canhotos. Nestes casos, o personagem recebe modificador próprio para a situação: aumento de 2 níveis de dificuldade em seus testes de Perícia que utilizem a mão menos hábil além de que qualquer bônus de força que arma cause seja reduzido em 2 pontos com esta mão. Isto também vale para os pés. O Aprimoramento Ambidestria elimina a aplicação desta regra.

POSIÇÃO DESVANTAJOSA

Situação em que um dos combatentes se encontra em uma posição desvantajosa na cena. Pode estar caído no chão, sentado em um sofá, em um andar mais baixo, sem abrigo contra balas etc. Adiante segue tabela com exemplos de situações em que o personagem está em uma posição desvantajosa, seus modificadores e de seu inimigo. Estes exemplos servem como parâmetro para situações diversas.

MODIFICADORES DE POSIÇÃO DESVANTAJOSA

POSIÇÃO DO PERSONAGEM	MODIFICADOR PARA PERSONAGEM NA POSIÇÃO	MODIFICADOR PARA PERSONAGEM INIMIGO
Caído no chão ou deitado	Aumento de 2 níveis	Bônus de 2 níveis
Sentado em uma cadeira ou similar	Aumento de 1 nível	Bônus de Ajuste de +10%
Ajoelhado	Aumento de 1 nível	Bônus de 1 nível
Plataforma 1 metro abaixo	x	Bônus de 1 nível
Parado e sem abrigo para balas (a partir da 2ª rodada)	x	Bônus de 1 nível
Atrás de uma pilastra (meio corpo exposto)	x	Aumento de 1 nível
Agachado atrás de um carro (busto exposto)	x	Aumento de 1 nível

LUTAS CORPO A CORPO

São regras destinadas ao combate desarmado (danos próprios, vantagens em golpes específicos etc.), seja através da simples Perícia Briga ou algum subgrupo da Perícia Artes Marciais.

Os **personagens que não possuem uma Perícia de combate desarmado** podem usar regras similares aos **ataques e defesas mundanos**, de modo que **usam o atributo agilidade (AGI) para atacar e se defender**, mas não será um golpe preciso, além de que o dano sempre será considerado inferior ao valor daqueles com Perícia apropriada. Golpes especiais também podem ser vetados dependendo da situação ou do tipo a ser usado.

ARTES MARCIAIS

Esta Perícia tem subgrupos diversos, como exemplos: Boxe, Judô, Karatê, Kung Fu etc. Cada subgrupo possui características próprias que possibilitam resultados diferentes para cada parte do corpo conforme seu treino.

Cada arte marcial terá sua descrição e mais alguns itens de detalhamento: algumas características dos lutadores, alguns golpes comuns, modificadores especiais e danos em ataques específicos. Nem todos terão todos estes itens, apenas quando há algo importante a descrever nestes.

ALGUMAS CARACTERÍSTICAS DOS LUTADORES ---> Alguns costumes ou formas mais utilizadas por lutadores da arte marcial em questão.

ALGUNS GOLPES COMUNS ---> Golpes ou técnicas específicas usadas na arte marcial em questão.

MODIFICADORES ESPECIAIS ---> Modificadores positivos e/ou negativos para determinadas ações, golpes e/ou manobras.

DANOS EM ATAQUES ESPECÍFICOS ---> São modificadores de dano em relação à tabela base apresentada em Briga.

Algumas **Artes Marciais possuem treinos com Armas Brancas específicas**; nestes casos, em regra geral, pode usar a **Perícia de Arte Marcial**, desde que comum o seu uso, **com aumento de 1 nível de dificuldade** e, se **de arremesso com aumento de 2 níveis**. O Mestre pode, se achar mais lógico, fazer considerações sobre o conhecimento de muitas armas, pode definir valores mínimos da Perícia sem o bônus do Atributo (exemplo: 50%) ou determinados valores (cada 10% conhece uma arma), ou como achar melhor e mais lógico, principalmente para artes que possibilitam o estudo com diversas armas brancas.

Quando um artista marcial tenta utilizar um golpe específico de outra arte, normalmente os testes têm aumento de dificuldade de até 4 níveis, variando com o golpe usado e as circunstâncias – a não ser que seja especificado algum valor diferente em algum ponto do texto descritivo da arte. Além disso, alguns golpes específicos também **possuem dano inferior quando aplicado por outra arte marcial (1 grau a menos de dano)**.

Como mencionado anteriormente, um ataque desarmado afeta os PAs e, só depois de zerados os danos excedentes ou seguintes afetam os PVs – seguindo regra de atordoamento.

A seguir serão apresentadas explicações e modificadores para a Perícia Briga e algumas Artes Marciais. Apenas os golpes mais usados serão apresentados, qualquer outro deve ser avaliado pelo Mestre. Todos os danos mencionados são de DB (Dano Base) e evoluem normalmente conforme a regra de evolução de dano (para DA e DC), além da respectiva aplicação de força já mencionada.

OBS.: para qualquer arte marcial ou briga, **ataques com os pés descalços causam o dano indicado -1** (mínimo de 1 de dano).

Para personagens sem qualquer tipo de Perícia de luta, **utilizando apenas o Atributo Agilidade (Valor de teste) como forma de ataque e defesa**, considere que o **dano referente aos seus ataques seguem como na tabela de Briga com redutor de 2 pontos**.

BRIGA

Perícia destinada àqueles que nunca tiveram treinamento em alguma arte marcial, mas estão acostumados com lutas desarmadas. Um humano normal, quando utilizando desta Perícia, não possui nenhum tipo de bônus para aplicar golpes específicos, mas recebe alguns aumentos nas dificuldades para aplicar golpes mais elaborados.

Golpes especiais/modificadores:

.Modificadore de Ajuste de -10% para ataques com as pernas.

.Até 4 níveis de dificuldade para outros golpes específicos (vale o bom senso do Mestre e a história do personagem).

DANOS EM ATAQUES ESPECÍFICOS COM PERÍCIA BRIGA

TIPO DE ATAQUE	DANO DB	TIPO DE ATAQUE	DANO DB
Punho cerrado	1D6-1 + ½FR	Perna (sola do pé)	2D6 + ½FR
Punhos juntos	1D6 + ½FR	Joelho	1D10 + ½FR
Cotovelo	1D6 + ½FR	Canela	1D6 + ½FR
Braço	1D6-2 + ½FR	Cabeçada	1D10 + ½FR
Ombro (se em carga)	2D6 + ½FR	Palma da mão	1D6-2 + ½FR
Perna (pé)	1D10 + ½FR	Dedos (mãos)	1 + ½FR

AIKIDÔ

Criado no Japão na década de 1920 pelo mestre Morihei Ueshiba (1883-1969), a quem os praticantes desta arte respeitosamente chamam Ô-Sensei ("grande mestre"). Ueshiba concebeu o aikido a partir da sua experiência com dezenas de artes marciais, sendo as principais o Daito-ryu Aikijujutsu, com sensei Sokaku Takeda, o Kenjutsu (técnica da espada) e o Jojutsu (técnica do bastão curto). O termo Aikido é composto por três caracteres kanji que significam Ai (harmonia), Ki (energia) e Dô (caminho), com uma tradução livre aproximada de "caminho da harmonização das energias". Inspira-se no Tao ou o todo ou o caminho, não se admitindo competição (salvo uma modalidade específica conhecida como Shodokan) e onde o treino procura desenvolver sentimentos de fraternidade e cooperação. Baseia-se em movimentos fluidos e circulares. Além das técnicas de mãos vazias, os treinos também podem incluir armas: **bokken ou bokutô (espada de madeira)**, **jô (bastão curto)** e **tanken ou tantô (faca de madeira)**. Na sua teoria espiritual, parte fundamental da luta, o Aikido busca a harmonia dos seres com uma energia universal chamada Ki, comum às práticas zen e à Yôga.

Algumas características dos lutadores:

- No combate o aikido tem por costume nunca recuar.
- Se o adversário puxa o aikidoca, este o empura e logo o gira.
- Se o adversário avança, o aikidoca o gira e tão logo o puxa.
- Especialista em torções dos membros superiores, bem como mãos e dedos, além de desequilíbrios.

Alguns golpes comuns:

- **Técnicas de rolamento**: utilizado para evitar quedas e incapacitações após ataques de arremesso. **Se sucesso no teste, anula dano de quedas quando um personagem é arremessado ao solo por um atacante.**

- **Técnicas de ataque**: divididos entre **Mae Waza (ataques pela frente)** e **Ushiro Waza (ataques pelas costas)**.

Apenas alguns golpes de ataque Mae Waza com os punhos e pés serão detalhados.

. **Shomen Uti**: "ataque reto". Desfere um golpe com a faca da mão, partindo o ataque do topo da cabeça em direção ao topo da testa do alvo. Causa **dano de 1D6** ou 1D6-2 para outras artes marciais.

. **Mae Geri**: "chute reto". Como o Shomen Uti, mas uma variação que utiliza um ataque de chute que vai em direção reta ao alvo. Causa **dano de 1D10** ou 1D6-1 para outras artes marciais.

. **Yokomen Uti**: "ataque lateral". Desfere um golpe com a faca da mão, partindo o ataque do topo da cabeça em direção à região parietal do alvo. Causa **dano de 1D10+1** ou 1D6 para outras artes marciais.

. **Mawashi Geri**: "chute circular". Como o Yokomen Uti, mas uma variação que utiliza um ataque de chute que vai em direção lateral ao alvo. Causa **dano de 1D10** ou 1D6 para outras artes marciais.

. **Shomen Tsuki**: "soco reto", também chamado de Choku Zuki. No sentido de estocada, desfere um soco reto em direção ao ventre do alvo. Uma de suas variações chama-se Men Tsuki, o soco em direção ao rosto e outra se chama Muna Tsuki, o soco em direção ao peito. Todos causam **dano de 1D10** ou 1D6-1 para outras artes marciais.

- **Técnicas de movimentação**: que treina as passadas de pés, movimentação correta das mãos e direção do olhar que não precisa estar diretamente focado em um mesmo alvo. Em luta de combate corpo a corpo com foco nesta arte marcial, o personagem recebe **bônus de +10% em seus teste de PER em um alvo que estiver focado.**

- **Técnicas de Defesa**: as mais conhecidas técnicas da arte que tem como fim a imobilização ou projeção do alvo. Todas as **torções causam dano de atordoamento**, mas ainda assim possibilitam dano físico se alguma articulação for rompida.

Modificadores especiais:

.Bônus de 1 nível para golpes de imobilização, projeção/queda – também pode ser usada para reduzir em 10% o dano de contra-ataques com manobras de giro e de uma queda (com aumento de 1 nível de dificuldade) que não seja um arremesso de um oponente ou uma rasteira.

.Bônus para enfrentar mais de um oponente (para cada 10% acima de 50% na Perícia, sem contar o bônus de Atributo, o artista marcial é capaz de se defender de mais um oponente no mesmo turno sem redutor nos seus testes – apenas para lutas com combate desarmado ou armas próprias desta arte marcial).

.Aumento de 1 nível de dificuldade para qualquer tipo de combate envolvendo lutas de solo ou com saltos.

.Pode usar facas, bastão ou espadas utilizando a mesma Perícia de luta, embora com aumento de 1 nível de dificuldade.

Ataques específicos com Perícia Aikidô:

Além dos golpes específicos mencionados, os demais devem seguir a tabela de ataques a seguir.

MODIFICADORES DE DANO EM ATAQUES ESPECÍFICOS COM PERÍCIA AIKIDÔ

TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR	TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR
Punho cerrado	+1	Perna (sola do pé)	-
Punhos juntos	-	Joelho	-
Cotovelo	-	Canela	-
Braço	+1	Cabeçada	-
Ombro (se em carga)	-	Palma da mão	+1
Perna (pé)	-	Dedos (mãos)	-

ARTE MILITAR

Não é uma arte milenar ou tradicionalmente aprendida por qualquer um. Esta é uma arte marcial que se aprende dentro das forças armadas americanas ou talvez até em forças militares em outros países, embora alguns tenham artes marciais próprias (como o caso de Israel que ensina sua arte: o Krav Maga). Mistura técnicas e conhecimentos de diversas artes para se tornar própria para qualquer tipo de combate, entretanto evita manobras acrobáticas em demaseio. É caracterizada por utilizar muitos golpes de imobilização, desarme ou ruptura de ossos.

Modificadores especiais:

.Modificador de Ajuste de +10% para qualquer ataque que envolva imobilização ou para se defender destes.

.Modificador de Ajuste de +10% para manobras de desarme.

.Por ensinar algumas técnicas de uso de facas, concede Modificador de Ajuste de +10% em testes de uso de facas em (seja com a Perícia Arte Militar ou Perícia própria para tal arma).

.Aumento de 1 nível de dificuldade para ataques ou defesas com uso de movimentos acrobáticos.

.Pode usar facas utilizando a mesma Perícia de luta, embora com aumento de 1 nível de dificuldade.

Ataques específicos com Perícia Arte Militar:

Além dos golpes específicos mencionados, os demais devem seguir a tabela de ataques a seguir.

MODIFICADORES DE DANO EM ATAQUES ESPECÍFICOS COM PERÍCIA ARTE MILITAR

TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR	TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR
Punho cerrado	+1	Perna (sola do pé)	-
Punhos juntos	+2	Joelho	-
Cotovelo	+2	Canela	-
Braço	+1	Cabeçada	-
Ombro (se em carga)	+2	Palma da mão	+1
Perna (pé)	-	Dedos (mãos)	-

BOXE

O boxe é uma arte marcial e um esporte de combate que usa apenas os punhos, tanto para a defesa como para o ataque. A palavra deriva do inglês "to box", que significa "bater". Essa arte é modernamente chamada de "pugilismo", que tem origens diversas como, **no latim: em "pugil", que significa "lutador com cestus" (que eram um conjunto de correias de couro, placas de ferro e chumbo que guarneciam os punhos dos lutadores romanos da antiguidade), ou em "pugillus", que significa "punho fechado", em forma de soco.**

Alguns golpes comuns:

- **Jab:** golpe frontal com o punho que está à frente na guarda. Embora seja geralmente usado para afastar o oponente ou para medir a distancia, ele pode nocautear. Causa dano de 1D6 DB para o pugilista e 1D6-2 DB para outros artistas marciais.
- **Direto:** golpe frontal com o punho que está atrás na guarda. É um golpe normal de Punho Cerrado.
- **Cruzado Cross:** tão potente quanto o Direto, porém o alvo é a lateral da cabeça do adversário. O cruzado termina seu movimento com o braço esticado. Causa dano de 1D10 DB e 1D6 DB para outros artistas marciais.
- **Uppercut:** desferido de baixo para cima visando atingir o queixo do oponente. Causa dano de 2D6 DB para o pugilista e 1D10 DB para outros artistas marciais.
- **Hook ou gancho:** golpe desferido em movimento curvo do punho, atingindo lateralmente, dificultando a defesa do oponente. Difere do Cruzado pela distância que é aplicado (próximo e contornando a guarda adversária). O Hook termina seu movimento com o braço flexionado. **Aumenta a dificuldade de defesa em -10%** e causa dano de 1D10 DB para o pugilista, 1D6 DB para outros artistas marciais.
- **Swing:** p mais potente golpe do boxe, porém dado somente em situações bem oportunas, pois deixa o boxeador completamente aberto para receber um contra-ataque (**aumento de 1 nível de dificuldade no seu teste de defesa e para o adversário Modificador de Ajuste de +10% em um contra-ataque**). O golpe é dado com a mão de trás (a mais forte) e é lançado de forma descendente (fazendo uma curva de cima pra baixo) visando atingir o queixo ou qualquer outra parte do rosto do adversário com toda a potência possível. Causa dano de 2D10 DB + ½FR para o pugilista e 1D10 DB + ½FR para outros artistas marciais (considerando já um ataque total para ambos).

OBS.: utilizando luvas de boxe, os danos dos socos caem pela metade.

Modificadores especiais:

.**Bônus de 1 nível para socos.**

.**Aumento de 1 nível de dificuldade para ataques com as pernas.**

Ataques específicos com Perícia Boxe:

Além dos golpes específicos mencionados, os demais devem seguir a tabela de ataques a seguir.

MODIFICADORES DE DANO EM ATAQUES ESPECÍFICOS COM **PERÍCIA BOXE**

TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR	TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR
Punho cerrado	+3	Perna (sola do pé)	-1
Punhos juntos	+3	Joelho	-
Cotovelo	+1	Canela	-
Braço	+1	Cabeçada	+1
Ombro (se em carga)	+1	Palma da mão	-
Perna (pé)	-1	Dedos (mãos)	-

CAPOEIRA

Expressão cultural Afro-brasileira que mistura luta, dança, cultura popular e música. Desenvolvida no Brasil por escravos africanos e seus descendentes, é caracterizada por golpes e movimentos ágeis e complexos, utilizando os pés, as mãos, a cabeça, os joelhos, cotovelos, elementos ginástico-acrobáticos e golpes desferidos com bastões e facões, estes últimos provenientes do Maculelê. Uma característica que a distingue da maioria das outras artes marciais é o fato de ser acompanhada por música.

Os praticantes desta arte podem utilizar a Perícia para tocar (de forma simples com músicas tradicionais desta arte apenas) instrumento específico (Berimbau), fazer movimentos acrobáticos específicos do estilo e lutar com qualquer parte do corpo. Os movimentos mais parecem dança e têm grande dificuldade em ser usado em espaços muito apertados (o mestre pode dar um aumento de até 2 níveis de dificuldade dependendo das circunstâncias).

Alguns golpes comuns:

- **Armada:** movimento que pode ser aplicado pulando, duplamente, com as duas pernas ou apenas com uma. É uma pernada giratória aplicada com o tronco ereto. O giro dado no golpe funciona como esquiva e contra-ataque. Aplica-se estando em pé, e consiste em firmar-se com um pé no chão e com a outra perna livre, fazendo um movimento de rotação, varrendo na horizontal, atingindo o adversário com a parte lateral externa do pé. Um teste para a defesa (substituindo esquiva) e outro para o ataque (se tiver a Manobra de Contra Ataque, utiliza-se dela, caso contrário, considere que faz um contra-ataque abdicando-se de seu próximo turno de ação). Causa dano de 1D10 DB (para cada pé no caso de usar as duas pernas).
- **Martelo:** movimento que se executa erguendo-se a perna ao mesmo tempo em que o corpo é deixado de lado, batendo com a parte de cima do pé. Os principais alvos são costelas e cabeça sendo acertados pela lateral. Causa dano de 1D10 DB.
- **Martelo Cruzado:** também conhecido como martelo rodado ou parafuso, como o próprio nome indica é baseado no Martelo. Dá um salto, girando para o lado em que o oponente será atingido, para apanhar balanço e utilizar a parte superior do pé para atingir a cabeça do adversário. Causa dano de 2D6 DB.
- **Meia-Lua de Compasso:** também conhecida por rabo-de-arraia, a partir de ginga o atacante coloca as mãos entre as pernas para servir de apoio, então, impulsiona a perna de trás (esticada) fazendo um giro de 360° que projetada acerta com o calcanhar as costelas do adversário. Causa dano de 1D10 DB.
- **Galopante:** aplica-se uma mão em forma de concha contra o ouvido do adversário. É um golpe atordoante em que o alvo deve testar sua CON ou ficar 1D4 rodadas/minutos zozno (aumento de até 2 níveis de dificuldade em teste que envolvam de alguma forma movimentos físicos). Causa dano de 1D6 DB.
- **Rabo-de-arraia:** uma variação do golpe do mesmo nome (utilizado em Angola) em que o capoeirista dá salto mortal para frente, onde um ou os dois pés visam atingir o adversário com o(s) calcanhar(es). Causa dano de 2D6 DB (ou 2D10 DB se usado com os dois pés).
- **Vôo do morcego:** conhecido também como "voadeira", dá um salto e estende-se uma ou as duas pernas visando atingir o adversário. Causa dano de 2D6 DB.
- **Crucifixo:** movimento de contra-ataque que, ao receber um golpe de perna alta, o aplicante aproxima-se do adversário, colocando a perna do adversário sobre seu ombro. Assim, o aplicante levanta ainda mais a perna do adversário desequilibrando-o. Normalmente aplicado contra golpes giratórios altos (teste com Modificador de Ajuste de -10% e substitui um movimento de Contra Ataque – mas caso não o tenha, seu próximo turno de ação terá aumento de 1 nível de dificuldade em qualquer ação física). Para tentar se desvencilhar desta manobra, o alvo tem aumento de 1 nível de dificuldade. Se bem

executada o alvo deve testar sua AGI com aumento de 2 níveis de dificuldade – mesmo um sucesso comum ainda dá uma desequilibrada, embora se mantenha em pé (perdendo seu próximo turno de ação e Modificador de Ajuste de -10% em ações de defesa antes deste turno).

- **Arpão:** golpe desferido com as mãos em um movimento giratório. Com os braços abertos, o aplicante gira visando pegar a cabeça do adversário e arremessá-la ao chão com o auxílio do movimento giratório. Causa dano de 1D6+2 DB.

- **Asfixiante:** golpe aplicado com a mão fechada contra o nariz e/ou boca do oponente (aumento de 1 nível de dificuldade para acertar). O alvo atingido, se sofrer algum dano, tem de fazer teste de CON (aumento de 2 níveis de dificuldade) ou ficar atorodado por 1 rodada/minuto. Causa dano de 1D6-1 DB.

- **Escala de mão:** golpe semelhante ao soco, aplica-se com a mão aberta e os dedos encolhidos utilizando a base da mão. Estando a palma da mão voltada para o adversário. Normalmente é aplicado contra a face do adversário. Causa dano de 1D6-1 DB.

- **Esquiva com rolê:** movimento de defesa, em que uma das mãos se protege o rosto e a outra vai ao chão, com uma perna esticada para frente e a outra dobrada para o apoio do corpo. O rolê é uma volta de 180° que se dá com os pés e as mãos no chão. Essa movimentação serve para se defender de um golpe, escapar do adversário e voltar para a ginga (o capoeirista pode usá-la somente com o valor da defesa).

- **Rasteira de mão:** puxa-se a perna de apoio do adversário quando este está aplicando um golpe (normalmente, golpe de giro alto) usando as mãos. Golpe utilizado em raríssimas oportunidades e avaliado pelo Mestre quando pode ser permitido pelo tempo de execução do ataque adversário – é necessário que o capoeirista esquive primeiro para baixo antes de aplicar este contra-ataque (se não tiver a manobra, recebe aumento de 1 nível de dificuldade em seu próximo turno de ação).

Modificadores especiais:

.Não necessita de testes de salto curtos para os ataques.

.Bônus de 1 nível para chutes e manobras acrobáticas específicas (não voltadas para ataque) – nem sempre funcionando para esquivas usando a Perícia.

.Aumento de 1 nível de dificuldade para ataques de soco ou cotoveladas diferentes das manobras da arte.

.Pode usar o facão utilizando a mesma Perícia de luta, embora com aumento de 1 nível de dificuldade.

Ataques específicos com Perícia Capoeira:

Além dos golpes específicos mencionados, os demais devem seguir a tabela de ataques a seguir.

MODIFICADORES DE DANO EM ATAQUES ESPECÍFICOS COM PERÍCIA CAPOEIRA

TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR	TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR
Punho cerrado	+1	Perna (sola do pé)	-
Punhos juntos	+1	Joelho	-
Cotovelo	-	Canela	+1
Braço	-	Cabeçada	-
Ombro (se em carga)	-	Palma da mão	-
Perna (pé)	+1	Dedos (mãos)	-

JIU-JITSU

O jiu-jitsu ou jiu-jitsu, também conhecido pelas grafias jujutsu ou ju-jitsu, é uma arte marcial japonesa que utiliza alavancas e pressões para derrubar, dominar e submeter o oponente, tradicionalmente sem usar golpes traumáticos. Jiu jitsu é a denominação da arte e jiu "jutsu" é a denominação da arte de guerra. Basicamente usa-se a própria força ou, quando possível, do próprio adversário em alavancas, o que possibilita que um lutador vencer seu adversário independente de seu tamanho frente ao inimigo. No chão, com as técnicas de estrangulamento e pressão sobre articulações, é possível submeter o adversário fazendo-o desistir da luta, desmaiar ou quebrando-lhe uma articulação.

Alguns golpes comuns:

- **Golpes de queda ou arremesso:** causam dano entre 1D6 DB ou 1D10 DB (1D6-2 DB a 1D10-2 DB para outras artes marciais), recebendo bônus de acordo com o peso do adversário (a cada 20kg acima de 50kg aumente +1 ao dano; ou a cada 30Kg para outras artes marciais) ou devido à própria força destes (alguns golpes de queda que se utilizam de contra-ataque, aumentando um grau o dano). Nome de alguns golpes conhecidos: Ossotogari, Koutigari, Ogoshi, Okuri-ashi-barai etc.
- **Golpes de traumatizantes:** envolvem socos e chutes ou defesa com braços e pernas, entretanto são inferiores as demais artes marciais – com exceção do Judô que nem treina este aspecto.
- **Golpes de solo:** divididos entre técnicas de imobilização, de estrangulamento e de luxação. Os golpes normalmente são usados de forma resistida com a CON ou FR do alvo para danos no corpo (Regra dos 3 Sucessos, como em Bloqueio Resistido). Causam danos físicos e atordoantes – alguns apenas causam dano nos PAs e redução de Fadiga (conforme regra de *Fadiga*) devido ao esforço físico (em média 1D10 por rodada).

Modificadores especiais:

.Modificador de Ajuste de +10% para golpes de queda e de 1 nível para golpes de agarrão, qualquer tipo de engalinhamento e de solo, ou para se desvencilhar destes – também pode ser usada para reduzir em 25% o dano de uma queda (com aumento de 1 nível de dificuldade).

.Modificador de Ajuste de -10% em ataques com socos e chutes.

Ataques específicos com Perícia Jiu-Jitsu:

Além dos golpes específicos mencionados, os demais devem seguir a tabela de ataques a seguir.

MODIFICADORES DE DANO EM ATAQUES ESPECÍFICOS COM PERÍCIA JIU-JITSU

TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR	TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR
Punho cerrado	-	Perna (sola do pé)	-
Punhos juntos	-	Joelho	+1
Cotovelo	-	Canela	-
Braço	+1	Cabeçada	-
Ombro (se em carga)	-	Palma da mão	-
Perna (pé)	-	Dedos (mãos)	-

JUDÔ

Arte japonesa que significa "caminho suave" ou "caminho da suavidade" (Juu Dou). Foi fundada por Jigoro Kano em 1882. Os seus principais objetivos são fortalecer o físico, a mente e o espírito de forma integrada, para além de desenvolver técnicas de defesa pessoal. O Judô teve uma grande aceitação em todo o mundo, pois Kano conseguiu reunir a essência do Jujutsu, arte marcial praticada pelos "bushi", ou cavaleiros durante o período Kamakura (1185-1333), a outras artes de luta praticadas no Oriente e fundi-las numa única e básica arte marcial. Considerado desporto oficial no Japão nos finais do século XIX e a polícia nipônica introduziu-o nos seus treinos. Sua técnica utiliza basicamente a força e peso do oponente contra ele.

Alguns golpes comuns:

- Todos os golpes de queda causam dano entre **1D6 DB ou 1D10 DB** (1D6-2 DB a 1D10-2 DB para outras artes marciais), recebendo bônus de acordo com o peso do adversário (**a cada 20kg acima de 50kg aumente +1 ao dano**; ou a cada 30kg para outras artes marciais) ou devido à própria força destes (**alguns golpes de queda que se utilizam de contra-ataque, aumentando um grau o dano**). Nome de alguns golpes conhecidos: Ossotogari, Koutigari, Ogoshi, Okuri-ashi-barai etc.

Modificadores especiais:

.**Bônus de 1 nível para golpes de queda, agarrão e qualquer tipo de engalfinhamento**, ou para se desvencilhar destes – também pode ser usada para **reduzir em 25% o dano de uma queda (com aumento de 1 nível de dificuldade)**. **.Aumento de 1 nível de dificuldade para ataques com socos e chutes.**

Ataques específicos com Perícia Judô:

Além dos golpes específicos mencionados, os demais devem seguir a tabela de ataques específicos de Briga, entretanto deve ser reduzido sempre 1 ponto do dano total alcançado no dado – nunca sendo inferior a 1 ponto.

Ataques específicos com Perícia Judô:

Além dos golpes específicos mencionados, os demais devem seguir a tabela de ataques a seguir.

MODIFICADORES DE DANO EM ATAQUES ESPECÍFICOS COM **PERÍCIA JUDÔ**

TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR	TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR
Punho cerrado	-	Perna (sola do pé)	-
Punhos juntos	-	Joelho	-
Cotovelo	-	Canela	-
Braço	-	Cabeçada	-
Ombro (considerando carga)	-	Palma da mão	-
Perna (pé)	-	Dedos (mãos)	-

KARATÊ

O caratê ou karatê, conhecido no Japão como karate-dô ("caminho da mão vazia"), é uma arte marcial desenvolvida a partir do **kenpô chinês (em particular o kung fu da China meridional) e de métodos autóctones de lutas das ilhas Ryūkyū**. Predominantemente uma arte de golpes, com chutes, socos, joelhadas, cotoveladas e golpes com a palma da mão aberta. Bloqueios de articulações, lançamentos e golpes em áreas vitais também são ensinados, dependendo do estilo. Um praticante de karatê é denominado "carateca" ou "karate-ka". O treino de caratê pode ser dividido em três partes principais: Kihon ("fundamentos", o estudo dos movimentos básicos), Kata ("forma" ou "padrão", luta contra um inimigo imaginário expressa em seqüências fixas de movimentos) e Kumite ("encontro de mãos", luta propriamente dita; em sua forma mais básica é combinada, com movimentos predeterminados, entre os lutadores para, posteriormente, alcançar o jyu kumite: combate livre ou sem regras. A forma desportiva, ou combate com regras, é conhecida como Shiai-kumite).

Alguns golpes comuns:

- **Morote zuki**: são dois socos com ambas as mãos, sendo um superior, na altura da face, e outro na altura do estômago. O braço superior pode ser usado como um bloqueio contra um soco em direção ao rosto, de forma que essa manobra pode funcionar como um contra-ataque (mesmo sem a manobra para tal, mas não pode ser usada junto com a manobra – o que, teoricamente, permitiria dois contra-ataques). **Se usado como contra-ataque, recebe os modificadores do ataque do rival, mas se usa o ataque, e não a defesa da Perícia**. Causa **dano de 1D6+2 DB** para cada punho.
- **Shibarai**: uma rasteira em que inclina-se o corpo e faz um movimento circular com uma das pernas acertando, com o joelho, a parte superior da batata da perna (atrás do joelho), derrubando o oponente. Se sucesso, **o alvo, que não se esquivar, deve testar sua AGI com aumento de 3 níveis de dificuldade (além dos modificadores do ataque), se falhar, é derrubado**, sofrendo com **1D6 DB de dano**.
- **Ura Mawashi Geri**: chute circular inverso em que a perna passa para o lado do alvo, mas volta com o calcanhar em seu rosto. Causa **dano de 2D10 DB**. Teste com aumento de 1 nível de dificuldade.

Modificadores especiais:

.Modificador de Ajuste de +10% para socos e chutes.

.Aumento de 1 nível de dificuldade para qualquer tipo de combate envolvendo engalfinhamentos, lutas de solo e quedas.

Ataques específicos com Perícia Karatê:

Além dos golpes específicos mencionados, os demais devem seguir a tabela de ataques a seguir.

MODIFICADORES DE DANO EM ATAQUES ESPECÍFICOS COM **PERÍCIA KARATÊ**

TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR	TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR
Punho cerrado	+2	Perna (sola do pé)	+1
Punhos juntos	+1	Joelho	-
Cotovelo	+1	Canela	-
Braço	+1	Cabeçada	-
Ombro (se em carga)	-	Palma da mão	+1
Perna (pé)	+1	Dedos (mãos)	+2

KENDO

Arte marcial japonesa moderna (gendai budo), desenvolvida a partir das técnicas tradicionais de combate com espadas dos samurais do Japão feudal, o Kenjutsu. O praticante de kendo é chamado de kenshi ou kendoka. Embora voltada à prática da espada, o kendo não se limita ao manejo da shinai (espada de bambu), Bokuto (espada de madeira) ou katana (espada longa japonesa), mas abrange também a prática e cultivo do espírito e do Reigi (etiqueta).

Diferente das demais artes é usado para a prática da espada, podendo substituir a Perícia Espada – embora sempre usando as duas mãos (salvo casos especiais de manobras da arte). Pode também utilizar tanto uma Shinai (espada de bambú usado em treinamentos) quanto uma Katana. Quando usado golpes com as mãos nuas, seus golpes são inferiores as demais artes já que não é o foco desta – entretanto é ótima para se defender de ataques com armas brancas, desviando braços e mãos ou até desarmando o oponente.

O ken (espada) é estudado de duas formas: prática (shiai) e o kata. Seus ataques são acompanhados de fortes gritos ("Kiai") que representam a força espiritual e vontade de acertar o inimigo (causam dano extra de +1 ponto) – qualquer ataque sem os gritos recebem aumento de dificuldade de -10%.

Objetivo da prática de kendo:

- Não golpear pontos incorretos.
- Não desperdiçar golpes.
- Golpear atacando e quebrando a postura do adversário.
- Golpear com destemor, 'sem pensar na morte'.

Alguns golpes comuns:

- Kamae: posturas de combate.

.Chudan no Kamae: é o mais básico e fundamental, serve como a raiz de todos os outros. A espada é posicionada a frente do corpo, apontando para a garganta do oponente e buscando manter a linha central. Chudan também é conhecido como o Kamae de água devido à sua flexibilidade e capacidades adaptativas. Um forte Chudan no Kamae serve tanto para produzir um forte ataque como uma defesa impenetrável. Concede Modificador de Ajuste de +10% nos ataques e defesas com a espada, além de causar ao inimigo, que lhe atacar pela frente, aumento de 1 nível de dificuldade para lhe atingir buscando uma brecha em sua defesa, devido à posição da espada – mas somente para um único inimigo a sua frente, já que a espada deve estar apontada para um deles (embora possa ser alternada para outros inimigos em um movimento de defesa).

.Jodan no Kamae: conhecido como "Hi no Kamae" (Kamae de fogo) ou de "Ten no Kamae" (Kamae do Céu) é uma postura agressiva, tanto espiritualmente quanto fisicamente. A espada é segurada acima da cabeça, em um ângulo que varia de 45 a 20 graus. O ataque é mais poderoso, causando bônus de 1 grau de dano, mas o inimigo tem Modificador de Ajuste de +10% para se defender.

.Gedan no Kamae: conhecido como o Kamae da Terra. Nesta postura a ponta da espada aponta em direção ao solo, abaixo da linha dos joelhos. Capaz de atacar adversários, impedir um ataque, criar oportunidades e também ajuda a disfarçar a intenção do lutador. Utilizado comumente como uma transição após um golpe no Chudan no Kamae. Nesta postura, o artista marcial recebe Modificador de Ajuste de +10% para qualquer ataque e bônus de 1 nível para bloqueios – não funciona contra ataques perfurantes de armas maiores. Pode ser usado após um ataque para melhorar sua defesa.

.Hasso no Kamae: conhecido como o Kamae da Madeira. A espada fica posicionada ao lado direito do corpo, com a ponta voltada para cima, em um ângulo que varia de 20 a 90 graus em relação ao solo. Nesta postura perde-se

parcialmente a visão ao manter-se lateralmente ao inimigo, entretanto este terá **Modificador de Ajuste de -10% para acertar o artista marcial ed Kendô**, enquanto que este terá **bônus de 1 nível para bloquear**.

.**Waki Gamae**: conhecido como o Kamae de metal ou a Kamae de Ouro, indicando uma espécie de "preciosidade escondida". A espada fica oculta à direita do corpo, as mãos na linha da cintura. Tem como objetivo esconder do adversário o tamanho da espada e a trajetória que irá tomar. Praticamente sem uso no kendo, especialmente pelo fato das espadas possuírem tamanho padrão nas lutas. Pode ser **usado com um Battoujutsu** (técnica de desenbainhar a espada rapidamente aplicando um rápido golpe) e o golpe gera ao adversário aumento de 1 nível de dificuldade para se defender, mas também **aumenta a dificuldade do artista marcial em atacar com Modificador de Ajuste de -10%**.

-**Manobra de contra-ataque** (não tem um nome específico): permite, **uma vez por rodada, contra-atacar com a espada com um golpe de Jodan no Kamae após ter sucesso em aparar para o lado um outro ataque de espada feito de cima para baixo**. Após aparar o ataque para o lado, rapidamente faz o movimento do Jodan no Kamae, fazendo com que o **alvo recebe aumento de mais 2 níveis de dificuldade para se defender deste ataque** (além dos demais modificadores padrões). **Não necessita ter a manobra de combate Contra-Ataque para isso**, mas também **não pode usar em conjunto com uma Manobra de Contra Ataque**.

Modificadores especiais:

.**Bônus de 1 nível para contra-ataques com espadas**.

.**Bônus de 1 nível para desarmar inimigos com as mãos nuas**.

.**Modificador de Ajuste de +10% para se defender contra outras espadas**.

.**Aumento de 1 nível de dificuldade para desferir ataques com mãos ou pernas, manobras de lutas de chão e golpes com saltos acrobáticos**.

.**Aumento de 1 nível de dificuldade se precisar usar a espada com uma das mãos** apenas (exceção de manobras especiais como a do Battoujutsu).

Ataques específicos com Perícia Kendô:

Além dos golpes específicos mencionados, os demais devem seguir a tabela de ataques a seguir.

MODIFICADORES DE DANO EM ATAQUES ESPECÍFICOS COM **PERÍCIA KENDÔ**

TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR	TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR
Punho cerrado	-	Perna (sola do pé)	-
Punhos juntos	-	Joelho	-
Cotovelo	-	Canela	-
Braço	-	Cabeçada	-
Ombro (se em carga)	-	Palma da mão	-
Perna (pé)	-	Dedos (mãos)	-

KRAV MAGÁ

O nome em hebraico significa "combate corpo-a-corpo", em que Krav (em hebraico: קרב) significa "combate" e Magá (em hebraico: מגע) significa "contato" ou "toque". É um sistema de combate corpo a corpo eclético, desenvolvido em Israel, que envolve técnicas de luta, agarramento e golpeamento. Sua filosofia enfatiza a neutralização de ameaças, manobras de defesa e ataque simultâneos e agressão. Integra técnicas de combate militar, Kung-Fu, Karatê, Boxe, Muay Thai, Judô, Aikido, Wrestling Ocidental e Jiu-Jitsu. O treino e objetivos são bastante diferentes, onde aumenta a dificuldade e o stress nos piores tipos de situações (contra vários oponentes, contra a parede, enquanto se protege alguém, sem a utilização de um braço, quando tontos, contra agressores armados etc.).

É utilizado nas Forças de Defesa de Israel, conhecido tanto por militares (incluindo as Unidades de Forças Especiais Israelenses) como diversos civis. O exército sueco também utiliza Krav Magá, assim como em Portugal – sendo também utilizado por diversas forças de segurança e unidades especiais não só da Polícia como das Forças Armadas.

Algumas características dos lutadores:

- Contra-atacar assim que possível (ou atacar preventivamente).
- Focar ataques nas áreas mais vulneráveis do corpo, como olhos, mandíbula, garganta, virilha, joelhos, etc.
- Neutralizar o oponente o mais rápido possível, respondendo com fluxo contínuo de contra-ataques, e, se necessário, abater/aleijar.
- Manter consciência dos arredores enquanto lida com a ameaça para perceber rotas de fuga, mais ameaças, objetos úteis para defesa e ataque e assim por diante.

Modificadores especiais:

.Bônus de 1 nível para PER durante combates.

.Bônus de 1 nível para uso de Habilidades Mundanas (armas para ataque e defesa).

.Modificador de Ajuste +10% para manobras de desarme com as mãos.

.Bônus para enfrentar mais de um oponente (para cada 10% acima de 50% na Perícia, sem considerar o bônus de Atributo, o artista marcial recebe +1 uma defesa bônus sem redutor nos seus testes por múltiplos ataques – apenas para lutas com combate desarmado ou com armas de combate corpo a corpo).

.Aumento de 1 nível de dificuldade para executar manobras de combate envolvendo lutas acrobáticas ou com saltos.

.Pode usar o bastão utilizando a mesma Perícia de luta, embora com aumento de 1 nível de dificuldade – assim como ataques com faca se tomadas do inimigo e em sequência (quase como um contra-ataque).

Ataques específicos com Perícia Krav Magá:

Além dos golpes específicos mencionados, os demais devem seguir a tabela de ataques a seguir.

MODIFICADORES DE DANO EM ATAQUES ESPECÍFICOS COM PERÍCIA KRAV MAGÁ

TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR	TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR
Punho cerrado	+1	Perna (sola do pé)	-
Punhos juntos	+1	Joelho	-
Cotovelo	+1	Canela	-
Braço	+1	Cabeçada	-
Ombro (se em carga)	-	Palma da mão	+1
Perna (pé)	-	Dedos (mãos)	-

KUNG FU

Desenvolvido na China, pode significar "Tempo e habilidade" ou "Trabalho Duro", adquiridos através de esforço e competência na luta corporal. Esta arte milenar chinesa conta com uma infinidade de estilos, denominações e variações. A maioria dentre elas é tirada de animais, observados há milhares de anos.

Destacam-se 12 animais, e vários outros estilos, criados e complementados em diferentes épocas. Entre eles: Chuang fa ou Ch'uan-shu; Chang Quan; Nan Quan; Tai Ji Quan; Shaolin Quan; Cha Quan; Shao Shin Hao; Hung Gar (conhecido como estilo Garras de Tigre); Choy Lay Fut; Pak Hok ou Bok Hok Phai (conhecido como estilo da Garça Branca); Fei Hok Phai; Pa Kung Sheng Chuan (conhecido como estilo Oito Forças dos Punhos Sagrados); Bai Ji Quan; Lei Phai Quan (conhecido como estilo Seguindo o Punho da Garça); Xing Yi Quan; Sun Bin Quan; Di Tang Quan; Mi Zong Quan; Mao Quan (conhecido como o estilo Forma do Gato); Ba Gua Zhang (conhecido como o Estilo dos Oito Elementos); Zui Quan (conhecido como o estilo Estilo Bêbado); Tang Lang Quan do Norte ou Pak Ton Long Phai (conhecido como o estilo Louva-a-Deus do Norte); Tang Lang Quan do Sul (conhecido como o estilo Louva-a-Deus do Sul); Yong Chun Quan ou Wing Chun; Ying Zhao Quan; Bai He Quan (conhecido como o Garça Branca); Ying Jow Pai (conhecido como o Garra de Águia); Tai Shan; Sanshou e Sanda; Tao Tien Ti; Shen She Chuen (conhecido como o Punho da Serpente Divina); Jow Ga Kuen ou Chow Gar (conhecido como o Punho da Família Jow).

Modificadores especiais:

Seus variados estilos podem possibilitar diferentes modificadores. Considerando que a maioria que pratica a arte costuma treinar em mais de um estilo, as indicações a seguir são bastante genéricas – possibilitando ser atualizadas de acordo com o histórico do personagem.

.Não há modificadores negativos para qualquer tipo de ataque que inclua saltos acrobáticos.

.Alguns golpes, aparentemente acrobáticos, podem ser testados com a Perícia marcial ao invés da Acrobacia.

.Seus movimentos muito rápidos com socos e chutes ocasionam Modificador de Ajuste de -10% para os seus alvos, desde que não sejam com saltos ou acrobacias.

.Não recebe nenhum modificador positivo ou negativo em qualquer tipo de combate.

.Pode usar armas comuns dessa Arte Marcial utilizando a mesma Perícia de luta, embora com aumento de 1 nível de dificuldade. Existe uma imensa variedade de armas chinesas que pode ser utilizada por esta arte. Armas de arremesso considere aumento de 2 níveis de dificuldade.

Ataques específicos com Perícia Kung Fu:

Além dos golpes específicos mencionados, os demais devem seguir a tabela de ataques a seguir.

MODIFICADORES DE DANO EM ATAQUES ESPECÍFICOS COM PERÍCIA KUNG FU

TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR	TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR
Punho cerrado	+1	Perna (sola do pé)	+1
Punhos juntos	+1	Joelho	+1
Cotovelo	+1	Canela	-
Braço	+1	Cabeçada	+1
Ombro (se em carga)	-	Palma da mão	+2
Perna (pé)	+1	Dedos (mãos)	+2

LUTA LIVRE

Conhecido mundialmente como Wrestling. É disputada oficialmente desde 1904. Ao contrário da luta greco-romana, que foi a primeira a fazer parte do programa olímpico, os lutadores também podem usar as pernas e segurar os adversários acima ou abaixo da cintura. Os "golpes baixos" (pisar o pé, segurar o pescoço do adversário, dar cotoveladas, joelhadas, puxar o cabelo, pele, orelhas, genitais ou roupa do oponente) são punidos com perda de pontos. A luta é travada em 3 "rounds" de três minutos com um intervalo de 30 segundos entre os dois. Vence quem alcançar mais pontos no final dos dois "rounds". Além da vitória por pontos, os lutadores podem terminar a luta se conseguirem levar os ombros do adversário ao chão por 10 segundos.

Alguns golpes comuns:

- **Grande amplitude:** usado em um **ataque total:**

.O lutador **puxa o adversário na sua direção**, dá **uma meia volta ao redor do alvo**, **inclina-se para trás puxando o corpo do adversário do solo**, fazendo-o cair de cabeça e/ou com a parte de trás da costas. O ataque tem **bônus de 1 nível** e causa **dano de 2D10 DB + ½FR (contando o Ataque Total neste dano)**.

- **Carga de bombeiro:**

.O lutador ataca por baixo tentando atingir o ponto abaixo do centro de gravidade do adversário, consegue imobilizar o braço e a perna direita dele fazendo uma "alavanca". Isso tira o adversário de seu equilíbrio, fazendo-o rolar por cima de seus ombros e, por fim, cair ao chão. Causa **dano de 1D10 DB (pode ser usado com Carga)**.

Modificadores especiais:

.**Bônus de 1 nível para manobras com agarrões e pegadas.**

Ataques específicos com Perícia Luta Livre:

Além dos golpes específicos mencionados, os demais devem seguir a tabela de ataques a seguir.

MODIFICADORES DE DANO EM ATAQUES ESPECÍFICOS COM **PERÍCIA LUTA LIVRE**

TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR	TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR
Punho cerrado	-	Perna (sola do pé)	-
Punhos juntos	-	Joelho	-
Cotovelo	-	Canela	-
Braço	+1	Cabeçada	+1
Ombro (se em carga)	+1	Palma da mão	+1
Perna (pé)	-	Dedos (mãos)	-

MUAY-THAI

Conhecido também como boxe tailandês. É um esporte nacional no seu país de origem, a Tailândia. Arte marcial com mais de dois mil anos de existência criada pelo povo tailandês como forma de defesa nas suas guerras e para obter uma boa saúde. Na Tailândia, também é conhecido como "Luta da Liberdade" ou "Arte dos Livres", pois foi com este que se protegeram dos povos opressores que tentavam conquistar seu território. É conhecida mundialmente como A Arte das Oito Armas, pois se caracteriza pelo uso combinado dos dois punhos, dois cotovelos, dois joelhos e duas pernas (pés e canelas); com isso e associada a uma forte preparação física, a arte se torna eficiente, poderosa e sem dúvida uma das mais duras lutas de contato total dentre todas as artes.

Todos os golpes têm como objetivo acabar com a luta de uma vez, daí a força e potência utilizadas. As combinações de golpes são certas e raramente se pode ver uma luta que chegue ao quinto round, pois geralmente o nocaute vem antes. É uma luta que além de ter socos devastadores, similares ao boxe, tem também os violentos golpes com as canelas e pés. É uma luta muito agressiva que desenvolve um ótimo condicionamento físico e mental, concentração e autoconfiança.

Alguns golpes comuns:

- **Técnicas de chute:** os chutes circulares e os chutes frontais são os mais comuns. O chute circular usa um movimento rotatório do corpo inteiro. Os lutadores são treinados para bater sempre com a canela. A canela é a parte mais forte da perna do lutador. O pé contém muitos ossos finos e é muito mais propenso a lesões.

- **Técnicas com o joelho:** usados diversos tipos de joelhadas, "frontais", "laterais", voadoras, na coxa, em clinch, etc.

Alguns exemplos:

.**Joelhada com voadora:** causa 1D10+1 DB.

.**Joelhada dupla com voadora:** utilizando os dois joelhos, causa 2D10 DB.

.**Joelhada na coxa:** além do dano de 1D10-2 DB, o alvo deve fazer teste de CON apropriado ou ter aumento de dificuldade de até 3 níveis de dificuldade ao utilizar a perna atingida (ataques, defesas, movimento ou simples apoio) – esta dificuldade varia com o grau de sucesso do atacante: Sucesso (1), Sucesso Aprimorado (2) ou Sucesso Crítico (3).

- **Técnicas com o cotovelo:** usado na horizontal, diagonal, ascendente, descendente, para trás-girando e no ar.

Alguns exemplos:

.**Cotovelada horizontal:** pode ser usado como uma maneira de cortar o rosto do seu oponente de modo que o sangue possa obstruir sua visão. Essa é a maneira mais comum de se usar o cotovelo. Causa dano de 1D10-1 DB e o alvo tem 30% de chance (ou 50% no caso de um Sucesso Aprimorado e 80% de Sucesso Crítico) de ter o rosto cortado com seu próprio sangue dificultando sua visão. Para isto ocorrer, deve conseguir causar pelo menos 1 ponto de dano real.

.**Cotovelada em diagonal:** são mais rápidos do que os outros, mas são menos poderosos. Causa 1D6+1 DB de dano, entretanto o alvo tem Modificador de Ajuste de -10% na esquiva e 1 nível de dificuldade se for bloqueio.

.**Cotovelada ascendente:** usado em curtas distâncias, bem próximo ao adversário para nocautear ou ganhar tempo para um segundo golpe. Com o sucesso, concede 50% de chance de imendar um segundo golpe rápido. Causa dano de 1D10-1 DB.

.**Cotovelada descendente:** usado geralmente quando o oponente abaixa-se. Causa dano de 1D10 DB.

.**Cotovelada ascendente e no ar:** saltando junto com o golpe, torna-se uma arma poderosa, porém lenta e mais fácil de evitar ou bloquear. Causa dano de 2D10 DB, entretanto o alvo tem bônus de 1 nível para se esquivar ou bloquear.

.**Cotovelada descendente e no ar:** aplicado durante uma queda ou ao fim de um salto, tão poderoso quanto a ascendente e tão lenta, mas se aplicada nas circunstâncias certas, pode evitar a facilidade que o alvo tem em se defender. Causa dano de 2D10+1 DB, entretanto o alvo tem bônus de 1 nível para se esquivar ou bloquear.

.**Cotovelada dupla descendente e no ar**: um dos mais poderosos golpes em que se utilizam os dois cotovelos e acerta a cabeça do adversário ao fim de uma queda ou salto. Tem **aumento de 1 nível de dificuldade de na execução**, mas causa **dano de 3D10 DB**, o **alvo tem bônus de 1 nível para se esquivar ou bloquear**.

- **Técnicas defensivas**: são usados os ombros, os braços e as pernas/canelas como um "escudo" para obstruir os ataques do oponente. Os chutes circulares baixos e circulares médios ao corpo são obstruídos normalmente com a canela. Os golpes na parte superior do corpo são obstruídos geralmente com o antebraço, ou se possível com a canela. Os chutes circulares médios podem também ser segurados, travando o oponente, e assim permitindo um ataque para derrubá-lo, ou jogar o oponente à distância.

- **Clinch**: aplicado prendendo-se o oponente em torno do pescoço ou em torno do corpo, eles não são separados e a luta continua com troca de joelhadas. Geralmente em clinch também são usadas diversas técnicas de arremessar o oponente ao chão. A dificuldade para executar um clinch é normal, entretanto deve conseguir se aproximar do alvo e este, **para se esquivar ou desviar, tem aumento de 1 nível de dificuldade** – entretanto **um chute reto simples pode afastar o oponente ou desviá-lo de sua direção sem qualquer dificuldade extra** (além da dificuldade que é exercida de acordo com o sucesso do atacante).

Modificadores especiais:

.Não necessita de testes de salto curtos para os ataques.

.**Bônus de 1 nível para aplicar chutes, cotoveladas e joelhadas.**

.**Aumento de 1 nível de dificuldade para combates no solo ou golpes de imobilização.**

Ataques específicos com Perícia Muay-Thai:

Além dos golpes específicos mencionados, os demais devem seguir a tabela de ataques a seguir.

MODIFICADORES DE DANO EM ATAQUES ESPECÍFICOS COM **PERÍCIA MUAY-THAI**

TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR	TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR
Punho cerrado	+1	Perna (sola do pé)	+1
Punhos juntos	+1	Joelho	+2
Cotovelo	+2	Canela	+3
Braço	+1	Cabeçada	+1
Ombro (se em carga)	-	Palma da mão	-
Perna (pé)	+1	Dedos (mãos)	-

NINJUTSU

Conhecido também pelo termo Ninpō. É uma arte marcial japonesa que surgiu a partir da necessidade do emprego de espíões e assassinos (Ninjas) durante o período medieval japonês (século VI). Consistia num conjunto de técnicas (físicas, mentais e espirituais) que capacitavam os agentes a agir em todas as situações num campo de batalha. Após o período de guerras japonesas (Sengoku Jidai), a utilização de espíões caiu em desuso. Muitas escolas desapareceram e outras passaram ao anonimato, sendo responsáveis por manterem vivas as tradições até os dias atuais. Algumas usavam de uma Kunoichi (a mulher ninja), que era utilizada para seduzir o inimigo, e utilizava-se de ervas para envenená-lo, matando-o ou tirando-o de combate por vários dias.

A palavra "nin" é composta por 3 caracteres em japonês: "ha" significa "fio da espada", "kokoro" significa "coração" ou "alma" e o caractere final que significa "espada" ou "lâmina". Juntos, eles podem ser traduzidos como "furtivamente", "secretamente", "treinamento" e "perseverança". Já a palavra "jutsu" significa "arte" ou "técnica". Na visão popular, Ninjutsu significa apenas "segredo" e "invisibilidade". No entanto, os praticantes dessa arte utilizam-no para suportar todas as dificuldades da vida.

É uma arte assassina em que seus golpes são voltados para a morte rápida do alvo. Possuem grande conhecimento em manobras de quebramento para incapacitar e dificultar as defesas de seus alvos, mas seu ponto forte são os golpes fatais direcionando aos principais órgãos.

Alguns golpes comuns:

- **Tai-jutsu**: a utilização das armas naturais (o corpo do artista marcial), em sua totalidade, tornando-se a mais terrível das armas. Desta forma foram-se criadas as variações:

.**Daken-taijutsu**: a utilização das partes do corpo para atacar o adversário em pontos de fácil ruptura, visando quebrar ossos, romper as víceras e abalar em profundidade.

Golpes com as mãos

KITEN-KEN: a lateral "cortante" da mão. Causa dano de 1D6-1 DB.

IPPON-KEN: o punho com uma falange. Causa dano de 1D6-2 DB.

SHAKO-KEN: a mão em garras. Causa dano de 1D6-1 DB.

SHISHIN-KEN: o dedo em agulha. Causa dano de 1D6-2 DB.

SHITO-KEN: o golpe do polegar. Causa dano de 1D6-1 DB.

FUDO-KEN: o "punho funda mental", polegar no alto. Causa dano de 1D6-1 DB.

URA-KEN: o punho reverso. Causa dano de 1D6 DB.

Golpes com os pés

SOKU-GYAKU: o golpe com os artelhos (com sapatilhas especiais ou descalço). Causa dano de 1D10 DB.

SOKO-YAKU: o golpe com a planta do pé. Causa dano de 2D6 DB.

SOKO-TO: o golpe direto com a lateral externa do pé. Causa dano de 1D6+2 DB.

.**Ju-taijutsu**: técnica das pegadas, esquivas, luxações, projeções, controles, igualmente desenvolvida nas escolas clássicas de Jiu-Jutsu.

Modificadores especiais:

.Não há modificadores negativos para qualquer tipo de ataque que inclua saltos acrobáticos.

.Alguns golpes, aparentemente acrobáticos, podem ser testados com a Perícia marcial ao invés da Acrobacia.

.Bônus de 1 nível para manobras de quebramento ou golpes direcionados para órgãos vitais.

.Pode usar armas comuns dessa Arte Marcial utilizando a mesma Perícia de luta, embora com aumento de 1 nível de dificuldade (Ninja to, Naginata, Kama, Yari, Kusarigama, Tanto, Kunai, Kaginawa e Tessen etc.) – armas de arremesso tem aumento de 2 níveis de dificuldade se usada a Perícia de arte marcial ao invés de própria para o arremesso.

Ataques específicos com Perícia Ninjutsu:

Além dos golpes específicos mencionados, os demais devem seguir a tabela de ataques a seguir.

MODIFICADORES DE DANO EM ATAQUES ESPECÍFICOS COM PERÍCIA NINJUTSU

TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR	TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR
Punho cerrado	+1	Perna (sola do pé)	+1
Punhos juntos	+1	Joelho	+1
Cotovelo	+1	Canela	+1
Braço	+1	Cabeçada	+1
Ombro (se em carga)	-	Palma da mão	+2
Perna (pé)	+1	Dedos (mãos)	+3

TAEKWONDO

Grafado também como Tae Kwon Do ou Taekwon-Do. É uma arte marcial coreana que surgiu há cerca de dois mil anos. Hoje em dia, é também um desporto difundido em todos os continentes. As palavras que formam o nome da arte têm como significado individual: "TAE" (saltar, voar ou esmagar com o pé), "KWON" (bater ou destruir com a mão e por fim) e "DO" (caminho, meio, via, método, ou seja, a própria arte em si). Em sentido literal, significa, de uma forma muito geral, "Caminho dos pés e das mãos".

O taekwondo é uma mistura de Hawrang-Do usado pela elite Hawrang para proteger o reino de Silla, no ano 50 A.C., com Taekkyun, uma antiga arte usada pelos Samurangs - espécie de samurai coreano. Na arte do Hawrang-Do eram muito usadas as pernas e um tipo de bastão chamado kwan, além de naginatas – também muito comuns na China. No Taekkyun também eram usados muitos golpes com as pernas, e também se treinava com as Haidongs - tradicional espada coreana, parecida com a katana japonesa - além de arcos e flechas. Em torno de 60 A.C., os membros do reino de Koguryo, insatisfeitos com a arte usada para proteger o reino de Silla, decidiram criar uma arte melhor e mais forte - foi aí então que os nobres da elite aprenderam as antigas artes do Hawrang-Do e do Taekkyun, assim fundindo as duas e criando o Taekwondo.

É uma técnica de combate sem armas para defesa pessoal, envolvendo destreza no emprego das mãos e punhos, de pontapés voadores, rasteiras, esquivas e intercepções de golpes com as mãos, braços ou pés, para a rápida destruição do oponente.

Alguns golpes comuns:

- **Tigô Tchagui**: chute frontal dobrando o joelho, mas a força esta quando a perna é abaixada. **Dano de 1D10+3 DB.**
- **Turning Kick**: também chamado de chute tornado (ou furacão) ou como chute 540. A proposta do chute é confundir ou distrair os oponentes, sendo dividido em três partes: guarda, chute rodado e chute lua crescente. O alvo, **quando não conhece o golpe, tem aumento de +1 nível de dificuldade para se defender deste ataque. Causa dano de 1D10+2 DB.**
- **Double Dwitchagi**: consiste em um salto com um chute duplo, normalmente o primeiro serve apenas para ajudar do impulsionamento do corpo no ar, enquanto que a outra perna flexiona e depois se estende dando um chute com o atacante no ar e de costas (embora com a cabeça virada para o alvo). É muito forte, normalmente usado em Carga. Sem Carga causa **dano de 1D10+5 DB.**

Modificadores especiais:

.Não necessita de testes de salto curtos para os ataques.

.**Bônus de 1 nível para chutes.**

.Modificador de Ajuste de -10% para ataques com as mãos.

.**Aumento de 1 nível de dificuldade para combates no solo** – entretanto pode **se defender sem dificuldades, com as pernas**, para evitar ser levado ao chão.

Ataques específicos com Perícia Taekwondo:

Além dos golpes específicos mencionados, os demais devem seguir a tabela de ataques a seguir.

MODIFICADORES DE DANO EM ATAQUES ESPECÍFICOS COM **PERÍCIA TAEKWONDO**

TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR	TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR
Punho cerrado	+1	Perna (sola do pé)	+2
Punhos juntos	+1	Joelho	+1
Cotovelo	+1	Canela	-
Braço	-	Cabeçada	-
Ombro (se em carga)	-	Palma da mão	+1
Perna (pé)	+3	Dedos (mãos)	-

SITUAÇÕES ESPECIAIS (FORA DE COMBATE)

São regras e/ou situações especiais necessárias para definir melhor uma determinada circunstância, não tendo um envolvimento direto com um combate.

ALTITUDE

Quanto maior a altitude, menor o oxigênio. Acima de 3 mil metros, para compensar a falta de ar, o organismo acelera a respiração; aos 4,5 mil metros, um humano médio perderia os sentidos e acabaria sendo levado à morte – embora profissionais treinados e de bom condicionamento físico possam suportar altitudes maiores.

Sistemática: após 3 mil metros de altitude, um personagem deve fazer, a cada 30 minutos um teste de CON normal, se falhar perde 2D10 pontos de Fadiga (que não pode ser recuperada normalmente, a não ser que reduza a altitude e descanse um pouco), ao chegar ao estado EXAUSTO, perderá os sentidos e começará a perder 3 PVs por minuto até a morte. Altitudes de 4 mil acarretam em testes a cada 20 minutos com 2 níveis de dificuldade; 5 mil a cada 10 minutos com 3 níveis; 6 mil a cada 5 minutos com 4 níveis; 7 mil a cada 2 minutos com 5 níveis; e 8 mil a cada minuto com 6 níveis – acima disso o teste é feito com 7 níveis de dificuldade a cada segundo e uma falha já leva direto à inconsciência.

ATROPELAMENTO

Em um atropelamento com o carro a cerca de 48 km/h, um ser humano médio normal tem 27% de chance de sobreviver, enquanto que, se neste mesmo choque o carro estivesse à 61 km/h, as chances cairiam para 1%.

Sistemática: consideramos que em um choque em alta velocidade tem seu dano influenciado pelo peso e material do veículo vs velocidade no momento do impacto. A cada 100kg que tenha o objeto de impacto, considere que o alvo receberá 1D10+1 de dano destrutivo (considerado dano massivo) e, tendo modificadores (por dado) conforme tipo de material. Este dano pode ainda ser reduzido à metade com teste apropriado de CON (conforme tabela mais adiante). Se necessário saber a força de impacto para comparar, por exemplo, com algum ser com força sobre-humana segurar o impacto, veja na tabela adiante (mas se for contra um veículo nesta velocidade de atropelamento).

AUMENTO DO DANO POR MATERIAL

MATERIAL DE IMPACTO	MODIFICADOR DE DANO
Vidro	-2
Madeira	Zero
Metais	+2

REDUÇÃO DE DANO DE ATROPELAMENTO

VELOCIDADE DO CARRO	TESTE DE CON	FORÇA EQUIVALENTE
A partir de 30km/h	Bônus de 1 nível	FR 10
A partir de 50km/h	Normal	FR 20
A partir de 70km/h	Aumento de 1 nível	FR 30
A partir de 100km/h	Aumento de 2 níveis	FR 40
A partir de 200km/h	Aumento de 3 níveis	FR 50
A partir de 300km/h	Aumento de 4 níveis	FR 60
A partir de 400km/h	Aumento de 5 níveis	FR 70
1.000km/h ou +	Aumento de 7 níveis	FR 130 e +10 a cada 100km/h a mais

CALOR

Sensores na pele do ser humano enviam sinais para o cérebro indicando a temperatura ambiente e assim respondendo com comandos de produzir suor para resfriar o corpo em ambiente mais aquecido. Para isso, é preciso usar a água do organismo. Quando muito quente, ela acaba rápido e a temperatura interna dispara, causando um aumento de temperatura. Um homem com uma temperatura maior de 42°C já começa a ter problemas com neurônios entrando em colapso.

Sistemática: em um ambiente quente, com roupas leves, um ser humano normal pode resistir por algumas horas em temperaturas de 45°C, mas após isso ele pode começar a perder mais água, aumentar sua temperatura corporal e morrer. **A partir de 40°, em roupa leve (pesadas aumentam o risco), o personagem já deve fazer, a cada 30 minutos, testes de CON com aumento de 2 níveis de dificuldade, se falhar perde 2D10+5 pontos de Fadiga (que não é recuperada até seu corpo for esfriado e ter repouso) e, após chegar estado de EXAUSTO, vai descontando dos PVs (teste de CON, com aumento de 3 níveis de dificuldade, reduzem o dano à metade), até levá-lo à morte.** A partir de 45° o teste é feito a cada 15 minutos e tem aumento de 3 níveis de dificuldade; com 50° a cada 10 minutos com aumento de 4 níveis; com 55° a cada 5 minutos com aumento de 5 níveis; e aos 60° a cada minuto com aumento de 6 níveis. No entanto, em água, a sensação e temperatura é muito maior, queimando o corpo em temperaturas a partir de 40°C (dano contínuo de 1D6, cozinhando a pele), matando o personagem se continuar exposto.

DEBATE

Em determinadas ambientações e/ou situações de jogo podem ocorrer algum tipo de batalha apenas verbal, no qual dois ou mais personagens podem estar debatendo sobre algum assunto. Nestes casos, uma resolução pode ser feita através de teste, e assim, usar o **Teste Resistido**, no qual cada personagem deve **usar a Perícia relacionada ao assunto do debate em questão**. Além disso o debate é um tema que costuma ser mais extenso, de forma que **pode ser necessário o uso da Regra de 3 Sucessos**, na qual seriam **necessários os 3 sucessos** de diferença para um vitorioso em um debate.

Uma **outra forma**, caso não tenha a Perícia apropriada é **usar o Atributo Inteligência**, embora, em muitos casos, não ter uma Perícia específica do assunto **acarrete modificadores de dificuldade para este**. Há ainda a possibilidade de **usar a Perícia Lábria** de forma a usar de argumentos para convencer os demais, embora de forma manipulada, não necessariamente sendo uma mentira, mas pode estar forçando um argumento além do que realmente é – da mesma forma, dependendo das circunstâncias gera modificadores de dificuldade.

Em qualquer dos casos, as circunstâncias da cena podem influenciar o teste acarretando modificadores de dificuldade, sejam positivos ou negativos, para uma ou todas as partes envolvidas no debate, inclusive com modificadores diferentes para cada.

Alguns exemplos de teste: em um debate sobre as possibilidades cirúrgicas de um procedimento pode ser feito com Teste Resistido usando a Perícia Cirurgia; debate sobre um melhor procedimento de alteração de motor de um carro usaria a Perícia Mecânica; debate sobre a melhor plataforma política poderia usar a Perícia Política ou mesmo a Lábria se o objetivo for manipular a outra pessoa em prol de uma vitória não necessariamente com todos os argumentos corretos e verdadeiros.

FALTA DE SONO

Determinadas situações podem privar de um bom sono o personagem e isso afeta seu estado de reação e percepção, assim como energia para o dia seguinte, noites sem sono ou mesmo seguidas, impactam ainda mais.

Noite de pouco sono = personagem fica sonolento e tem **aumento de 1 nível de dificuldade nos testes em geral**, em momentos menos agitados em que esteja parado, **teste de CON para não cochilar**, perda de 10 pontos de Fadiga que só podem começar a ser recuperados após dormir ou cochilar;

Noite sem dormir = **aumento de 2 níveis de dificuldade nos testes em geral**, em momentos menos agitados em que esteja parado, **teste de CON (com aumento de 1 nível de dificuldade) para não cochilar**, perda de 20 pontos de Fadiga que só podem começar a ser recuperados após dormir ou cochilar;

Noite seguida de pouco sono = cada noite de pouco sono, adicional, **umenta em +1 nível** a dificuldade nos testes e perda adicional de +6 pontos em Fadiga;

Noite seguida sem dormir = cada noite adicional sem dormir, **umenta em +2 níveis** a dificuldade nos testes e perda adicional de +10 pontos em Fadiga.

FOME

Com a falta de comida, o corpo passa a consumir as gorduras do corpo, seguindo para as proteínas, continuamente afetando a pressão arterial, danificando órgãos internos e causando desmaios. No entanto, diferente da água, o corpo humano tem a capacidade de ficar mais tempo resistindo devido a sua taxa de gordura e sua resistência física.

Sistemática: após um dia sem comer, o personagem passa a fazer, **no segundo dia, a cada hora, um teste de CON normal. Se falhar perde 2D10+15 pontos de Fadiga (que só é recuperada após se alimentar e descansar)**. Ao chegar ao estado de EXAUSTO, passa a afetar os PVs (teste de CON, com aumento de 2 níveis de dificuldade, reduzem o dano à metade). No terceiro ao décimo dia o teste deve ser feito com aumento de 2 níveis de dificuldade; do décimo primeiro ao vigésimo dia com 3 níveis de dificuldade; do vigésimo primeiro ou trigésimo dia com 4 níveis – neste último período, uma falha leva direto à inconsciência e à um estado de colapso que o levará à morte sem um tratamento médico urgente em até 10 minutos. A partir do segundo dia sem se alimentar, perde 1D6 pontos de FORÇA e CON continuamente a cada dia (chegando ao mínimo de 3) – pontos estes que são recuperados em 2D10+10 horas após se alimentar devidamente e manter a alimentação com descanso.

FRIO

Em temperaturas muito frias o corpo humano reduz sua temperatura e, quando chega a 32°C, os vasos sanguíneos se fecham para perder menos calor para o ambiente, o sangue fica mais denso e o coração bate mais devagar, prejudicando a circulação; se chegar à 20°C, o coração para de bater.

Sistemática: em um ambiente frio, com roupas leves, um ser humano normal pode resistir por algumas horas até -5°C de temperatura ambiente, mas após isso ele pode começar a congelar e morrerá. **A partir de zero graus, a cada 30 minutos, o personagem de fazer testes de CON com aumento de 2 níveis de dificuldade, se falhar, perde 2D10+5 pontos de Fadiga (que não é recuperada até seu corpo for aquecido e ter repouso) e, ao chegar ao estado de EXAUSTO, vai descontando os PVs** (teste de CON, com aumento de 2 níveis de dificuldade, reduzem o dano à metade), até levá-lo à morte. A cada 1 grau abaixo de zero, o teste é feito em 1 minuto à menos, por exemplo, em -5 graus, o teste seria feito em 25 minutos. Se zerar o tempo, vai reduzindo o teste para segundos. **Abaixo de -5°, o teste passa a ser com 3 níveis de dificuldade e aumentando em +1 nível a cada 5° abaixo**. No entanto, em água, a sensação e temperatura é muito maior, gelando mais rápido o corpo, de forma que **já em 4° na água já começa os testes como se estivesse em zero graus**, assim como o **tempo do teste cai pela metade**, assim como a **Fadiga é reduzida em +5 além do lançamento normal nos dados** (assim como no dano dos PVs após chegar ao estado de EXAUSTO na Fadiga).

IDADE

A idade de um personagem pode afetar suas características básicas de Atributo fazendo com que receba modificadores em seus valores finais, seja por seu corpo e sua musculatura não estarem totalmente desenvolvidos ou pelo peso da idade que envelhece as células e enfraquecem todo o corpo.

Normalmente, homens e mulheres atingem o ápice de seu condicionamento físico em períodos diferentes para os sexos – assim como cada indivíduo pode ter pequenas variações em seu período em que começa a envelhecer afetando mais rigorosamente seu corpo de maneira negativa. Entretanto, para criar um sistema mais consistente, serão apresentadas regras genéricas desconsiderando esta individualidade – que o Mestre pode levar em conta se quiser (por exemplo, a maioria das mulheres e homens de pele negra envelhece em menor velocidade aparentando serem mais jovens).

Raças diferentes também possuem seus próprios modificadores e limitadores que poderão ser apresentados em novos livros e suplementos do sistema.

JUVENTUDE

Este item descreve regras específicas para **personagens humanos com idade inferior a 21 anos**. Adiante seguem limitadores raciais relacionados aos humanos comuns.

LIMITADORES RACIAIS PARA JOVENS

IDADE	VALORES MÁXIMOS DE ATRIBUTO	IDADE	VALORES MÁXIMOS DE ATRIBUTO	IDADE	VALORES MÁXIMOS DE ATRIBUTO
20 anos	25	14 anos	11	8 anos	3
19 anos	23	13 anos	9	7 anos	2
18 anos	19	12 anos	7	6 anos	2
17 anos	17	11 anos	6	5 anos	1
16 anos	15	10 anos	5	4 anos	1
15 anos	13	9 anos	4	até 3 anos	0

Quando se tratar de personagens recém-criados com o Aprimoramento Juventude, este nunca poderá passar de seu valor limitante até ter a idade apropriada para tal (assim como os pontos necessários para isso).

IDADE AVANÇADA

Regras específicas para personagens com idade mais avançada. Embora exista uma variação de condicionamento físico que já afeta boa parte da população após os 30 anos (alguns até antes disso), esta variação é pequena para as regras – com exceção da Aparência que já será testada. Desta forma, iremos considerar que os efeitos mais visíveis que **podem vir a se iniciar a partir dos 40 anos**.

Em via de regra, considere que **a cada novo ano, a partir dos 40, deve ser feito teste PARA CADA Atributo, propenso à redução a cada faixa de idade**. Em caso de falha, subtraia um ponto do Atributo em questão (dois pontos no caso de uma falha crítica); caso o teste seja um Sucesso Aprimorado, não precisa fazer o teste para este Atributo no próximo ano (pelos dois próximos anos se Sucesso Crítico). Os atributos passíveis de redução são FR, CON, DES, AGI, PER, VON, CAR e Aparência, com probabilidades diferenciadas.

Todos os testes indicados como Atributo significam o **uso do Valor de Teste do Atributo**. Estes testes **jamais poderão ter influência do Sortudo**. Se os modificadores negativos indicados levem o Valor de Teste para zero ou menos, considere que nestes casos é uma falha automática, embora deva ser feito o lançamento de 1D6 onde o resultado 1 significa que transformou essa falha em uma Falha Crítica, enquanto resultados de 2 a 6 mantenham a falha comum. Já a **Aparência**, o teste que deve ser feito **utilizando o Atributo Constituição**, e não o valor da Aparência que não tem Valores de Teste. A Constituição do personagem representará o quão resistente é sua estrutura corporal para evitar os efeitos do envelhecimento. Diferente das demais, **já deve ser testada a cada ano após os 30 de idade**.

Quando se tratar de personagens recém-criados com o Aprimoramento Idade, a **cada 5 anos acima de 40**, durante a construção da ficha, **retire 1D6-1 pontos (se sair 1, considere que não perdeu nada) de Atributos (após preenchidos)**, mas divididos da forma que o jogador quiser que seja. Lembrando que o valor mínimo de cada Atributo deve ser 3 e este é um valor praticamente infantil. A Aparência, para a construção da ficha do personagem, não precisa ser reduzida em nada, mas seguirá regra normal após início da ficha a cada novo ano do personagem.

MODIFICADORES DE TESTE PARA REDUÇÃO DE ATRIBUTOS POR IDADE AVANÇADA

IDADE	VALORES DE TESTE			
	FR/CON/AGI/ DES PER	VON	CAR	APARÊNCIA
31 a 40 anos	-	-	-	Atributo CON +30%
41 a 45 anos	Atributo +20%	Atributo +50%	Atributo +70%	Atributo CON
46 a 50 anos	Atributo +10%	Atributo +40%	Atributo +60%	Atributo CON -10%
51 a 55 anos	Atributo	Atributo +30%	Atributo +50%	Atributo CON -20%
56 a 60 anos	Atributo -10%	Atributo +20%	Atributo +40%	Atributo CON -30%
61 a 65 anos	Atributo -20%	Atributo +10%	Atributo +30%	Atributo CON -30%
66 a 70 anos	Atributo -30%	Atributo	Atributo +20%	Atributo CON -40%
71 a 75 anos	Atributo -40%	Atributo -10%	Atributo -10%	Atributo CON -50%
76 a 80 anos	Atributo -50%	Atributo -20%	Atributo	Atributo CON -60%
81 a 85 anos	Atributo -60%	Atributo -30%	Atributo -10%	Atributo CON -70%
86 a 90 anos	Atributo -70%	Atributo -40%	Atributo -20%	Atributo CON -80%

Se houver necessidade de utilizar para personagens além dessa idade, considere que a cada 5 anos o teste aumenta a dificuldade em -10%, cumulativo, no seu teste de resistência anterior.

INFECÇÕES

Situações que envolvem doenças, venenos, ferimentos feitos com armas/objetos sujos ou mesmo ferimentos abertos passíveis de contaminação por bactérias, podem ocasionar em infecções. As infecções causam danos nos Pontos de Vida e até mesmo fraquezas em casos mais fortes. Seja qual for a situação, **em qualquer caso de infecção, os Pontos de Vida perdidos só poderão ser curados se a infecção for curada primeiro.**

Ao ficar sujeito a uma infecção, dependendo do nível e potência dessa, é necessário teste de CON (dificuldade relativa ao grau desta conforme a bactéria e cena que pode aumentar propensão à contaminação), sendo o resultado definido da seguinte forma:

Falha Crítica >> Sofre a infecção com 1 nível acima do previsto, iniciando em 1D6 minutos;

Falha >> Sofre com a infecção, tendo seus efeitos iniciais em até 1D10 minutos;

Sucesso >> Resiste parcialmente, sofrendo 2 níveis abaixo do previsto (caso "zero", considere apenas uma ligeira fraqueza e tontura por 1D10 minutos) e com bônus de 1 nível em qualquer novo teste de resistência futuro para se curar da mesma;

Sucesso Aprimorado >> Não sofre de qualquer tipo de infecção ou sintoma referente à esta situação;

Sucesso Crítico >> Não sofre de qualquer tipo de infecção ou sintoma referente à esta situação. Qualquer nova probabilidade de infecção nas próximas 24h recebem bônus de 1 nível no teste de resistência.

A **cada dia pode ser feito um teste de CON para resistir à infecção**, sendo que o dano causado sempre ocorrerá antes do resultado do teste. Note que dependendo do resultado do teste, conforme indicado acima, a infecção pode também evoluir ou regredir, assim como se manter ou ser curada.

Outro ponto importante é que se feito o tratamento com os corretos remédios isso ajudará o personagem, aumentando suas probabilidades de sucesso ao lhe conceder bônus em seus testes de CON (veja na tabela adiante que existem dois níveis de dificuldade de teste: sem remédios e com remédios). Entretanto, pode acontecer de ser usados remédios com efeitos menores ou maiores (por exemplo, tecnologia muito superior a padrão da ambientação ou mágica), para isso, basta diminuir ou aumentar o respectivo modificador de dificuldade aplicado.

EFEITOS EXTRAS

Além do dano direto nos Pontos de Vida, existem outros efeitos que uma infecção pode acarretar, dependendo do seu nível pode acarretar dois ou mais efeitos e em força menor ou maior. Na tabela mais adiante, Níveis de Infecções, na coluna Efeitos Extras, será indicada quantas rolagens devem ser feitas para a definição de um ou mais efeitos extras da infecção conforme o nível de força da mesma, de forma que devem ser feitas **rolagens de 1D10 para definir quais os efeitos extras conforme tabela a seguir (Definição de Efeitos Extras).**

Todos **começam no efeito Leve** (a não ser que se diga ao contrário na doença, poder ou efeito de uma infecção), mas caso se repita na rolagem de dano, aumente em mais um grau de força deste (Leve vira Moderado e Moderado vira Grave) – se já estiver no máximo, basta fazer nova rolagem. O último valor adiciona mais um efeito extra, ou seja, será necessária mais duas rolagens (uma por este e outra pelo adicional). Alguns modificadores podem ser cumulativos se forem coerentes.

DEFINIÇÃO DE EFEITOS EXTRAS

1	FRAQUEZA	
	LEVE	Aumento de 1 nível de dificuldade em testes físicos em episódios que duram por 10 minutos
	MODERADO	Aumento de 2 níveis de dificuldade em testes físicos em episódios que duram por 30 minutos
	GRAVE	Aumento de 3 níveis de dificuldade em testes físicos durante todo o período de infecção
2	TONTURA	
	LEVE	Aumento de 1 nível de dificuldade em testes de AGI em episódios que duram por 10 minutos
	MODERADO	Aumento de 2 níveis de dificuldade em testes físicos em episódios que duram por 30 minutos
	GRAVE	Aumento de 3 níveis de dificuldade em testes físicos durante todo o período de infecção
3	FADIGA	
	LEVE	Perda de 1D6-2 pontos adicionais por dia
	MODERADO	Perda de 1D6 pontos adicionais por dia
	GRAVE	Perda de 1D10 pontos adicionais por dia
4	TOSSE	
	LEVE	Tosse que incomoda e dificulta discursos
	MODERADO	Tosse mais intensa que dificulta discursos e causa dores no pulmão (1D6 de PA por dia, não recuperáveis até se curar a infecção)
	GRAVE	Tosse mais intensa e constante que dificulta falar e causa fortes dores no pulmão (1D10 de PA por dia, não recuperáveis até se curar a infecção)
5	DIARREIA	
	LEVE	Evacuação líquida ao longo do dia – precisa se hidratar bem
	MODERADO	Evacuação líquida em momentos constantes ao longo do dia – precisa se hidratar muito bem
	GRAVE	Evacuação líquida e com sangue em momentos constantes ao longo do dia, perda adicional de 1PV por dia. Precisa estar com algum tipo de aplicação constante de soro ou ficará desidratado.
6	ENJOO	
	LEVE	Enjoo com algumas crises de vômito, dificuldade de se alimentar – precisa se hidratar bem
	MODERADO	Enjoo com muitas crises de vômito, muita dificuldade de se alimentar – precisa se hidratar muito bem
	GRAVE	Enjoo com vômito constante e não consegue ingerir nada sem vomitar depois. Perda adicional de 1PV por dia. Precisa estar com algum tipo de aplicação constante de soro ou ficará desidratado
7	FEBRE	
	LEVE	Febril. Aumento de 1 nível de dificuldade em todos os testes físicos e mentais
	MODERADO	Febre. Aumento de 2 níveis de dificuldade em todos os testes físicos e mentais
	GRAVE	Febre alta. Aumento de 3 níveis de dificuldade em todos os testes físicos e mentais
8	DORES	
	LEVE	Dor leve e no local da infecção. Local sensível a dor e recebe 1D de dano no PA se atacado
	MODERADO	Dor intensa com criação de pus no local, irradiando dor por até o triplo da área ao redor. Todo este local sensível a dor e recebe 1D+2 de dano no PA se atacado

	GRAVE	Dores fortes e constantes com criação de pus no local, irradiando dor por quase todo o corpo. Qualquer dano recebe adicional de 1D+4 no PA se atacado e adicional diário de 2 no PA.
9	AUMENTO DE POTÊNCIA DO EFEITO EXTRA	
	Aumente um grau a potência do efeito rolado anteriormente (ou do anterior a este se já estiver no máximo). Caso essa seja a primeira rolagem ou não tenha mais nenhum efeito para subir o nível considere como um resultado 10 (explicado abaixo).	
10	EFEITO ADICIONAL	
	Repita a rolagem adicionando +1 efeito extra e passível de efeito mais incomum em conjunto	

NÍVEIS DE INFECÇÕES

NÍVEL	RESISTÊNCIA À INFECÇÃO (SEM REMÉDIOS)	RESISTÊNCIA À INFECÇÃO (COM REMÉDIOS)	DANO INTERNO POR DIA	EFEITOS EXTRAS
Leve	Aumento de 1 nível	Bônus de 2 níveis	1D6-2	2
Moderada	Aumento de 2 níveis	Bônus de 1 nível	1D6-1	3
Forte	Aumento de 3 níveis	Normal	1D6	4
Intensa	Aumento de 4 níveis	Aumento de 1 nível	1D10	4
Grave	Aumento de 5 níveis	Aumento de 2 níveis	2D6	5
Severa	Aumento de 6 níveis	Aumento de 3 níveis	2D10	5
Mortal	Aumento de 7 níveis	Aumento de 4 níveis	3D10	6

PERDA DE SANGUE

Um corpo humano adulto possui em média de 4 a 7 litros de sangue que são constantemente renovados. Um ser humano pode perder até 15% do seu volume total de sangue sem que haja algum efeito imediato. Acima disso, o pulso torna-se mais rápido e passa a sentir tonturas, irritação e/ou frio. A partir de 30% de perda, aqueles com quantidade totais menores que 6l de sangue no corpo, já precisam de uma transfusão de sangue. Com cerca de 40% de perda, a pressão arterial é muito baixa para encher o coração e câmaras do coração, causando taquicardia ventricular (aumento do ritmo, que pode ser fatal). Um bom condicionamento físico, no entanto, pode manter um pouco mais de tempo vivo até uma transfusão seja feita; assim como permanecer imóvel e calmo, reduzindo os níveis de adrenalina.

Sistemática: a partir de 30% (entre 1,2l a 2,1l perdidos), o personagem sente fraqueza e tontura, tendo aumento de 2 níveis de dificuldade em qualquer ação física ou mental. Com 40% de perda de sangue (entre 1,6l a 2,8l perdidos), além dos efeitos dos 30% de perda anterior amplificados em +2 níveis, o personagem passa a perder 2D10+5 pontos de Fadiga a cada rodada/minuto. Se forem ferimentos abertos que estejam sangrando, caso se movimente, a dificuldade do teste aumenta em +1 nível; e movimentos bruscos aumentam em +1D6 o valor de Fadiga perdido. Após a Fadiga chegar ao estado de EXAUSTO, o personagem vai perdendo seus PVs na mesma proporção (pode continuar com o mesmo teste de CON para redução à metade do dano).

PROFUNDIDADE

Mergulhando no nível do mar um ser humano sofre a pressão da atmosfera em seu corpo e, a cada 10 metros de profundidade, essa pressão é aumentada em 100%, ou seja, à 20 metros de profundidade sofreria duas vezes a pressão atmosférica sob seu corpo, à 30 metros seria três vezes e assim por diante. Pessoas não treinadas, normalmente alcançam, sem problemas de 3 a 6 metros de profundidade em um mergulho. A partir de 10 metros, começam a sofrer com pressões que comprimem, principalmente o tórax e os órgãos internos; em grandes pressões o coração tem dificuldade para bombear o sangue e os pulmões ficam amassados. Uma pessoa comum poderia perder seus sentidos a partir dos 18 metros de profundidade com menos de 120 segundos.

Em profundidades maiores, se o mergulhador subir rápido demais, pode causar embolias em seu cérebro que podem ocasionar lesões, sendo as mais graves ocorridas no sistema nervoso. Em alguns casos, um mergulhador é colocado em uma câmara hiperbárica que o submete à pressão do ar correspondente à profundidade na qual estava. Na câmara hiperbárica, a pressão vai sendo liberada vagarosamente, permitindo que a descompressão seja feita de forma gradativa.

Sistemática: um personagem mergulhando sofre com os efeitos de pressão a partir de 10 metros de profundidade, no qual deve fazer um teste CON (aumento de 1 nível de dificuldade) a cada 5 segundos, se falhar, recebe 2D10 pontos de Fadiga (que só é recuperada após estar ao nível do mar e descansado) que, ao chegar ao estado de EXAUSTO, passa a reduzir em mesma proporção os PVs. Aos 20 metros o teste tem aumento de 2 níveis, aos 30m 3 níveis, 40 metros 4 níveis e assim por diante – mais de 90 metros seria impossível para o ser humano. Além disso, se não houver nenhuma forma de oxigenação, deve levar em consideração o tempo de fôlego (explicado anteriormente). Subidas de pressão muito rápidas (mais de 5 metros por segundo) podem também levar ao desmaio quando estiver à mais de 30 metros de profundidade (teste de CON com aumento de 3 níveis de dificuldade – sendo feito a cada 5 metros subido por segundo, com dificuldades maiores se a maior quantidade no mesmo tempo).

QUEDAS

Situação comum em algum momento do jogo que um personagem sofre uma queda intencional ou acidental. Seja qual tipo for, sofre dano por metro em alturas maiores que 3 metros, onde quedas acidentais causam maior dano. O personagem que sofreu a queda pode ainda reduzir seu dano de duas maneiras consecutivas:

- 1) Com seu Valor Final de CON: a própria resistência física do personagem é um fator redutivo para o dano final, seja uma queda acidental ou intencional.
- 2) Com teste de Agilidade (veja tabela adiante): deve ser usado após a redução do dano pela CON, sendo um teste com aumento de 1 nível de dificuldade para quedas intencionais e aumento de 2 níveis de dificuldade para quedas acidentais. Além disso, nas quedas acidentais muito rápidas, sendo menor que 10 metros, o personagem pode não ter tempo de se preparar (teste de Prontidão apropriado, com mínimo de 2 níveis de dificuldade) e então somente seu valor de CON deve ser considerado para redução do dano.

DANO POR QUEDA

TIPO DE QUEDA	DANO POR METRO (acima de 3m)	REDUÇÃO POR CON	REDUÇÃO POR TESTE DE AGI
Acidental	1D10	5 pontos reduzidos para cada 10 pontos inteiros que tenha na CON	Sucesso reduz o dano em 1D10 Sucesso Aprimorado reduz o dano em 2D10
Intencional	1D6	5 pontos reduzidos para cada 5 pontos inteiros que tenha na CON	Sucesso Crítico reduz o dano em 3D10

A queda em si costuma ser considerada um **dano contundente**, ou seja, seu dano afeta totalmente os Pontos de Atordoamento (PAs) e metade de seu valor nos Pontos de Vida (PVs) – seguindo as mesmas regras de qualquer outro tipo de arma deste tipo. Entretanto, **após 50 metros de altura de queda, passa a ser considerado como dano massivo**, ou seja, entra na categoria de **Dano Destrutivo**, afetando diretamente os PVs da vítima.

CURIOSIDADE: quedas em alturas extremamente elevadas, acima de 150 metros, o objeto consegue atingir sua velocidade máxima conforme seu peso. Por exemplo, um objeto de 70kg pode chegar à 200km/h após 150 metros de altura de queda. Dependendo da posição do corpo, isso pode ser reduzido, por exemplo cair de barriga do alto de um prédio gera mais resistência do ar do que mergulhar direto de cabeça, o que, no segundo caso, teria velocidade maior.

SEDE

O corpo humano tem cerca de 40 litros de água, variando muito pouco de um para outro humano adulto. Se o personagem perder entre 15% e 25% disso, as células murcham e o sangue fica viscoso, dificultando o trabalho do coração. Isso pode levar a tonteadas, fadiga, inconsciência e até à morte. Um humano médio e normal pode ficar até 4 dias sem beber água, mas, após o primeiro dia sem água, a cada dia vai ficando debilitado.

Sistemática: após 1 dia sem água, o personagem vai ficando debilitado, perdendo 2D10 pontos de Fadiga a cada 4 horas; esta não é recuperada até ficar hidratado e descansar. Quando a Fadiga chegar ao estado de EXAUSTO, os PVs vão sendo descontados em mesma proporção. A perda de PVs pode ser reduzida à metade (em caso de 1 ponto, considere zero com sucesso no primeiro dia, mas nos seguintes não há redução desse valor), sendo um teste de CON com dificuldade inicial normal para o primeiro dia e, a cada novo dia o teste aumenta em +1 nível de dificuldade. A falta de água acarreta também na perda de 1D6-2 pontos de FR e CON a cada 24 horas sem beber – pontos estes que são recuperados em 1D10 horas após se hidratar devidamente, embora, a cada dia além do primeiro sem água, some 1D10 horas ao total do tempo de recuperação.

VENENOS

Os venenos podem ser de vários tipos: paralisantes, debilitantes, soníferos ou até mesmo mortais. Seja qual for o tipo e forma de infecção (ingeridos, injetados, inalados ou absorvidos pela pele), em todos os casos o personagem tem direito a um teste de resistência (com sua CON em dificuldade relativa ao poder do veneno) para evitar o pior. Claro que algumas vezes os testes deverão ser contínuos pois o veneno só poderá ser totalmente expurgado do corpo com os devidos antídotos e/ou tratamentos.

O primeiro teste feito muito importante, pois afeta qualquer outro teste seguinte que for necessário. Dependendo do grau de sucesso nos testes, considere a contagem de sucessos maior ou mesmo retirar parte dos sucessos futuros:

Falha Crítica (100): anula 2 sucessos;

Falha Crítica: anula 1 sucesso;

Falha: sem alteração;

Sucesso: 1 sucesso;

Sucesso Aprimorado: 2 sucessos;

Sucesso Crítico: 3 sucessos.

Mais adiante segue tabela com resumo de alguns exemplos de venenos, seus efeitos, dificuldade de teste etc., em seguida serão descritos cada um destes exemplificados, período em que existem (época ou ambientação – embora a maioria seja contemporâneo, referente a época moderna atual), descrição rápida e seus efeitos dependendo do grau de sucesso enquanto estiver sob o efeito deste. Para alguns exemplos, no caso de venenos artificiais, considere efeitos medianos – o Mestre pode criar variações mais fracas ou mais fortes.

Descrição de elementos da tabela resumida de venenos:

NOME DE VENENO ---> Mostra alguns exemplos de venenos.

FORMA DE CONTÁGIO ---> Forma como o veneno é usado para fazer efeito: Injetável (precisa ser injetado de alguma forma na corrente sanguínea; seja a picada de algum animal, seringas etc.), Ingerido (precisa ser engolido); Aspirado (precisa ser aspirado pois o veneno tem a forma de gás ou vapor); Contato (basta apenas o contato com a pele); ou Ferida (contato através de ferida aberta ou qualquer contato abaixo da pele).

TEMPO DE EFEITO ---> Tempo de espera até o veneno fazer efeito. Pode ser imediato, segundos, minutos ou horas após contato. Obviamente uma quantidade maior do veneno pode aumentar a velocidade de contágio.

TIPO ---> Efeito do veneno e sua potência. Pode ter um ou mais efeitos, dentre eles: Vital (perda de PVs), Debilitante (perda temporária de Atributos e/ou PAs), Paralisante (fazem os músculos ficarem paralisados) ou Sonífero (coloca o personagem em estado de sono). Existem outros efeitos diferentes, talvez até místicos, apenas alguns exemplos principais listados aqui.

PERÍODO DE TESTES ---> Período em que devem ser feitos cada teste de resistência.

SUC ---> **Abreviação de "Sucessos", identifica a quantidade de sucessos necessários para evitar os efeitos do veneno e o tempo de cada teste.**

TESTE DE RESISTÊNCIA ---> Indica a dificuldade para resistir aos efeitos do veneno sem auxílio de medicamento, apenas usando a própria resistência corporal do personagem.

TESTE MEDICINAL ---> Indicação da dificuldade para resistir aos efeitos do veneno tendo o auxílio de medicamentos e tratamentos médicos apropriados, o que facilita o teste de resistência.

EFEITO ---> Como o nome diz, indica os efeitos padrões que serão aplicados em regra do sistema. Variações serão explicadas em cada tipo de veneno mais adiante.

FORÇA ---> É dividido em LEVE (de 1 a 3 Sucessos para resistir), MODERADO (de 3 a 6 Sucessos para resistir), AGRAVADO (de 7 a 9 Sucessos para resistir) e MORTAL (10 ou + Sucessos para resistir). É fundamental para definir seu nível de potência, principalmente, para poderes ou habilidade de imunidade ou resistência.

VENENOS E EFEITOS

NOME DE VENENO	FORMA DE CONTÁGIO	TEMPO DE EFEITO	TIPO	PERÍODO DE TESTES	SUC	TESTE DE RESISTÊNCIA	TESTE MEDICINAL	FORÇA
Ar Trôpego	Inalado	Imediato	Debilitante	10 minutos	3	2 níveis de dificuldade	bônus de 1 nível	Leve
	EFEITO: -5 nos Atributos Físicos e PER, 2D10 pontos de Fadiga e 1 nível de dificuldade em testes de AGI							
Curare	Injetável Ingerido	2 rodadas/ 1 minuto	Paralisante	10 minutos	2	1 nível de dificuldade	bônus de 2 níveis	Leve
	EFEITO: 6PAs e paralisção							
Fezes Humanas	Injetável Ingerido Ferida	1 dia	Vital	3 horas	4	1 nível de dificuldade	bônus de 3 níveis	Moderado
	EFEITO: dano de 1D6-2 PVs por dia e infecção moderada							
Mácula de Escama Negra	Ingerido	1 minuto	Vital	1 minuto	8	4 níveis de dificuldade e +1 a cada dose	bônus de 2 níveis ou normal se dosagem alta	Agravado
	EFEITO: dano de 1D6+1 PVs por minuto/cada dose							
Mácula Escarlate	Injetável Ingerido Ferida	10 minutos	Vital	5 minutos	10	5 níveis de dificuldade e +1 a cada dose	1 nível de dificuldade ou 3 se dosagem alta	Mortal
	EFEITO: dano de 1D10 PVs a cada 5 minutos/cada dose							
Hera Venenosa	Injetável Ingerido	2 rodadas/ 6 segundos	Vital	1 minuto	1	1 nível de dificuldade e +1 a cada dose	bônus de 2 níveis ou normal se dosagem alta	Leve
	EFEITO: dano de 1D6 PVs por minuto/cada dose							
Sangue de Cockatrice	Ingerido Contato	4 rodadas/ 2 minutos	Vital	10 minutos	5	4 níveis de dificuldade	1 nível de dificuldade	Moderado
	EFEITO: 4 PVs e 1D10 pontos de Fadiga no primeiro impacto do veneno e, a cada 10 minutos perda de 1D4 PVs e 2 pontos de Fadiga							
Soro da Verdade	Injetável	1 minuto	Debilitante	10 minutos	6	4 níveis de dificuldade	normal	Moderado
	EFEITO: afeta a mente fazendo-o responder com a verdade para qualquer pergunta							
Veneno de Aranha Medusa	Injetável	1 minuto	Paralisante	30 minutos	10	3 níveis de dificuldade	normal	Mortal
	EFEITO: paralisção muscular							
Veneno de Cobra (Naja)	Injetável Ingerido	Imediato	Vital	1 minuto	7	5 níveis de dificuldade	bônus de 4 níveis	Agravado
	EFEITO: 6 PVs de dano por minuto a cada dose							
Veneno de Escorpião Negro	Injetável/ Ferida	Imediato	Vital	1 minuto	6	4 níveis de dificuldade	bônus de 2 níveis	Moderado
	EFEITO: 1D6 PVs de dano por dose							
Veneno do Sono	Aspirado	Imediato	Sonífero	10 segundos	4	4 níveis de dificuldade	normal	Moderado
	EFEITO: sono							
Vertigo	Injetável	1 rodada/ 4 segundos	Vital	1 minuto	6	3 níveis de dificuldade	bônus de 2 níveis	Moderado
	EFEITO: aumento de 2 níveis de dificuldade para todas as suas ações e perda de 4 PVs por minuto							
Visgo Urticante	Contato	1 rodada/ 4 segundos	Debilitante	30 minutos	6 ou +	3 níveis de dificuldade ou +	1 nível de dificuldade	Moderado
	EFEITO: coceira crônica e sensibilidade na região (cada ataque na região causa adicional de 1 PA)							

Nas descrições abaixo sobre os venenos exemplificados anteriormente, são indicadas variações temporárias conforme o sucesso do teste de resistência, sendo que, no caso da Falha Crítica, quando estiver com zero em sucessos ou uma quantidade pequena e for um resultado de Falha Crítica o que, em tese, iria negatizar o valor (na prática não o faz). Na rodada seguinte pode considerar como um Falha se não tiver sucesso sobrando.

AR TRÔPEGO (moderno)

Veneno em forma de gás que causa tontura e debilitação física. Se falhar em teste de resistência, deixa o corpo debilitado, com tontura e perda de equilíbrio.

Falha Crítica: dobre os efeitos e tempo de efeito (novo teste no dobro do tempo);

Falha: sofre dos efeitos como descrito em tabela;

Sucesso: sofre metade dos efeitos;

Sucesso Aprimorado: apenas leve tosse por 5 minutos e dificuldade de fala. Próximo teste em metade do tempo;

Sucesso Crítico: não tem efeito algum do veneno em seu corpo – pelo menos nada impactante e durável.

CURARE (moderno)

De cor vermelho-escuro e com ação paralisante muito violenta. Solúvel em água e possui aspecto resinoso em sua forma destilada. Causa paralisia dos músculos do corpo (consegue até movimentá-los muito vagarosamente com testes, mas não consegue andar e/ou usar mais do que 25% de sua Força).

Falha Crítica: dobre os efeitos e tempo de efeito (novo teste no dobro do tempo);

Falha: sofre dos efeitos como descrito em tabela;

Sucesso: sofre metade dos efeitos;

Sucesso Aprimorado: resposta lenta do corpo (aumento de 1 nível de dificuldade em testes físicos). Próximo teste em metade do tempo;

Sucesso Crítico: não tem efeito algum do veneno em seu corpo – pelo menos nada impactante e durável.

FEZES HUMANAS (medieval/moderno/futurístico)

Este "veneno" somente era utilizado pelos mais desonrados e malignos guerreiros medievais. Consiste em mergulhar as armas em fezes humanas, de cavalos ou outro animal de grande porte. A vítima que entrar em contato com o veneno sofre de náuseas e contrai várias infecções – possivelmente recebendo danos extras por estas (considerar de nível de infecção Moderado). Não é algo comum a ser usado atualmente, principalmente porque existem remédios simples que podem resolver isso. Durante o processo, os Pontos de Vida perdidos não podem ser recuperados até que a infecção seja curada.

Falha Crítica: dobre os efeitos e tempo de efeito (novo teste no dobro do tempo);

Falha: sofre dos efeitos como descrito em tabela;

Sucesso: sofre metade dos efeitos;

Sucesso Aprimorado: metade dos efeitos. Próximo teste em metade do tempo;

Sucesso Crítico: não tem efeito algum do veneno em seu corpo – pelo menos nada impactante e durável.

Mácula de Escama Negra (medieval)

Feito a partir da escama de Dragão Negro e mistura de alguns cogumelos venenosos, gerando um veneno mortífero. Além da infecção causada no corpo, só pode ser totalmente curado com a administração correto do antídoto feito com base na mistura de plantas medicinais e escamas de dragão branco, azul ou verde. Causa **Infecção Moderada**.

Falha Crítica: dobre os efeitos e tempo de efeito (novo teste no dobro do tempo);

Falha: sofre dos efeitos como descrito em tabela;

Sucesso: sofre metade do dano (arredondado para cima);

Sucesso Aprimorado: sofre metade do dano (arredondado para cima) e o próximo teste tem bônus de 1 nível a ser reduzido do modificador padrão;

Sucesso Crítico: não tem efeito algum do veneno em seu corpo e o próximo teste tem bônus de 2 níveis a ser reduzido do modificador padrão.

Mácula Escarlata (futurístico)

Um tipo de veneno sintético desenvolvido como um dos venenos sintéticos mais mortíferos. Possui cor de um vermelho muito vivo e forte. Embora um pouco demorado para se iniciar seus efeitos, após este agir, só pode ser curado mediante administração de antídoto. Causa **Infecção Grave**. É amplamente proibido e sua fabricação depende de elementos muito caros e normalmente vendidos ilegalmente no mercado negro (ou similar).

Falha Crítica: dobre os efeitos e tempo de efeito (novo teste no dobro do tempo);

Falha: sofre dos efeitos como descrito em tabela;

Sucesso: sofre metade do dano (arredondado para cima);

Sucesso Aprimorado: sofre com 1 PV de dano por dose e o próximo teste tem bônus de 1 nível a ser reduzido do modificador padrão;

Sucesso Crítico: não tem efeito algum do veneno em seu corpo e o próximo teste tem bônus de 2 níveis a ser reduzido do modificador padrão.

HERA VENENOSA (medieval/moderno/futurístico)

Com base em extrato de ervas, possui pouco efeito, mas pode ser destilado com razoável facilidade. Entre os venenos listados como semelhantes pode ser colocado o extrato de Carvalho Venenoso ou Extrato de Papoula. Os efeitos são aplicados por cada dosagem ingerida/injetada após o tempo de efeito, não é algo durável.

Falha Crítica: dobre os efeitos e tempo de efeito (novo teste no dobro do tempo);

Falha: sofre dos efeitos como descrito em tabela;

Sucesso: sofre metade do dano (arredondado para cima) em PVs;

Sucesso Aprimorado: perda de 1 PV por dose. Próximo teste em metade do tempo;

Sucesso Crítico: não tem efeito algum do veneno em seu corpo – pelo menos nada impactante e durável.

SANGUE DE COCKATRICE (medieval)

Tem este nome por ser vermelho e denso como sangue. Este veneno consome a vítima por dentro, causando dores terríveis como se a vítima estivesse queimando. É feito a partir de uma rara combinação de extratos. Enquanto não for administrado o antídoto, o veneno continua até levar o indivíduo à morte.

Falha Crítica: dobre os efeitos e tempo de efeito (novo teste no dobro do tempo);

Falha: sofre dos efeitos como descrito em tabela;

Sucesso: sofre metade do dano (arredondado para cima) em PVs e dos pontos de Fadiga;

Sucesso Aprimorado: perda de 1 PV e 1 ponto de Fadiga;

Sucesso Crítico: não tem efeito algum do veneno em seu corpo – pelo menos nada impactante e durável.

SORO DA VERDADE (moderno)

Ao ser injetado, o alvo vai entrando em um estado letárgico de falar e agir, perdendo um pouco a noção de tempo (passagem do tempo a partir da administração deste soro), visivelmente dopada, passa a responder tudo com sinceridade, embora mais falando de maneira letárgica ou animada demais.

Falha Crítica: dobre o tempo de efeito (novo teste no dobro do tempo);

Falha: sofre dos efeitos como descrito em tabela;

Sucesso: consegue, com teste de VON deixar de responder parte do que se pergunta, mas não pode mentir;

Sucesso Aprimorado: consegue se conter e enrolar contando outra história verdadeira;

Sucesso Crítico: consegue, temporariamente, resistir aos efeitos.

OBS.: dosagens maiores podem aumentar o tempo de efeito e a dificuldade do teste em +1 nível de dificuldade (+2 sucessos necessário por dose adicional). Embora uma dosagem muito excessiva possa levar à inconsciência e não ter como aproveitar os efeitos do mesmo.

VENENO DE ARANHA MEDUSA (medieval/moderno/futurístico)

Veneno de um tipo de aranha rara, conhecida vulgarmente como Medusa. Esta aranha, quando pica um ser humano, pode paralisar todo seu sistema muscular por horas. Testes de VON (com aumento de 4 níveis de dificuldade), permitem movimentos muito sutis e lentos. É um veneno muito poderoso, mas não é mortífero.

Falha Crítica: dobre os efeitos e tempo de efeito (novo teste no dobro do tempo);

Falha: sofre dos efeitos como descrito em tabela;

Sucesso: sofre paralisação parcial, conseguindo se mover muito vagarosamente (como se estivesse aprendendo a andar, por exemplo);

Sucesso Aprimorado: resposta lenta do corpo (aumento de 1 nível de dificuldade em testes físicos). Próximo teste em metade do tempo;

Sucesso Crítico: não tem efeito algum do veneno em seu corpo – pelo menos nada impactante e durável.

VENENO DE COBRA NAJA (medieval/moderno/futurístico)

Um dos venenos mais mortais conhecidos na Antiguidade, extraído das cobras egípcias de mesmo nome. É um veneno extremamente raro e valioso. É ilegal, sendo possível adquirir através o mercado negro. Normalmente vem em pequenos frascos de vidro ricamente ornamentados, suficientes para duas aplicações. O efeito só passa após tomar o antídoto específico, mas caso atinja o número de sucessos necessários sem o antídoto, considere que o dano passa a ser aplicado a cada 10 minutos.

Falha Crítica: dobro do dano e tempo de efeito (novo teste no dobro do tempo);

Falha: sofre dos efeitos como descrito em tabela;

Sucesso: sofre metade do dano (arredondado para cima) em PVs;

Sucesso Aprimorado: perda de 1 PV por dose. Próximo teste em metade do tempo;

Sucesso Crítico: sente um leve mal-estar acompanhado de suor e corpo febril. Apenas isso sem sofrer danos até antes de seu próximo teste ser feito.

VENENO DE ESCORPIÃO NEGRO (medieval/moderno/futurístico)

É um caldo espesso e com cheiro de amônia que alguns assassinos esfregam em uma faca ou outra lâmina para atacar seus alvos. É um composto bastante raro, e cada destilação rende veneno suficiente para 3 a 4 aplicações.

Falha Crítica: dobro do dano e tempo de efeito (novo teste no dobro do tempo);

Falha: sofre dos efeitos como descrito em tabela;

Sucesso: sofre metade do dano (arredondado para cima) em PVs;

Sucesso Aprimorado: perda de 1 PV por dose. Próximo teste em metade do tempo;

Sucesso Crítico: sente um leve mal-estar. Apenas isso sem sofrer danos até antes de seu próximo teste ser feito.

VENENO DO SONO (moderno/futurístico)

Tipo de gás sonífero com efeito imediato.

Falha Crítica: dobre o tempo de efeito (novo teste no dobro do tempo);

Falha: sofre dos efeitos como descrito em tabela;

Sucesso: fica sonolento, com movimentos e reação lentos (aumento de 4 níveis de dificuldade em todos os testes, com exceção aos testes de resistência ou vontade, e aumento de 2 níveis de dificuldade em teste de PER);

Sucesso Aprimorado: fica um pouco sonolento e letárgico (aumento de 2 níveis de dificuldade em todos os testes, com exceção aos testes de resistência ou vontade, e aumento de 1 nível de dificuldade em teste de PER);

Sucesso Crítico: consegue, temporariamente, resistir aos efeitos, com exceção de um pouco de sono (aumento de 1 nível de dificuldade em teste de PER).

VERTIGO (moderno/futurístico)

Na verdade, é uma droga ilegal vendida em forma de pílula, afetando como qualquer outra droga potente. Entretanto, sua versão mais poderosa é em forma líquida e injetada, na qual apenas uma dose afeta toda a coordenação motora do alvo deixando-o com vertigens e vendo tudo girando até a sua morte. Descobrir que uma vítima foi afetada por Vertigo líquido é uma tarefa complicada mesmo para profissionais. O antídoto não é fácil de ser encontrado em qualquer país. Sua versão líquida é muito rara de ser encontrada, inclusive no mercado negro.

Falha Crítica: dobro do dano e tempo de efeito (novo teste no dobro do tempo);

Falha: sofre dos efeitos como descrito em tabela;

Sucesso: sofre metade do dano (arredondado para cima) em PVs, mas ainda tem a mesma dificuldade nos testes;

Sucesso Aprimorado: perda de 1 PV por dose e aumento de 1 nível de dificuldade para todas as suas ações. Próximo teste em metade do tempo;

Sucesso Crítico: sente um leve mal-estar e Modificador de Ajuste de -10% para todas as suas ações. Apenas isso sem sofrer danos até antes de seu próximo teste ser feito.

VISGO URTICANTE (medieval/moderno/futurístico)

Planta que não causa dano direto, mas uma grande irritação na pele que aumenta a sensibilidade desta área afetada e assim qualquer dano na mesma vem acrescido de perda de Pontos de Atordoamento.

Falha Crítica: dobro do dano e tempo de efeito (novo teste no dobro do tempo);

Falha: sofre dos efeitos como descrito em tabela;

Sucesso: dor local sob contato e coceira crônica sem receber dano adicional de PA;

Sucesso Aprimorado: leve dor local e coceira;

Sucesso Crítico: sente apenas um incômodo ao toque até seu próximo teste.

OBS.: contato em tempos maiores aumentam o número de sucessos necessários e a dificuldade do teste de CON – este último só deve ser aplicado no primeiro teste após o contato em maior tempo.

Ao fim do livro, no Anexo 1, podem ser vistas tabelas com modificadores especiais para testes. Estas são apenas alguns exemplos para auxiliar em sua campanha.



Construção de Personagens

COMO SE CONSTRÓI UMA FICHA

Na criação de um personagem, seja para um jogador ou algum NPC do próprio Mestre, são necessários diversos valores e indicações que precisam ser guardados e anotados em algum lugar para consultas durante o jogo. Neste caso é que entram as fichas de personagens. Nestas são armazenados todos os dados de história, características físicas e mentais, habilidades e conhecimentos do personagem.

Assim, para construir uma ficha, se fazem necessários alguns passos que devem seguir mais ou menos uma ordem específica conforme indicado a seguir.

O QUE OU QUEM É VOCÊ?

O que se deve ter em mente é a criação da história do personagem: quem é? O que é? O que faz da vida? Quais seus desejos e motivações? Desenvolva toda sua personalidade e crie um resumo de sua vida até então e suas metas para seu futuro. Escrever a história do personagem antes da construção da ficha seria um passo mais inteligente e estruturaria um personagem da melhor maneira. O Mestre deve tentar recompensar uma história bem construída. Abaixo segue algumas perguntas que, ao serem respondidas, podem servir de guia na construção do personagem – no entanto é apenas uma referência para ajudar na criação, não é uma regra responder a todas as perguntas.

HISTÓRIA:

Qual o seu nome? Quantos anos tem e qual a data de seu nascimento? Onde e como nasceu e cresceu? Conheceu seus pais? Tem irmãos? Se estão ainda vivos, qual sua relação com a sua família? Quais os amigos que ainda tem contato? O personagem é casado, noivo ou viúvo? Como aconteceu? Tem filhos? Qual sua profissão e como aprendeu o que faz? Como é fisicamente?

OBJETIVOS/MOTIVAÇÃO:

Possui algum objetivo? Qual e por quê? Como pretende alcançá-lo? O que pretende fazer se tiver sucesso? E se falhar? Qual o maior obstáculo para isso? Quais seus medos? E outros desejos de vida?

PERSONALIDADE:

Como o personagem é no relacionamento com os outros? Sua opinião sobre o mundo? Tem atitudes diferentes para certos grupos de pessoas? Se sim, quais atitudes e para que grupos?

GOSTOS E PREFERÊNCIAS:

O que faz em seu lazer? O que gosta de vestir e comer? Tem alguma coleção ou passatempo? Tem animal de estimação? Que tipo de companhia prefere? Que tipo de amante ou parceiro?

AMBIENTE:

Onde mora e porque escolheu estar ali (se escolheu)? Quais os problemas comuns do local? E as vantagens? Como é sua rotina diária? Alguma coisa que costuma fazer que quebre esta rotina? Qual sua relação com os vizinhos? Quais lugares que frequenta?

CLASSE

Determina um nicho específico de estereótipo de personagem que varia em cada ambientação. Cada qual recebe determinados bônus, limitações ou favorecimentos para determinadas ações ou Perícias. Dentro deste podem haver ainda Subclasses e até Multiclasse.

RAÇA

Dependendo do cenário, podem ser feitos não somente seres humanos, mas seres de outras raças, híbridos (com pais de raças diferentes) etc. Isto vai depender do cenário a ser usado para a aventura. Estas outras Raças possuem modificadores para os Atributos e Perícias, além de poderes e habilidades próprios.

SUBESPÉCIE

Definições específicas de uma Raça, sendo disponível apenas em determinadas ambientações e em algumas raças disponíveis nestas. Estas indicam diversos modificadores para o personagem, desde bônus à limitadores, seja para Atributos, Perícias, Vantagens, Desvantagens ou mesmo poderes. Existe custo para sua aquisição.

CATEGORIA ESPECIAL

Se define por poderes especiais que alterem a concepção normal da raça e/ou subespécie (exemplo: humano com poder psíquico, seria Categoria Especial: Psíquico). Existe custo para sua aquisição.

ATRIBUTOS E APRIMORAMENTOS

Defina os atributos físicos e mentais de seu personagem. Se ele é mais forte, mais rápido, mais resistente ou inteligente, carismático, intuitivo ou sua vontade é inabalável; são as pontuações colocadas que irão definir isto. Os Aprimoramentos adquiridos complementam seu histórico e características individuais.

PERÍCIAS

Conforme o cenário da aventura existe diversas possibilidades de profissões e ocupações para o personagem. De acordo com sua profissão e história de vida, devem ser adquiridas Perícias que definem os conhecimentos e habilidades específicos do personagem e que necessitarão de testes em ações. É também nesta fase que podem ser verificadas as aquisições de Manobras Especiais ou Kits para Arquétipos de Personagem.

HABILIDADES ESPECIAIS

São características únicas de uma raça/espécie ou classe, variando dependendo do cenário.

COMPLETANDO A FICHA

Por fim devem ser preenchidos os valores restantes que se dão com base total ou parcial nos Atributos e/ou Aprimoramentos do personagem. Também neste item se enquadram o preenchimento das posses do personagem, podendo ter equipamentos e armas diversos dependendo do cenário, sua história e, principalmente, com o aval do Mestre em conjunto com o bom senso do jogador.



SISTEMA DE PONTUAÇÃO

O TSGen utiliza-se de um sistema de pontos iniciais que o jogador recebe para a construção de seu personagem. Estes pontos são usados para adquirir personagens de raças mais fortes, poderes especiais, atributos físicos e mentais, perícias diversas e aprimoramentos. A quantidade de pontos iniciais que cada jogador recebe depende do tipo de aventura e campanha a ser jogada e é determinado pelo Mestre do jogo. A estes pontos chamamos de Pontos Iniciais de Criação. Inicialmente, o Mestre pode considerar um valor de **200 Pontos Iniciais de Criação para a construção de personagens** para campanhas de nível padrão.

CLASSE

A *Classe* de um personagem indica um tipo de nicho ou estilo de personagem. Isso se aplica em qualquer ambientação, mas seus bônus podem variar em cada uma, por isso, iremos apresentar uma forma genérica que pode ser usada em qualquer ambientação. Além da bonificação inicial, a partir de níveis mais avançados o personagem recebe bônus adicionais.

A nomenclatura se dá em duas etapas, a primeira é genérica, comum em praticamente qualquer ambientação, já a segunda é voltada para o que chamamos de Subclasse do cenário em questão e essa sim pode alterar bastante, inclusive tendo algum custo de aquisição.

OBS.: o Jogador não é obrigado a escolher uma Subclasse, podendo escolher apenas a Classe **Generalista**, mas neste caso, ficará tão genérico que não terá nenhum tipo de modificador aplicado. Detalhes testes modificadores contendo bônus e restrições serão explicados em futuros suplementos que descrevam estas Subclasse.

MODIFICADORES POR SUBCLASSES

Cada Subclasse possui modificadores iniciais e evolutivos concedidos ao personagem. Estes modificadores se fazem em relação as características de cada uma delas, sendo basicamente 4 alterações: **Bônus Inicial**, **Redutores**, **Obrigação** e **Evolução de Bônus**.

CUSTO

Indica o valor em Pontos de Criação de personagem para a aquisição desta Classe.

BÔNUS INICIAL

É a indicação de algum bônus concedido ao personagem em uma determinada Perícia/ação ou mesmo diretamente em um Atributo específico.

REDUTORES

São modificadores negativos dados ao personagem devido características que impactam negativamente seu desenvolvimento de acordo com as definições da Subclasse em questão. Podem ser modificadores que reduzem em testes de Perícia, de uma ação específica ou mesmo diretamente em um Atributo.

OBRIGAÇÃO

Uma ou mais obrigações que um personagem da Subclasse em questão deve adquirir em ficha, obrigando-o a gastar pontos na aquisição desta (como ter uma Perícia de um grupo específico, por exemplo).

EVOLUÇÃO DE BÔNUS

É uma evolução ou adição de novos bônus para a Subclasse conforme a passagem de nível do personagem. As evoluções, com aquisição de novos bônus, ocorrem a cada 5 níveis, iniciando no nível 5 (10, 15, 20...).

Apesar dos bônus e redutores de cada Classe (ou mesmo em subcategorias definidas em outros livros), nada impede que o personagem tenha se aprimorado ou não se aprimorado tanto em uma delas, criando personagens atípicos, desde com relevância à sua história, por exemplo: criar um Arcano, do tipo Mago em uma ambientação medieval no qual tem grandes habilidades de combate com armas brancas. Apesar de sofrer os modificadores normais indicados, basta compensar com um valor de Perícia mais alto, assim como durante sua evolução de personagem – desde que esteja sendo usada ou treinada.

CLASSES GERAIS

De forma a poder ser usado neste livro, mesmo sem nenhum outro suplemento, as classes, iremos apresentar formas básicas de cada classe disponível com seus respectivos modificadores. Entre as classes temos: **Arcano**, **Atirador**, **Curandeiro**, **Guerreiro**, **Soturno**, **Especialista** e, por fim, o **Generalista**.

ARCANO

Personagens com aptidões desenvolvidas para o uso de magias. Também podem conceder apoio do grupo através de formas de subterfúgios, bônus em Atributos, Perícias e ações, além da cura e regeneração. Alguns são ligados a alguns Deuses. Esta Classe não existe em ambientações no qual não há magia de nenhum tipo e, devido à grande extensão de regras para sistemas de magia e similares, não será apresentado neste livro, se tornando inviável a criação deste tipo de personagem sem um novo livro que suplemente as regras aqui apresentadas.

Exemplos de Subclasses: Mago, Bruxo, Feiticeiro, Conjurador, Bardo, Clérigo, Sacerdote, Druida, Xamã etc

ATIRADOR

São os personagens focados em ataque à distância. Tem resistência menor, embora costume ser maior que os Arcanos, também não costumam ter a mesma habilidade em curta distância quanto em distância.

Exemplos de Subclasses: Arqueiro, Ranger, Arremessador, Pistoleiro etc.

Custo: 1 Ponto de Criação.

Bônus Inicial: 10% em todos seus testes de Perícias de arma de disparo ou arremesso.

Redutores: aumento de 1 nível de dificuldade em Perícias de Armas Brancas longas.

Obrigação: Mínimo de 15 pontos nos Atributos Percepção (PER) e Destreza (DES).

Evolução de Bônus: 20pts bônus para dividir em uma ou mais Perícias de disparo e/ou arremesso a cada 5 níveis.

GUERREIRO

Voltados para o combate, principalmente, corpo a corpo, armado e muitas vezes desarmado também – alguns casos apenas combate desarmado – estes personagens formam o grupo de frente nas batalhas físicas.

Exemplos de Subclasses: Gladiador, Lutador, Cavaleiro, Bárbaro, Monge, Expadachim, Paladino, Combatente etc.

Custo: 1 Ponto de Criação.

Bônus Inicial: +30pts para dividir em uma ou mais Perícias de combate (armado/desarmado) e +1 no Atributo Força (FR).

Redutores: aumento de 1 nível de dificuldade para resistir à efeito de poderes que afetem a mente.

Obrigação: mínimo de 3 Perícias de combate e mínimo de 15 pontos no Atributos Destreza (DES).

Evolução de Bônus: 20pts bônus para dividir em uma ou mais Perícias de combate (armado/desarmado) ou Manobras a cada 5 níveis.

SOTURNO

Personagens sorrateiros e furtivos, bastante rápidos e habilidosos em agir pelas sombras ou escondidos. Não costumam ser hábeis em combate constante, mas seus primeiros ataques costumam ser mortais.

Exemplos de Subclasses: Assassino, Ladino, Malandro etc.

Custo: 1 Ponto de Criação.

Bônus Inicial: +1 no Atributo Reflexos (REF), +10% nas Perícias Furtividade e Camuflagem e +20pts para dividir em uma ou mais Perícias de Manipulação.

Redutores: -1 nos Atributo Força (FR) e aumento de 1 nível de dificuldade em Perícia de combate (armado ou desarmado).

Obrigação: possuir Aprimoramento Covardia sem receber os pontos.

Evolução de Bônus: 20pts bônus para dividir em uma ou mais Perícias não relacionadas ao combate ou focadas na defesa desarmada, como a Perícia Esquiva ou Reflexo Defensivo a cada 5 níveis.

ESPECIALISTA

Personagens com habilidades específicas em abrange áreas diversas focadas em uma determinada arte ou técnica, podem combinar conhecimentos especiais para combate individual ou em grupo. Seu foco principal costuma ser nos efeitos únicos das suas técnicas e até habilidades sociais.

Exemplos de Subclasses: Inventor, Mercador, Condutor, Virtual etc.

Custo: 1 Ponto de Criação.

Bônus Inicial: +1 no Atributo Carisma (CAR) OU Inteligência (INT) e bônus de 1 nível em testes relacionados a sua área técnica.

Redutores: -1 no Atributo Constituição (CON) e Força (FR).

Obrigações: uma Perícia técnica de sua especialidade principal deve ser sempre a de maior valor em relação as anteriores.

Evolução de Bônus: 20pts bônus para dividir em uma ou mais Perícias não relacionadas ao combate a cada 5 níveis.

GENERALISTA

Personagens personalizados sem uma designação inicial de Classe, formando-se apenas conforme a pontuação designada, sem bônus iniciais (e nem a cada 5 níveis), mas também sem redutores ou obrigações iniciais. Não existem Subclasses e nem custos em Pontos de Criação.

MULTI CLASSE

Alguns personagens podem transitar por uma segunda ou até, muito raramente, terceira Classe, assim sendo denominados como Multiclasses. De maneira muito simples, o personagem passará a **ter ambos os benefícios (bônus), restrições e obrigações**, assim como todas as evoluções indicadas. No caso podendo até mesmo se anular ou reduzir bônus ou penalizações, dependendo da escolha Multiclasse que escolher. Note que para isso, o jogador deve desenvolver uma história muito plausível para seu personagem e o Mestre aceitar o mesmo se condizente, **principalmente, com a crônica em questão e não ser apenas uma forma de "combar" vantagens.**

Além disso, é necessário um custo para a aquisição de Multiclasse através dos Pontos Iniciais de Criação do personagem, no qual aumenta exponencialmente a cada nova Multiclasse que queira adquirir. O mesmo pode ser feito durante a evolução do personagem, entretanto, além de um custo superior em Pontos de Evolução existem regras mais exigentes para tal (saiba mais no capítulo Evolução):

NOVA CLASSE	CUSTO EM PONTOS DE CRIAÇÃO
2º Classe	60 Ptos
3º Classe	120 Ptos;
4ª Classe	240 Ptos;

OBS.: a aquisição de Multiclasse não pode ser feita com os pontos extras adquiridos com outra classe

RAÇA & SUBESPÉCIE

Já foi mencionado que um sistema de RPG pode ter um ou mais tipos de enredo ou cenário. Em cada um podem existir seres diferentes dos homens ou mesmo homens com habilidades e poderes especiais, concedidos através de um determinado objeto, experiência científica ou mesmo treinamento em uma determinada arte marcial, por exemplo. Cada ambientação poderá conter uma ou um grupo de raças.

Em cada Raça tem o que chamamos de Subespécie. Como se fossem variações dentro da Raça e que devem ser selecionadas, e não apenas o grupo geral, com a exceção mais comum da raça Humano na qual o jogador pode decidir ser apenas um simples humano sem nenhuma categoria especial, ou seja não tem nenhuma Subespécie – embora alguns ambientes possam nem ter humanos ou existir ambientações com variações até mesmo nessa.

REGRAS E SISTEMA

Para selecionar uma Raça para um personagem durante a criação de sua ficha, normalmente há um valor que o Jogador deve **gastar de seus Pontos Iniciais de Criação de Personagem**, para adquirir a mesma. Com exceção da raça Humana que possui custo zero (em quase todos os cenários), as demais, normalmente possuem um custo que é indicado em cada suplemento respectivo de cada ambientação. Isso se dá porque estas raças possuem vantagens especiais que, inicialmente, prevaleçam a Raça padrão, sendo necessário esse custo em tudo que dê qualquer tipo de vantagem inicial. Assim como nas Raças, as Subespécies também possuem pontuação que deve ser adquirida com os mesmo Pontos de Criação de Personagem.

OBSERVAÇÃO PARA O MESTRE

Um cenário com diversos jogadores com personagens de diferentes raças pode ser muito trabalhoso e de difícil inclusão e união do grupo. Até mesmo os mais experientes Mestres podem ter dificuldade e até não conseguir fazer funcionar uma campanha desta forma. Por isso, sugerimos que o Mestre tenha cuidado e talvez inicie sua experiência com foco uma campanha com uma única Raça permitida aos jogadores, afinal, dependendo da ambientação, há a possibilidade de inúmeros tipos e variações de poderes entre os personagens, mesmo com apenas uma única raça disponível. A Subespécie pode ser liberada dentro das possibilidades da Raça selecionada em questão, não sendo, normalmente, uma dificuldade tão grande como a Raça para união do grupo.

CATEGORIA ESPECIAL

Em determinados cenários e ambientações, podem existir um ou mais grupos de poderes/habilidades especiais, sejam sobrenaturais, extraterrenas ou mesmo científicas que alteram a concepção normal de uma raça a que é agregada, a isso chamamos de Categoria Especial. Quando existe ela concede estas modificações especiais, mas não altera em nada a Classe ou Subclasse do personagem. Alguns exemplos que pode ser citado são: Psíquicos (humanos com poderes psíquicos), cibernéticos (androides ou humanos com partes cibernéticas) etc.

ATRIBUTOS

As características físicas e mentais naturais de qualquer Raça são chamadas de Atributos e são divididos em 4 físicos (Constituição, Força, Destreza e Agilidade), 4 mentais (Inteligência, Vontade, Percepção e Carisma) e um especial chamado Reflexo. Estes Atributos transportam as características básicas de um personagem para um sistema numérico.

REGRAS E SISTEMA

Na criação de um novo personagem, o jogador utiliza-se dos Pontos Iniciais de Criação do personagem para atribuir os valores de seus atributos. Durante a distribuição dos pontos, o **personagem já possui 3 pontos em todos os Atributos** e não pode ter valores inferiores à 3 (levar em consideração seus modificadores de Aprimoramento, Raciais e de Classe nisto) e, **durante a construção da ficha, também limita ao máximo de 18 pontos iniciais para cada Atributo** – este valor máximo do Atributo **pode ser ultrapassado com modificadores de Raça, Classe e Aprimoramento**, somente dos pontos iniciais gastos. Ou seja, o máximo que pode colocar são 15 pontos em cada Atributo, totalizando 18 com os 3 pontos iniciais que já tem. Seu limite máximo durante a evolução é explicado mais adiante ou indicado em outros livros conforme outras Raças e/ou Classes.

Os Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do personagem. Se é forte ou magro e franzino, inteligente ou mais ignorante, hábil com as mãos ou atrapalhado etc.

PREENCHENDO A FICHA

Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente, onde está escrito **Valor Original**. A segunda coluna, **Evolução**, só deve ser preenchida quando o personagem dispuser de Pontos para Evolução do personagem durante passagem de nível (explicados no capítulo Evolução do Personagem); o **Mod. Racial** (Modificador Racial) é a terceira coluna e deve ser preenchida com os pontos bônus (ou redutores) que são somados conforme à Raça e/ou Subclasse do personagem. A quarta coluna, **Valor Bônus** é preenchida com quaisquer outros modificadores que possua por Aprimoramentos, objetos especiais etc. A quinta coluna é **Valor Final**, que deve ser preenchida com a soma dos anteriores. A última coluna, **Valor de Teste**, representa o valor de teste normal para estes Atributos, ela deve ser preenchida com valores 4 (quatro) vezes maiores que o número da coluna Valor Final (Valor Final x4) e indicadas com o símbolo de % ao lado direito de cada numeração.

ATRIBUTOS FÍSICOS

Constituição (CON)

Atributo que determina o vigor, o condicionamento físico e a resistência. Normalmente um personagem com este valor baixo é franzino ou não possui muita resistência ou fôlego, enquanto que um valor elevado apresenta boa aparência física (não tem relação com a beleza facial), aspecto atlético e saudável. Através da constituição, o personagem pode resistir a circunstâncias que afetem fisicamente seu corpo. A constituição também é responsável pelo fôlego e resistência a atividades físicas por longo tempo (Fadiga), pela resistência à ataques atordoantes (Pontos de Atordoamento) e parcialmente por sua resistência física geral para qualquer tipo de ataque ou danos ao corpo (Pontos de Vida).

Testes usados com o Atributo: resistência a venenos, a rigores climáticos, a doenças, a efeitos físicos diversos, teste de fôlego etc.

Força (FR)

Atributo determinante para a força física do personagem. Representa sua capacidade muscular e afeta também sua aparência física de acordo com o valor aplicado nele. A força indica o quanto de peso um personagem pode carregar ou levantar por um curto período (Tabela de Força). Ter alto valor de força não significa ter um físico atlético; se não tiver também um alto valor de Constituição, provavelmente sua aparência seria um pouco gorda ou sem definição de músculos, embora ainda assim forte. Tem também influência direta sobre os ataques desarmados e com a maioria das armas brancas (Bônus de FR). Assim como a constituição, a força também influencia a resistência física geral para qualquer tipo de ataque ou danos ao corpo (Pontos de Vida).

Testes usados com o Atributo: para carregar ou levantar objetos diversos (ou pessoas), duelos de força bruta (queda de braço, por exemplo) etc.

Destreza (DES)

Define o manejo e habilidade com as mãos e/ou pés. Não afeta a agilidade corporal, apenas a destreza manual, de forma que um personagem com altos valores pode lidar muito melhor com armas, ferramentas manuais, operação de instrumentos, pedais etc.

Testes usados com o Atributo: girar um objeto pequeno entre os dedos, movimentar de forma minuciosa um objeto sem ativar a bomba no qual está ligado etc.

Agilidade (AGI)

Referente à agilidade corporal, equilíbrio e reflexos básicos. Atributo que afeta grande parte das atividades e Perícias físicas relacionadas aos esportes ou combate.

Testes usados com o Atributo: esquiva (quando não tem a Perícia), saltos simples, equilíbrio etc.

ATRIBUTOS MENTAIS

Inteligência (INT)

Reflete a capacidade intelectual, raciocínio lógico, aprendizado, solucionar problemas e memorização.

Testes usados com o Atributo: decorar/memorizar algo, lembrar de algo que aconteceu (caso o jogador não se lembre exatamente), solucionar problemas (usar isto de forma moderada para não estragar o desenrolar do jogo).

Vontade (VON)

Está relacionado à determinação, capacidade de concentração e vontade do personagem.

Testes usados com o Atributo: resistir à torturas mentais e/ou físicas, hipnose, pânico, controle mental (por poderes), a determinação do personagem em prosseguir em algo frente às intempéries da situação etc.

Percepção (PER)

Capacidade de observar e perceber, detalhadamente, o que acontece ao seu redor através dos seus sentidos básicos (visão, audição, olfato, tato e paladar) e algumas vezes beirando à intuição. Uma alta percepção permite

ao personagem estar atento aos detalhes mais estranhos e minuciosos, quase imperceptíveis algumas vezes, enquanto outro personagem, com um valor mais baixo, pode ser facilmente distraído ou mesmo ser avoado.

Testes usados com o Atributo: perceber um som distante, uma pessoa chamando, o que diz um sussurro, ver algo pequeno ou ler algo pequeno escrito ou mesmo passando rapidamente em grande velocidade, definir o que é algo através do cheiro ou gosto, perceber algum se movendo de forma sorrateira ou tentando lhe surpreender, decifrar algo através do toque apenas etc.

Carisma (CAR)

É relacionado à simpatia, charme e interesse individual que o personagem possa despertar nas outras pessoas. Não tem relação com a beleza no sentido de aparência física, apenas pode indicar se um personagem é mais simpático, alto astral, atraente e interessante. É um atributo relacionado aos grandes líderes e influenciadores de grande massa. Tem influência direta sobre a Sorte de um personagem, afinal as pessoas mais sortudas tendem a ser pessoas carismáticas e de alto astral.

Testes usados com o Atributo: melhorar a reação de outras pessoas frente à forma como conversa com elas, conseguir a atenção de uma pessoa ou grupo com suas ações ou fala etc.

ATRIBUTO ESPECIAL

Reflexo (REF)

Este Atributo Especial tem duas características que lhe definem. A primeira é a velocidade de reação do personagem frente a determinada situação (normalmente rápida e/ou de surpresa), seja fisicamente (seguidamente com base em Agilidade) ou mentalmente (seguidamente com base na Inteligência). Também tem relação direta com a velocidade que consegue processar e enviar resposta ao seu corpo para reagir à um determinado estímulo de forma física. Neste caso, funciona de forma instintiva, na qual um sinal segue por nervos sensitivos até a medula espinhal, de onde são transmitidos a um nervo motor para a ação física. Um corpo condicionado a determinadas ações pode reagir instintivamente mesmo sem precisar do comando mental consciente do personagem para seu corpo, ou seja, o corpo tem uma memória muscular e reage ao estímulo sofrido de forma instintiva.

Testes usados com o Atributo: tempo de reação (auxilia na Iniciativa), resposta física rápida em cena, reação rápida frente situação inesperada (quando não tem Prontidão ou em conjunto com essa), reação a determinados estímulos físicos etc.

APRIMORAMENTOS

O que diferencia um personagem de outro? Isto vai muito além das Raças ou de que tipo de poder ou habilidade que possui. São as suas características físicas, sua personalidade, sua história e peculiaridades que particularizam como ela ou ele é, tornando-se único. Por isso, o jogador deve pensar com cautela os Aprimoramentos que deseja conceder a seu personagem porque eles o definirão.

REGRAS E SISTEMA

Neste sistema, eles estão divididos em duas categorias: Positivos e Negativos. Positivos são os Aprimoramentos que concedem certa vantagem fisicamente, mentalmente, socialmente etc.; variando em uma maior pontuação na medida em que essa vantagem é maior. Já os Negativos são exatamente o oposto, concedendo desvantagens que variam em pontuação de acordo com a intensidade de cada uma.

Os Aprimoramentos positivos, chamados de **Vantagens**, são adquiridos através dos mesmos Pontos Iniciais de Criação do Personagem, enquanto os Aprimoramentos negativos, as **Desvantagens**, podem ser adquiridos normalmente e a estes valores são somados aos Pontos Iniciais de Criação do Personagem. Por exemplo, um personagem com 100 Pontos Iniciais de Criação que adquire uma Desvantagem de +10 pontos, significa que passa a ter 110 Pontos Iniciais de Criação, ou seja, mais 10 pontos adicionais para usar como quiser na construção de sua ficha.

Existem listas diferentes de Aprimoramento conforme Raça ou Subclasse do personagem, entretanto, neste livro básico do sistema, será apresentada apenas a lista mais genética e possíveis para todos (ou quase todos) os tipos de personagem, independente de sua Raça ou Subespécie: Aprimoramentos Gerais. Limitações para estas são pontuais e óbvias; por exemplo, uma Desvantagem que causa uma doença não poderia ser adquirida por um ser imune a doenças. Algumas vezes isto é mencionado, mas no fim fica decisão final à cargo do Mestre e do bom senso geral, podendo inclusive criar uma variação para o Aprimoramento em questão se achar viável em comum acordo entre Mestre e Jogador. Outro detalhe importante é que, dependendo do cenário/ambientação, podem ser necessárias adaptações.

Sobre bônus de Aprimoramentos: alguns Aprimoramentos concedem bônus em testes de Perícias específicas ou relacionados à algum Atributo, no entanto, se houver mais de um Aprimoramento que conceda bônus ao personagem em um mesmo teste, caso não haja qualquer menção sobre o uso em conjunto com outros Aprimoramento, **considere apenas aquele de maior bônus e um adicional de +10% de bônus para cada Aprimoramento adicional que conceda bônus (independente do seu valor).**

Outras listas serão apresentadas em novos suplementos conforme as Raças ou Subespécies que estes descreverão em suas páginas. Estes novos Aprimoramentos são exclusivos para estas.

Adiante segue lista em ordem alfabética dos Aprimoramentos, sendo os valores marcados com **pontos positivos (+) indicando as Desvantagens** que concedem bônus em Pontos de Criação e os **pontos negativos (-) são as Vantagens** que reduzem os Pontos de Criação.

LISTA DE APRI MORAMENTOS

A

Ageusia (+2)

Uma doença de nascença lhe privou o sentido do paladar. É incapaz de sentir o sabor do que come ou bebe e não existe cura naturais entre os homens para esta enfermidade. Pode ser adquirido como *Privação do Paladar* e ser relacionado como algum tipo de acidente que gerou tal situação, sendo irreversível.

Aguerrido (varia)

Pode ser por dom natural ou treinamento especial, mas está sempre preparado para surpresas e situações de combate, tendo mais dificuldade em ser pego desprevenido ou ficando sem reação. Recebe bônus nos testes da Perícia Prontidão (incluindo no teste de INT se não tiver a Perícia -saiba mais em Perícias).

-10 – recebe bônus de 1 nível em testes de Prontidão;

-20 – recebe bônus de 2 níveis em testes de Prontidão.

Albinismo (+25)

Possui uma doença que tem como sintoma: pele branca (pálida) bastante sensível ao sol, cabelos e cílios claros (loiros quase brancos) e olhos com tonalidade rosada ou algo bem parecido. Para cada 30 minutos exposto ao sol forte, perde 1 Ponto de Vida. Testes de visão ou uso de armas (e instrumentos) de longo alcance, quando feitos sob a luz do dia (ou claridade similar), terão um aumento de três níveis de dificuldade.

Alcoólatra (+20)

Não consegue ficar sóbrio. A bebida se tomou algo necessário no cotidiano de sua vida. Enquanto estiver alcoolizado, os testes podem ter aumento de 1 nível de dificuldade (leve embriaguez) até 6 níveis de dificuldade (extremamente embriagado), dependendo da quantidade de álcool ingerido. Para não se entregar à bebida deve fazer um teste de VON com aumento de 3 níveis de dificuldade. Permanecer mais de 24 horas sem álcool em seu organismo acarreta crise de abstinência, com tremedeiras, suor, pupila levemente dilatada e tendo em todos os seus testes aumento de um até 3 níveis de dificuldade.

Alergia (+3)

Alérgico a alguma coisa (poeira, pelo de algum animal, certos perfumes etc.). Ao entrar em contato com essa substância, sofre alguns efeitos desagradáveis como: espirar sem parar, vermelhões surgindo sobre a pele, inchaços etc. Estes efeitos prejudicam suas ações físicas e/ou sociais (o Mestre pode impor penalidades conforme o tipo de ação que ele pretender realizar). A alergia deve ser avaliada pelo Mestre para que seja aceita (não é qualquer alergia e qualquer efeito).

Alergia Grave (+10)

Idêntico ao anterior, porém os efeitos são bem mais graves. Uma rápida exposição pode gerar, por exemplo, irritação nos olhos (com aumento de 3 níveis de dificuldade para testes que precisem da visão), e quanto mais tempo durar, maiores serão os males, tais como: irritação severa na pele, vômitos, parada respiratória, sendo que uma exposição prolongada pode levar até mesmo à morte. Como a anterior, deve ser avaliada pelo Mestre.

Aliados (varia)

Possui um ou mais aliados que o auxiliam em momentos de dificuldade, alguns podem ser até mais que isso, amigos verdadeiros, estando até mesmo sempre ao seu lado. Normalmente fariam o possível para lhe ajudar, entretanto, dependendo de seus atos para com eles, o relacionamento pode mudar tanto para melhor quanto para pior. Além disso,

da mesma forma que você precisa de ajuda, eles também poderão precisar da sua e provavelmente os considerará da mesma forma. A frequência da presença deles e grau de amizade também ampliam o valor conforme indicado abaixo:

FREQUÊNCIA:

Relacionado a constância em que estão ao lado do personagem

Zero – Padrão: vez ou outra está ao lado para lhe ajudar, mas tem sua própria vida, não podendo ficar constantemente ao seu lado;

-2 – Regular: está muitas vezes ao lado do personagem, precisando sair em alguns momentos para seus assuntos pessoais;

-4 – Constante: está constantemente ao lado do personagem, dentro das possibilidades do aliado, dividindo praticamente a vida pessoal com ele (talvez um companheiro de relacionamento amoroso, um irmão, um amigo de infância etc.).

GRAU DE AMIZADE:

Zero – Colega: aliado comum que fará o possível para lhe ajudar, sem necessidade de algo em troca, mas há limites;

-2 – Amigo: colega e aliado que fará o possível pelo personagem sem desejar nada em troca. Fará quase tudo por ele;

-4 – Família: amigos inseparáveis. É capaz de dar sua vida pelo personagem.

TIPOS DE ALIADO (Exemplos):

-1 – Exemplos: possui um cão pequeno ou médio; pessoa civil comum (no caso do animal, pode desconsiderar Grau de amizade e frequência, considerando sempre o máximo);

-2 – Exemplos: possui um cão de grande porte e/ou violento; policial ou militar (recrutas) - (no caso do animal, pode desconsiderar Grau de amizade e frequência, considerando sempre o máximo);

-3 – Exemplos: agente de organização militar ou governamental;

-4 – Exemplos: agente especial de uma organização militar ou governamental;

-5 – Exemplos: um humano com poder especial ou de raça diferente da humana (basicamente mais forte);

-6 – Exemplos: aliado com até 5 níveis a mais;

-7 – Exemplos: um grupo de até 5 pessoas com até 5 níveis a mais ou 1 aliado com até 10 níveis a mais;

-8 – Exemplos: um grupo de até 10 pessoas com até 5 níveis a mais ou grupo de até 5 pessoas com até 10 níveis a mais;

-9 – Exemplos: um grupo de até 15 pessoas com até 10 níveis a mais;

-10 – Exemplos: um grupo de até 20 pessoas com até 10 níveis a mais;

-13 – Exemplos: um grupo de até 30 pessoas com até 10 níveis a mais;

-15 – Exemplos: uma sociedade secreta (não exatamente todo o grupo, mas diversos membros, inclusive alguns de grande influência) – Grau de Amizade e Frequência altos abrangem algumas pessoas, mas aumenta a influência geral do personagem no todo;

-20 – Exemplos: organizações criminosas ou governamentais como Tríade; Interpol; FBI; Máfia; CIA; Yakuza etc. (não exatamente todo o grupo, mas alguns membros e inclusive alguns de grande influência) – Grau de Amizade e Frequência altos abrangem algumas pessoas, mas aumenta a influência geral do personagem no todo;

-30 – Exemplos: organização de grande poder pelo mundo todo (não exatamente todo o grupo, mas alguns membros e inclusive alguns de grande influência) – Grau de Amizade e Frequência altos abrangem algumas pessoas, mas aumenta a influência geral do personagem no todo.

Alma Dupla (-4 ou -10)

Por algum motivo místico, dois corpos compartilham uma mesma alma, como se esta fragmenta-se e estivesse ligada à dois corpos distintos. Sua ligação é tão forte que, se um morrer, o outro irá ficar deprimido, adquirir uma esquizofrenia ou até mesmo morrer (a decisão é do Mestre, embora uma boa interpretação ou ação do personagem possa ser aceita pelo Mestre – pode ser que o outro só busque se vingar antes de se entregar à morte, ganhando um *Objetivo Condutor*, por exemplo). Algumas vezes esta conexão entre os personagens é tão forte que pode ajudar ambos a suportarem reveses para ajudar sua alma gêmea. Obviamente o Mestre, deve controlar a quantidade de Jogadores que possuem este

Aprimoramento para não aumentar exageradamente a quantidade de personagens em uma campanha. Crie personagens diferentes com fichas diferentes (para cada um, coloque os pontos gastos neste Aprimoramento).

-4 – Possui um corpo no Mundo Espiritual (Spiritum ou mesmo algum outro plano, se permitido pelo Mestre e condizente com sua campanha) e outro na Terra, ligados, entre si, por uma energia mística (os dois corpos nunca conseguem estar em um mesmo plano ao mesmo tempo) que permite que troquem de posição conforme sua vontade (teste de VON de ambos).

-10 – Como o anterior, mas ambos estão no mesmo plano. Podem ser gêmeos, amantes, pai e filho, etc. Eles podem ser até mesmo completamente diferentes fisicamente e em personalidade.

Alma Pura (-7)

Nenhum demônio de Categoria Inferior e maioria dos demônios de Categoria Ascendentes não são capazes de chegar perto do personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo enquanto mantiver sua alma limpa (sem nenhum pecado). Um demônio pode permanecer na mesma sala ou dialogar com ele, porém, será incapaz de atacá-lo ou mesmo tocá-lo fisicamente enquanto estiver na Terra. Caso quebre algum dos dez mandamentos (ou os mandamentos da religião que escolher), sua alma ficará maculada por, no mínimo, 7 dias, e os demônios serão capazes de atacá-lo neste período. Deve se confessar e pagar a penitência adequada para recuperar a pureza da alma (ou ação paralela em sua religião em questão). Poderes demoníacos ou oriundos destes seres sofrem um redutor de metade no resultado de seu dano assim como seus efeitos também são reduzidos em mesma proporção, enquanto mantiver sua alma pura (este Aprimoramento só pode ser comprado por personagens cristãos ou de religiões ligadas à Deus, seja qual nome for dado a este na religião). Apenas humanos (ou parcialmente humanos) podem assumir este Aprimoramento. Mais informações sobre demônios podem ser vistas no Livro dos Nefastos.

Alma Vendida (+7)

Em algum momento de sua vida o personagem vendeu a sua alma para um Demônio, Mago, Anjo ou outro ser poderoso. Quaisquer benefícios que tenham sido concedidos já terminaram, restando apenas o horror e o arrependimento (dependendo de outros Aprimoramentos que adquirir, o Mestre e o Jogador podem combinar que foi concedido por este pacto, mas nunca sem o gasto adicional). Tem imenso medo de morrer, dando muito mais valor à vida do que uma pessoa normal. Evita riscos de vida e parece um covarde para algumas pessoas (impossibilitando que tenha o Aprimoramento *Covardia*). E o responsável por sua alma fará o possível para que morra o quanto antes (só é possível juntar este Aprimoramento com *Inimigo* em níveis muito elevados – converse com o Mestre), embora normalmente de forma indireta ou através de terceiros.

Amaldiçoado (varia)

O personagem foi amaldiçoado por algum Mago, Demônio, Anjo ou qualquer outro com poderes para isso. Esta maldição é específica e detalhada, não podendo ser anulada sem uma quantidade enorme de esforço, e podendo ameaçar sua vida (isso se conseguir descobrir um modo de revertê-la). É importante que o jogador crie um histórico interessante para esta maldição (quem e porque a jogou sobre o personagem). A seguir, estão listados alguns exemplos de maldição, entretanto, pode-se inventar tipos diferentes com a permissão do Mestre.

+5 – Gago Discursivo: gagueja incontrolavelmente quando tenta descrever algo que viu ou ouviu;

+5 – Toque Letal: o mero toque dos seus dedos destrói pequenas ervas e mata pequenos animais (como pequenos pássaros e roedores) lentamente, como se os envenenasse gradativamente com seu toque (um curto período pode deixá-los apenas doente). Plantas e outros vegetais apodrecem se ficar perto deles por muito tempo. Animais maiores se mantêm afastados ou o atacam devido a energia que emite;

+20 – Criar Inimizades: seus amigos mais íntimos tornam-se seus inimigos (faça o que fizer, não fique muito íntimo dos outros personagens!); eles sentem algo muito ruim no personagem amaldiçoado, que lhes faz sentir desconfiança e ódio cada vez maior dele. Se criar um relacionamento de amizade e permanecer mais de 2 dias seguidos ao lado dos amigos, a

cada 5 horas esta desconfiança e raiva aumentam, assim, em 24 horas, perde total confiança no nele – após isso, não há meios de voltar atrás – salvo poderes mágicos que possam apagar (embora mais provável que temporariamente) os efeitos; **+40** – Perseguidor Implacável: algum tipo de entidade maligna, muito mais poderosa que o personagem, persegue-o com a intenção de destruí-lo. Sua vida é uma eterna fuga porque (nunca fique em um lugar por muito tempo se quiser ficar vivo!), de alguma forma, a criatura sempre lhe encontra. Essa criatura será criada pelo Mestre e o jogador saberá muito pouco ou quase nada sobre esta – sendo inclusive possível de se criar alguma criatura única. A criatura é sempre bem mais poderosa que o personagem.

Ambidestria (-10)

Habilidade natural em que o personagem é capaz de usar ambas as mãos e pernas sem dificuldade – diferente de um destro usando o lado esquerdo e um canhoto usando o lado direito. Pode, então, manusear armas e instrumentos com ambas as mãos sem penalidades e, poderá também, em alguns casos, usar duas armas ao mesmo tempo.

Analfabeto (+7)

Por algum motivo, o personagem não aprendeu a ler e escrever. Pode ser um marginal de rua, um trabalhador rural, ou apenas alguém que nunca teve chance de ir à escola. Um analfabeto não tem Perícias que tenham valor inicial baseado em INT: Perícias do subgrupo ciências, por exemplo, têm para ele valor inicial zero. Qualquer conhecimento que ele possua terá sido conseguido de forma oral, jamais através de livros ou revistas. Perícias como redação, literatura, computação, criptografia e outras são impróprias para ele. Outras proibições para personagens analfabetos ficam à cargo do Mestre. Em ambientações onde é comum e a maioria ser analfabeta, este aprimoramento não pode ser aceito pelo Mestre.

Andrógino (-3)

Fisicamente o personagem pode tanto passar por homem como por mulher à primeira vista, pois tem características físicas que não podem ser definidas para apenas para um dos sexos. Apesar de possuir órgãos sexuais de apenas um dos sexos, visualmente não é possível distingui-lo com certeza. Suas vestimentas podem indicar um sexo, mas pode muito bem estar enganando as pessoas ou mesmo prefere se definir como não-binário. É perfeito para uma pessoa que quer se disfarçar, como um espião, por exemplo.

Anjo da Guarda (-2 ou -10)

-2 – Possui um espírito guia que, às vezes, pode se comunicar com o personagem em sonhos. O espírito pode passar algum tipo de dica, quando o Mestre julgar apropriado. Quem é o espírito e porque ajuda, devem ser explicados na história do personagem (mas também pode ser deixado com Mestre e só apresentado ao jogador/personagem no futuro – desde que acordado isso com o Mestre antes de colocar este Aprimoramento);

-10 – Alguém observa e protege o personagem. Embora ele não tenha ideia de quem seja, mas pode saber que existe alguém fazendo isso (quem ou motivos ficam à cargo do Mestre). Em alguns momentos de grande necessidade, é possível que seja socorrido por este guardião. Este guardião tem sempre entre 10 a 20 níveis de diferença a mais em relação ao personagem com este Aprimoramento – deve ter algum sentido com a história do personagem, seja criado em conjunto com o jogador (ou apenas pelo Mestre e sem o conhecimento do jogador).

Antecedentes Incomuns (varia)

Este é um Aprimoramento coringa, a ser usado para definir qualquer tipo de novo Aprimoramento que não conste entre os apresentados aqui. Pode conceder acesso à Perícias ou conhecimentos (ou até algum tipo de Aprimoramento único) não permitidos normalmente, mas para isso deve-se haver um histórico bem explicado e aceito pelo Mestre. Este é um Aprimoramento chave que o Mestre pode usar para conceder alguma peculiaridade bastante incomum, desde que atrelado à um excelente background criado para o personagem e que não haja um desnível absurdo entre o personagem e os demais do jogo, e até mesmo com a campanha em questão. Inclusive pode ser até uma Desvantagem.

Aparência Inofensiva (-3)

Por algum motivo o personagem não aparenta ser capaz de causar qualquer perigo para as pessoas. Situações que mostrem nitidamente perigo como, por exemplo, o personagem estiver apontando uma arma, pode ser considerado amenizado ou anular este Aprimoramento. Normalmente nunca é suspeito de atos graves e, mesmo com testemunhas, não é fácil de acreditar nisso.

Aptidão para Informática (varia)

Afinidade natural para lidar com computadores e demais equipamentos de informática.

- 3 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 1 nível;
- 7 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 2 níveis;
- 12 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 3 níveis.

Aptidão para Mecânica (varia)

Afinidade natural para todos os tipos de trabalhos mecânicos e instrumentos usados neste (avaliado pelo Mestre).

- 3 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 1 nível;
- 7 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 2 níveis;
- 12 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 3 níveis.

Armas de Fogo (-1 a -3)

Este Aprimoramento é exclusivo para ambientações modernas ou até futuristas que existam Armas de Fogo e só necessita ser comprado se o personagem for um civil e quiser possuir uma Arma de Fogo. Não importam o quão rico e poderoso possa ser, o Jogador deve ter uma explicação para possuir Armas de Fogo.

- 1 – Possui um revólver ou pistola, rifle, arma semiautomática ou similares, dentro do limite da lei (proibido para menores);
- 2 – Possui uma submetralhadora, carabina calibre 12, armas automáticas ou similares. Somente no mercado negro (fora da lei).
- 3 – Possui uma metralhadora pesada ou outras armas pesadas. Isto somente no mercado negro (ou seja, fora da lei).

Arrogante (+1)

Acredita ser o melhor em tudo que faz, achando todos ou a maioria inferiores, acabando por muitas vezes humilhar os demais com base nisso. Isso facilmente gera inimizades.

Articulações Ultraflexíveis (-3)

O corpo do personagem é incrivelmente flexível lhe dando a capacidade de fazer flexões normalmente invulgares para corpo, impossível para a maioria das pessoas. Capaz também de deslocar temporariamente as articulações dos membros para facilitar algumas ações como, por exemplo, tirar alguns ossos da mão do lugar e conseguir se libertar de amarras e algemas com facilidade. Dispõem de flexibilidade natural invulgar entre os ligamentos e articulações dos ossos – que pode ser treinada com a Perícia Contorcionismo (com bônus de 2 níveis nesta). Com este Aprimoramento, testes de Escapismo podem receber bônus de até 3 níveis (variando com as circunstâncias). Outras Perícias ou situações específicas também podem ser beneficiadas com este Aprimoramento dependendo das circunstâncias.

Âs Aéreo (varia)

Afinidade natural com a condução de veículos aéreos, como helicópteros, aviões ou caças.

- 1 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 1 nível;
- 5 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 2 níveis;
- 10 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 3 níveis.

Âs do Volante (varia)

Afinidade natural com a condução de veículos motorizados terrestres de três ou mais rodas, como carros, jamantas, caminhões, ônibus ou tratores.

- 1 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 1 nível;
- 5 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 2 níveis;
- 10 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 3 níveis.

Âs em Duas Rodas (varia)

Afinidade natural com a condução de bicicletas e/ou motocicletas de duas rodas.

- 1 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 1 nível;
- 5 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 2 níveis;
- 10 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 3 níveis.

Âs Marítimo (varia)

Afinidade natural com a condução de veículos marítimos, como barcos, navios ou mesmo submarinos (Hovercrafts também entram neste Aprimoramento).

- 1 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 1 nível;
- 5 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 2 níveis;
- 10 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 3 níveis.

Âs Radical (varia)

Afinidade natural para Perícias relacionadas à esportes radicais (parapente, rapel, alpinismo, montanhismo, surf, skate, voo livre e muitos outros) – não se enquadram aqui, apesar de ser esporte radical, motocicletas ou bicicletas.

- 1 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 1 nível;
- 5 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 2 níveis;
- 10 – Todos os testes relacionados receberão bônus de 3 níveis.

Assassino Serial (+8)

Por consequência de um grave desequilíbrio mental (ou pelo menos assim pensam os médicos), o personagem se tornou um assassino em série. Tem algum tipo de marca registrada, ligada ao tipo de vítima (mulheres loiras, idosos, negros, homossexuais etc.) e/ou modo de execução (roubo seguido de morte, enforcamento, tiro entre os olhos, etc.). Já cometeu alguns assassinatos e está sendo procurado pela polícia, talvez até mesmo pelo FBI (o Mestre pode exigir um teste de VON com aumento de até 3 níveis de dificuldade, quando o assassino tentar resistir à chance de matar uma vítima em potencial). O Mestre também deve avaliar as características (tipo de vítima e modo de execução) escolhidas pelo Jogador que desencadeiam este instinto do personagem.

OBS.: este Aprimoramento precisa ser autorizado pelo Mestre devido ao peso psicológico que possa ter. **Aconselhamos que jogadores menores de idade NÃO sejam autorizados a ter este Aprimoramento**, assim como em grupos que tenham estes jogadores menores de idade, mesmo que não sejam estes que desejam ter este Aprimoramento.

Assombrado (+6)

Por algum motivo, pessoas mortas que conheceram o personagem em vida, retornaram como espíritos para assombrá-lo. Alguns espíritos apresentam formas assustadoras, decompondo-se lentamente, noite após noite, em sua presença. Estes espíritos acham, por algum motivo, que personagem os matou, causou sua morte, ou poderia tê-la evitado (talvez estejam até certos). Isto costuma perturbar o personagem durante suas aventuras, tirando sua atenção e fazendo-o perder sua concentração (aumenta em até 3 níveis de dificuldade seus testes – o Mestre determina quais serão afetados ou mesmo se as circunstâncias dificultam mais ou menos seu teste ou até mesmo o impossibilitem). Apenas o personagem pode vê-los ou ouvi-los (outros personagens com poderes de ver/ouvir espíritos podem vê-los/ouvi-los normalmente), assim como não é capaz de ver ou ouvir quaisquer outros espíritos diferentes destes que o assombram se a devida habilidade/poder para tal.

Atratividade (-3)

O personagem tem um tipo de magnetismo pessoal que atrai todos, contagiando-os com seu jeito de ser e mesmo seus traços físicos que funcionam como algo além da beleza física. Pode ajudar nas relações sociais e aumenta as chances de reações positivas, de forma amorosa, em relação àqueles que tenham interesse no sexo do personagem (bônus em até 3 níveis de dificuldade em testes deste tipo que façam relevância às descrições). Note que determinadas atitudes do personagem em relação às outras podem reduzir ou mesmo anular essa vantagem.

Albinismo (+25)

Possui uma doença que tem como sintoma: pele branca (pálida) bastante sensível ao sol, cabelos claros (loiros quase brancos) e olhos com tonalidade rosada ou algo bem parecido. Para cada 30 minutos exposto ao sol forte, perde 1 Ponto de Vida. Testes de visão ou uso de armas (e instrumentos) de disparo, quando feitos sob a luz do dia (ou claridade similar), terão um aumento de 2 níveis de dificuldade.

Aura Negra (+10)

O personagem emana um tipo de energia negativa para todos. As demais pessoas sentem algo ruim, algumas vezes até assassino vindo dele. Seres sobrenaturais capazes de pressentir energia podem sentir essa energia maligna impregnada na própria energia do personagem. Mesmo que o personagem não seja cruel, ele tem uma enorme tendência e vocação para tal. Não pode ser um Aprimoramento usado por seres que já possuam *Energia Tenebran* (tipo de energia comum aos seres infernianos e híbridos destes – descritos no Livro dos Nefastos).

Azar (+30)

É um completo azarado. As piores coisas acontecem com o personagem, nos melhores e piores momentos de sua vida (a critério do Mestre). Em regra, também pode utilizar que testes de Sorte recebem aumento de 2 níveis de dificuldade. Este não pode ser adquirido junto com o Aprimoramento *Sorte*.

Azarado (+10)

As coisas dão sempre errada para o personagem no momento que mais precisa. Uma vez por sessão de jogo, o Mestre pode escolher um de seus testes e decidir que este terá o pior resultado, e sem necessidade de jogar os dados. Entretanto o Mestre não irá esperar o jogador lançar os dados para avisar disso. Este não pode ser usado para anular o Sortudo ou vice-versa (vale quem falar primeiro, seja o Mestre ou o Jogador).

B

Biblioteca (varia)

O personagem possui uma vasta biblioteca particular para consultas. Pode ter sido herdada de seu pai ou outro parente; roubada; adquirida ou mesmo criada por ele. Se o personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros. Em termos de jogo, a biblioteca pode conceder bônus de 1D100%, ou seja, role 1D100 após estudar algum conteúdo na biblioteca e conceda o bônus a ser aplicado no valor de teste do personagem para a Perícia em questão. Este bônus pode ser usado em até 24h após o período de estudos na biblioteca (o estudo pode durar por 1D6 horas). Apenas Perícias e Subgrupo de Perícias de conhecimento e técnicas, das quais determinados conhecimentos discursivos possam auxiliar na aplicação da mesma (Mecânica, Eletrônica, Subgrupo de Medicina, de Informática etc.). O Jogador deve especificar, durante a criação do personagem, quais Perícias e Subgrupos de Perícias que a biblioteca dispõe, podendo ser de várias diferentes, conforme o nível que for adquirido deste Aprimoramento.

- 1 – A biblioteca possui um Subgrupo de Perícia;
- 2 – A biblioteca possui dois Subgrupos de Perícias;
- 3 – A biblioteca possui quatro Subgrupos de Perícias;
- 4 – A biblioteca trata de seis Subgrupos de Perícias;
- 5 – A biblioteca trata de dez Subgrupos de Perícias;
- 6 – A biblioteca trata de quatorze Subgrupos de Perícias;
- 7 – A biblioteca trata de vinte Subgrupos de Perícias.

Boemia Compulsiva (+10)

É um boêmio compulsivo que sempre tenta ir em todas as festas e diversões possíveis. Mesmo estando exausto, tentará sempre participar de algum tipo de diversão ou festa. Longas noites em claro deixarão muitas vezes o personagem muito cansado no dia seguinte e sonolento (veja regras de Falta de Sono). Provavelmente também será um beberrão, mas não exatamente um alcohólatra (a não ser que combine com o Aprimoramento Alcohólatra).

Bom Senso (-1)

Quando o JOGADOR faz coisas insensatas com seu personagem, o Mestre pode intervir avisando-o como se fosse o subconsciente do personagem ou, dependendo da situação, o Jogador faz um teste de INT. Quando o Jogador estiver perdido, o Mestre pode lhe dar uma dica – entretanto não pode ser usado sempre, pois há momentos que estragaria o jogo o uso desmedido deste Aprimoramento. É um Aprimoramento muito bom para Jogadores mais iniciantes, de pouca experiência ou mesmo jogadores experientes que sejam impulsivos demais.

Caçador de Demônios ou Anjos (varia)

O personagem descobriu a existência de uma dessas raças e possui a "missão" de caçar e exterminar Anjos (ou qualquer outro ser celeste) e/ou Demônios (ou qualquer outro ser nefasto) por um motivo qualquer (vingança, ódio, dinheiro, juramento etc.). Passará a vida toda atrás deste objetivo (funciona como um *Objetivo Condutor* e por isso não pode ser adquirido com este ou em conjunto com *Vingança*) e poderá se aliar a outros caçadores. Pode ser comprada mais de uma vez, com custos diferentes, para ter conhecimento de raças diferentes (diferentes para cada ser celeste e para cada ser nefasto), mas não a mesma raça. Além disso, possibilita que o personagem possa aumentar até mesmo a respectiva Perícia de conhecimento relacionado sem muitas explicações. Importante verificar material do suplemento Livro dos Imaculados e/ou Livro dos Nefastos. Este Aprimoramento pode ser adquirido mais de uma vez para Perícias diferentes (raças diferentes).

- 1 – Possui um conhecimento de 10% em Perícia sobre uma destas criaturas e sabe como matá-la;
- 2 – Possui um conhecimento de 20% em Perícia sobre uma destas criaturas e conhece um ou dois outros caçadores;
- 4 – Possui um conhecimento de 30% em Perícia sobre uma destas criaturas e conhece membros de uma sociedade secreta de caçadores;
- 8 – Possui um conhecimento de 40% em Perícia sobre uma destas criaturas e pertence alguma sociedade secreta de caçadores.

Caçador de Extraterrestres (varia)

De alguma maneira descobriu a existência de extraterrestres e por motivos somente seus, decidiu caçá-los (se quiser, pode escolher uma raça em especial). Pode ser comprada mais de uma vez, com custos diferentes, para ter conhecimento de raças diferentes – mas não a mesma raça. Importante verificar material do suplemento Livro dos Extraterrenos. Este Aprimoramento pode ser adquirido mais de uma vez para Perícias diferentes (raças diferentes).

- 1 – Ganha 10% na Perícia Ciências Proibidas (Subgrupo de uma raça alienígena);
- 2 – Ganha 20% na Perícia Ciências Proibidas (Subgrupo de uma raça alienígena) e conhece um ou dois outros caçadores;
- 4 – Ganha 30% na Perícia Ciências Proibidas (Subgrupo de uma raça alienígena) e conhece diversos grupos de caçadores;
- 8 – Ganha 40% na Perícia Ciências Proibidas (Subgrupo de uma raça alienígena) e pertence algum grupo ou ordem de caçadores de alienígenas.

Cálculos Instantâneos (-1)

Capacidade de fazer cálculos matemáticos e físicos muito rápidos, quase instantâneos – mesmo em momentos de tensão. Em termos de regra, recebe bônus de 1 nível nas Perícias Matemática e Física (utilizar o bônus em outra Perícia similar deve ser avaliada pelo Mestre) e/ou reduzir o tempo de uma tarefa que utilize dos conhecimentos dessas áreas.

Caminhador Sombrio (-7)

Nasceu com uma facilidade em andar e se esconder pelas sombras, usando-a sempre a seu favor para esconder-se visualmente nela. Toda vez que estiver dentro das sombras, em área possível a ocupar todo seu corpo, recebe bônus de 1 nível em seu teste de Furtividade – se houver qualquer relação visual.

Canibal (varia)

Tem uma apreciação sem igual pelo sabor de carne e sangue de sua própria raça. Algumas vezes é necessário fazer teste de VON para resistir a oportunidades ou quando ficar muito tempo sem se alimentar deste tipo de carne.

- +6 – Personagem não humano. Já matou algumas vezes para satisfazer esta necessidade, provavelmente seus crimes são de conhecimento de outros de sua raça ou de sua sociedade (e algumas vezes até na humana também).
- +10 – Humano que é considerado um Assassino Serial. Já matou algumas vezes para satisfazer esta necessidade, provavelmente seus crimes já devem estar sendo investigados pelo FBI e, provavelmente, seu nome está na lista dos procurados pela polícia. Se adquirido em conjunto com Assassino Serial, deve ter peculiaridades adicionais para valer ambas.

OBS.: este Aprimoramento precisa ser autorizado pelo Mestre devido ao peso psicológico que possa ter. **Aconselhamos que jogadores menores de idade NÃO sejam autorizados a ter este Aprimoramento**, assim como em grupos que tenham estes jogadores menores de idade, mesmo que não sejam estes que desejam ter este Aprimoramento.

Capaz de Enxergar Auras (-10)

Nasceu com uma capacidade mística especial que permite, com alguma concentração (e um teste de PER), ver a aura de uma pessoa. É possível detectar seu estado de espírito apenas com um olhar, verificando as cores de sua aura (cada cor corresponde a uma emoção diferente), e também identificar algumas raças diferentes da humana. As cores normalmente se misturam na aura, mas o estado atual de espírito e as cores específicas da raça possuem uma tonalidade que se destaca. Tem alcance visual até 6m. Esta é uma habilidade natural, que não pode ser cancelada por rituais simples, mas pode ser brevemente anulada com poderes específicos para anular esta habilidade mística. Abaixo segue tabela com algumas identificações de cores de auras e seus significados – novas formações podem ser identificadas em novos suplementos para o sistema com novas ambientações.

CORES DAS AURAS E SEUS SIGNIFICADOS			
ESTADOS DE ESPÍRITO			
COR	SIGNIFICADO	COR	SIGNIFICADO
Branco	Inocência ou Sinceridade	Negro	Maligno
Lavanda	Conservador	Cinza	Depressão
Amarelo	Idealista	Marrom	Amargura
Laranja	Temor ou medo	Púrpura	Agressivo
Magenta	Generosidade	Azul	Apaixonado
Vermelho	Raiva	Azul claro	Tranquilidade ou passividade
Vermelho claro	Desejoso ou lascivo	Azul escuro	Desconfiança
Vermelho escarlate	Felicidade ou euforia	Verde	Obcecado
Violeta	Excitação sexual	Verde claro	Descrença
Rosa	Piedoso	Verde escuro	Inveja
Lilás	Inseguro	Cores em ondulação rápida	Fúria descontrolada ou frenesi
Cores faiscantes	Sonhador ou esperançoso	Cores hipnóticas e rodopiantes	Psicótico
RAÇAS			
Veios verdes e marrons	Animais	Lampejos de arco-íris na aura	Fada ou entidade arcadiana
Vermelho com veios negros	Vampiro ou Gárgula	Branco com veios dourados	Anjo ou entidade celestial
Veios negros	Demônio (ou incorporado)	Veios dourados	Celestial ou Nephilim
Cores pálidas com veios negros	Azifhs ou Daemons	Negro com veios púrpura	Ser tenebriano ou demonita
Aura fraca, intermitente	Fantasma	Brilhante e vibrante	Licantropo
Brilhos diversos e aleatórios	Imortal	Cinza + outras cores*	Ser extraterreno
USUÁRIOS DE PODERES			
Estouro de pontos coloridos	Magia Arcana	Estouro de pontos dourados	Poderes Divinos
Estouro de pontos brilhantes	Magia Draconiana	Listras azuis	Sinergia Evolutiva
Estouro de pontos negro/púrpura	Magia/Poder Tenebriano/o	Listras vermelhas e laranjas	Manipulação de Ki

*varia as cores conforme a raça alienígena e também envolve usuários de simbiotes extraterrestres (Bioarmadura tem tom cinza com veios variando conforme a cor de sua bioarmadura) e Vampyr (cinza com vermelho e faixas brancas).

Capaz de Enxergar Espíritos (-4)

O personagem sofreu um grande trauma ou foi abençoado ao nascer. A questão é que recebeu um dom especial: uma visão muito mais aguçada do que a dos outros. Com ela se tornou capaz de ver espíritos que estejam perambulando entre os mortais. Com o tempo, isso acabou sendo rotineiro ou terrivelmente cruel para o personagem, tendo lhe marcado profundamente – dependendo da história do personagem.

Clube Noturno (-8)

Dono de um clube noturno de tamanho médio, talvez uma das casas mais quentes da cidade. Este clube gera uma renda suficiente para proporcionar ao personagem um luxo moderado (\$9.000,00 mensais já descontadas quaisquer taxas ou impostos). Porém, mais importante que o dinheiro é o prestígio que terá. A escolha do clube noturno, seu estilo e sua clientela habitual cabem inteiramente ao Jogador comunicar ao Mestre antes do jogo.

Cobiça (+2)

Paixão por dinheiro e/ou poder. O personagem fará quase tudo por dinheiro ou poder (escolha uma delas e interprete isto).

Código de Honra (varia)

O personagem tem orgulho de um conjunto de princípios que segue o tempo todo. Os princípios são praticamente inquestionáveis, pois realmente acredita neles e é seu jeito de ser e viver a vida.

+5 – Código de Honra do Bandoleiro: "Sempre se vingar de um insulto, independente do perigo que isso possa acarretar; o inimigo de seu companheiro é seu inimigo; nunca atacar um membro de sua gangue ou amigo, a não ser em um duelo justo."

+7 – Código de Combate: "Nunca usar armas superiores às armas do oponente, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica".

+10 – Código de Honra do Cavaleiro: "Nunca faltar com a palavra; nunca ignorar um insulto dirigido a sua pessoa, a uma dama, ou a um amigo, os insultos só podem ser apagados com um pedido de desculpas ou num duelo justo; nunca tirar vantagem de qualquer maneira de um oponente".

+15 – Código do Caçador: "Nunca matar (combater ou capturar, quando necessário, mas nunca matar) filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie. Nunca abandonar uma caça abatida. Sempre escolher como oponente a criatura mais poderosa que esteja por perto".

+16 – Código de Área: "Nunca lutar em áreas urbanas ou rurais/selvagens" (escolha uma das duas e, principalmente, um bom motivo pelo seu código).

+20 – Código da Derrota: "Nunca se permitir ser capturado com vida e nunca aceitar a derrota. Caso seja subjulgado ou capturado (apenas em situações de combate honrado, um contra um), você DEVE tirar a própria vida devido à desonra".

+30 – Código dos Heróis: "Sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, e jamais recusar um pedido de ajuda".

Complexo de Culpa (+5)

O personagem se sente terrivelmente culpado por alguma coisa que fez no passado e julga-se responsável por todas as consequências disto. Às vezes, o motivo do acontecimento realmente foi sua culpa, em outros casos não, mas igualmente se atribui como um responsável direto. Em todas as situações que lembrem o motivo que ocasionou seu complexo, deve fazer um Teste de VON, em caso de falha, o personagem ficará extremamente deprimido e todos os seus testes aumentam de 1 à 2 níveis de dificuldade. Avalie com o Mestre este Aprimoramento.

Complexo de Inferioridade (+40)

Carece de autoconfiança, sentindo-se inferior a tudo e a todos. Nunca se sente realmente capaz de executar a tarefa com perfeição. Interprete um Personagem de pouca confiança em si mesmo. Os testes físicos e mentais terão aumento de 1 nível

de dificuldade. Talvez um dia possa ultrapassar este complexo com análise ou devido às circunstâncias da vida, mas isto deve ser algo muito difícil de alcançar – além de que a maioria não está disposta nem a tentar.

Compulsão as Drogas (varia)

Possui um vício em alguma droga ilegal e gasta boa parte do tempo usando-a. Seus testes enquanto estiver drogado terão aumento de 1 à 2 níveis de dificuldade. Se ficar algum tempo elevado sem praticar seu vício, fica violento e acarreta em crise de abstinência, com tremedeiras, suor, pupila levemente dilatada e tendo em todos os seus testes aumento de 2 níveis de dificuldade. Como qualquer droga, com o tempo vai acabando com a saúde do usuário, algumas levam até a morte por overdose. Qualquer ser que não sofra dos efeitos não pode receber esta Desvantagem.

+7 – Maconha, chá de cogumelo e/ou similares.;

+20 – Drogas injetáveis, heroína e/ou similares.

OBS.: este Aprimoramento precisa ser autorizado pelo Mestre devido ao peso psicológico que possa ter. **Aconselhamos que jogadores menores de idade NÃO sejam autorizados a ter este Aprimoramento**, assim como em grupos que tenham estes jogadores menores de idade, mesmo que não sejam estes que desejam ter este Aprimoramento.

Comunicação em Sonho (-2)

Capacidade mística de se comunicar com outras pessoas enquanto elas sonham. Para isso o alvo deve estar adormecido em REM (estágio profundo do sono durante o qual acontecem os sonhos). Precisa de alguns minutos de transe até formar uma conexão. Não existe limite e distância (desde que ambos estejam no mesmo plano) para a comunicação em sonho, mas o receptor deve entender o idioma que o emissor fala para poder compreender e ambos os corpos físicos devem estar no mesmo plano. Pode ainda fazer uma reunião em grupo, desde que todos atendem aos requisitos anteriores.

Concentração (-4)

Possui grande facilidade e poder de concentração em suas atividades. Capaz de abstrair qualquer outra situação que poderia atrapalhar a ação que desempenha, se dedicando inteiramente a ação pretendida. Faça um Teste de VON e, caso seja bem-sucedido, tornará a dificuldade do ato que esteja realizando mais fácil (bônus de 1 nível). Os testes que são passíveis de serem beneficiados por este Aprimoramento serão avaliados pelo Mestre, sendo que, algumas vezes, somente em determinados momentos este poderá ser usado em uma Perícia, mas normalmente é usado em situações de pressão. Situações de combate direto não se aplicam – exceções podem ser avaliadas pelo Mestre conforme circunstâncias da cena.

Condições Financeiras (varia)

Reflete a posição financeira e classe social do personagem na sociedade humana, sua renda mensal e qualidade de vida. Aqueles que não colocarem nada neste Aprimoramento são indicados no valor *Zero* mostrado adiante. Os exemplos financeiros são referentes à uma ambientação moderna em uma vida americana. Como cada ambientação pode haver muita variação e moedas completamente diferentes, fica à cargo do Mestre encontrar paralelos conforme os exemplos abaixo ou mesmo pode ser encontrada adaptações em futuros livros contendo novas ambientações.

+10 – Falido/mendigo: não tem emprego ou fonte de renda, nenhum dinheiro ou patrimônio. Não pode pertencer a qualquer órgão ou organização que lhe banque, afinal passaria a ter alguma coisa neste aspecto, mesmo não sendo seu direito;

+9 – Garoto de rua: engraxa sapatos ou algo parecido (\$30 mensais no máximo), mas não possui patrimônios;

+8 – Miserável: passa 18 horas por dia, no mínimo, trabalhando. Sem direito a feriado e ainda por cima com um péssimo salário (\$70 mensais), apenas subempregos ou empregos informais se enquadram neste quesito;

+6 – Pobre: passa 18 horas por dia trabalhando, menos sábados, domingos e feriados (\$200 mensais);

+4 – Batalhador: passa 15 horas por dia trabalhando, menos sábados, domingos e feriados (\$500 mensais);

+2 – Média baixa: passa 10 horas dia trabalhando, menos sábados, domingos e feriados (\$1.600);

Zero – Média: qualquer um que não pague pontos ou ganhe pontos com este Aprimoramento, possui este nível. O personagem passa 8 horas por dia (úteis) trabalhando (\$3.500);

-2 – Média/alta: passa 8 horas por dia (úteis) trabalhando (\$6.000);

-5 – Confortável: passa 7 horas por dia (úteis) trabalhando (\$10.000);

-7 – Bem de vida: passa 5 horas por dia (úteis) trabalhando (\$30.000);

-10 – Rico: passa 3 horas por dia apenas supervisionando seus investimentos e assinando contratos (millionário);

-12 – Muito rico: se quiser, só precisa passar 1 hora por dia supervisionando seus investimentos e assinando contratos (multimilionário);

-15 – Podre de rico: tem tudo que o dinheiro pode comprar, tenha imaginação (o personagem está entre as pessoas mais ricas do mundo).

Conhecimento Místico de Previsão (-3)

Conhece algum método de prever a sorte. É capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade das cartas, runas, Tarô, I-ching, Feng Shui, roleta ou búzios etc. (escolha qual deles). O Jogador pode fazer uso desses **métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas do tipo "SIM", "NÃO" ou "IRRELEVANTE"**. Entretanto o Mestre deve permitir isto de forma que não atrapalhe o bom desenvolvimento da história ou trama, para não estragar o elemento de participação dos personagens de forma de um único teste com este Aprimoramento em foco.

Conhecimento Sobrenatural (-2)

De alguma forma descobriu a existência do mundo sobrenatural e a maioria das criaturas que nela existem. Entende um pouco da existência dos planos e sabe as características principais e genéricas de cada ser, talvez até alguma fraqueza se for algo comum da raça. Detalhes sobre qualquer característica, poderes ou fraquezas não são de seu conhecimento. Por exemplo: pode saber que Eternos não morrem de velhice e somente cortando sua cabeça morrerão definitivamente; que Vampiros são híbridos com demônios que alguns morrem com estaca enquanto outros só se enfraquecem; Celestiais são humanos transformados por energia celeste e são divididos conforme sua característica mais marcante (força, agilidade, inteligência...) etc. Sempre de forma muito abrangente e quase nenhum conhecimento de sua cultura – o Mestre pode definir o que conhece ou até jogar aleatoriamente na Sorte, se achar melhor. Este Aprimoramento pode ser adaptado para qualquer ambientação, mas dependendo **deste, seu valor pode aumentar ou diminuir conforme mais "escondido" for o conhecimento deste mundo sobrenatural da grande massa** – avaliado pelo Mestre.

Contatos (varia)

O personagem possui informantes, aos quais precisa pagar por seu conhecimento, que podem muitas vezes até salvar sua vida ou dar-lhe muito lucro dependendo do que lhe contar. Nem sempre precisarão serem pagos com dinheiro, pois alguns pedem favores. Quanto maior e melhor for a informação e o poder de influência do informante, maior será o que ele pedirá em troca (seja dinheiro ou favor). A seguir alguns exemplos:

-1 – Pessoa comum (um mendigo ou dona de casa, por exemplo) em um trabalho comum (repórter, policial etc.);

-2 – Um trabalhador comum em alguma agência tipo CIA ou agência similar (um faxineiro por exemplo) ou alguma ordem/organização de um reino;

-4 – Um membro comum da CIA, FBI ou similar ou um soldado em uma ordem/organização militar de um reino;

-5 – Um chefe editorial de um grande jornal no país ou um grande conselheiro de um reino;

-10 – Grande chefe de alguma organização (não necessariamente negociando diretamente com ele) ou altos membros de alguma ordem de um ou mais reinos.

Controle de Multidões (-2)

Possui grande capacidade para incitar a massa como uma voz do povo. Pode influenciar a grande massa, mas não deve ser notado para que suas palavras sejam “obedecidas” – deve estar no meio da multidão como um anônimo em meio ao grupo. Entretanto, somente palavras com base racional manifestam a reação desejada, por exemplo, revoluções contra empresas poluidoras, linchamentos de ladrões, incitar revolucionários em protestos etc. Este Aprimoramento deve ser muito bem avaliado pelo Mestre em seu uso pelo personagem, pois usar de maneira leviana e sem sentido, em anda irá impactar a massa que deseja influenciar em uma ação.

Corajoso (-1)

Mais corajoso que o normal, o personagem é totalmente desprovido do medo convencional, tal que em situações críticas, onde a maioria das pessoas fugiriam apavoradas, continua firme. Recebe modificadores favoráveis que variam conforme a situação, mas podem chegar até bônus de 2 níveis nos testes de resistência contra poderes que gerem medo ou situações deste porte. Ser corajoso não significa ser imprudente ou ter as características do Aprimoramento *Impulsivo* – embora possa ser combinado.

Corrompido (+8)

Pertence a algum posto oficial de um grupo, de um clã ou de uma sociedade secreta, mas se corrompeu agindo de forma imprópria para os ideais desta. Se caso alguém descobrir (em alguns casos já descobriram), graves consequências acontecerão com o personagem. Alguns casos: militares que traficam armas ilegais (adquirir também o Aprimoramento Traficante se ainda estiver exercendo a atividade ilegal), um soldado do NORAD que vende informações a organizações rivais ou inimigas, membro de guarda de um reino que passa informações por dinheiro para um reino rival ou mesmo vilões etc. Esteja praticando ou não tal ato, se descobrirem, consequências graves afetarão você e até mesmo aqueles que lhe forem mais próximos.

Covardia (+2)

Extremamente cuidadoso em relação a seu bem-estar físico. Muito dificilmente irá se arriscar fisicamente (teste de VON com aumento de 1 até 4 níveis de dificuldade para contrariar isto, dependendo do quão perigosa é a situação). Muitas vezes poderá fazer ataques até desonrados para não se arriscar muito (um ataque após concordar com o cessar-fogo entre os personagens, pegando o inimigo de surpresa embora não cumprindo sua palavra, por exemplo).

Credulidade (+20)

Acredita em quase tudo que as pessoas lhe dizem, desde que seja contado com convicção – até a história mais absurda, se bem contada, pode fazer com que acredite na mesma. Cada situação deve ser avaliada pelo Mestre. O personagem deve ter sucesso em um teste INT com aumento de 1 à 3 níveis de dificuldade para não ser ludibriado.

Curioso (+1)

Sua curiosidade é muito maior que o seu juízo, e toda vez que algo lhe chamar a atenção, o personagem ficará compelido a investigá-lo o mais depressa possível. Deve realizar um Teste de VON para não abandonar o que estiver fazendo e seguir essa pista misteriosa. Cada caso é uma situação diferente e deve ter relevâncias com a cena. O Jogador interpretando bem este Aprimoramento, talvez nem sejam necessários pedidos de testes pelo Mestre.

D

Daltonismo (varia)

Nasceu com uma doença que o torna incapaz de diferenciar todas as cores ou apenas algumas cores.

- +2 – Não enxerga as cores verde e vermelho, enxergando, em vez delas, as cores cinza, amarelo e azul.
- +7 – Não consegue diferenciar nenhuma cor, misturando todas.

Deficiente Físico (varia)

O personagem é portador de alguma deficiência física. Esta deficiência física pode ter sido de nascença ou provido de algum acidente (recente ou não).

- +15 – Não tem uma das mãos;
- +20 – Não possui um braço ou uma perna (deslocamento reduzido para ¼ do normal neste último caso);
- +25 – Não tem um olho ou é cego de um deles (perde a percepção de profundidade, sendo impossível ver os efeitos, por exemplo, no uso de óculos e tecnologias 3D. Recebe aumento de 2 níveis de dificuldade em qualquer tipo de combate, armado ou desarmado e arremessos e também em qualquer teste de Percepção relacionado à visão);
- +25 – Não tem as duas mãos;
- +30 – Não tem os dois braços;
- +40 – É cego;
- +40 – Paraplégico: sem poder movimentar nenhum músculo da cintura para baixo (podendo ter ou não as pernas);
- +50 – Tetraplégico: sem poder movimentar nenhum músculo do pescoço para baixo;
- +60 – Não consegue movimentar nenhum músculo do corpo, só sendo capaz de usar seu cérebro e talvez parcialmente sua boca e alguma parte de sua expressão facial – que fica distorcida na maioria das vezes.

Deformidade (+15)

Possui algum tipo de deformidade (um membro malformado, uma corcunda, ou qualquer coisa assim) que afeta a sua interação com os outros e que significa uma inconveniência física. Qualquer teste físico que sua deformidade for atrapalhar (e deve haver algum!), o teste terá aumento de 1 a 2 níveis de dificuldade (no caso de testes sociais, fica a cargo do Mestre dar a dificuldade apropriada de acordo com a situação, sendo o mais comum aumento de 1 nível de dificuldade).

Dependente (varia)

Tem a obrigação de cuidar de alguém que NÃO consegue viver sem seus cuidados financeiros e, muitas vezes, sociais. Sempre deve estar sobre os seus cuidados por algum motivo (o Jogador escolhe seus motivos), embora possa deixar aos cuidados de outra pessoa por um curto período de tempo – isto deve ser feito em jogo. Se algo acontecer com esta pessoa, o personagem perderá o gosto pela vida (ganhará uma esquizofrenia compatível a este acontecimento: melancolia, depressão, etc. ou algo similar – o Mestre quem decide conforme as circunstâncias, mas se o jogador fizer uma boa interpretação o Mestre pode aceitar sua definição).

- +8 – Uma pessoa maior de idade, embora comum e frágil;
- +9 – Um adolescente entre 14 e 17 anos;
- +10 – Uma criança de 9 a 13 anos;
- +15 – Uma pessoa comum paraplégica;
- +20 – Uma criança de 3 a 8 anos;
- +30 – Uma pessoa comum tetraplégica;
- +40 – Um bebê de até 2 anos.

Desastrado (+10)

O personagem é um completo atrapalhado. Vive fazendo besteiras, se metendo em confusão e colocando os amigos também. Acontecimentos engraçados vão acontecer com ele e com qualquer pessoa ao seu redor; embora alguns acontecimentos possam ter consequências muito sérias e até mesmo vitais para o bem-estar físico seu e/ou de amigos/aliados.

Desfigurado (varia)

Uma desfiguração horrível torna o personagem feio e desfigurado, fácil de ser notado e lembrado. Em alguns casos isto pode causar nojo, angústia ou incômodo de quem vê, o que atrapalha em diversos tratos sociais (varia em cada situação e personalidade dos personagens a ser avaliado pelo Mestre) e, quando atrapalhar, o teste terá o modificador conforme a intensidade do desfiguramento (vide detalhes abaixo). Em contrapartida, alguns casos isso pode surgir efeitos benéficos em uma intimidação (em uma criança ou mesmo pessoa comum), com bônus de 1 nível no teste.

+1 – A marca ou cicatriz só ocupa uma parte do rosto e em apenas um lado, só chama atenção de perto (cicatrices de cortes, por exemplo). Reduza a aparência em dois pontos (se visto somente do lado sem marca, desconsiderar os redutores) e alguns testes sociais podem ter aumento de 1 nível de dificuldade;

+2 – Como o anterior, mas o desfiguramento é bem explícito. Reduza a aparência em quatro pontos (se visto somente do lado sem marca, desconsiderar os redutores) e alguns testes sociais podem ter aumento de 1 nível de dificuldade;

+4 – A marca ou cicatriz ocupa os dois lados do rosto embora seja perceptível apenas de perto. Reduza a aparência em seis pontos e alguns testes sociais podem ter aumento de 2 níveis de dificuldade;

+6 – Como o anterior, mas a cicatriz é bem forte e nítida. Reduza a aparência em sete pontos e alguns testes sociais podem ter aumento de 3 níveis de dificuldade.

+10 – A desfiguração toma todo ou quase todo o rosto (marcas de queimadura, por exemplo). Aparência zero. Alguns testes sociais podem ter aumento de 4 níveis de dificuldade

Destino (-15)

O personagem está destinado a algo maior, embora possa não perceber. Seu destino se tornará cada vez mais aparente com o progresso da crônica. Seu caminho algumas vezes é guiado por profecias e sonhos que lhe conferem pistas para seu objetivo final. O senso de direção e segurança, proporcionado por este sentimento de destino, pode ajudá-lo a sobrepujar o medo, a depressão e o desencorajamento causado por qualquer coisa que não seja relevante em seu cumprimento. Até que seja alcançado, você poderá sofrer reveses, mas nada o impedirá permanentemente. Em alguns casos o Mestre pode até mesmo conceder bônus especiais em testes. Sua Índole nunca pode ser totalmente abaixo da Conciliador (veja mais sobre índole no Capítulo Elementos Complementares da Ficha).

Dificuldade de Fala (+3)

É gago, tem a língua preza, ou qualquer outro problema de dicção que dificulta o entendimento do que fala para outras pessoas. Interprete em jogo! Isto pode causar aumento de 1 a 3 níveis de dificuldade em testes sociais.

Digno de Pena (-1)

Há alguma coisa no personagem que desperta pena nos outros. Com uma boa interpretação pode ser usado para conseguir favores ou ajuda de terceiros (bônus de 1 a 2 níveis nos testes respectivos). Em contrapartida, isto impacta em qualquer tipo de intimidação, aumentando em 3 níveis a dificuldade do teste em questão.

Disopía (varia)

Sofre de algum problema de visão, facilmente corrigido com o uso de óculos ou lentes de contato. Este aprimoramento terá dois valores base, um referente à uma ambientação moderna e outro para uma versão em nível medieval, mas pode variar ainda mais conforme maior ou menor for a tecnologia local, pois quanto maior, mais fácil de corrigir (com óculos, por

exemplo) este defeito ou mesmo eliminar facilmente com uma cirurgia comum (neste caso nem deve conceder pontos). Em todos os casos, o uso de óculos ou lentes apropriadas, corrigem a deficiência visual enquanto estiverem usando o mesmo.

MIOPIA

+2 (moderno) ou +6 (medieval) – Miopia leve: não enxerga bem em longa distância (testes para armas de longo alcance terão aumento de 1 nível de dificuldade, entre outras Perícias);

+4 (moderno) ou +8 (medieval) – Miopia moderada: não enxerga bem em longa distância (testes para armas de longo alcance terão aumento de 2 níveis de dificuldade, entre outras Perícias);

+6 (moderno) ou +10 (medieval) – Miopia grave: não enxerga bem em longa distância (testes para armas de longo alcance terão aumento de 4 níveis de dificuldade, entre outras Perícias);

HIPERMETROPIA

+4 (moderno) ou +8 (medieval) – Hipermetropia leve: não enxerga bem de perto (testes para ataques corpo a corpo ou próximos terão aumento de 1 nível de dificuldade, entre outras Perícias);

+6 (moderno) ou +10 (medieval) – Hipermetropia moderada: não enxerga bem de perto (testes para ataques corpo a corpo ou próximos terão aumento de 2 níveis de dificuldade, entre outras Perícias);

+8 (moderno) ou +12 (medieval) – Hipermetropia grave: não enxerga bem de perto (testes para ataques corpo a corpo ou próximos terão aumento de 4 níveis de dificuldade, entre outras Perícias).

Disosmia (varia)

Doença de nascença que torna o personagem incapaz de sentir o cheiro de alguma coisa, pois perdeu seus sentidos do olfato. Até o momento a ciência humana não é capaz de curar esta doença genética. Pode ter uma variação deste Aprimoramento como o caso de um acidente que causou tal situação física de modo irreversível.

+1 – Para humanos e outros seres que não possui nenhuma capacidade natural especial sobre o sentido do Olfato;

+20 – Para seres que possuem habilidade natural olfativa sobre-humana (algumas subespécies de Licantropos, por exemplo).

Distração (+20)

O personagem é disperso, não consegue se concentrar em nada, vivendo no mundo das nuvens. Todos os Testes de VON para se concentrar recebem aumento de 1 nível de dificuldade, assim como os testes de PER. Isto não significa que em meio à um combate não vai estar atento, mas determinados detalhes vão passar despercebidos, como algum detalhe da arma usada, um movimento específico ao ativar um poder em especial, entre outros. Não pode ser adquirido em conjunto com o Aprimoramento *Concentração*.

Distúrbios Psicológicos (varia)

Categoriza-se por diversos tipos de distúrbios mentais associados muitas vezes ao que, vulgarmente, é chamado de loucura ou insanidade mental. Existem vários tipos e, entre os parênteses, de cada um destes, estão descritos TODOS os sintomas que a doença ocasiona – **a não ser que mencione a palavra “pode” ou similar**, ficando, neste caso à cargo do Jogador interpretar isso em maior ou menor intensidade (podendo até mesmo ser muito raro).

1) Distúrbios Ansiosos:

+2 – **Obsessão** (perfeccionismo, dificuldade em delegar tarefas e medo de se atrasar);

+3 – **Estresse** (nervosismo e tensão, não consegue relaxar, pode ser violento);

+4 – **Paranoia** (sensação de perseguição, entra em crises em que acha que todos estão contra ele);

2) Desordens cognitivas:

+4 – **Depressão** (crises de falta de apetite, tristeza e desejo de suicídio, mas costuma não ter coragem);

+2 – **Melancolia** (tem crises em que a vida perde o sentido e o prazer);

+10 – **Mania** (felicidade exagerada, arriscar-se em demasia e gasta o que não tem);

+15 – **Catatonía** (quando em crises, não fala, não se mexe e não responde a estímulos);

- +15 – **Amnésia** (tem crises em que esquece coisas – desde fatos recentes até sua própria identidade);
- +25 – **Alucinado** (nem tudo que vê está mesmo ali, e nem tudo que está ali vê. Vai precisar de constantes testes de INT para identificar o que é ou não é real);
- +30 – **Homicida** (tenta matar outras pessoas compulsivamente, pois é um assassino natural e doente) – diferente de um Assassino Serial, ele mata em larga escala;

OBS.: este Aprimoramento precisa ser autorizado pelo Mestre devido ao peso psicológico que possa ter. **Aconselhamos que jogadores menores de idade NÃO sejam autorizados a ter este Aprimoramento**, assim como em grupos que tenham estes jogadores menores de idade, mesmo que não sejam estes que desejam ter este Aprimoramento.

3) Distúrbios de Personalidade:

- +2 – **Múltipla Personalidade** (possui duas ou mais personalidades, sendo que, a mudança de personalidade ocorre quando o Mestre decretar);
- +5 – **Hiperatividade** (não consegue ficar parado, nem pensar direito. Não termina tarefas);
- +8 – **Passividade** (não age nem dá opiniões, a menos que seja obrigado. Segue os outros);

4) Distúrbios Psicóticos:

- +1 – **Fantasia Leve** (acredita em alguma coisa que não são, necessariamente, verdade. Peculiaridades: coisas que você diz sem base científica como, por exemplo, a terra é plana, meias causam doenças aos pés etc.);
- +5 – **Fantasia Moderada** (acredita em alguma coisa que não são, necessariamente, verdade. Sofre de alguma ilusão que afeta o comportamento do personagem: acha que os esquilos são mensageiros de Deus ou acha pode falar com os animais etc.);
- +15 – **Fantasia Grave** (acredita em alguma coisa que não são, necessariamente, verdade. Sofre de alguma ilusão que afeta significativamente o comportamento do personagem: o governo grampeou todos os telefones ou todos os chefes de estado são extraterrestres escondidos entre os homens para dominar o mundo etc.);
- +20 – **Fantasia Extrema Gravidade** (acredita em alguma coisa que não são, necessariamente, verdade. A fantasia é tão grande que impede que o personagem viva no meio cotidiano: sorvetes fazem as máquinas funcionarem melhor principalmente os computadores ou não toma banho porque acha que às águas estão contaminadas com toxinas extraterrestres etc.);
- +20 – **Quixotismo** (acredita que precisa salvar o mundo, mesmo sabendo que isso é impossível, pode ser arriscar em demasia para salvar tudo e todos);
- +40 – **Megalomania** (acredita-se invulnerável e invencível, um deus);

5) Distúrbios de Autocontrole:

- +1 – **Viciado em jogos** (se falhar em teste de VON, com 1 nível de dificuldade, não consegue parar de jogar);
- +2 – **Cleptomaniaco** (precisa roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico ou coisa aleatória, e até objetos de muito valor. Algumas vezes a cleptomania funciona de forma inconsciente, de modo que o doente não se lembra de ter surrupiado o objeto);
- +2 – **Dipsomania** (mania de beber sem parar, mesmo não sendo álcool);
- +2 – **Mitomania** (mente sobre qualquer coisa. Um mentiroso compulsivo);
- +6 – **Piromania** (desejo de colocar fogo em coisas ou pessoas, e de admirar um incêndio).

6) Fobias e Filias:

- +1 – **Filia** (desejo inexplicável e irracional. Ex.: ninfomania = desejo incontrolável por sexo);
- +1 – **Fobia Leve Incomum** (medo inexplicável de algo incomum. Teste de VON com aumento de 1 a 3 níveis de dificuldade para resistir);
- +5 – **Fobia Grave Incomum** (medo inexplicável e irracional de algo incomum – como o anterior embora muito mais forte. Teste de VON com aumento de 4 a 7 níveis de dificuldade para resistir).

+10 – **Fobia Leve Rotineira** (medo inexplicável de algo rotineiro. Teste de VON com aumento de 1 a 3 níveis de dificuldade para resistir);

+30 – **Fobia Grave Rotineira** (medo inexplicável e irracional de algo rotineiro – como o anterior embora muito mais forte. Teste de VON com aumento de 4 a 7 níveis de dificuldade para resistir).

FOBIAS INCOMUNS: aquelas que podem ocorrer em periodicidade menor, podendo ser evitada normalmente.

Agrizoofobia (animais selvagens);

Espectrofobia (fantasmas ou espectros);

Ailurofobia (gatos);

Fotoaugliafobia (luzes muito brilhantes);

Aracnofobia (aranhas);

Hadefobia (do inferno);

Brontofobia (trovões e relâmpagos);

Hagiofobia (santos ou coisas santas);

Catoptrofobia (espelhos);

Hilofobia (florestas);

Cimofobia (ondas/ movimentos ondulatórios);

Hoplofobia (armas de fogo);

Demonofobia (demônios);

Lilapsofobia (furacões);

Demofobia ou Enoclofobia (multidão);

Megalofobia (coisas grandes);

Electrofobia (eletricidade);

Musofobia ou Murofobia (ratos);

Entomofobia (insetos);

Pirofobia (fogo);

Estaurofobia (cruz ou crucifixo);

Selachofobia (tubarões).

FOBIAS ROTINEIRAS: aquelas que serão mais recorrentes e comuns de se acharem na crônica (dependendo da campanha, o mestre pode alterar mudando as fobias para Incomuns ou mesmo de Incomuns para Rotineiras)

Acarofobia (de ter a pele infestada por pequenos organismos como ácaros);

Cinofobia (cães);

Acluofobia (escuridão);

Claustrofobia (espaços confinados ou lugares fechados);

Acrofobia (altura);

Fengofobia (da luz do dia ou nascer do sol);

Acusticofobia (ruídos de alta intensidade);

Hemofobia, Hemafofobia ou Hematofobia (sangue);

Afefobia (de ser tocado);

Hidrofobia (água);

Cacomorfobia (pessoas gordas);

Mictofobia (escuridão).

7) Distúrbios do Sono:

+3 – **Sonambulismo** (anda enquanto dorme. Às vezes também resmunga).

+15 – **Hipossônia** (apenas cochila, sem conseguir dormir uma noite completa – veja regras de Falta de Sono para aplicar no personagem os devidos modificadores);

+25 – **Insônia** (não consegue dormir – veja regras de Falta de Sono para aplicar no personagem os devidos modificadores);

+30 – **Hipersônia** (dorme muito, várias vezes ao dia. Às vezes cai no sono no meio de uma frase!).

8) Distúrbios Somatotrópicos:

+2 – **Hipocondria** (acredita que está ou vai ficar doente, mesmo estando saudável);

+5 – **Neurose** (preocupa-se sem razão com qualquer coisa, não importa quão fútil seja).

Duro de Ouvido (+5 ou +15)

Perdeu parte de sua audição, talvez tenha nascido assim ou sofreu esta perda em um acidente. Seus testes de PER, que tenham relação com audição, terão um aumento de 2 níveis de dificuldade.

+5 – Para humanos e outros seres que não possuem nenhuma capacidade natural especial sobre o sentido da Audição;

+15 – Para seres que possuem habilidade natural auditiva sobre-humana (algumas subespécies de Licantropos, por exemplo).

E

Elegância (-1)

Sabe como se arrumar de maneira elegante e discreta, ou mesmo chamativa (ainda assim de forma elegante), na maioria dos eventos. É um dom natural que vai além de qualquer Perícia. Tendo o material necessário, pode sempre estar elegante para os eventos. Saber se arrumar da maneira devida pode mudar a forma como os outros o veem e reagem a ele(a). Com isso, dependendo da situação, o personagem pode receber bônus de até 2 níveis em seus testes sociais para com estas pessoas e até mesmo ajudar para que outros aliados, vestidos por ele, recebam os mesmos bônus em seus testes.

Empatia com Animais (varia)

Gosta e compreende os animais, assim como eles sentem afeição pelo personagem.

- 1 – Recebe bônus de 1 nível em Perícias relacionadas com animais domésticos;
- 2 – Recebe bônus de 1 nível em Perícias relacionadas com animais selvagens;
- 3 – Recebe bônus de 1 nível em Perícias relacionadas com animais domésticos e selvagens;
- 4 – Recebe bônus de 2 níveis em Perícias relacionadas com animais domésticos;
- 5 – Recebe bônus de 2 níveis em Perícias relacionadas com animais selvagens;
- 6 – Recebe bônus de 2 níveis em Perícias relacionadas com animais domésticos e selvagens.

Empatia Emotiva (-2)

Possuí um dom sobrenatural e de nascença que lhe permite sintonizar com pessoas próximas e “copiar” seus sentimentos, de forma a saber como se sentem no momento. Entretanto, isso lhe afeta, pois realmente se sente da mesma forma naquele momento. Pode funcionar de forma passiva, tendo 30% de chance de ser afetado fortemente pela emoção, o que deve influenciar de forma muito intensa em suas ações; ou de forma ativa, em que tem 40% de chance de ser afetado fortemente pela emoção. De forma passiva pode ser afetado por pessoas em até 3m ao seu redor, enquanto que ativamente até 6m. Sempre a emoção mais forte é a que prevalece, embora possa sentir de todos da área de efeito de forma abrangente. Pode focar em uma pessoa, mas necessita teste de PER com aumento de 1 nível de dificuldade – tocar o alvo reduz em 1 nível o teste de dificuldade, quando este é necessário.

Epilepsia (+10)

Está sujeito a crises durante as quais seus membros se convulsionam e se torna incapaz de falar e pensar, sem a consciência do que ocorre a sua volta. As crises duram por até 5 minutos e em raros casos acima disso, entrando em um estado de convulsão que precisa de ajuda médica, podendo até mesmo levar à morte sem ajuda correta. Isso pode ser evitado com o uso constante de remédios ingeridos diariamente.

Equilíbrio Perfeito (-3)

Capacidade natural e física de se equilibrar mesmo diante das maiores dificuldades ou efeitos externos. Recebe bônus de 1 nível em todos os testes relacionados ao equilíbrio.

Estômago de Ferro (-2)

Possuí um aparelho digestivo muito forte e capaz de eliminar totalmente ou a maior parte de efeitos de intoxicação, venenos e mesmo qualquer problema que poderia acarretar ingerindo objetos não convencionais para a alimentação (pedaços de pregos, madeira etc.). Isso se aplica APENAS aqueles ingeridos e que chegam ao estômago do personagem. Eliminando seus efeitos maléficis ao corpo ou podendo resistir com teste de CON (considerando bônus 2 níveis de dificuldade). Apenas objetos mundanos se enquadram – mas o Mestre talvez considere algum bônus em alguns casos específicos que achar relevante.

Excesso de Confiança (+8)

O personagem NÃO É CAUTELOSO, pois se acha mais esperto, inteligente e competente do que realmente é. Embora isso não signifique que ele é um idiota ou burro.

Excesso de Suor (+3)

Exala muito mais suor do que o normal, mesmo ao mais curto esforço ou tempo mais seco ou pouco mais quente, já começa a suar. Muitas vezes compulsivamente suando de forma a ficar encharcado e de aparência muitas vezes repugnante para a maioria das pessoas comuns. Isso pode acarretar em aumentos de dificuldade em testes sociais dependendo das circunstâncias (testes podem ter aumento de até 2 níveis de dificuldade).

Exímio Atirador (-6)

Possuí um dom natural que lhe permite atirar com armas de fogo com uma mira natural. Em distâncias menores que 50 metros, recebe bônus de 1 nível para atirar com armas de fogo ou armas de disparo.

Exímio Atirador de Elite (-4)

Possuí um dom natural que lhe permite atirar por distância absurdas, desde que usando os equipamentos corretos. Em distâncias maiores do que 50 metros do alvo, recebe bônus de 1 nível para atirar com armas de longo alcance (normalmente armas de fogo).

Exímio Espadachim (-15)

Possuí um dom natural no manejo de espadas (ou outras armas de combate corpo a corpo – tendo de definir qual grupo possui este Aprimoramento ou até adquirir mais de uma vez para ter em mais de um grupo, como Espadas, Machados, Lanças etc.). Dessa forma, tem maior facilidade na execução de manobras, ataques e defesas com estas armas (recebe bônus de 1 nível com espadas, de qualquer tipo, mesmo que não tenha a Perícia em questão).

Exímio Lutador (-15)

Tem o dom natural para lutar sem armas, usando apenas seus punhos e/ou outras partes do corpo enquadradas como combate desarmado. Dessa forma, tem maior facilidade na execução de Perícias como Briga e qualquer Arte marcial, assim como manobras referentes à estas (recebe bônus de 1 nível, mesmo que não tenha a Perícia em questão).

F

Facilidade para Línguas (-1)

Afinidade natural no aprendizado de línguas. Testes relacionados terão bônus de 1 nível. O Mestre, se concordar, também pode facilitar o aprendizado de uma nova língua, permitindo que a adquira mesmo tendo pouco contato com a mesma (desde que pague os pontos normais de aquisição).

Fanatismo (+10)

Crê intensamente em um país, seita, religião etc. E isso é mais importante que qualquer coisa e praticamente inquestionável em suas regras e diretrizes. Alguns exemplos: Nazismo, uma religião que siga, o Presidente de seu país, sua organização etc.

Fanfarronice (+2)

Gosta de intimidar as pessoas sempre que é possível fazê-lo. Embora nem sempre precise chegar às vias de fato. Interprete!

Ferro Frio (+40)

O personagem é altamente vulnerável ao Ferro Frio – uma espécie de "alergia mágica". Basta um toque para uma vermelhidão intensa aparecer na sua pele. A exposição prolongada causa bolhas muito dolorosas. Desnecessário dizer que usar armas e armaduras metálicas é um problema. Danos causados por armas de ferro (balas de armas de fogo padrão, armas brancas tradicionais etc.) são adicionados em +1 grau de dano.

Fé Verdadeira (-4)

Acredita com todas as forças em Deus ou em uma religião monoteísta de boas índoles, sendo capaz de atos antimalefícios inimagináveis até pelo próprio personagem. O Mestre deve intervir de maneira positiva diante da fé do personagem, mas isto também dependerá um pouco de sua interpretação. Detalhes podem ser vistos em Poderes da Fé no suplemento Livro dos Imaculados, mas o mestre pode improvisar mesmo sem isso.

Forças Militares (varia)

Em determinadas situações de emergência, o personagem tem acesso a um pequeno grupo de soldados, tropa de elite, guarda-costas pessoais ou mercenários que lhe devem favores ou foram colegas seus e/ou amigos de algum familiar seu. Pode utilizar seus serviços, mas eles não ficarão sempre à disposição. Além disso, se forem muito usados, ou utilizados para situações de grande risco, podem considerar que você está em débito com eles e resolver lhe cobrar favores. Note que **quando é mencionado com "experiência", significa que o NPC pode ter até 5 níveis a mais que o personagem, enquanto que de pouca experiência pode ser considerado de nível semelhante (talvez 1 a mais ou a menos que o personagem).**

- 1 – 1 soldado, mercenário ou guarda-costas experiente ou 4 de pouca experiência.
- 2 – 2 soldados, mercenários ou guarda-costas experientes ou 6 de pouca experiência.
- 3 – 4 soldados, mercenários ou guarda-costas experientes ou 16 de pouca experiência.
- 4 – 8 soldados, mercenários ou guarda-costas experientes ou 24 de pouca experiência.
- 5 – 16 soldados, mercenários ou guarda-costas experientes ou 64 de pouca experiência.

Fúria (+15)

Tende a perder o controle quando insultado ou devido a golpes e danos. Estará em um tipo de frenesi, onde dará golpes em Ataque Total (veja Regras Avançadas) que causam dano maior, entretanto não terá a capacidade de esquivar-se ou raciocinar tão eficientemente (teste de INT OU da defesa em questão com aumento de 2 níveis de dificuldade para poder tentar alguma defesa). Para evitar este estado de fúria, deve fazer teste de VON com dificuldade apropriada para cada momento – situações cotidianas e leves, como um xingamento um pouco insistente, poderia ser um teste com bônus de 1 nível, enquanto um tapa na cara seria com aumento de dificuldade de 3 níveis de dificuldade.

Fúria Berserker (-7)

Quando em fúria, consegue entrar em um estado de combate assustador. Toda vez que uma situação lhe despertar muita raiva, o personagem pode entrar em um estado no qual irá focar em destruir o alvo de sua fúria. Qualquer obstáculo que se interponha entre eles, seja amigo ou não, será ignorado ou destruído. É um estado de semiconsciência em que não conseguirá raciocinar em outra coisa senão na batalha e no objetivo em questão. Pode até pensar, mas sempre com foco na luta principal, nada mais. Neste estado o personagem recebe um bônus de +5 em FR e AGI, +2 no seu bônus de FR (cumulativo com o aumento de FR ganho) e bônus de 1 nível para resistir à danos físicos ou qualquer tipo de controle mental. Recebe ainda uma Manobra de Contra-Ataque aplicável por rodada APENAS para o alvo de sua fúria. É capaz de ignorar absurdamente quase qualquer tipo de dor, inclusive, a dor pode aumentar ainda mais sua raiva se for feita pelo alvo de sua fúria – o que dificultaria ainda mais retornar deste estado sem ter seu objetivo completo. Simples conversas ou testes de lábia para tentar tirá-lo deste estado têm aumento de dificuldade variando com as palavras usadas, estas também precisam fazer sentido de forma a convencê-lo. Mesmo se o personagem não quiser entrar neste estado por decisão própria, uma situação de grande raiva pode ativar este estado sozinho (personagem precisa fazer teste de VON com dificuldade variando com a situação).

Furtivo por Natureza (-3)

Tem uma incrível facilidade em fazer silêncio ao se deslocar. Seja a maneira leve de pisar ou controlar sua respiração, tem um dom natural para isso mesmo sem qualquer treinamento (imagina com um treinamento adequado). Recebe bônus de 2 níveis em quaisquer testes de Furtividade ou similares (desde que tenha relação com audição de alguma forma). Em situações comuns, mesmo sem estar testando uma Furtividade, outras pessoas podem ter dificuldade de perceber o personagem se aproximando ou distanciando se desviarem o olhar dele por um momento ou nem estiverem prestando diretamente atenção nele.

G

Gastar Compulsivamente (+2)

O dinheiro escorre em seus dedos! O personagem tem uma avidez por gastar dinheiro de forma compulsiva. Muitas vezes ligado ao consumismo capitalista que bate forte no peito do personagem, até mesmo em situações em que lhe falta dinheiro, o pouco acaba sendo gasto em coisas que não são exatamente necessárias.

Gatilho Explosivo (+2)

Existe uma palavra ou frase (ou até mais de uma) que de alguma forma tira o personagem do sério. Quando direcionada para ele, é tido como um tipo de xingamento que é incapaz de suportar, levando-o em uma fúria descontrolada em que irá atacar o alvo de forma verbal e até muitas vezes de forma física (tudo depende das circunstâncias e do tipo de personagem). Sinônimos ou frases próximas também devem ser consideradas, mesmo que em grau menor em alguns casos. Pode ser adquirido mais de uma vez para ter mais de uma palavra ou frase, mas devem ser relevantes de alguma forma e bem explicadas. Se partir para a violência, segue regras similares à Fúria, embora em proporção menor: seu foco é em atacar (regras de Ataque Total). Dura, pelo menos, 5 minutos neste estado, qualquer tentativa de sair deste estado antes disso, precisa sucesso em teste de VON com aumento de 3 níveis de dificuldade; teste com aumento de 1 nível de dificuldade entre 5 e 10 minutos; teste normal após 10 minutos e com bônus de 1 nível após 15 minutos. O gatilho deve ser alinhado e aprovado com Mestre e não usado de forma impossível ou improvável de acontecer.

Generosidade Compulsiva (+15)

Qualquer colega ou amigo que lhe peça ajuda ou dinheiro, o personagem não hesitará em dar. Até mesmo pedintes de rua ou ao ver pessoas em necessidade. Não necessariamente sempre com dinheiro, mas há situações que vê os outros precisando de alguma ajuda e o personagem não consegue evitar de ajudar, mesmo que isto lhe custe mais do que poderia dar. Ajudará qualquer pessoa, desde que não seja um inimigo, embora situações específicas até mesmo estes podem lhe dar pena e acabar ajudando. Obviamente o personagem não vai fazer algo que vá contra o bom senso ou mesmo seus demais dogmas e conjecturas morais (roubar, matar etc., dependendo do personagem).

Gênio (-15)

Possui um QI bem elevado, acima da média, e capacidade cognitiva e de raciocínio superior. Recebe bônus de 1 nível em qualquer teste que envolva inteligência (INT), desde que não tenha relação com raciocínio rápido (como testes de Prontidão, por exemplo) ou poderes sobrenaturais.

Gigantismo (+10)

Por causa de uma doença genética, o personagem cresceu anormalmente tendo, no mínimo, 2,10 metros de altura (outras raças, diferente da humana, considerar entre 40 à 60 centímetros além da máxima ou algo similar à isso). Terá por causa disto -1 em AGI e na aparência. Os testes para lhe acertar com armas de longo alcance ou armas de corpo a corpo recebem bônus de +10%. Dependendo de seus valores de CON e FR (se inferiores à 14), pode ter problemas sérios de saúde. Os portadores dessa doença também costumam nunca parar de crescer a cada ano, mesmo que não seja muito. E isso é um fator que encurta sua vida consideravelmente (no caso de seres mortais).

Gordura Protetora (-5)

O personagem é gordo, mas ao invés disto lhe impactar fisicamente, lhe conferiu maior resistência física (+3 em CON e +1 em FR, além de bônus de 1 nível em teste de CON para resistir à danos e efeitos atordoantes) e um tipo de IP para ataques (+1 de IP cinético e contundente), além de maior resistência ao frio (testes recebem bônus de 1 nível). Pode ser aliado com a Desvantagem Obesidade.

Gosto Excêntrico (+7)

Tem algum costume de se vestir de forma exótica que chama muito a atenção por onde passe, pode ser uma forma de se vestir completamente fora de época (apenas por gosto pessoal), um terno colorido, um óculos gigante etc. Seja o que for, deve chamar a atenção, deixando o personagem sempre em evidência e algumas vezes até pode vir a atrapalhar em seu trato social dependendo do meio em que estiver. Alguns outros Aprimoramentos podem não ser permitidos junto com este, por exemplo Elegância.

Gremilint

São Demônios Inferiores de 3ª Categoria, também chamados de Demônios Inferiores das Sombras. Dependendo do que adquirir neste Aprimoramento, algumas destas criaturas estão empenhadas em sabotar aparelhos e engrenagens ao seu redor ou obedecer às suas ordens. A origem desta ligação é desconhecida, mas por serem demônios, acredita-se que haja algum tipo de conexão desconhecida entre o personagem e o mundo inferior.

+3 – Um grupo de Garli Gremlins (versões invisíveis e microscópicas) resolveu acompanhar o personagem onde quer que vá. Aparelhos normalmente quebram ou não funcionam na sua presença. Mesmo que sejam destruídos de alguma forma, mais e mais se materializam ao seu redor sempre, como se fosse uma fonte que os atraí;

-9 – Grupo de Gremilint, composto por 4 criaturas, que está sob o comando do personagem. Eles são maiores, e podem lhe ajudar em outras coisas, estão visíveis e andam escondidos nas sombras de suas roupas ou proximidade. Caso um deles morra, se recompõe após meia hora perto do personagem. Caso não tenha o suplemento Livro dos Nefastos, que melhor descreve essas criaturas, considere que possuem as seguintes características:

FR 8; CON 8; AGI 14; DES 17; VON 10 – se controlados, ainda assim, nunca irão atacar seu senhor; INT 8; PER 8; CAR 5; Nível 1 – Parâmetro de PV: 3 e Parâmetro de PAs 2; dano de garras: 1D6-2 com IP-2 (devido à Energia Inferniana que envolve misticamente e intuitivamente seu corpo); Perícias: Briga at40%, Garras at60%, Corrida 50%, Salto 50%, Furtividade 90%, Escalar 50%). As criaturas falam uma língua cheia de rosnados que somente seu mestre pode, misticamente, entender (ou outros seres com capacidade e conhecimento sobre Infernare, a língua dos Infernianos). Se o personagem morrer, as criaturas vão definhando e morrem poucas horas depois – alguns em poucos minutos – mas na verdade retornam para Infernum, perdendo o vínculo que tinham antes. Seu corpo real fica em Infernum e, se de alguma forma forem mortos por lá, não mais poderão regenerar com seu dono.

Guardião de um Artefato Importante (+10 ou +25)

O personagem foi designado como guardião de um item de grande valor ou um importante artefato cairá em suas mãos durante as primeiras aventuras. Este Aprimoramento deve ser aprovado com o Mestre e, se o mesmo não quiser criar um item único, pode conceder um item com poderes comuns à outro ser ou armas/itens destas outras raças (como pode ver em outros suplementos), e adquire pelo jogador com uma pontuação específica para a aquisição destes poderes, embora seu custo deva ser sempre +10 pontos a mais do que o normal para o ser que originalmente poderia adquirir o poder (as regras dos novos suplementos devem sempre se sobressair à esta regra, de forma que, sendo indicado algum custo diferencial, deve ser seguido o do suplemento ao invés deste aqui descrito). Outra opção pode ser usar o Anexo 2 deste livro: (parte de Poderes Especiais de Artefato).

-10 – O Jogador possui 50 pontos para aquisição de um ou mais poderes para seu artefato. Os poderes se limitam em até nível 10 e devem seguir quaisquer requisitos de poderes de nível anterior que o poder tenha (pagando pelos anteriores, assim como os pedidos pelos antes destes também). Poderes normalmente não evoluem mais;

-20 – Como no anterior, tendo 50 pontos, mas a cada nível que o personagem alcance existe uma chance de 40% de adquirir +20 pontos que podem ser usados para aquisição de poderes ou acumulados para serem usados em próximos níveis. O Jogador também pode usar seus próprios Pontos de Evolução para somar ou mesmo adquirir por si só

novos poderes de artefato, desde que sigam a ordem de evolução do caminho de poderes que colocou no início da criação do artefato (por exemplo: se adquiriu poderes de fogo, não pode surgir como poderes de água que não teve no início;

-30 – Como no anterior, tendo 60 pontos, mas a cada nível que o personagem alcance existe uma chance de 40% de adquirir +25 pontos que podem ser usados para aquisição de poderes ou acumulados;

-40 – Como no anterior, tendo 70 pontos, mas a cada nível que o personagem alcance existe uma chance de 40% de adquirir +30 pontos que podem ser usados para aquisição de poderes ou acumulados;

-50 – Como no anterior, tendo 80 pontos, mas a cada nível que o personagem alcance existe uma chance de 40% de adquirir +35 pontos que podem ser usados para aquisição de poderes ou acumulados;

-60 – Como no anterior, tendo 100 pontos, mas a cada nível que o personagem alcance existe uma chance de 40% de adquirir +40 pontos que podem ser usados para aquisição de poderes ou acumulados.

Gula (+1)

É extremamente faminto, come em excesso e na maioria das vezes descontroladamente. Está quase sempre com fome e, se ficar muito tempo sem comer algo, ficará tenso e terá aumento de dificuldade de -20% em todos os seus testes.

H

Hábitos Detestáveis (+1)

Possui hábitos repugnantes que incomodam as pessoas ao seu redor, como: odor de suor (por não lavar direito e/ou não usar desodorante/perfume), coceira crônica, cantarolar desafinadamente ou fora de ritmo, etc. Este aprimoramento deve ser conversado com o Mestre para que seja aprovado seu hábito detestável, afinal, deve ser realmente incomodo para as outras pessoas (se não interpretado adequadamente, por sessão, o Mestre deverá descontar Pontos de Experiência) e dificultar em tratos sociais (aumento de dificuldade nos testes conforme cada situação). Pode inclusive ser adquirido mais de uma vez para ter mais de um hábito detestável.

Hemofilia (+60)

Se o personagem sofrer um ferimento, por menor que seja, demora muito para cicatrizar. Em alguns casos, dependendo do tamanho do dano causado, pode ser mortal. Após o dano sofrido, a cada minuto o personagem recebe 50% do dano original. Se for enfaixado, sem cuidados de primeiros socorros devido, irá perder 50% do dano original, a cada 5 minutos. A cicatrização, com os devidos cuidados, só acontece muito depois (deve ser avaliado pelo Mestre e considerando as circunstâncias). Qualquer golpe ou queda que provoque dano, apesar de não cortar, irá deixar o local do impacto com lesões, e o hemofílico, provavelmente, com febre (infecção leve). Podendo até mesmo morrer se não se cuidar (proibido para qualquer raça ou Personagem com poderes de recuperação e regeneração).

Hesitante (+50)

Quando as coisas acontecem, o personagem pensa tanto no que vai fazer que acaba não fazendo nada. Em regra, nunca poderá agir primeiro, mesmo que seja o primeiro nos testes de iniciativa. Em combate, sua primeira ação sempre será segurar esta porque ainda estará analisando o que fazer – agindo sempre ao fim da rodada. Fora de combate deve ser interpretado de maneira condizente pelo jogador. Em determinadas ambientações (normalmente as que não envolvem combates), o custo deste Aprimoramento deve ser reduzido, afinal o impacto dele pode ser muito pouco, então cabe ao Mestre definir esta alteração.

Hierarquia Militar (varia)

Aprimoramento que indica que o personagem possui um cargo dentro de alguma organização militar, paramilitar ou governamental. Da mesma forma, dependendo do posto, é indicado ao fim a média salarial que ganha (mencionado como Condições Financeiras, veja este Aprimoramento em páginas anteriores para conferir os valores devidos). Caso queira ser um militar e não queira gastar pontos de Aprimoramento para tal, considere como o nível mais baixo da instituição, por exemplo: oficial, soldado iniciante, marinheiro, piloto-aviador (Condições Financeiras: média). Segue alguns exemplos:

- 1 – Cabo, guarda-costas do governo, oficial subalterno associado ao comando de um pelotão, soldado em guarda em um reino (Condições Financeiras: média);
- 2 – Terceiro-sargento, guarda-costas especial do governo (Condições Financeiras: média);
- 3 – Segundo-sargento, oficial novato no FBI ou outra organização governamental (Condições Financeiras: média);
- 4 – Sargento, comando do pelotão em guarda real (Condições Financeiras: média);
- 5 – Subtenente (Condições Financeiras: média/alta);
- 6 – Segundo-tenente, membro veterano no FBI ou outra organização governamental, comando de companhia, soldado chefe de grupo em guarda de um reino (Condições Financeiras: média/alta);
- 7 – Tenente, comando de batalhão, subalterno de comandante de tropa em um reino (Condições Financeiras: média/alta);
- 8 – Capitão, membro do FBI com pequenos poderes de liderança (Condições Financeiras: média/alta);

- 10 – Major, capitão de um encouraçado ou porta-aviões, membro com médio poder de liderança no FBI ou outra organização governamental, comando de brigada/grupo ou regimento, comandante de tropa em um reino (Condições Financeiras: confortável);
- 12 – Tenente-coronel (Condições Financeiras: confortável);
- 15 – Coronel, membro de uma divisão no FBI (como a Arquivos) ou de outra organização governamental, comando de divisão (Condições Financeiras: confortável);
- 20 – General de exército/divisão ou almirante, comando de unidade ou mais, major do NORAD, membro veterano de uma organização secreta, general de exército em um reino (Condições Financeiras: bem de vida).

Hiperalgia (+50)

O personagem é deveras sensível à dor. Seus testes de CON terão aumento de 2 níveis de dificuldade quando utilizados para resistir a danos, qualquer outro teste de CON terá um aumento de 1 nível de dificuldade. Danos atordoantes serão recebidos em conjunto com 1 Ponto de Fadiga e danos físicos terão acréscimo de +1 ponto ao dano. Torturas serão duas vezes mais eficientes. Nenhum personagem com poderes de cura pode obter este Aprimoramento – salvo exceções permitidas pelo Mestre com variáveis nos efeitos (e talvez alteração no valor de custo).

Hipoalgia (-10)

Não sente a dor com tanta intensidade quanto às outras pessoas. Testes de CON para resistir a dores físicas terão bônus de 1 nível. Seus danos de atordoamento são descontados pela metade (arredondado para cima). Este Aprimoramento não pode ser comprado em conjunto com qualquer outro que reduza testes de CON ou por raças que tenham fatores de cura naturais.

Honestidade (+7)

Obedece às leis e faz o melhor para que seus amigos também o façam. Não consegue ser desonesto nem com seus inimigos. Se for necessário, o Jogador deve fazer testes de VON apropriados.

Idade (+10 para cada 5 anos acima de 40)

É um humano com mais de 40 anos (precisa ter os limites de idade padrão humana). Veja mais detalhes dos limites e modificadores de idade na tabela de Atributos para Idade Avançada, localizado em Regras Avançadas.

Identidade Secreta (-3)

Não existem fotos, registros ou documentos sobre o personagem. De alguma forma (explicada ao Mestre pelo Jogador), a sua existência foi apagada – talvez seja um agente a serviço de uma organização secreta; talvez tenha sido abduzido por aliens há muitos anos e foi dado como morto, vivendo hoje com outra identidade; ou talvez tenha adotado uma identidade alternativa e usa algum tipo de disfarce para agir. A grande vantagem deste Aprimoramento é que nenhuma outra organização, nem os Federais, nem mesmo a maioria dos seres sobrenaturais têm qualquer informação sobre você. Não conhecem a família, o passado ou o seu endereço (mas ainda podem descobrir isto mais tarde, se for descuidado...).

Identidade Trocada (varia)

Se parece com outra pessoa, sendo confundido com ela, para seu pesar. Os aliados desse indivíduo se aproximarão do personagem para lhe contar coisas que não quer ouvir ou pedir ajuda, os inimigos dele tentarão acabar com você, e outros irão ameaçá-lo de formas estranhas. No fim das contas o personagem poderá ser capaz de esclarecer as coisas, mas para isso terá de se esforçar muito.

+1 – referente à uma pessoa específica;

+5 – tem uma aparência comum e é confundido com mais de uma pessoa em situações diferentes.

Influência (varia)

Possibilidade de influenciar, manipular e, às vezes, até controlar um determinado setor de uma determinada região, assim como a sociedade que nela vive. Deve adquirir individualmente para cada um dos subgrupos abaixo:

- **Burocracia e Política:** inclui manter influência burocrática sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser através de influência sobre o prefeito, burocratas, secretárias, ou outros funcionários. Permite manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.
- **Direito e Jurisprudência:** conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juízes. **Pode fazer multas e pequenas acusações se “perderem na papelada”, cancelar casos menores e talvez minimizar maiores, modificar penas ou atrapalhar investigações.**
- **Igreja:** influencia o clero, padres, bispos, fiéis, ativistas, e, dependendo da época/ambientação do jogo, talvez alguma organização ligada à esta (Templários, caçadores de bruxas, Inquisição e ordens militares religiosas).
- **Indústrias:** possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas à área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia.
- **Mídia:** influência sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como jornais, rádio, televisão, revistas, Internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia seja corrupta, qualquer um se assustaria se descobrisse quem cobre os olhos da mídia às vezes.
- **Polícia:** inclui delegados, investigadores, escrivães, algumas forças especiais (SWAT, FBI, drogas e homicídios, DENARC, GARRA). Pode ajudar a conduzir investigações, se elas forem importantes, ou desviar a atenção da lei para **casos mais “interessantes”.**
- **Submundo:** inclui um contato com alguma organização criminoso como a Máfia, a Cosa Nostra, a Triade, a Yakuza, traficantes colombianos etc. Deve especificar qual é a organização. Eles não são exatamente amigos.

-2 – Um bairro, sindicato ou estação local.

- 4 – Até 5 bairros ou uma cidade pequena.
- 8 – Até 3 cidades pequenas ou uma metrópole.
- 10 – Até 3 metrópoles ou um estado.
- 15 – Até 3 estados ou um pequeno país em desenvolvimento.
- 20 – Até 3 pequenos países em desenvolvimento ou um grande país desenvolvido.
- 30 – Uma grande potência mundial (EUA, Japão, China, Inglaterra etc.).

OBS.: todos devem ser especificados para explicar como obteve esta influência. Quanto maior a área ou sua importância/poder, maior e melhor deve ser a explicação dada ao Mestre para que se justifique.

Impulsividade (+7)

O personagem é do tipo que odeia falar e pensar; prefere ir direto para a ação, no estilo "Ataque primeiro, pergunte depois!". Evitará sempre a razão, agindo primeiro e depois pensando. Isto não o faz uma pessoa estúpida, embora cometa muitos erros por agir apressadamente sem antes ponderar. Não pode ser adquirido em conjunto com o Aprimoramento *Hesitante*.

Imunidade (-1)

Tem o corpo resistente a qualquer micro-organismo que provoquem doenças, com exceção de doenças de grande porte ou fora do normal. Não é exatamente imune, mas extremamente resistente ao contágio. Por exemplo, não costuma pegar gripes ou resfriados. Caso sejam necessários testes, considere que recebe bônus de 2 níveis para resistir aos efeitos de qualquer tipo de doença ou infecção de causas naturais e bônus de 1 nível para as de causa sobrenaturais.

Inimigos (varia)

O personagem tem inimigos que tentarão acabar com ele; embora, não só fisicamente. Os exemplos que se seguem são comparativos com personagens totalmente humanos (sem poderes especiais) de nível 1, ou seja, para personagens mais fortes, inimigos mais fortes do que os apresentados nos exemplos. À medida que o poder de um personagem aumentar, o de seu inimigo também aumentará em mesma proporção. Assim sendo somado o poder de ataque do personagem com o de seus aliados – podendo o inimigo ter aliados poderosos ou mesmo o próprio ser poderoso a ponto de enfrentar o personagem e seus aliados. Seu inimigo nunca é fácil de matar.

- +3 – Exemplo: 1 indivíduo similar ao nível de poder do personagem;
- +5 – Exemplo: 1 indivíduo mais forte que o personagem;
- +7 – Exemplo: 2 indivíduos mais fortes que o personagem;
- +10 – Exemplo: até 5 indivíduos mais fortes que o personagem ou 1 indivíduo muito mais forte;
- +15 – Exemplo: até 10 indivíduos mais fortes que o personagem ou 1 indivíduo extremamente mais forte;
- +18 – Exemplo: até 20 indivíduos mais fortes que o personagem ou 2 indivíduos extremamente mais fortes;
- +20 – Exemplo: até 40 indivíduos mais fortes que o personagem ou 3 indivíduos extremamente mais fortes;
- +25 – Exemplo: uma sociedade secreta ou outra organização de poder considerável, ou um pequeno reino;
- +35 – Exemplo: uma poderosa organização (como Divisão, Triade etc.) ou reino;
- +40 – Exemplo: uma grande e poderosa organização (FBI, Máfia, CIA, Pentágono, Yakuza, etc.) ou poderoso reino;
- +60 – Exemplo: a maior ou uma das maiores organizações ou reino da ambientação.

Intolerância (varia)

Não confia em certos tipos de pessoas e não tolera sua presença. Não é o mesmo que ódio, na verdade é mais parecido com um preconceito muito forte – não precisando chegar à violência na maioria dos casos. Este Aprimoramento deve ser consultado com o Mestre e permitido por este com uma boa história.

- +1 – Não confia em determinada religião, seita ou raça que seja minoria (na ambientação jogada);
- +5 – Não confia em determinada religião, seita ou raça que seja maioria (na ambientação jogada);

+10 – Não confia em pessoas que não são de sua religião, seita ou raça.

Inveja (+1)

Tem reações ruins frente a algo que tenha inveja; algo que alguém tenha e o personagem não, ou algo que alguém faz melhor que ele. Isto deve ser especificado ao adquirir este Aprimoramento, pois é de pura interpretação e, por causa disso, se mal interpretado, o Mestre pode descontar Pontos de Experiência. Uma pessoa invejosa, acaba desejando ter o que o outro tem e acaba por desejar mal à esta, inclusive tratando-a mal de alguma forma (não precisa ser fisicamente).

J

Jovial (-1)

Os desgastes do tempo no corpo do personagem são muito menores. Por causa disso, não envelhece tão rápido quanto os demais. Pode parecer mais novo do que realmente é. Com isso também tem maior tempo de vida humano, podendo até passar dos 100 anos se tiver o mínimo de cuidado com sua saúde. Em alguns casos pode não ser levado a sério por achar que é muito jovem, exigirem a identidade para comprovar a idade etc. Em contrapartida, demora mais para sofrer os efeitos do tempo e deve considerar as perdas de Idade Avançada (veja Regras Avançadas) começando com 5 anos além do que indicado e seguindo assim, sempre com 5 anos além, recebendo ainda bônus de 10% no teste para a perda de pontos de cada Atributo ou Aparência. Visualmente, considere que aparenta ser até 5 anos mais novo do que realmente é até seus 20 anos, depois disso, mais ou menos aos 30, pode parecer até 10 anos mais novo (entre os 20 e 30 anos de idade pode até parecer que o tempo nem se passou para o personagem, não tendo alterações visuais consideráveis).

Justiceiro (+10)

Possui um sentido de justiça muito forte que o leva a agir em prol a ajudar todas as minorias ou pessoas injustiçadas. Sempre estará engajados em causas que considere nobre de alguma forma. Resistir à isso é algo que deve ser feito com certa dificuldade (dificuldade mínima de 3 níveis). Pode ser usado de maneira indireta, de forma que o personagem mascare um tipo de ação, mas no fim das contas as consequências são em prol da justiça (como um bandido de rouba de ladrões para dar aos pobres ou os prende e deixa na porta de delegacia com provas incriminando o bandido, etc.).

Justo (+10)

Tem uma personalidade que tende sempre a ser justo com tudo e com todos. Nunca aprecia uma desigualdade e luta para que tudo seja equivalente. Mesmo que isso vá contra seus próprios aliados, nunca deixará que hajam de forma injusta até contra seus inimigos. É diferente de seguir as leis (como em *Honestidade*) e vai muito mais além do que o *Código de Honra de Combate*.

Jussivo (+1)

Tem mania de dar ordens ou falar em tom como se estivesse dando ordens a todos, mesmo que essa não seja sua intenção. Não consegue controlar muito bem esse jeito e isso pode acabar criando inimizades ou desavenças em grupos, mesmo alguns amigos podem se irritar com isso às vezes. Além da interpretação do jogador, considere que em uma conversa, se necessários testes sociais, isso pode agravar a dificuldade em até 3 níveis de dificuldade dependendo das circunstâncias da cena (gravidade de um tom imperativo conforme grupo ou pessoa com quem fala).

Juvenil (+3 por ano)

Menor de idade (tendo abaixo dos 18). Veja os limites e modificadores de idade na tabela de Atributos para Jovens (Regras Avançadas).

M

Machista (+1)

Possui pensamentos machistas que o tornam desagradável para mulheres e até mesmo para alguns outros homens. Pensa no sexo feminino de maneira inferior e minimizando-o para posições inferiores ou apenas voltados para os cuidados da família e do marido. Sempre subestima seres do sexo feminino. Qualquer um que percebe isso e se sente incomodado (praticamente todas as mulheres), o personagem recebe aumento de 3 níveis de dificuldade em qualquer trato social com estas. Embora mais raro, pode haver mulheres com este tipo de pensamento, mas precisa ser muito bem elaborado o desenvolvimento disto com o Mestre para que seja viável e crível.

Magreza (varia)

Devido a alguma doença genética ou mesmo estrutura natural herdada, o personagem possui um corpo extremamente magro, tendo problemas de expansão corporal, com limitadores menores de força e talvez baixa imunidade física. Não pode ser adquirido em conjunto com outros limitadores do mesmo Atributo – se quiser, o Mestre pode até permitir, mas um deles não contará com os pontos ganhos, pode ser reduzido (se houver outras características de desvantagem) ou mesmo anulado totalmente seus pontos.

+25 – Extremamente magro (limite máximo de FR é 8);

+50 – Extremamente magro e de baixa imunidade (limite máximo de FR é 8 e de CON é 6).

Mal-encarado (+3)

Tem um visual que assusta um pouco e incomoda a todos. Parece um bandido, vilão ou o tipo de pessoa que vai fazer algo de ruim a qualquer momento, e isso não inspira confiança em ninguém. Normalmente é tido como suspeito de ações ruins, parado em blitz policiais, outras pessoas passam pelo outro lado da rua ao verem o personagem etc. Tratos sociais possuem aumento de 3 níveis de dificuldade, mas qualquer tipo de ação de intimidação recebe bônus de 1 nível.

Mansão (varia)

Possui uma grande mansão (moradia ampla, com vários quartos, decoração luxuosa e uma grande área para jardins). Com um gasto um pouco maior (vide abaixo), pode possuir criados, avançado sistema de segurança, cerca em torno de seu perímetro, cães de guarda etc. A mansão pode se encontrar em bom estado ou mau estado, a escolha do Jogador. A forma como a adquiriu pode ser herança, aposta ou qualquer outra, seja como for, se não possuir os recursos financeiros necessários para mantê-la (impostos, custos normais mensais, custos com funcionários que possa ter e alimentação básica), considere que só terá condições para sustentar isto por até 1 ano em jogo. O modelo abaixo apresentado é um exemplo com base em uma ambientação moderna, sendo adaptada pelo Mestre conforme a ambientação usada e em combinado com o Jogador que quer adquirir este Aprimoramento.

-5 – **Mansão Básica:** com aproximadamente 1 mil m² e o terreno de cerca de até 1 mil m², incluindo jardim e piscina (se quiser este item), estacionamento para até 5 carros etc.;

-10 – **Mansão Grande:** 2 mil m² e o terreno de cerca de até 4 mil m², incluindo jardim e 2 piscinas (se quiser este item), academia particular, quadra polivalente e estacionamento para até 10 carros etc.;

-15 – **Mansão Imensa:** 4 mil m² e o terreno de cerca de até 8 mil m², incluindo jardim e 4 piscinas (se quiser este item), academia particular, 3 quadras de esportes distintos, casa de hóspede com 500m² e estacionamento para até 20 carros etc.

Adicionais acumulativos:

Todos os itens abaixo podem ser adquiridos mais de uma vez para aumentar sua quantidade.

-1 – **Cães de Guarda:** até 2 cães de guarda treinados para manter invasores fora, atacando-os se necessário;

-1 – **Criados:** até 5 criados comuns (entre jardineiros, cozinheiros, copeiros, governanta/mordomo, faxineiro e similares, selecionando como desejar que se enquadrem nesta categoria) – mansões maiores demandam maior número de criados, ou

pode haver setores não bem organizados ou o personagem pode perder um empregado (ou mesmo ser processado) por estar abusando dele além do que um profissional conseguiria saudavelmente fazer;

-2 – **Segurança Armada**: até 2 seguranças armados para guardar o terreno (seguranças possuem nível 2 e protegem apenas dentro do terreno e da mansão, pois este é seu trabalho, não podendo ser levado para uma aventura do personagem, a não ser que possa pagar para tal e estes aceitem);

-5 – **Segurança Armada Especializada**: como no anterior, com até 2 seguranças, mas são de alguma empresa mais especializada com profissionais preparados para situações atípicas, muitas vezes são mercenários aposentados, ex-militares e similares (seguranças possuem nível 5 e Perícias e habilidades mais amplas e voltadas para proteção e combate);

Adicionais únicos:

Todos os itens abaixo podem ser adquiridos apenas uma única vez.

-1 – **Cerca**: muro protegido na parte superior por cerca de arame farpado;

-3 – **Cerca Eletrificada**: variação de cerca com sistema de eletrificação ativo, normalmente, quando de noite ou quando o proprietário estiver fora por muito tempo – mas pode deixar ativo à todo momento, tendo um custo mensal maior;

-1 – **Sistema de Segurança Monitorado**: câmeras de vídeo espalhadas ao longo do terreno em pontos estratégicos e principalmente nos pontos de muro e entrada, além de interfones na entrada e alarmes com códigos para informar às autoridades de possível invasão ou assalto;

Marca do Predador (+3)

Os animais reconhecem o personagem como uma ameaça, fazendo com que animais menores (pequenos pássaros, roedores etc.) fujam dele quando sentem sua aproximação. Em alguns casos, os animais podem ser mais agressivos, principalmente animais de porte médio ou maior, e tentar atacá-lo para se protegerem, ou a suas proles – normalmente esta reação se aplica aos animais selvagens e/ou maiores, mas também pode acontecer entre cachorros e gatos.

Materialista (+1)

Apegado aos bens e ganhos materiais, isso é mais importante que qualquer sentimento ou causa nobre. O personagem não é exatamente um ganancioso ou egoísta, mas bens materiais valem mais que amizade, altruísmo e afins. Isso pode até mudar um pouco durante os relacionamentos que formar, mas vai ser algo difícil de aprender e mudar, muitas vezes só em referência à um grupo ou pessoa próxima.

Mau Humor (+1)

É um rabugento com grandes crises de mau humor. Tende a perder o controle quando insultado ou devido à golpes e danos. Estará muito nervoso, mas com um teste de INT normal poderá pensar duas vezes antes de agir furiosamente e sem controle (se perder o controle, considere um aumento de dificuldade -10% em todos os testes de ataque e defesa).

Memória Eidética (-8 ou -16)

O personagem possui uma memória perfeita ou quase perfeita, podendo até ser chamada de memória fotográfica em alguns casos. Será capaz de aprender línguas ou qualquer habilidade que envolva memória (INT) com maior facilidade (o Mestre aplica os bônus que achar correto em cada caso, reduzindo tempo e/ou dificuldade de teste quando necessário).

-8 – Lembra-se de quase tudo que concentra sua atenção, faça um teste de INT apropriado. Perícias baseadas em INT terão Modificador de Ajuste de +10% e podem ser aprendidas em metade do tempo normal;

-16 – Tem realmente uma memória fotográfica, é capaz de lembrar-se de tudo que viu, ouviu, sentiu etc. Perícias baseadas em INT terão bônus de 1 nível e podem ser aprendidas em ¼ do tempo normal.

Mentor Espiritual (-8)

Possui um companheiro e guia espectral. Este espírito será capaz de empregar diversos poderes menores quando se esforçar para se manifestar, mas na maioria das vezes os benefícios que ele presta vêm na forma de conselhos. Este fantasma é o

espírito desencarnado de alguém que já viveu, talvez até mesmo alguém famoso ou sábio. O Mestre criará o personagem fantasma, mas não revelará a plenitude de seus poderes tão rapidamente – talvez o personagem nunca caiba até onde este pode chegar e o que pode fazer. Converse com o Mestre antes para poder alinhar com ele sobre este Aprimoramento.

Mira Ruim (varia)

O personagem tem dificuldade natural em usar qualquer tipo de arma de disparo e arremesso.

- +4 – Aumento de 1 nível de dificuldade em qualquer teste relacionado a armas de disparo e em arremessos;
- +6 – Aumento de 2 níveis de dificuldade em qualquer teste relacionado a armas de disparo e em arremessos;
- +8 – Aumento de 3 níveis de dificuldade em qualquer teste relacionado a armas de disparo e em arremessos.
- +10 – Aumento de 4 níveis de dificuldade em qualquer teste relacionado a armas de disparo e em arremessos.

Mofino (+1)

Sua forma de agir é sempre infeliz e desafortunada, sem qualquer alegria e muitas vezes sendo até pessimista. É o tipo de pessoa que ninguém quer do lado em festas ou ambientes mais descontraídos, ou mesmo em ambientes que precisem de incentivo e motivação para competições ou grandes feitos. Além de possíveis modificadores em ações sociais (aumento de 1 nível de dificuldade ou mais), o Jogador deve interpretar bem isso.

Mudez (+5)

O personagem é incapaz de falar, seja por algum problema genético ou algum acidente, não possui mais essa capacidade, **pode ter “perdido” a língua ou algo que afetou suas cordas vocais**. Em contrapartida, isso ampliou sua capacidade em lidar com Perícias como mímica ou linguagem de sinais (bônus de 1 nível em quaisquer testes referentes à estas Perícias, ou paralelas, voltadas para poder se expressar).

Mutante ou Prodígio (varia)

É um prodígio, um humano que nasceu diferente do normal. É mais forte, mais esperto, mais ágil, etc. Dependendo do escolhido, recebe um determinado valor bônus para um ou mais Atributos, sendo este valor representando, também, o novo limite racial para o mesmo Atributo. Por exemplo, se conseguir um 5, sendo o valor de limite humano 25, este indivíduo pode chegar, com o tempo, até um limite de 30 no Atributo em que é prodígio.

IMPORTANTE: TODAS as raças só podem ter ampliação de seu limitador de Atributo em 5 pontos, por exemplo, a raça humana tem um limite de valor de 25 pontos em seus Atributos, se o Jogador, com um personagem com Força 18, tiver este aprimoramento e conseguir um resultado de 7 na rolagem (1D6+1), ele receberá este valor de bônus no seu Atributo, ficando com Força 25; como este Aprimoramento amplia o limite racial no Atributo que afeta, fará isso com a Força, mas seguindo a regra geral, só poderá ampliar seu limite racial de Força para 30, ou seja, apenas 5 além do padrão, desconsiderando o valor de 7 que ultrapassaria estes cinco máximo inicialmente determinado.

- 8 – Recebe mais 1D6+1 em 1 Atributo;
- 12 – Recebe mais 1D6+1 em 2 Atributos;
- 16 – Recebe mais 1D6+1 em 3 Atributos.

N

Nacionalidade Falsa (-1)

Tem uma identidade falsa como se tivesse nascido e um determinado país que realmente não nasceu. Não somente sua identidade, mas todos os outros documentos referentes. Da mesma forma aprendeu inclusive a imitar todos os trejeitos e sabe das manias e conhecimentos deste local – provavelmente morou ou mora ilegalmente por muito anos no país. Pode ainda ter seus documentos originais guardados em algum lugar, mas por algum motivo prefere mentir e enganar a lei dizendo ser de onde não é. Pode ser adquirido mais de uma vez para ter diversos documentos falsos, mas isso deve ser dosado, bem explicado e refletido também, até certo ponto, na idade do personagem – converse com o Mestre antes para verificar o que pode lhe permitir com base no histórico do personagem, bastando ser crível e razoavelmente bem elaborada essa história. E lembre que isso é crime em qualquer lugar.

Nacionalista (+4)

É um adepto fervoroso à nação em que nasceu e/ou cresceu. Um cidadão modelo que acredita e coloca seu país como o primeiro no mundo. Lutará por ele sempre que possível e será seu maior defensor. Não chega a ser um fanático, mas acredita veemente em seu país, sendo bem difícil o fazer pensar ao contrário ou agir contra os interesses de sua nação – isso se estende aos órgãos governamentais e forças armadas do país em questão.

Nanismo (varia)

Por motivos naturais, possui uma alteração genética que lhe confere estatura bastante reduzida, assim como pequenos braços. Sua altura varia entre 1,10 e 1,40 (sendo a média de 1,20m), sua Força não poderá passar de 15 e redutor de -1 em sua Agilidade e Destreza. Entretanto, devido ao seu tamanho reduzido, o inimigo terá um aumento de dificuldade de -10% para lhe acertar com armas de disparo. Além disso, pode ter outros problemas comuns para quem tem esta característica genética, como arqueamento das pernas, curvatura da coluna e dentes apinhados conforme indicado abaixo.

+11 – Possui as características básicas do Nanismo, tendo a baixa estrutura e respectivos modificadores já indicados;

Adicionais:

+1 – Somado ao valor base, indica que possui dentes apinhados. Se visíveis, reduzem a Aparência do personagem em -5 e aumentam a dificuldade de determinados tratos sociais em -10%;

+20 – Somado ao valor base, indica que possui pernas arqueadas. Com isso, tem seu deslocamento afetado, podendo atingir apenas metade do deslocamento normal e um redutor adicional de -1 em AGI;

+30 – Somado ao valor base, indica que possui curvatura da coluna. Com isso sua Agilidade é reduzida em -10 pontos.

Narcisista (+2)

Muito vaidoso e acha que o mundo gire em torno de si. Não precisa ser bonito ou atlético, mas sempre gosta de estar bem vestido e limpo, sentindo-se extremamente ofendido se alguém indicar de forma errada. Da mesma forma, sempre vai querer ser o centro das atenções e se achar mais importante do que realmente é. Tudo tem alguma relação com ele e tenta fazer parecer isso de alguma forma, pois realmente acredita nisso.

Nefrítico (+15)

Possui um tipo de inflamação nos rins que lhe causa incontinência urinária. Não consegue prender muito tempo a vontade de urinar e sente essa vontade com uma constância desconfortante. Não precisa dizer o quão incômodo será para o personagem e os demais ao seu redor caso ele não pare para usar o banheiro toda vez que a vontade aparecer – e será muitas vezes. Ficar sujo com a própria urina lhe causará grandes redutores em testes sociais (de 1 a 3 níveis de dificuldade, dependendo das circunstâncias), não só pelo visual, como pelo odor forte.

Noção exata do tempo (-1)

Possui um relógio mental perfeito. Mudanças de fuso horário não o afetarão. Poderá também acordar em hora pré-determinada e sincronizar os horários certos em que se alimenta sem sentir fome antes – desde que não mude muito sua rotina diária.

O

Obesidade (+2)

Independentemente de seu valor de CON, o personagem tem uma doença que lhe causa obesidade, não interessa que tipo de tratamento faça, continua sempre a engordar. Pode até conseguir se manter em um peso específico, mas sempre acima do seu ideal. Considere que é uma pessoa que visivelmente pode ser chamada de gorda, com uma circunferência abdominal avantajada. Isso afeta sua Agilidade (-1 ponto), Aparência (-1 ponto) e possível redutor em testes sociais (dificuldade varia em cada situação).

Obesidade Mórbida (+50)

Caso muito mais grave que o anterior. O personagem tem grandes dificuldade de locomoção ou mesmo mal consegue dar alguns passos de tão gordo que é. Todo seu corpo é gordo, não somente sua circunferência abdominal. Tem problemas nas juntas, feridas nas dobras do corpo e uma saúde muito ruim, provavelmente que levará à morte em alguns poucos anos. Possui um redutor de -10 em AGI, CON e FR.

Objetivo Condutor (-4)

O personagem possui um objetivo que o conduz e dirige em tudo que faz. Não se preocupa com futilidades e problemas cotidianos, porque o seu propósito maior é tudo que importa. Embora ocasionalmente possa ser conduzido por este propósito e se ver forçado a se comportar de forma que contrariam as necessidades de sobrevivência pessoal, também pode conferir-lhe grande força pessoal – com bônus de até 1 nível em testes necessários para atingir o seu propósito. Não se esqueça de falar primeiro com o Mestre a respeito de seu propósito maior, para que este autorize. Alguns Aprimoramentos também podem não ser permitidos em conjunto com este caso se anulem de alguma forma em alguma característica.

Objeto Sentimental (+4)

Possui algum objeto de inestimado valor sentimental. Pode escolher qualquer objeto relevante conforme a história do personagem, sendo este tão importante que daria sua vida por ele. Perdê-lo vai fazer com que o busque desesperadamente e sem medir as consequências de seus atos, talvez até indo contra a sua própria natureza e, se perde-lo completamente (destruído, por exemplo) sofrerá com uma melancolia severa e possível depressão profunda. O objeto deve estar sempre em sua posse ou pelo menos por pouco tempo longe dele, ficando já ansioso e talvez até descontrolado após um dia longe dele.

Obtuso (+22)

É rude e estúpido, além disso é um ignorante com um certo nível inferior de inteligência (provavelmente um QI abaixo da média). Além das características de interpretação, recebe um redutor de -4 na INT.

Ódio (+8)

Odeia uma determinada raça ou classe ou mesmo uma organização ou país, e esse ódio é tão grande que tem vontade de acabar com ela. Quando a fonte do ódio estiver diante do personagem, deve fazer um teste de VON com aumento de 2 níveis de dificuldade para não a atacar (uma falha crítica indica um frenesi assassino). O personagem deve ter um bom motivo em seu histórico para ter tamanho ódio. Alguns casos devem ser levados ao Mestre para que este autorize (por exemplo, não seria viável permitir um personagem com ódio à um país muito pequeno e que quase não se vê pessoas destes em outros países).

Olhar da Verdade (-2)

Sabe dizer se alguém está dizendo a verdade, apenas olhando em seus olhos. Entretanto, deve estar frente a frente com a pessoa para olhar bem em seus olhos e reparar nos seus trejeitos. Não é um poder sobrenatural, apenas uma habilidade adquirida com a experiência em algum trabalho de interrogação (ou similar) ou dom natural. Para tal faça um teste de PER normal (não pode ser resistido, mas o alvo pode usar de atuação para criar um teste resisitido). Não funciona contra criaturas sobrenaturais sem ligações humanas (anjos, demônios etc.), mas para seres sobrenaturais com parte humana (vampiros, lobisomens, imortais etc.), pode fazer teste de PER com aumento de 1 nível de dificuldade para perceber a verdade.

Pacifismo (varia)

De um modo geral o personagem se opõe a violência física de alguma forma.

+15 – Autodefesa: só luta para se defender ou aos amigos, usando de força necessária apenas. Tentará também desencorajar aqueles que querem começar uma briga;

+30 – Incapaz de matar: pode brigar, mas não consegue matar ninguém (considere seres humanos e animais – embora seja incapaz de matar a sangue frio até mesmo seres sobrenaturais). Se isto acontecer, role 3D6 e, o número dado é equivalente ao número de dias que ficará atordoado mentalmente. Nesse período não usará de qualquer tipo de violência mesmo se depender sua vida disso;

+50 – Total pacifismo: não "levanta a mão" para nenhum ser vivo inteligente, não tendo qualquer comportamento violento, e tentará desencorajar o comportamento violento dos outros. DESACONSELHÁVEL PARA A MAIORIA DAS CAMPANHAS (converse antes com o Mestre).

Patrono (-3)

Um patrono é alguém ou uma organização para qual trabalha. Pode ser um governador, um vampiro, uma ordem militar religiosa, um conselheiro de um rei, um lorde, um clube de caça, etc. O seu patrono fornece, dentro de certos limites, todo o tipo de equipamento, armamento e financiamento que você precisar, mas em troca deve realizar todas as missões que ele lhe dá, cumprindo ordens e obtendo todos os resultados que lhe forem solicitados. Este Aprimoramento normalmente não pode ser obtido por membros de alguma organização militar, paramilitar, secreta ou governamental – pois de certa forma já recebem isso; mas poderia, por exemplo, ser um agente contratado que não faz parte da equipe padrão (seja lá por que motivos a organização iria querer alguém de fora de sua equipe) e nem tem acesso normal ao local.

Paralisia em Frente ao Combate (+55)

Tende a ficar paralisado sempre quando se vê em combate, pode até ser corajoso, mas seu corpo lhe traí. Se for necessário, pode fazer teste de VON com aumento de 2 níveis de dificuldade para se mexer. DESACONSELHÁVEL PARA A MAIORIA DAS CAMPANHAS (converse antes com o Mestre), sendo talvez algo comum para algum NPC.

Perda Terrível (+10)

O personagem perdeu alguém importante em um assassinato ou talvez em um ritual macabro. Presenciou o ato, investigou ou apenas encontrou os corpos ao chegar em casa. Sua sanidade foi despedaçada naquele momento terrível. Depois disso, nunca voltou a ter uma noite de sono decente, com pesadelos e crises de insônia – normalmente sofre aumento de 1 nível até 2 níveis de dificuldade em todos seus testes após as noites de insônia. Se algo que lembre o ocorrido aparecer em seu caminho pode perder o controle entrando em estado de fúria (frenesi), catatonia ou pavor incontrolável.

Poltergeist (+7)

Um grupo de espíritos que se manifestam causando dano físico e rondando o personagem. Coisas inexplicáveis acontecem quando o personagem está por perto, como: vasos estourando, corpos se movimentando, ou até mesmo golpes contra o personagem etc. Podem ser visíveis e até atrapalhar os demais aliados, colegas e amigos que estiverem no mesmo local que o personagem. Apesar de terem poderes para causar efeitos materiais, eles são intangíveis e só ficam visíveis quando querem (normalmente para assustar) – embora determinados poderes possam permitir que sejam vistos sem que desejem isso. De forma geral, pode considerar que podem projetar Atributos Físicos (FR, CON, DES e AGI) de até 25, e Mentais (INT, VON e PER) de até 20, assim como diversos poderes que podem envolver telecinese, por exemplo.

Portador de Artefato Maldito (varia)

Oposto ao *Guardião de Artefato Importante*, o personagem possui um item ou arma especial, mas que na verdade é amaldiçoado. Por algum motivo (elaborado pelo Jogador) não pode ou não consegue se desfazer deste item. Para que isso ocorra algum dia, deverá passar por muitos obstáculos. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja junto ao Mestre (que deve ou não autorizar). Veja alguns exemplos adiante:

- +1 – Possui um objeto ou arma pequena (adaga, faca etc.) que gera pequenos infortúnios (como alterar descontroladamente a cor dos olhos, emitir odores no corpo do usuário etc.).
- +3 – Possui um objeto ou arma média (facão, machadinha etc.) que gera pequenos infortúnios (como atrair a presença de demônios menores, espírito malignos, embora fracos, ou seres sobrenaturais agressivos etc.).
- +10 – Possui um objeto ou arma maior (um machado ou uma espada longa) que maximiza o dano provocado por um elemento no personagem (dano dobrado), cria uma fraqueza grave etc.
- +30 – Possui um objeto ou arma que atrai a presença de grandes demônios para a Terra ou seres sobrenaturais e agressivos com grandes poderes. Eles irão lhe indagar o porquê disso e podem ser agressivos e cruéis com o personagem.

Preguiça (+1)

Tem uma aversão muito grande ao trabalho físico. Represente!

Presença Invisível (-2)

Não é realmente invisível, mas parece tão insignificante que não costuma ser notado entre as pessoas, a menos que se exponha abertamente ou estejam procurando especificamente pelo personagem – por alguma razão sobrenatural, as pessoas não conseguem prestar atenção nele (aumento de 2 níveis de dificuldade para percebê-lo, a não ser que o procurem ou haja de maneira chamativa, de modo que se exponha abertamente). Note que isso não é usado para uma Furtividade em local com poucas pessoas, mas pode ser usado para passar despercebido na multidão (recebendo bônus de até 3 níveis dependendo das circunstâncias). Por motivos óbvios, não pode ser adquirida em conjunto com Aprimoramentos como *Digno de Pena*, *Deformidade*, ou qualquer outro que chame a atenção de alguma forma.

Provação Divina (varia)

O personagem está em algum tipo de missão ou provação apoiada por Celestian. Muitas vezes nem sabe que realmente está nela, mas seus caminhos recebem algum tipo de ajuda dos seres celestes. Normalmente indiretamente recebe esta ajuda, mas em alguns raros momentos a intervenção pode ser mais direta. Precisa conversar com o Mestre sobre este objetivo para que haja algum real interesse de Celestian. Varia conforme seu valor:

- 3 – as intervenções serão sempre indiretamente, na forma de ideias que podem surgir ou situações que simplesmente podem parecer sorte do personagem;
- 6 – além das intervenções indiretas, em situações de grande risco de vida, tem 30% de chances de que haja algum tipo de intervenção – pelo menos uma tentativa de ajudá-lo;
- 10 – além das intervenções indiretas, em situações de grande risco de vida tem 50% de chances de que haja algum tipo de intervenção – pelo menos uma tentativa de ajudá-lo.

Provençal por Natureza (+5)

É bem simples e gosta das coisas mais naturais. Não é adepto da tecnologia ou modernidade. Pode até usá-los, mas com uma certa dificuldade e mesmo assim se não houver outro jeito. Prefere sempre agir de maneiras mais simples (com menos tecnologia) e locais menos afetados por tecnologia de ponta. Provavelmente, se usar armas, preferirá armas brancas ou mais rústicas (revólveres, por exemplo). Aumento de 1 nível de dificuldade para lidar com qualquer tecnologia (Perícias de Informática, por exemplo).

Pupilo (+1)

Existe alguém indefeso a quem o personagem está ensinando seu ofício. É seu dever protegê-lo e até pode ser seu responsável legal (estando encarregado de pagar suas contas, tanto financeiras quanto legais). Deve zelar pela integridade e bem-estar de seu aprendiz como se fosse algum parente muito querido (mesmo que pareça rígido ou grosseiro com ele). Ele tem habilidades muito baixas, mas pode ir evoluindo lentamente com o tempo. Em longo prazo, pode ser tornar inclusive uma vantagem Aliado.

R

Recuperação Alígera (-2)

Sua capacidade de recuperação é acima da média, sendo duas vezes mais rápida que o normal. Qualquer teste para se recuperar Pontos de Vida terá resultado dobrado, assim como os pontos recuperados diariamente, sob efeito de medicamentos ou equipamentos para cura e também poderes diversos com este objetivo. Não funciona para poderes automáticos que não precisem ser ativados (como poderes de cura naturais).

Reflexos em Combate (varia)

Tem uma habilidade natural que lhe permite reações extremamente rápidas e uma intuição muito apurada. Dificilmente um ataque lhe pega totalmente de surpresa, pois é quase capaz de prever o ataque inimigo, muitas vezes evitando os golpes que poderiam ser fatais.

- 20 – Seus testes com a Perícia Reflexos Defensivos recebem bônus 1 nível;
- 40 – Seus testes com a Perícia Reflexos Defensivos recebem bônus 2 níveis.

Reputação ou Fama (varia)

É conhecido por fazer ou ter feito algo, seja bom ou mau; em determinada área, cidade, país ou até em todo o mundo. Deve ser considerado o feito e área em que é conhecido este. Veja alguns exemplos adiante:

- +30 – Serial killer procurado em todo o mundo, provavelmente entre os 30 mais procurados;
- +20 – Grande bandido conhecido por todo o continente e reinos adjacentes;
- +1 – Matador de aluguel procurado em uma cidade;
- 1 – Guarda condecorado e conhecido em todo o reino;
- 1 – Policial condecorado e conhecido em todo um distrito;
- 10 – Ator de sucesso no cinema americano com filmes exibidos em todo o mundo;
- 20 – Renomado Paladino em todo o o continente e reinos adjacentes.

Resistência à Venenos Naturais (-1)

Possui uma resistência natural contra qualquer tipo de venenos, gases e toxinas naturais. Não se aplica à efeitos sobrenaturais de qualquer tipo. Recebe bônus de 1 nível em qualquer teste de resistência contra ataques de toxinas, venenos ou gases de origem natural ou fabricados pela ciência – desde que não tenham nenhum tipo de origem sobrenatural em sua criação/composição.

Resistência Psíquica Natural (-15)

Possui uma mente naturalmente resistente à efeitos psíquicos, mágicos ou sobrenaturais que afetem sua mente. Não pode ser combinado com nenhum outro tipo de Aprimoramento que concede bônus cumulativos para tal. Qualquer ataque ou efeito em sua mente terá aumento de 1 nível de dificuldade, caso NÃO haja testes por parte do atacante, e somente neste caso, considere que o personagem tem bônus de 1 nível para resistir ao efeito.

S

Sábio Especialista (-10)

Existe uma Perícia na qual o personagem teve grande facilidade para entender e possui grande conhecimento. O personagem recebe bônus de 4 níveis em testes para o uso desta Perícia. A Perícia só pode ser algo voltado para o conhecimento científico ou exato (sem relação com Perícias que envolvam combate) – de hipótese alguma um Jogador pode ter esta somada a outro Aprimoramento que a facilite ainda mais.

Sadismo (+3)

Delicia-se com a crueldade física, mental ou ambas. O personagem fará muitos sofrerem em suas mãos. Muito provavelmente evitará os golpes fatais, preferindo torturar seus inimigos. Este Aprimoramento não pode ser adquirido junto com o Aprimoramento *Sanguinolência*.

Sangramento (+40)

O nariz, boca ou ouvidos do personagem sangram quando está em contato com alguma coisa sobrenatural, ou quando utiliza poderes místicos (apesar de não causar dano, este sangramento não pode ser evitado). Com a convivência com determinados seres ou objetos sobrenaturais, essa fraqueza se anula em relação a estes apenas (talvez somente nos poderes usados normalmente, novos ainda poderiam causar até se acostumar). Normalmente não causa dano, mas pode acarretar em danos de até 1 PV por minuto em casos de grande influência sobrenatural ao seu redor.

Sanguinolência (+1)

Deseja seus oponentes mortos rapidamente e se delicia com a morte. Entre alguns exemplos, pode apresentar-se extremamente frio em uma batalha, muitas vezes preferindo golpes mortais; dará um tiro a mais para ter certeza de ter matado um oponente vencido; atacará guardas quando isto poderia ser evitado, etc. Será muito difícil aceitar a rendição de um inimigo ou fazer prisioneiros, e nunca se esquecerá de que um inimigo sempre será um inimigo, mesmo fora de combate. O personagem gosta deveras da violência e quanto mais sangue e mais rápido o fim de seus inimigos, mais efetivo ele considera suas ações. Este Aprimoramento não pode ser adquirido junto com *Sadismo*, *Quixotismo* e outros similares que sejam conflitantes.

Sarcasmo (+1)

Extremamente sarcástico (irônico), não perde a oportunidade de zombar de uma situação ou para insultar uma pessoa de forma mordaz. O sarcasmo pode ter duas funções distintas: acalmar uma situação conflituosa ou causar ofensa a alguém. Se o Jogador não interpretar esta desvantagem, o Mestre pode usá-la para colocar o personagem em enrascadas, como fazê-lo parecer sarcástico ao conversar com um agente da CIA de pavio-curto. Se a situação incomodar outro personagem, em testes sociais com esta, pode haver modificadores de até 3 níveis (variando em cada circunstância).

Segredo (varia)

Há alguma coisa muito séria que o personagem esconde; talvez algo do passado, ou até futuro. Se alguém ou alguma organização descobrir, algo de muito sério pode lhe acontecer ou as pessoas que ama. Converse com o Mestre. O valor depende do tipo do segredo, as consequências de sua descoberta (principalmente para o personagem) e quem principalmente não pode descobrir isto. Veja alguns exemplos adiante:

- +10 – Já praticou diversos crimes no passado, tendo uma lista enorme de vítimas e sendo procurado como um Serial Killer, embora não saibam que é o personagem;
- +5 – Descendente de uma linhagem real que secundária que é caçada e morta pela linhagem principal;
- +1 – Vendeu no passado informações preciosas da organização em que se encontra.

Sentidos Aguçados (-3)

Possui sentidos mais aguçados que as outras pessoas. O personagem pode ter uma melhor capacidade em sua visão, audição, tato, paladar ou olfato – considere cada um separadamente. Este Aprimoramento pode ser adquirido mais de uma vez para se obter sentidos aguçados/apurados separadamente – nunca adquirir mais de uma vez para um mesmo sentido. Cada sentido que tiver aguçado/apurado passa a receber um bônus de 1 nível nos testes de PER relacionados a este (audição apurada, olfato apurado, tato apurado, paladar apurado ou visão aguçada). Lembre-se que ainda assim os sentidos não deixam de ser humanos – por maior que seja a capacidade do personagem com seu olfato, não chega a ser tão poderoso quanto o olfato de um cachorro, por exemplo.

OBS.: seres que já possuam algum sentido apurado podem adquirir este Aprimoramento no mesmo sentido, recebendo um bônus maior – lembrando que isso pode afetá-los ainda mais em determinadas situações, por exemplo: luzes fortes ofuscam por mais tempo aqueles com visão aguçada, sons extremamente altos podem causar surdez temporária, cheiros fortes podem tontear aqueles de olfato apurado etc.

Sensitivo (varia)

Dono de uma grande intuição e uma sensibilidade extrema, o personagem pode saber coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas, de forma intuitiva, como habilidades paranormais de um 6º sentido. Não há qualquer relação com os demais sentidos, por isso não recebe quaisquer bônus destes. Usar qualquer habilidade sensitiva de forma ativa causa **perda de pontos de Fadiga**. Normalmente estas habilidades sobrenaturais possuem relação direta com a alma humana, por isso é aconselhável ao Mestre permitir apenas para personagens humanos ou híbridos que tenham parte humana (neste caso, considere que o Aprimoramento aumente em +5 pontos). Caso o Mestre queira permitir outros seres sem relação com a raça humana, aconselhamos a aumentar o custo de aquisição do Aprimoramento em +10 pontos do valor normal.

-2 – Sonhos de Revelação:

Possui uma grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite sonhar com coisas sobrenaturais e obter conhecimento mesmo sem ter acesso a informações sobre eles. Normalmente estes sensitivos dedicam-se a alguma forma de arte, reproduzindo as imagens que enxergam durante os sonhos – neste caso, o personagem recebe bônus de 1 nível em teste de algum Subgrupo da Perícia Ciências Proibidas e bônus de 2 níveis em qualquer Subgrupo da Perícia Artes que possa expressar tais sonhos. Sem custos aos pontos de Fadiga.

-15 – Perceber Presença Sobrenatural:

Habilidade de pressentir nas proximidades qualquer tipo de presença sobrenatural, em alguns casos pode até identificar as raças e ou classes de um personagem. Teste de PER normal. Se Sucesso, percebe se há presença sobrenatural em um raio de 6 metros ao seu redor sem saber quem ou o quê é; Sucesso Aprimorado afeta um raio de 9m e permite saber quem ou o quê é sobrenatural, sem saber de qual tipo; e Sucesso Crítico afeta um raio de 12m, sabe quem ou o que é, assim como sua Raça e subespécie ou tipo no caso de objeto (de origem mágica, Inferniana, Celeste etc.). Se não estiver vendo o objeto ou pessoa, não sabe sua localização, mesmo com Sucesso Crítico (embora saiba que está dentro da área de alcance, claro). Gasto de 1 ponto de Fadiga por uso.

-20 – Detectar Mentira:

Seu 6º sentido permite ouvir qualquer coisa e saber se é uma verdade ou mentira. Teste de PER normal. Com Sucesso pode ouvir qualquer coisa e saber se é verdade o que foi dito (não precisa entender, inclusive nem saberá qual é a verdade, a não ser que seja uma questão óbvia de sim ou não, ou similar); lembrando que se para a pessoa aquilo for verdade, vai entender como verdade, da mesma forma que se o personagem “achar” que algo é verdade, mesmo sem prova, apenas por suas convicções, vai “ler” como verdade o que foi dito. Em caso de Sucesso Aprimorado, pode “ler” como verdade, mas pressentir se o personagem tem ou não certeza do que foi dito; enquanto um Sucesso Crítico, além dos benefícios anteriores, saber se de alguma forma a “mentira” foi implantada no

personagem (lavagem cerebral ou uso de poderes que afetem a mente, por exemplo – embora não saiba qual poder ou habilidade usada, apenas que houve uma mudança na mente do alvo). Gasto de 1 ponto de Fadiga por uso.

-20 – Localizar Objetos:

Habilidade de intuir de forma abrangente a localização de um objeto, indicando a direção em que este está e, dependendo do sucesso, até a distância da mesma ou local. Teste de PER normal tendo alguma referência forte do objeto (fotos e descrição etc.) e um elo de ligação (tocando em algum lugar em que este costume ficar por anos ou seu verdadeiro dono/pessoa que usou por anos) ou parte do mesmo em suas mãos. Qualquer condição inferior as anteriores, considere aumento de até 4 níveis, sendo que se não tiver nenhum tipo de referência e elo de ligação, não há como ativar esta habilidade sobrenatural. Caso obtenha Sucesso, poderá saber a direção (norte, sul, etc.) do objeto procurado; com um Sucesso Aprimorado a distância aproximada; e um Sucesso Crítico consegue visualizar até 1,5m ao redor do mesmo por até 20 segundos. O sensitivo deve se concentrar e saberá a resposta em 1D6 minutos depois (se falhar, ainda perderá este tempo se concentrando). Também pode, em combate, tentar localizar qualquer tipo de arma escondida em objetos (como armadilhas, por exemplo), em até 3 metros ao seu redor, ou perceber armas ou objetos invisíveis. Neste último caso, o teste tem aumento de 2 níveis de dificuldade, sem perder turno de ação. Gasto de 1 ponto de Fadiga por uso.

-25 – Localizar Pessoas:

Habilidade de intuir de forma abrangente a localização de uma pessoa, indicando a direção em que a mesma está e, dependendo do sucesso, até a distância da mesma ou local. Teste de PER normal pode localizar a direção que está uma pessoa íntima do personagem; teste com aumento de 2 níveis de dificuldade para uma pessoa conhecida e tendo um pertence pessoal desta; teste com aumento de 4 níveis de dificuldade para pessoa desconhecida e tendo um pertence pessoal desta. Sem um pertence pessoal de pessoas não conhecidas, é impossível usar este poder na mesma. Caso obtenha Sucesso, poderá saber a direção (norte, sul, etc.) de uma pessoa procurada; com um Sucesso Aprimorado a distância aproximada; e um Sucesso Crítico consegue visualizar até 1,5m ao redor da mesma por até 20 segundos. O sensitivo deve se concentrar e saberá a resposta em 1D6 minutos depois (se falhar, ainda perderá este tempo se concentrando). Também pode, em combate, tentar localizar um inimigo próximo (até 3 metros) que esteja invisível ou escondido; mesmo que não conheça o alvo. Neste último caso, o teste tem aumento de 2 níveis de dificuldade, sem perder turno de ação. Gasto de 1 ponto de Fadiga por uso.

-25 – Radar Sensitivo:

Habilidade sobrenatural que permite ativar um tipo de radar de pessoas na área ao seu redor – sendo limitado por áreas fechadas com paredes e portas ou similares (áreas com buracos ou entradas maiores que 1m podem ser englobadas no poder se alcançar o limite de área afetada) – mas pode ainda ser usado em sala ao lado, não afetando o local que está. Teste de PER normal. Se Sucesso, permite detectar a presença de pessoas em até 3m ao seu redor, embora não saiba a localização exata, mas sabe quantos são e tamanho aproximado; Sucesso Aprimorado recebe todas as características do Sucesso, ampliando para 6m de área e saber os pontos exatos de cada indivíduo; e Sucesso Crítico permite tudo dos anteriores em uma área de até 9m e ainda tendo um vislumbre visual (mesmo aqueles cegos) e clarividêntico (embora não seja um poder Psíquico) do local com os indivíduos – isso dura poucos segundos e, se agir em combate com essa visão dupla, lhe confere aumento de 1 nível de dificuldade em qualquer ação que necessite se guiar pela visão de alguma forma. Pode ainda ser usado em uma área diferente da que está, como uma sala ao lado, por exemplo, e, neste caso, o ponto focal é a partir do mais próximo do personagem na sala ao lado, desde que a parede não tenha mais de 1m de distância; além de que o teste terá aumento de 3 níveis de dificuldade. Gasto de 1 ponto de Fadiga por uso ou 3 pontos se em outra sala ou ponto diferente ao redor do usuário do poder.

-30 – Prever Breve Futuro:

Capacidade premonitória que permite vislumbrar um acontecimento de um breve futuro. Em determinados momentos, imagens invadem sua mente lhe promovendo um breve vislumbre de um futuro próximo (raramente acontecem previsões de futuro distante, mas não são impossíveis – o Mestre pode usar isso para impulsionar de alguma forma sua crônica). É o Mestre quem decide quando isto acontecerá. Para tentar provocar uma visão, é necessário estudar e praticar por muitos anos – e o Mestre deve evitar permitir que um personagem já comece com este dom desenvolvido até tal ponto, assim como usar a habilidade para desequilibrar a aventura e perder rapidamente todo o mistério da aventura. No caso de usar de forma ativa, considere testes que podem variar de aumento de 2 até 4 níveis de dificuldade, conforme o que deseja estimular, sendo que o Mestre pode vetar o uso excessivo disto – inclusive, como já dito, já deve evitar que um personagem tenha esta habilidade já desenvolvida ao criar a ficha do personagem. Gasto de 6 pontos de Fadiga por uso de forma ativa.

-40 – Noção de Perigo:

Seu sentido sobrenatural permite pressentir, premonitoriamente, de onde vem o perigo alguns segundos antes de realmente acontecer. Pouquíssimos segundos antes de ocorrer qualquer situação perigosa (quase como um turno anterior) à sua pessoa, o personagem presente o perigo em forma de um “alarme” mental que toca em sua cabeça (não exatamente sonoro). Teste de PER com aumento de 1 nível de dificuldade. Se Sucesso, pressente o perigo (sem saber o que é) e de que direção virá este; um Sucesso Aprimorado permite saber a extensão do perigo, como em toda área de seu corpo que será acertada ou em uma parte específica, por exemplo; um Sucesso Crítico permite saber, de forma geral e sem detalhes, qual o tipo de perigo (uma lâmina, fogo, poder destrutivo etc.). No entanto, algumas vezes, mesmo pressentido, o perigo não pode ser evitado. Sem custos aos pontos de Fadiga, entretanto, se estiver exausto o teste passa a ser feito com aumento de 3 níveis de dificuldade.

-50 – Mira Extra-Sensorial:

Através de um desenvolvido senso de percepção sensorial, como uma intuição ou 6º sentido, fornece uma mira sobrenatural para ataques em longa distância (armas brancas de disparo, armas de fogo, arremessos e similares), sem relação com a visão. Teste de PER normal (em alguns casos mais improváveis, o Mestre pode dar +1 nível de dificuldade, talvez até dois). Recebe bônus de 4 níveis em todos os testes referentes. Gasto de 1 ponto de Fadiga por cena.

Senso de Direção (-1)

O personagem sabe se orientar mesmo sem bases visuais (bússolas, estrelas, etc.), sabendo quando é norte, sul, etc. Sempre será capaz de se lembrar de um caminho que tenha percorrido, mas não exatamente todos os detalhes deste.

Senso do Dever (varia)

Tem um senso do dever em relação a alguém ou grupo. Nunca o trairá ou abandonará quando ele estiver enfrentando algum problema, nem deixará que sofra ou passe fome. Exemplo: "Robin Hood era desonesto (roubava)! Mas tinha um forte senso do dever com relação a seus homens e aos pobres da região".

+1 – Em relação a um grande amigo;

+2 – Em relação a um grupo de amigos mais íntimos (até 3 pessoas);

+3 – Em relação a um pequeno grupo (até 8 pessoas);

+4 – Em relação a um grupo médio (até 25 pessoas);

+5 – Em relação a todas as pessoas que conhece pessoalmente e que não tenha antipatia ou inimizade;

+6 – Em relação a um grupo grande como uma organização ou um reino;

+7 – Em relação à população de um país;

+8 – Em relação à população de um continente;

+9 – Em relação à população de um hemisfério;

+10 – Em relação a todos os inocentes.

Sentido Numérico (-1)

Capacidade de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos caíram de uma caixa de fósforos, cartas de baralho, e outras avaliadas pelo Mestre. Tudo isso em muito pouco tempo, sendo, aproximadamente em 1 décimo do tempo normal.

Sono Leve (-2)

O sono do personagem é muito leve, acordando facilmente a qualquer sinal de barulho incomum. Ao despertar, o faz sem sonolência ou hesitação. Para despertar, deve fazer um teste de PER com bônus de 2 níveis. Normalmente é relacionado à audição, mas em alguns casos, quando o personagem é surdo, afeta como na percepção em geral, como se o som fizesse vibração que afetasse de alguma forma sua percepção tátil ambiente ou algo parecido com isso.

Sono Pesado (+10)

Quando dorme, sente uma imensa dificuldade de acordar e, normalmente, o fará mais tarde do que espera. O sono do personagem é muito pesado e dificilmente acorda com barulhos. Quaisquer sinais de perigo, muito provavelmente, não o acordarão. Normalmente, para acordar com estímulos de barulho mediano deve fazer teste de PER com aumento de 4 níveis de dificuldade e 2 níveis no caso de barulhos extremamente altos. Estímulos físicos fortes (qualquer dano físico que causa ao menos 1 PV de dano se enquadra aqui) apenas lhe acordam de imediato, senão é necessário mesmo tipo de teste. Assim que acorda, estará em estado de sonolência e com tendência a hesitar nos primeiros 30 minutos ou 1 hora – seus testes terão aumento de 1 nível de dificuldade e redutor de -5 pontos na iniciativa.

Sorte (varia)

O personagem é portador de uma sorte incrível. O Mestre pode intervir em certas ações em seu benefício, inclusive fazendo rolagens de Sorte com bônus de até 2 níveis para que consiga vantagens.

-1 – Sorte no Jogo: tem uma grande sorte em Um tipo de jogo específico e qualquer variação deste (baralhos, dados etc.);

-6 – Sorte em Jogos: como no anterior, mas a sorte abrange todos os tipos de jogos, jogos de azar e sorteios;

-10 – Sorte Plena: não só em jogos de azar e sorteios, como em situações do dia a dia e até mesmo em meio à combates. As intervenções não podem ser exageradas ou pode parecer que o personagem nunca terá problemas, perdendo a diversão do jogo.

Supersticioso (+15)

Acredita em todo tipo de superstição. Carrega trevos-de-quatro-folhas, pés-de-coelho e outros talismãs. Caso passe por baixo de escadas, quebre um espelho ou coisa parecida, deverá fazer um teste de INT e, em caso de falha, receberá o Aprimoramento *Azar* por 1D10 dias. Em caso de falha crítica, recebe o Aprimoramento *Azarado* por 1D10 sessões e o Aprimoramento *Azar* por 1 ano (a não ser que haja muita terapia). Isto ocorre porque um forte negativismo e derrotismo afeta psicologicamente o personagem, atraindo todo o tipo de ocorrências fracassadas que for possível, ou seja, não é algo místico ou sobrenatural.

Suscetibilidade a Magia (+10)

As magias no personagem parecem ter mais facilidade para agir. Caso seja alvo de uma, o mago terá um bônus de 1 nível para sua execução direta no personagem – não funciona para ataques indiretos como bolas de fogo, telecinese etc. Outros efeitos também podem ser considerados o dobro do normal. Por outro lado, magias benéficas também tem efeito dobrado (como as magias de cura, por exemplo). Obviamente alguns outros Aprimoramentos não podem ser adquiridos em conjunto com esse por óbvia nulidade.

Suscetibilidade ao Sobrenatural (+25)

Funciona exatamente como no Aprimoramento *Suscetibilidade a Magia*, mas neste caso afeta todo poder sobrenatural, incluindo o mágico. Ataque de armas sobrenaturais não causa dano extra, apenas poderes que afetem seu corpo e mente e não sejam de dano direto a este. Da mesma forma, poderes benéficos tem efeito dobrado.

Suspeito (varia)

O personagem possui uma aparência muito suspeita dificultando uma confiança imediata no personagem. Boa parte dos testes sociais receberão aumento de 1 nível de dificuldade. Não pode ser adquirido com Aprimoramentos como *Digno de Pena* ou *Presença Invisível*, por exemplo.

+3 – Normalmente, tudo o que acontece às pessoas acham que o responsável foi o personagem. Por exemplo, se uma loja foi roubada ou um assassinato cometido, sempre há alguns vizinhos que acham seu comportamento estranho;

+5 – Realmente inspira medo nas pessoas comuns e elas não confiam no personagem. Pessoas comuns (não ligadas à violência ou de pouca coragem) podem se sentir ameaçadas e com medo do personagem. Sempre que a polícia o vê próximo à cena de um crime, o detém para interrogá-lo. Já acordou várias vezes à noite com a polícia à sua porta. E o pior, as evidências apontam para o personagem. Basta que haja uma mínima ligação com o caso e todos tentam acusá-lo de ser o culpado – até mesmo amigos ou parentes tendem a ficar na dúvida.

T

Tagarela (+1)

Não para de falar, tornando-se muitas vezes um chato. Pode até não contar segredos, mas quanto mais nervoso fica, mais tagarela irá ficar. Pode ser engraçado, mas quando é necessário fazer silêncio será um grande problema. Mesmo se não puder falar e se controlar para tal, irá tentar se comunicar desesperadamente de alguma forma, provavelmente mais intensamente. Em muitos casos deve acarretar em redutores em testes sociais quando isso é percebido (aumento de 1 nível de dificuldade nos testes sociais relevantes).

Talento Artístico (-1)

Nasceu com um dom natural para uma determinada arte (escolha um Subgrupo com autorização do Mestre, mas NÃO pode ser algo voltado diretamente para o combate como a Perícia Acrobacia, por exemplo). Todos os testes relacionados a este talento recebem bônus de 1 nível.

Talento Musical (-1)

Nasceu com um talento natural para a música ou instrumentos musicais. Recebe bônus de 1 nível na utilização do canto ou do instrumento que escolheu.

Talento para Matemática (-1)

É naturalmente hábil em trabalhar com números. Recebe bônus de 1 nível em matemática, física e engenharia, assim como algumas outras Perícias que envolvam números e cálculos, entretanto, o Mestre deve avaliar muito bem o que deve ser permitido bônus em jogo.

Teimosia (+1)

Sempre quer fazer as coisas a seu modo e deverá ser uma pessoa difícil de convencer. É um Aprimoramento de pura interpretação. Não tem qualquer efeito com poderes que envolvam controle de mente e vontade.

Tolerância Alcoólica (-1)

Possui a capacidade natural de metabolizar com maior eficiência o álcool ingerido em seu corpo. Com isso, o personagem pode beber por muito tempo sem sofrer dos efeitos prejudiciais do álcool, demorando inclusive para iniciar os efeitos da embriaguez.

Temerário (+1)

Gosta de exercer ações muito arriscadas em momentos que poderiam ser feitas de forma mais simples. Normalmente são ações que poderiam ser feitas de forma mais simples, entretanto o personagem tenta algo mais elaborado e elegante para a ação; por exemplo, um personagem pode apenas chegar para trás e se esquivar de um ataque de espada, entretanto um personagem com Temerário decide dar uma acrobacia, em forma de estrela aérea, por cima da espada. No entanto, o personagem recebe bônus de 1 nível neste teste, o que muitas vezes pode acabar por anular a dificuldade extra na ação exagerada (mas nem sempre). O principal é a interpretação do personagem que deve agir temerariamente em alguns momentos que poderiam ser de forma mais simples – o que nunca vai ser mais fácil, mas pode também não ser mais difícil que a versão mais simples.

Temperamento Calmo (-3)

Pessoa com grande conhecimento e controle sobre suas emoções, sendo capaz de medir suas alterações de comportamento. Isso impede que fique agitado ou bravo facilmente, bem como se manter tranquilo frente a um inimigo e não demonstrar medo (embora possa estar realmente apavorado). Recebe bônus de 2 níveis em testes quando a situação estiver relacionada à dissimulação ou autocontrole (como alguns casos de Vontade, Carisma, Lábria, Intimidação e outros). Este impossibilita de o

personagem ter alguns Aprimoramentos de interpretação como *Mau humor*, *Fúria*, *Ódio*, *Timidez*, *Dificuldade de Fala* ou similares (veja com o Mestre). Apesar das vantagens de sistema, o personagem deve ter uma boa interpretação disto.

Timidez

Se sente desconfortável na presença de pessoas estranhas com níveis diferentes de reação a isto:

- +1 – Suave: com pessoas agressivas, atraentes ou frente a público, se sentirá desconfortável, evitando falar e se expor;
- +5 – Grave: sente-se muito desconfortável na presença de estranhos e tende a evitar estas situações e ficar calado entre amigos;
- +30 – Paralisante: todas as anteriores, mas é ainda pior porque evita estranhos sempre que possível e é incapaz de falar em público (não podendo ter nenhuma Perícia que envolva trato com público).

Traficante (+2 a +15)

Pratica algum tipo de comércio ilegal, com alguns contatos e clientes na uma ou mais áreas de tráfico (drogas, armas, cibernéticos, produtos eletrônicos roubados etc.). A polícia e seus concorrentes (outros traficantes) poderão ter conhecimento disto e estar atrás do personagem. Quanto mais áreas atuar, maior será o perigo da concorrência e mais chances de estar com as autoridades lhe investigando ou mesmo já reunindo provas contra o personagem. Isso pode ser facilmente adaptado para qualquer ambientação, mudando o perfil do que é traficado (converse com o Mestre antes os detalhes).

- +2 – Possui uma área de atuação apenas e provavelmente nem pensa em agir fora dela;
- +4 – Possui duas áreas de atuação no tráfico;
- +6 – Possui três áreas de atuação no tráfico;
- +8 – Possui quatro áreas de atuação no tráfico;
- +10 – Possui cinco áreas de atuação no tráfico;
- +15 – Possui mais de cinco áreas de atuação no tráfico.

Traidor (+1)

Fez um acordo com alguma grande organização. Sendo assim, irá destruir quaisquer informações sobre um determinado assunto (normalmente sobrenatural) que civis, sejam seus amigos ou outras pessoas, tiverem em mãos. Os motivos são escolhidos pelo Jogador. Recebe +10% em algum Subgrupo da Perícia Ciências Proibidas relacionada ao assunto que precisa destruir informações. Converse antes com o Mestre, pois ele deve aprovar este Aprimoramento e seus detalhes.

Tranquilizador (-1)

Sabe como usar as palavras e o tom necessário para acalmar outras pessoas. Não é nenhum dom sobrenatural, apenas um dom natural no qual consegue usar um timbre certo e confiante de desencorajar uma pessoa em ações que envolvam raiva ou mesmo agressão. Isso possibilita bônus de 3 níveis em todos os testes sociais relacionados com esta intenção de acalmar ou mesmo parar uma briga. Note que se o personagem estiver fazendo algo que vá contra isso, anularia esse bônus (por exemplo: ele dá um soco e antes que o adversário possa agir, já pede para se acalmarem e parar a briga). Esse aprimoramento não pode ser adquirido em conjunto com alguns outros que não demonstrem a calma de um personagem como, por exemplo, *Mau Humor*, *Fúria* ou *Fanfarronice*.

Traumatizado (+3)

Sofreu um severo trauma durante a infância, algo que nenhuma criança (e até alguns adultos) está preparada para conhecer. O personagem então tomou medo deste trauma e qualquer menção aos fatos que o traumatizaram o obriga a um teste de VON. Se falhar, será incapaz de agir coerentemente por, no mínimo, 5 minutos. Enquanto estiver presente o que lembra seu trauma, deverá fazer testes a cada rodada/minuto até conseguir três sucessos consecutivos (um Sucesso Aprimorado vale por 2 e um Sucesso Crítico por 3) – ainda assim, vai querer estar longe daquela situação, pois irá lhe incomodar muito.

Vesgo (+16)

O personagem é estrábico, ou seja, tem uma anomalia nos olhos que faz com que os eixos visuais não se concentrem simultaneamente em um mesmo ponto; um dos olhos apresenta um desvio, que pode ser para dentro, para fora ou na vertical. Isso causa inconvenientes para perceber a profundidade (percepção tridimensional), sendo impossível ver os efeitos, por exemplo, no uso de óculos e tecnologias 3D. Recebe um aumento de 1 nível de dificuldade em qualquer tipo de combate, armado ou desarmado e arremessos, devido a precariedade da percepção de profundidade, mas não atrapalha em nada em enxergar algo. Além disso, pode ser motivo de gozação ou mesmo de falta de confiança em sua capacidade (aumento de 1 nível de dificuldade em testes sociais – desde que haja relevância circunstancial).

Vingança (varia)

É obcecado em sua vingança, e esta é a prioridade em todas as situações. Algum dia terá a sua vingança, mas o Mestre não permitirá que a conquiste facilmente. Será guiado por este objetivo acima de tudo e de todos. Algumas combinações não serão possíveis com este Aprimoramento (por exemplo, *Objetivo Condutor*).

- +10 – Tem contas a acertar com alguém de grande poder;
- +14 – Tem contas a acertar com um pequeno grupo poderoso;
- +18 – Tem contas a acertar com uma pequena organização;
- +25 – Tem contas a acertar contra uma grande organização.

Visão Noturna (-3)

Os olhos do personagem se adaptam rapidamente a escuridão e, assim, não sofre dos redutores em escuridão parcial – uma escuridão total ainda o afetará normalmente. Embora veja relativamente muito melhor que uma pessoa normal em escuridão parcial, não é algo instantâneo, precisando ainda assim se adaptar, embora leve metade do tempo normal para isso.

Vontade de Ferro (varia)

Tem uma força de vontade extraordinária. Luta até o fim no que quer e dificilmente algo detém sua grande vontade e determinação. Algumas exceções, circunstanciais, podem ser avaliadas pelo Mestre impossibilitando este bônus.

- 10 – Seus testes de VON recebem bônus de 1 nível;
- 18 – Seus testes de VON recebem bônus de 2 níveis;
- 26 – Seus testes de VON recebem bônus de 3 níveis.

Vontade de Viver (varia)

Nasceu com uma acentuada capacidade de se apegar e defender a sua existência. Estas pessoas quando ficam cara a cara com a **morte, olham fundo nos olhos dela e dizem: "hoje não!"**. Por isso, em qualquer situação que envolva morte instantânea ou grande risco de vida, tais quais: envenenamento, quedas, grandes desvantagens numéricas (com poder superior relevante), e outras situações similares, o personagem recebe bônus de 1 nível em qualquer teste que o ajude a escapar da situação. Mesmo assim, quando nada funciona, e a morte não aceita nenhuma intimidação, o personagem pode realizar um teste, uma vez por sessão de jogo, para se levantar e viver por pelo menos mais um dia. Em termos de jogo, após ficar no Estado Físico de Morto e obter sucesso em um teste de VON, o personagem irá acordar após um tempo com o ferimento fechado (mas não cicatrizado), estando no Estado de Ferido Gravemente em relação aos PVs e de Desorientado em relação aos PAs. Obviamente há situações impossíveis disso como, por exemplo, se estiver com a cabeça cortada fora de seu corpo. Varia conforme a raça do personagem.

- 1 – O personagem é um humano comum;
- 10 – O personagem é um humano com poderes ou habilidades sobre-humanas (em regra considere qualquer tipo de poder sobrenatural ou habilidade tecnológica inerente ao seu corpo);
- 20 – O personagem não é humano.

Vontade Fraca (+20)

Sua determinação é fraca e facilmente desiste mesmo sendo capaz. Recebe aumento de 1 nível de dificuldade em todos os testes de VON. Obviamente não pode ser adquirido em conjunto com qualquer outro Aprimoramento que conceda bônus em teste de VON.

Voto (varia)

Fez um juramento de que faria ou não faria uma determinada coisa. Converse primeiro com o Mestre, pois ele é quem dirá se é permitido e quanto custará este voto – normalmente é algo negativo. Quebrar estes votos pode gerar um trauma grande para o personagem que pode ficar em depressão, entre outras possibilidades; provavelmente se automartirizando por algum tempo de alguma forma. Pode até acontecer de um dia renunciar seus votos, mas, além de situações na história e na interpretação que possibilitem esta brecha, considere que deva ter de pagar, em Pontos de Evolução (saiba mais sobre estes no capítulo Evolução), 10x do valor inicialmente pago no Voto durante a construção da ficha do personagem. Veja alguns exemplos para que o Mestre possa se pautar para definir valores:

+2 – Voto de Castidade: personagem fez voto de que não iria ter relações sexuais com ninguém, nem mesmo pode flertar (até porque é uma grande tentação parar por aí) ou se autossatisfazer. Comum entre padres e similares;

+2 – Voto de Abstinência: não pode ingerir álcool e/ou qualquer tipo de droga alucinógena. Talvez seja um ex-viciado ou alguém muito próximo morreu por isso e lhe marcou muito. Ver colegas e amigos próximos utilizando também pode incomodar algumas vezes, mas nada que não possa relevar. Comum entre viciados em recuperação ou pessoas com períodos de grande sofrimento e perda familiar pelas drogas;

+10 – Voto de Pobreza: personagem fez um voto de que não iria acumular riquezas, doando quase tudo e só comprando o que precisa para suas aventuras e o pouco para alimentação (muitas vezes só para alguns dias). Comum entre monges e similares;

+20 – Voto de Obediência: todo aquele que for superior em um instituto religioso/organização que o personagem pertença, ou de alguma parte deste, passa automaticamente a ter grande autoridade sobre o personagem, mesmo que ele discorde disso. Não significa que acredite totalmente na organização que pertence, mas que em algum momento achou que isso era importante ser feito para algum desenvolvimento pessoal ou objetivo maior;

Voz Melodiosa (-1)

Tem uma voz clara, atraente e ressonante. Recebe bônus de 1 nível em testes da Perícia Canto ou que envolvam CAR (avaliado pelo Mestre em cada situação que se isso possa ser favorável no trato social), provavelmente influenciará em algumas Perícias sociais conforme as circunstâncias da cena. Não funciona, por exemplo, em teste de Sorte (saiba mais sobre isto em Elementos Complementares da Ficha).

PERÍCIAS

Os conhecimentos e habilidades que um personagem possui, ou aquilo que sabe fazer, são chamadas de Perícias. Estas, quando transcritas para o RPG, refletirão, em números, as chances de sucesso e fracasso que o personagem terá na execução das mesmas. Por exemplo, um Cientista Químico deveria possuir, dentre outras, a Perícia Química que fica como subgrupo de Ciências (veja mais adiante); um guerreiro medieval deverá ter uma ou mais Perícias de Armas Brancas em subgrupos específicos; etc.

ADQUIRINDO PERÍCIAS

Quando deseja ter uma Perícia, um personagem deve determinar o quanto conhece aquela Perícia. Sistemáticamente este valor é dado em porcentagem, e deve ser adquirido através dos Pontos Iniciais de Criação do personagem acrescidos de um bônus chamado de Pontos Adicionais de Perícia.

Os Pontos Iniciais de Criação já foram explicados anteriormente, mas como são divididos com outros itens da ficha do personagem, podem não sobrar pouco ou mesmo nenhum ponto para Perícias se assim o jogador decidir. No entanto, existe uma pontuação extra concedida aos personagens que é EXCLUSIVA para Perícias. São os Pontos Adicionais de Perícia que são calculados da seguinte forma: o personagem recém-criado tem 10 Pontos Adicionais de Perícia para cada ponto de Inteligência + 5 Pontos Adicionais de Perícia para cada ano de vida, ou seja, **10x INT + 5x Idade real do personagem**. Ao preencher a ficha, o personagem deve ter todas as Perícias que seu jogador ou Mestre acharem necessárias e dividir estes pontos entre elas da maneira que for mais sensata e coerente.

LIMITE INICIAL: existe **um limite de 500 pontos iniciais de Perícias referente à idade do Personagem (sem contar o valor de INT) para os primeiros 100 anos** (lembre que podem existir raças que vivem com grande longevidade ou mesmo sem morrer de forma natural). Além dos 100 anos, considere que **pode adicionar +50 pontos apenas a cada nova centena de anos**. Por exemplo, um personagem com Inteligência 10 e 352 anos teria 700 Pontos Adicionais de Perícias, sendo 100 referente ao valor de Inteligência (10xINT), 500 pontos de até 100 anos de idade e 2x50, referente à idade de 200 anos (50 pontos) e depois na de 300 (50 pontos). Este limite é importante para não haver um desequilíbrio grande os personagens comuns e aqueles de grande longevidade, sem que estes últimos percam a lógica de terem mais habilidades devido ao tempo de vida.

Cada Ponto Adicional de Perícia (ou Ponto Inicial de Criação) pode ser utilizado na compra 1 ponto em Perícia, sendo que, no mínimo, para possuir uma nova Perícia, precisam ser gastos 10 pontos. Ou seja, não pode adquirir apenas os 5 primeiros pontos em uma Perícia nova. Para **personagens de nível 1**, também existe o **limite máximo de 50 pontos gastos em uma mesma Perícia**, não considere, no entanto, os bônus de Atributo (explicado melhor adiante) e específicos para uma Perícia por Classe ou Aprimoramento. Os pontos que o personagem possui são então considerados em % e representam o Valor de Teste normal para a execução da Perícia.

Exemplo: uma personagem de 20 anos e Inteligência 10 tem 200 Pontos Adicionais de Perícia (5x20=100 + 10x10=100). Com 150 Pontos de Perícia, a personagem pode ter, por exemplo, 30% em Botânica (Ciência), 35% em Revólver (Arma de Fogo), 15% em Primeiros Socorros, 40% Corrida (Esporte), e 30% em Zoologia (Ciência). No total ela gastou 150 pontos de Perícia (30+35+15+40+30), restando ainda 50 Pontos a serem gastos somente em Perícias e, se ainda tiver, seus Pontos Iniciais de Criação do personagem também poderão ser usados na aquisição de mais Perícias ou mesmo ampliar o valor das que já foram adquiridas – desde que não ultrapasse os 50% iniciais (sem contar com bônus de Aprimoramento ou Atributo).

Algumas Perícias são divididas em subgrupos (marcadas com o símbolo *). Nesta situação cada Subgrupo é considerado uma Perícia separada. Por exemplo, a Perícia Ciências apresenta vários subgrupos: Botânica, Química, Geografia, etc. Assim, os pontos gastos devem ser em cada subgrupo individualmente como uma Perícia (Botânica 10%, Química 10% e Geografia 20%), e não pode ter 40% em Ciências, por exemplo. Lembrem-se, cada Subgrupo é uma Perícia diferente!

IMPORTANTE: o Mestre deve verificar a ficha criada e proibi-la se o personagem não possuir Perícias condizentes com o histórico do personagem, inclusive Perícias comuns do dia a dia em cada ambientação como condução ou montaria, por exemplo (estas não são obrigatórias, mas pode ser considerada uma das mais comuns em uma campanha). Alguns jogadores focam suas Perícias somente para combate de forma a criar máquinas de guerra, esquecendo da história de seu personagem. Isso deve ser analisado e sinalizado pelo Mestre.

TIPOS DE PERÍCIAS

Existem quatro tipos de classificação de Perícias:

Perícias Instintivas (IN)

São aquelas que todas as pessoas têm um conhecimento mínimo para utilizá-las. As perícias instintivas têm um valor inicial igual a um Atributo. Neste caso o personagem pode somar o valor de seu Atributo aos pontos gastos com a Perícia e utilizar somente este Atributo (apenas o Valor Final), caso não tenha a Perícia em questão. Ou seja, todo personagem terá um valor mínimo; por exemplo, um personagem com DES 10 tem automaticamente 10% em todas as Perícias Instintivas baseadas em DES. São identificadas ao lado de cada Perícia, descrita em lista, mais adiante, com a marcação de IN.

Perícias Técnicas (TEC)

São aquelas mais específicas, que nem todas as pessoas sabem como utilizar. Quando treinadas recebem, assim como as Perícias Instintivas, o respectivo bônus de Atributo (Valor Final) que lhe fazem referência, mas sem o conhecimento mínimo, começam em valor 0 (zero) sem considerar o bônus de Atributo, ou seja, apenas poderiam ser utilizadas com uma Perícia Aparentada (veja adiante), não podendo ser usado apenas o Atributo base como no caso da Perícias Instintivas (em alguns especiais, se o Mestre achar possível, pode usar apenas o Valor Final do Atributo, mas usando o modificador de Perícias Aparentadas). Também define Perícias específicas usadas para a execução de algum poder ou habilidade de uma Raça e/ou Subespécie (só serão apresentadas em novos livros que descrevem Raças e Subespécies). São identificadas ao lado de cada Perícia, descrita em lista, mais adiante, com a marcação de TEC.

Perícias Especiais (ESP)

Perícias que possuem uma regra um pouco diferente para sua aquisição e evolução. Na verdade, elas são Perícias com maior dificuldade em serem desenvolvidas e por isso a única mudança é um maior gasto dos pontos para elevar seus conhecimentos. Estas Perícias para serem adquiridas com seus 10% iniciais necessitam que sejam gastos 20 Pontos de Perícia (2 para 1) ao invés de 10 Pontos (1 para 1). Da mesma forma, cada 1% que queira elevar, deve ser gasto +1 Ponto de Perícia adicional, ou seja, seriam 2 Pontos para cada 1% (saiba mais no capítulo Evolução). Dentre as Perícias indicadas neste livro que usam este sistema estão *Prontidão* e *Reflexos Defensivos*. Também recebem bônus de Atributo respectivo, embora algumas podem usar apenas o respectivo

Atributo no caso de personagens sem conhecimento na Perícia em si, e outras não. Cada uma indica isso em sua explicação. São identificadas ao lado de cada Perícia, descrita em lista, mais adiante, com a marcação de ESP.

Manobras Especiais e Manobras de Combate (MAN)

Um tipo diferente de Perícia que só é adquirida uma vez com custo único e sem porcentagem. Indica a capacidade de exercer um determinado tipo de manobra de combate com características exclusivas e vantagens próprias em relação aqueles que queiram utilizar a mesma manobra sem o conhecimento e treinamento para tal – mais detalhes serão apresentados mais adiante. Podem ser identificadas com a marcação de MAN, embora, neste livro, estejam separadamente descritas em Manobras de Combate ao fim deste capítulo de Perícias.

HABILIDADES OU PERÍCIAS APARENTADAS

São Perícias consideradas “aparentadas” a outras, de forma que quando não possui uma delas, pode usar como substituta outra que possua e seja “aparentada”. Note que somente é possível se não possuir a Perícia e, ainda assim, o resultado não é perfeito – normalmente o resultado deve ser diferente de um resultado de sucesso se o personagem possuísse a Perícia necessária; salvo um resultado de Sucesso Crítico que, ainda assim, normalmente tem seu resultado final inferior à um Sucesso Crítico da Perícia correta.

Em regra, usar uma Perícia de Habilidade Aparentada significa usar a mesma com modificador inicial de 1 nível de dificuldade para os testes normais – além de qualquer outro modificador circunstancial. Estas Perícias não precisam ser colocadas na ficha do personagem, pois seriam muitas a serem escritas – simplesmente podem ser usadas em jogo conforme a regra aqui descrita.

Exemplo: um personagem possui Atributos DES 13 e INT 15. Ele tem as Perícias Botânica e Zoologia com valor inicial 15 (INT), tendo 30% em Botânica e 20% em Zoologia. Revólver é uma Arma de Fogo, uma Perícia Instintiva, e seu valor inicial é baseado em DES (Atributo Destreza): como nosso personagem tem DES 13 e 35 pontos gastos na perícia, ele passa a ter 48% em Revólver. Primeiro Socorro tem 10 pontos gastos, somados à sua INT, seu valor final será de 25% em Primeiros Socorros. Tratamento de Animais é uma Habilidade Aparentada a Primeiros Socorros. Como possui Primeiros Socorros 25%, pode usar Tratamento de Animais com um valor de 12% (metade do valor arredondado para baixo devido à dificuldade por usar a Perícia como Aparentada). Finalmente, as Perícias do personagem agora são Ciências (Botânica 30%, Zoologia 20%), Revólver 48%, Primeiros Socorros 25%, mas poderia considerar Animais (Tratamento de Animais 12%) quando necessário fosse seu uso.

PERÍCIAS DE DOIS VALORES

As Perícias Briga, Armas Brancas (cada subgrupo) e Artes Marciais (cada subgrupo) possuem dois valores de porcentagem que refletem a habilidade de atacar, enquanto o outro reflete a habilidade em defender-se. Este ataque e esta defesa são considerados Perícias diferentes, de forma que os valores gastos nos Pontos de Perícia são feitos separadamente. Não pode gastar, por exemplo, apenas 10 pontos e ter 10% em Ataque e Defesa. Para ter Ataque 10% e Defesa 10% deve gastar 20 Pontos de Perícia. Pode ser anotado de duas formas, os valores de **Ataque e Defesa separados por “ / ” (barra)** ou mesmo colocados em linhas separadas na ficha. Não precisa gastar os mesmos pontos em ambas, podendo ter valores diferentes ou mesmo um deles apenas com o valor inicial do Atributo que lhe influencia – embora normalmente não seja coerente alguém aprender somente a atacar ou somente a se defender.

Exemplo: um guerreiro com DES 15 já tem 15% em Ataque e 15% em Defesa com a Perícia Espada Longa. Ele decide gastar 30 pontos em Ataque e 20 pontos em Defesa, totalizando 50 pontos gastos. Assim, quando usar sua Espada Longa, terá Ataque 45% e Defesa 35%, representados na ficha, em uma única linha, como Espada Longa 45%/35% ou pode colocar Espada Longa Ataque 45% e Espada Longa defesa 35% em linhas diferentes.

NÍVEL DE CONHECIMENTO

Conforme maior for a porcentagem que o personagem possui na Perícia, maior será seu nível de conhecimento e habilidade na mesma. Desta forma, segue quadro indicando o significado básico de cada faixa de valor das Perícias.

PORCENTAGEM NA PERÍCIA	NÍVEL DE CONHECIMENTO
Até 19%	Curioso. Leu sobre o assunto ou aprendeu o básico.
20 a 35%	Novato. Está começando a desenvolver-se na Perícia.
36 a 70%	Praticante. Usa a Perícia diariamente.
71 a 99%	Profissional. Trabalha com esta Perícia de maneira eficaz.
100 a 199%	Especialista. É considerado um especialista no assunto.
200% a 299%	É incomparável nesta área.
300% ou mais	Um mestre entre os mestres

ESPECIALIZAÇÕES

É possível possuir algum tipo de especialização dentro de um subgrupo de Perícias, tornando-se um perito nesta especialidade em questão. Em regra, a especialidade tem bônus de 1 nível e devem ser adquiridas ao **custo fixo de 20 pontos (Criação ou Evolução)**. As especialidades só podem ser feitas com **mínimo, inicial, de 50% de Perícia** (desconsiderando o bônus do Atributo).

Múltiplas especializações em uma mesma Perícia

O personagem pode possuir mais de uma especialização em uma mesma Perícia desde que permitido pelo Mestre e realmente haja diversas opções não especializadas na mesma Perícia. Desta forma, a **segunda especialização** terá um custo fixo de **30 pontos** (Criação ou Evolução) e uma possível **terceira** seriam **40 pontos**, e assim por diante.

As especializações devem ser permitidas pelo Mestre e condizentes com o histórico e/ou ações do personagem durante as aventuras – um personagem que nunca usou um Arco Longo não pode possuir uma especialização neste tipo de arma, assim como aquele que usou uma ou outra vez.

Alguns exemplos mais comuns de especializações:

Armas de fogo*Pistola: Ares Predator, AMT Longside, Desert Eagle etc.

Artes*Dança: break, dança de salão, balé etc.

Condução*Automóvel: Ferrari, Sedã, Lamborghini, Perua, Picape, Minivan etc.

Esportes*Acrobacia: cambalhotas aéreas, estrelas, rolamentos etc.

Esportes*Basquete: arremesso, drible, bloqueio etc.

Esportes*Futebol: ataque, meio de campo, lateral direito, goleiro, drible, embaixadinha etc.

Esportes*Arremesso de Combate: adagas, dardos, facas etc.

Etiqueta: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza e Submundo.

QUANTIDADE DE TESTE E SUCESSO

Como já mencionado em regras em módulos anteriores, algumas ações podem levar mais tempo e necessitar de mais de um teste, normalmente são associadas a um determinado número mínimo de sucessos para concretizar a ação da forma desejada. E como já explicado, um resultado de Sucesso Aprimorado valem por 2 sucessos e um Sucesso Crítico vale por 3 sucessos. Enquanto que uma Falha Crítica elimina 1 sucesso e uma Falha Crítica com resultado 100 tem redutor de 2 sucessos (ou falha automática) e ainda tem rolagem de Dado de Fatalidade.

PREENCHENDO A FICHA

Na ficha modelo de personagem existem 9 colunas com informações básicas para as Perícias:

- Perícia ---> Nomes da Perícia que o personagem possui e indicando o respectivo subgrupo (se houver);
- Especialização ---> Indica se há e qual a especialização que receberá modificador diferenciado, mas usando a mesma Perícia dos demais deste grupo. Caso não tenha especialização, deixe o espaço em branco;
- Bônus ---> Indica qualquer bônus concedido por Aprimoramentos, Raças/Subespécies e/ou Classes – ou mesmo qualquer outro que não seja relacionado a aquisição através de pontos e de Kits de Perícias;
- Atributo ---> Indicar o valor do respectivo Atributo que recebem influência, este campo será usado para indicar qual o valor do Atributo usado na Perícia em questão – pode ser colocado tanto a sigla do Atributo como seu valor final.
- Kit ---> indica valor inicial concedido por algum kit que possua e concede valor para a Perícia;
- Valor Inicial ---> Valor inicial da ficha em que o jogador distribui no nível 1. Este campo não deve ser alterado futuramente, pois mantém um histórico inicial.
- Evolução ---> Utilizado para se anotar os valores adicionados ao personagem durante sua evolução nesta Perícia. Este campo poderá ser sempre aumentado à medida que o personagem for evoluindo nas aventuras. Seu valor deve conter apenas as evoluções feitas (não considerar o Valor Inicial).
- % Normal ---> Local em que é colocado o Valor de Teste normal (sem modificadores) da Perícia com o símbolo de %. É a soma do Bônus + Atributo + Kit + Valor Inicial + Evolução.

LISTA DE ALGUMAS PERÍCIAS POSSÍVEIS

As listas de perícias adiante são apenas uma ideia da grande quantidade de possibilidades existentes, entretanto, muitas perícias podem ser desenvolvidas pelo Mestre e/ou Jogadores em conjunto, além de novas Perícias que eventualmente irão surgir em novos suplementos para o sistema. Cada Perícia é apresentada da seguinte forma:

PERÍCIA* (Valor inicial) >> SÍMBOLO:

Nome da Perícia / Entre parênteses a indicação de qual Atributo recebe influência

Depois da indicação ">>" será colocada a sigla que indica qual o tipo de Perícia.

O símbolo * aparecerá quando a Perícia tiver Subgrupos. Neste caso o Jogador deve escolher cada Subgrupo como uma Perícia individual (não precisa escolher mais de um).

Subgrupo (Valor inicial):

Descrição de cada subgrupo (se houver) e indicação do Atributo que influencia (podem divergir no mesmo grupo).

Outros Subgrupos Possíveis:

Se houver outros subgrupos, estes estarão descritos.

Especializações possíveis:

Se houver possibilidade de alguma especialização, serão indicadas neste item.

Tabela:

Situação: exemplo de situação relacionada à Perícia em questão.

Atenuantes: modificadores atenuantes à situação indicada.

Sucessos: quantidade de sucessos necessários para ter sucesso real na ação.

Classificação: classificação do nível de dificuldade da ação referente a situação e atenuantes.

Dificuldade: indicativo em níveis de dificuldade conforme classificação indicada.

Valor: modificador numérico, indicado em porcentagem, a ser aplicado sob o valor da Perícia do personagem.

Nas páginas adiante, segue a lista com algumas Perícias possíveis listadas em ordem alfabética. Em seguida, a cada Perícia, é apresentada tabela com alguns exemplos de dificuldades para testes em algumas circunstâncias.

ANÁLISE DE ESTILO (INT) >> IN

Perícia normalmente possuída por artistas marciais. Permite analisar o estilo do adversário observando suas combinações, guardas, posturas e etc. A análise de estilo só pode ser usada se um oponente está envolvido em um combate. Se houver vários atacantes presentes, terá que escolher um inimigo para observar por rodada. Se obtiver sucesso, receberá bônus de 1 nível (2 níveis se Sucesso Aprimorado e 3 níveis se Sucesso Crítico) nos testes de ataque e defesa contra o adversário analisado toda vez que lhe enfrentar em combate corpo a corpo. No caso de uma falha crítica, o artista marcial provavelmente irá confundir o estilo do adversário (por exemplo, confundir um lutador de Muay Tai com um lutador de Taekwondo) e receber um aumento de 3 níveis de dificuldade em seus testes ataque e defesa contra o alvo.

OBS.: este é um efeito permanente, mas caso o adversário analisado aumente sua Perícia, uma nova análise deve ser feita – isto não é necessário para o aumento do atributo AGI que consequentemente aumenta a Perícia.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Estilos aproximados	x	1	Normal	-	0
Estilos diferentes	x	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40%
Estilos muito diferentes	x	1	Muito Difícil	4 níveis	-80%

ANIMAIS* >> IN

Este grupo de Perícias reflete o tratamento e conhecimento que um personagem tem com relação a animais.

Tratamento de Animais (INT)

Tem bons conhecimentos de veterinária, que lhe permitem tratar de animais feridos ou doentes. Esta é uma versão mais primitiva da Perícia Veterinária, sendo normalmente possuído por trabalhadores rurais sem estudos ou outros que aprenderam apenas com o convívio diário com estes ou mesmo os tratamentos iniciais, funcionando de forma similar como são os Primeiros Socorros para os humanos.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Tratamento de ferimentos leves	x	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Tratar doenças	Leves	3	Normal	-	-
Tratar doenças	Graves	6	Trabalhoso	1 nível	-20
Parto	x	2	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Tratar doenças	Muito graves	12	Difícil	3 níveis	-60
Parto	Com complicações	5	Muito Difícil	4 níveis	-80
Cirurgias	x	2	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Cirurgias	Complexas	6	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Cirurgias	Muito complexas	12	Improvável	7 níveis	-140

Treinamento de Animais (INT)

Sabe como treinar animais domésticos para executar truques simples, como andar, parar, sentar, guardar, atacar etc. Ensinar tarefas mais complexas, como números de circo, resulta maior dificuldade. O treinamento de um animal é algo que exige tempo e disposição. A quantidade de sucessos necessários pode variar conforme o que deseja fazer, sendo feito um teste por dia de treinamento. A quantidade de sucessos necessária é reduzida conforme a inteligência do animal: cada ponto de INT reduz um ponto desse valor de sucessos necessários; por exemplo, se para ensinar um cachorro a sentar são necessários 5 sucessos e tendo um cachorro INT 3, o número final de sucessos necessários serão 2 (5-3).

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Truque simples do dia a dia	Animal doméstico	5	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Truque simples atípicos	Animal doméstico	10	Normal	-	-
Truque simples do dia a dia	Animal selvagem	5	Trabalhoso	1 nível	-20
Truque simples atípicos	Animal selvagem	10	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Ações mais complexas que o normal	Animal doméstico	20	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Ações mais complexas que o normal	Animal selvagem	20	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

Montaria (AGI)

Sabe montar e cavalgar um animal (em geral, cavalos). Também pode usar montaria em animais mais exóticos, como elefantes ou camelos. Montar um cavalo não é o mesmo que montar um elefante. Portanto, o jogador deve especificar qual o tipo de montaria que seu personagem conhece. Cada tipo de montaria é considerado uma Perícia diferente – entretanto pode ser usado, conforme regras de Perícias Aparentadas, para outros tipos de animais.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Cavalgar	x	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Cavalgar em velocidade	x	1	Normal	-	-
Saltar	x	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Cavalgar outro animal	Sem muita diferença	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Cavalgar em velocidade outro animal	Sem muita diferença	1	Difícil	3 níveis	-60
Cavalgar outro animal	Muito diferente	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Cavalgar em velocidade outro animal	Muito diferente	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100

Veterinária (INT) >> TEC

Permite cuidar de animais, conhecendo seu metabolismo e suas funções. Funciona como uma combinação de certos subgrupos da perícia Medicina (Primeiros Socorros, Anatomia, Fisiologia e Cirurgia) sendo aplicada apenas para animais. Pode testar Veterinária para prestar primeiros socorros, fazer diagnósticos, tratamentos e também cirurgia em animais. A Perícia Veterinária também pode ser usada para identificar e classificar animais, similar à Perícia Zoologia (veja a seguir), embora com dificuldade 1 nível maior que esta. Pode também cuidar de pessoas, mas a tarefa será sempre tratada com pelo menos 2 níveis de dificuldade.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Tratamento de ferimentos ou doenças	Leves	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Tratamento de ferimentos ou doenças	Graves	4	Normal	-	-
Parto ou pequenas cirurgias	x	2	Trabalhoso	1 nível	-20
Parto ou pequenas cirurgias	Com complicações	4	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Cirurgias	Complexas	4	Difícil	3 níveis	-60
Cirurgias	Muito complexas	8	Muito Difícil	4 níveis	-80

ARMADILHAS* >> TEC

Capacidade de armar e preparar qualquer tipo de armadilha, desarmar ou consertá-las. Para desarmar ou consertar uma armadilha o personagem deve estar ciente de sua existência. Esta Perícia também pode ser usada para encontrar armadilhas escondidas.

Armadilhas Mecânicas (INT)

Inclui desde simples laços para prender animais até alçapões mecanicamente elaborados. Tudo que envolva mecanismos

puramente mecânicos, mas não tenha relação com dispositivos eletrônicos.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Entender funcionamento de armadilha	Simple	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Criar ou desarmar armadilhas	Simple	1	Normal	-	-
Entender funcionamento de armadilha	Complexa	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Encontrar armadilhas	Escondida	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Criar ou desarmar armadilhas	Complexa	3	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Encontrar armadilhas	Muito escondida	1	Difícil	3 níveis	-60
Entender funcionamento de armadilha	Muito complexa	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Criar ou desarmar armadilhas	Muito complexa	6	Extremamente Difícil	5 níveis	-100

Armadilhas Eletrônicas (INT)

Estas são as armadilhas que começaram a ser usada no final do século XX. Sensores de movimento, presença de calor, cartões magnéticos com senha ou até mesmo verificadores de impressões digitais, de retina ou de DNA são usados para checar se a pessoa é ou não um intruso. Para possuir esta Perícia o personagem **precisa ter no mínimo 30% em Eletrônica e Computação**.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Entender funcionamento de armadilha	Simple	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Criar ou desarmar armadilhas	Simple	1	Normal	-	-
Entender funcionamento de armadilha	Complexa	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Criar ou desarmar armadilhas	Complexa	3	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Criar ou desarmar armadilhas	Muito complexas	2	Difícil	3 níveis	-60
Criar ou desarmar armadilhas	De ponta	3	Muito Difícil	4 níveis	-80
Desarmar armadilhas simples	Sem equipamento	4	Muito Difícil	4 níveis	-80
Desarmar armadilhas complexas	Sem equipamento	6	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Desarmar armadilhas muito complexas	Sem equipamento	8	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Desarmar armadilhas de ponta	Sem equipamento	10	Improvável	7 níveis	-140

ARMAS BRANCAS* (DES/ DES) >> IN

Habilidade de lutar com armas de combate corporal como espadas, facas, maças, cajados etc. Cada arma é considerada um Subgrupo de Perícias e, assim como Perícias de Artes Marciais, são um pouco diferentes das demais. Elas têm duas porcentagens em vez de uma: o valor de Ataque e o valor de Defesa. Algumas armas brancas, por serem aparentadas com outras armas podem ser usadas conforme indicado em *Armas Aparentadas* no capítulo Regras Avançadas. De todas as Armas Brancas, as espadas são as que necessitam maior detalhamento na Perícia, de forma que devem ser especificadas pelo tipo: katana, espada longa, gládio, lança alabarda etc. Esta regra pode ser usada para outras Armas Brancas se o Mestre assim desejar.

Alguns Subgrupos possíveis: Balisong, Bastão, Chakram, Chicote, Espada Chinesa, Espada Cimitarra, Espada Curta/Gládio, Espada Katana, Espada Longa, Espada Montante, Espada Nodashi, Espada Sabre, Espada Wakizashi, Faca, Facão, Foice Curta, Foice Longa, Katar, Kusari-Fundo, Kusarigama, Lança Alabarda, Lança Bi/Tridente, Lança Curta, Lança Longa, Leque, Maça de Armas, Machadinha, Machado, Machado de Guerra, Mangual, Martelo de Combate, Porrete/Clava, San Jie Gun, Tonfa etc.

A TABELA DE ARMAS BRANCAS com exemplos de dificuldades e situações é apresentada no Anexo 1

ARMAS BRANCAS DE ARREMESSO* (DES) >> IN

Como o próprio nome indica, são armas brancas usadas apenas para arremesso ou disparos à distância. Necessitam de uma perícia especial para isso e, assim, é criado um terceiro valor (ataque/defesa/arremesso) ou somente um se quiser apenas o

arremesso (ou mesmo se diferenciar os tipos Ataque, Defesa e Arremesso em cada linha de Perícia na ficha de personagem).

Alguns Subgrupos Possíveis: Adaga de arremesso, Dardo, Chakram, Faca, Facão, Foice Curta, Lança Alabarda, Lança Bi/Tridente, Lança Curta, Lança Longa, Leque, Machadinha, Shuriken etc.

A TABELA DE ARMAS BRANCAS DE ARREMESSO com exemplos de dificuldades e situações é apresentada no Anexo 1

ARMAS BRANCAS DE DISPARO* (DES /0) >> IN

Em geral seguem as mesmas regras que as demais Armas Brancas, mencionadas anteriormente. Entretanto, elas são um pouco diferentes. Toda arma branca de disparo tem defesa 0 – salvo casos especiais em que a Personagem use a arma para desviar ataques (como uma *Habilidade Mundana* – vide Regras Avançadas), talvez com risco da arma se danificar já que não é feita para isso. Ataques feitos com uma Arma Branca de disparo são muito rápidos, e muito difíceis de serem defendidos. Contra um ataque de uma Arma Branca de disparo, normalmente, a única Defesa permitida é esquivar-se – embora com uma dificuldade maior do que seria com uma arma de combate mais próximo.

Alguns Subgrupos Possíveis: Arco, Azagaia, Besta, Funda, Zarabatana etc.

A TABELA DE ARMAS BRANCAS DE DISPARO com exemplos de dificuldades e situações é apresentada no Anexo 1

ARMAS BRANCAS NATURAIS* (DES ou AGI – varia com o tipo) >> IN

São armas naturais como as garras de uma águia ou a mandíbula de um cachorro (no caso usaria AGI ao invés de DES como Atributo base), entre outras possibilidades. As armas naturais apenas podem ser adquiridas por criaturas que pertençam a raças especiais, dotadas destes membros ou com poderes que lhe possibilitem utilizar algo do tipo. O dano provocado por estas varia de uma espécie a outra, ou do tipo de arma natural. Quase todas as armas naturais são baseadas em DES, mas podem existir algumas exceções (especificadas na descrição de cada criatura). A maioria delas permite Ataque e Defesa (DES/DES), mas algumas podem ter Defesa 0 – como Mordida/Mandíbula e, normalmente, Asas. Novamente, este detalhe é especificado na descrição de cada criatura ou arma natural.

Alguns Subgrupos Possíveis: Arpão, Asas, Casco, Chifres, Ferrão, Garras, Presas, Tentáculo etc.

A TABELA DE ARMAS BRANCAS NATURAIS com exemplos de dificuldades e situações é apresentada no Anexo 1

ARMAS BRANCAS DE DEFESA: ESCUDO ou BROQUEL (DES) >> IN

Capacidade de utilizar escudos de qualquer tipo para proteger-se em combate. A vantagem de usar um escudo é que, além de proporcionar uma defesa tão efetiva contra o ataque, o escudo possui um IP próprio. Por outro lado, o escudo mantém uma mão ocupada durante o combate. O escudo também pode ser usado como uma forma de ataque – embora não tenha sido desenvolvido para isso, nesse caso, o personagem pode colocar o valor de ataque ou considerar o valor de defesa com aumento de 2 níveis de dificuldade nos testes.

A TABELA DE ARMAS BRANCAS DE DEFESA com exemplos de dificuldades e situações é apresentada na
TABELA DE DIFICULDADE PARA MANOBRAS DE DEFESA no Anexo 1

ARMAS DE ARTILHARIA* (INT) >> TEC

Reflete a habilidade de um personagem em manobrar e operar armas de cerco. Esta Perícia é usada, normalmente, para ataque em um combate de larga escala.

Alguns Subgrupos Possíveis: Balestra, Canhão (até século XV), Catapulta etc.

A TABELA DE ARMAS DE ARTILHARIA com exemplos de dificuldades e situações é apresentada no Anexo 1

ARMAS DE FOGO* (DES) >> IN

Assim como as Armas Brancas, cada tipo de Arma de Fogo é uma Perícia diferente (um personagem que saiba usar um

revólver não, necessariamente, saberá disparar tão bem com um rifle de precisão), e todas têm DES como seu valor inicial. Um sucesso no Teste desta Perícia indica que o disparo atingiu o alvo visado. As Armas de Fogo, diferente das Armas Brancas, não podem ser usadas para Defesa – salvo situações adversas usando Destreza – e, por isso, elas apenas possuem valor de Ataque. Caso seja usada como defesa ou como um ataque incomum (marretar a cabeça de um alvo com uma coronhada, por exemplo), use as regras de *Habilidades Mundanas* em Regras Avançadas. Esta Perícia também permite que o personagem faça a manutenção adequada de uma arma, mas não permite que a conserte se algum defeito surgir. Na maioria das sociedades o porte de uma Arma de Fogo é proibido. Seu uso é permitido apenas a pessoas treinadas e credenciadas (converse com o Mestre antes de colocar esta perícia para seu personagem).

Alguns Subgrupos Possíveis: Armas Antigas, Armas Pesadas, Escopeta, Metralhadora, Pistola, Revólver, Rifle (inclui os de caça/espingardas ou militar), Submetralhadora etc.

A TABELA DE ARMAS DE FOGO com exemplos de dificuldades e situações é apresentada no Anexo 1

ARMAS DE FOGO: ARREMESSO DE GRANADA (DES) >> IN

Esta é uma Perícia específica para o arremesso de todos os tipos de granadas de mão. A Perícia Arremesso também pode ser usada como substituta para esta Perícia, entretanto, a dificuldade aumenta. Em casos bem ruins, uma granada mal arremessada pode quicar e retornar para quem arremessou, por exemplo.

A TABELA DE ARREMESSO DE GRANADA com exemplos de dificuldades e situações é apresentada no Anexo 1

ARMEIRO (FERREIRO OU CARPINTEIRO) (DES) >> IN

Habilidade para construir e consertar armas brancas como espadas e machados, armaduras, escudos ou armas de fogo e balas. Se possuir Perícia Artífice, subgrupo Ferreiro (para trabalhos em metais) ou subgrupo Carpintaria (para trabalhos em madeira), conforme material utilizado na fabricação do item, com valor inferior ao desta perícia, recebe bônus de 1 nível no teste e, caso seja superior, recebe bônus de 2 níveis. Qualquer arma, armadura ou escudo pode ser fabricado com esta Perícia, contanto que o personagem tenha tempo e todos os materiais necessários. A tabela a seguir dá uma ideia do tempo necessário para se criar armas brancas e armas de fogo – este valor pode ser reduzido dependendo das condições e tempo empregado na produção. Se for apenas consertos, o tempo varia, mas o Mestre pode tomar como por horas (com o mesmo valor numérico) ou até uma média $\frac{1}{4}$ do tempo indicado da construção – embora dependa muito do tipo de dano a ser resolvido.

Armas Brancas e Armaduras	Tempo de Construção	Arma de Fogo e Coletes	Tempo de Construção
Adaga	5 dias	Balas (de pistolas)	10 por dia
Espada Curta	20 dias	Balas (de submetralhadoras)	8 por dia
Espada Longa	30 dias	Balas (de rifles)	5 por dia
Espada de Duas Mãos	45 dias	Balas (de metralhadoras)	2 por dia
Besta Leve	15 dias	Balas (de artilharia pesada)	1 por dia
Besta Pesada	20 dias	Revólver antigo	5 dias
Flechas	10 por dia	Pistola	15 dias
Lança	20 dias	Submetralhadora	20 dias
Machado	10 dias	Rifle	45 dias
Mangual	15 dias	Metralhadora	60 dias
Tridente	20 dias	Artilharia Pesada	80 dias
Armadura de couro	50 dias	Granadas	10 dias
Armadura de Anéis	60 dias	Colete Kevlar	10 dias

Armadura de Malha	60 dias	Balas (canhões em veículos)	10 dias
Armadura de Ferro	65 dias	Armas de feixe ou de alta tecnologia necessitam de conhecimentos em outras perícias ou recebem dificuldades e tempo maior de execução.	
Armadura Completa	80 dias		

Esta tabela acima é apenas uma ideia geral para fabricar armas e armaduras metálicas. Itens de madeira levarão metade deste tempo. A obtenção de matéria prima fica por conta do Jogador. A Perícia Armeiro também pode ser usada para reconhecer e até mesmo avaliar uma arma. Este tipo de teste não requer tempo nem material. A quantidade de sucessos varia com o tempo necessário, sendo $1 + \frac{1}{10}$ do total de dias indicado para a construção, por exemplo se precisa fazer algo que leva 52 dias, considere 1+5 (só eliminar o último valor numérico, no caso o "2" dos "52" indicados) , totalizando 6 sucessos necessários para se completar o trabalho com sucesso, podendo fazer 1 teste a cada dia, mas ao alcançar a quantidade de sucessos necessárias, não se precisa mais de testes. Valores com apenas um número de dias, pode se considerar apenas 1 sucesso necessário.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Com alta tecnologia auxiliando	x	*	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Boas condições e equipamentos adequados	x	*	Normal	-	-
Ferramentas ou peças pouco adequadas	x	*	Trabalhoso	1 nível	-20
Ferramentas ou peças inadequadas	x	*	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Com pouca distração	x	*	Trabalhoso	1 nível	-20
Com muita distração	x	*	Difícil	3 níveis	-60
Com planta/materiais de referência de qualidade	Já fez antes	*	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Com planta/materiais de referência de qualidade	Nunca fez	*	Trabalhoso	1 nível	-20
Com planta/materiais de refer. de baixa qualidade	Já fez antes	*	Trabalhoso	1 nível	-20
Com planta/materiais de refer. de baixa qualidade	Nunca fez	*	Difícil	3 níveis	-60
Com base na memória	Já fez antes	*	Normal	-	-
Com base na memória	Nunca fez	*	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Projeto simples	Já fez antes	*	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Projeto simples	Nunca fez	*	Normal	-	-
Projeto incomum	Já fez antes	*	Trabalhoso	1 nível	-20
Projeto incomum	Nunca fez	*	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Projeto complexo	Já fez antes	*	Difícil	3 níveis	-60
Projeto complexo	Nunca fez	*	Muito Difícil	4 níveis	-80
Projeto de altíssima complexidade	Já fez antes	*	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Projeto de altíssima complexidade	Nunca fez	*	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

*já explicado no parágrafo anterior à tabela sobre quantidade de sucessos necessários.

ARTES*

Apesar de controvérsias diversas sobre o que pode ser considerado Arte, em jogo, esta discussão não tem nenhum efeito, pois uma habilidade, artística ou não, sempre será considerada uma Perícia. Além de serem usadas para produzirem obras, as Perícias de Artes também podem ser utilizadas para avaliar a qualidade ou até a legitimidade de um trabalho artístico relacionado à sua Perícia. Algumas obras podem levar dias, ou até mesmo anos, para serem concluídas. Nestes períodos o Jogador deve realizar vários testes da Perícia, sendo que cada fracasso pode atrasar ainda mais a conclusão desta ou até mesmo levar à estaca zero – uma Falha

Crítica de 100 nem se fala. A quantidade de sucesso necessários e tempo de produção varia com o trabalho e indicado exemplos na tabela mais adiante. Dependendo da quantidade de sucessos atingido, pode definir um término antes do tempo na arte/projeto e/ou a criação de uma grande obra de arte única, muito apreciada e valorizada (por exemplo, uma obra de Leonardo Da Vinci).

>> Toda vez que atingir a quantidade de sucessos necessários para a arte ou projeto, antes do período indicado de tempo de criação, sendo que o **jogador pode fazer um único teste por dia**, o jogador pode definir que terminou o mesmo com uma qualidade mediana ou continuar tentando os testes a cada dia. Se atingir o dobro da quantidade pedida de sucessos ao fim do período máximo indicado (veja exemplos na tabela seguir), conseguiu criar uma obra de arte única. No entanto, como uma Falha Crítica reduz o número de sucesso, também sempre pode ter o risco de acabar fracassando ao tentar algo melhor em qualidade (toda vez que tiver ZERO sucessos e tiver uma Falha Crítica, o projeto não tem mais jeito).

ARTE OU PROJETO	TEMPO DE CRIAÇÃO	SUCESSOS NECESSÁRIOS
Rascunho de projeto	1 dia	1
Projeto muito simples e comum	10 dias	5
Projeto simples	1 mês (30 dias)	10
Projeto incomum	3 meses (90 dias)	15
Projeto complexo	6 meses à 1 ano	20
Projeto de alta complexidade	Acima de 1 ano	30 ou mais
Acima de 1 ano, a cada mês considere +1 sucesso ao total de sucessos necessários		

>> A maioria das artes descritas a seguir seguem a tabela abaixo de exemplo de dificuldades para os testes, salvo algumas exceções que indicaram esta mudança com sua própria tabela.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Fator adverso leve	x	*	Trabalhoso	1 nível	-20
Fator adverso moderado	x	*	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Fator adverso grave	x	*	Difícil	3 níveis	-60
Fator adverso gravíssimo	x	*	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Rascunho de projeto/arte	x	*	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Projetos/arte muito simples e comuns	x	*	Normal	-	-
Projetos/arte simples	x	*	Trabalhoso	1 nível	-20
Projetos/arte incomuns	x	*	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Projetos/arte complexos	x	*	Muito Difícil	4 níveis	-80
Projetos/arte de altíssima complexidade	x	*	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Acelerar processo (metade do tempo)	x	*	Difícil	3 níveis	-60
Acelerar processo (¼ do tempo)	x	*	Extremamente Difícil	5 níveis	-100

*já explicado na tabela genérica de Artes a quantidade de sucessos necessários

Arquitetura (INT) >> TEC

Esta Perícia está relacionada à criação de projetos visuais como paisagismo, urbanismo, construção de casas e projetos de edifícios. A Arquitetura usa conhecimentos que vão desde a Engenharia Civil até a História da Arte, realizando trabalhos com elegância visual, sem deixar de lado a competência técnica.

Artesanato* (DES) >> IN

Os conhecimentos de artesanato permitem o personagem criar peças decorativas de variados tipos de materiais. Estes

objetos em geral representam o local onde vive o artesão, de maneira a construir uma lembrança. É preciso tempo suficiente para produção e venda de seu trabalho. Dentro deste grupo há vários tipos de Arte, e os personagens devem especificar qual delas é que eles praticam. Normalmente estes projetos levam ¼ do tempo indicado na tabela de Artes (1 dia = 6 horas; 10 dias = 2 dias; 1 mês = 1 semana; 3 meses = 22 dias etc.).

Subgrupos possíveis: Acrílico, Madeira, Pedra etc.

Atuação (CAR) >> IN

Reflete a capacidade de interpretação de uma pessoa. Esta Perícia permite o personagem simular emoções, crenças ou um estado de espírito que não é necessariamente o seu. Também pode ser usada para simular sentimentos, tornar seus argumentos mais convincentes ou fingir ser outra pessoa. Pode ser usada em conjunto com outras Perícias como Disfarce e Maquiagem. Quando tentando usar Atuação para enganar um alvo, deve-se fazer um Teste Resistido entre a Atuação e a INT do alvo. Diferente da tabela geral de artes, esta é feita com apenas um único sucesso necessário em cada atuação e não leva em consideração o tempo indicado anteriormente para as demais artes.

Canto (CAR) >> IN

Sabe cantar de modo agradável. Uma boa pontuação nesta Perícia geralmente não significa que o personagem tem uma voz melodiosa, mas que treinou muito para obter uma sonoridade vocal admirável. Fracasso em um teste de Canto geralmente significa que o personagem não contentou a plateia, desafinou ou esqueceu-se da letra. Diferente da tabela geral de artes, esta é feita com apenas um único sucesso (pode até ter mais de um se for um show com várias canções e o Mestre preferir fazer para cada uma) necessário em cada atuação e não leva em consideração o tempo indicado anteriormente para as demais artes.

Crítico de Arte (PER) >> IN

Esta é a interpretação e o reconhecimento das formas de Artes, e não sua realização. A Perícia deve estar ligada a qualquer outra perícia de Artes – o personagem pode ser um crítico literário ou musical, mas não tem como ser um crítico geral. **Sabe todos os conceitos e como avaliar ou mesmo “ensinar” o que pode ser feito de melhor, mas não pode exercer em si a arte** que avalia. Diferente da tabela geral de artes, esta é feita com apenas um único sucesso necessário em cada atuação e não leva em consideração o tempo indicado anteriormente para as demais artes.

Subgrupos possíveis: qualquer de outra arte para indicar a qual é um crítico

Culinária (PER ou DES) >> IN

A habilidade de cozinhar bem. Esta Perícia permite não apenas preparar bons alimentos como também identificar ingredientes de certas receitas. Alguns pratos sofisticados e mais requintados requerem testes mais difíceis. Dependendo da ação, o Atributo base muda, por exemplo, identificar um alimento pelo sabor seria usando PER enquanto cortar rapidamente um vegetal para ganhar tempo seria usado DES. Diferente da tabela geral de artes, esta é feita com apenas um único sucesso necessário em cada prato/refeição e não leva em consideração o tempo indicado anteriormente para as demais artes – não é apresentado um tempo específico, mas leve em consideração que chefes de cozinha em restaurante não levam muito tempo para deixar pratos prontos desde que os ingredientes já estejam prontos. Sempre é possível haver exceções, é claro.

Dança (AGI) >> TEC

Sabe como dançar vários estilos e ritmos. Quanto maior a pontuação nesta perícia mais ritmos e estilos o personagem conhecerá. Entretanto, não existem Perícias separadas para cada ritmo ou estilo musical. Com esta Perícia o personagem simplesmente tem talento com a dança, independente do estilo. Um dançarino pode dominar qualquer dança, se tiver chance de observá-la durante algum tempo. Para se tornar um especialista em um determinado estilo, use regras de Especialização (vide Regras Avançadas). O Mestre pode considerar que a cada 5% de Perícia (sem o bônus de Atributo), o personagem conhece 2 tipos diferentes de estilo de dança. Diferente da tabela geral de artes, esta é feita com apenas um

único sucesso necessário em cada cena de dança e, obviamente, não leva em consideração o tempo indicado anteriormente para as demais artes.

Desenho e Pintura (DES) >> TEC

Reflete habilidade com desenho onde representa formas sobre uma superfície através de linhas e manchas, produzindo uma ilusão profissional. Existem várias técnicas de desenho e pintura: lápis, carvão, óleo, etc. Existem também muitos estilos de desenhos, como realista, cubismo, cartoon, mangá, HQ, comic, barroco, etc. Esta Perícia reflete a capacidade de utilizar qualquer tipo de desenho e pintura, embora o personagem possa ser focado em apenas um estilo, sendo ou não através de uma especialização (vide Regras Avançadas) – o que é mais comum de acontecer.

Escapismo (AGI) >> TEC

Personagens com esta Perícia têm habilidades e técnicas para escapar de algemas, correntes, cordas, camisas de força e outras formas de imobilização por objetos utilizados para lhe prender. Esta Perícia também pode ser usada para escapar de qualquer forma de imobilização, como um abraço de urso, substituindo os habituais testes de FR e AGI (ou Arte Marcial específica) para escapar destas situações. Embora, normalmente, apenas um único sucesso seja necessário, uma sequência de amarrações pode significar um sucesso para cada, ou seja, seria necessário um teste por, no mínimo, a cada 1 minuto para cada amarra ou nó (ou similar).

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Possui gazuas ou instrumentos de corte	x	1	Muito Fácil	Bônus 2 níveis	+40
Preso com cordas	Mal amarradas	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Preso com cordas ou algemas de plástico	x	1	Normal	-	-
Preso com algemas de metal	x	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Personagem restrito fisicamente	x	1	Difícil	3 níveis	-60
Preso com camisa de força	x	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Preso com algemas de contenção	x	1	Improvável	7 níveis	-140

Escultura* (DES) >> TEC

É a arte de produzir figuras tridimensionais moldando barro, madeira, pedra, mármore ou metal. Cada tipo de material é considerado uma Perícia diferente, pois um personagem que sabe esculpir madeira não necessariamente saberá esculpir em metal.

Subgrupos possíveis: Madeira, Barro, Pedra etc.

Fotografia (PER) >> IN

Capaz de operar máquinas fotográficas, conseguir a iluminação, ângulo e foco adequados para uma fotografia. Se tiver acesso ao laboratório, pode também revelar fotos – no caso de fotos digitais, sabe utilizar filtros e modificações básicas de programas para pós-produção das fotos. A Perícia pode ser usada tanto para fotos artísticas quanto jornalísticas. Diferente da tabela geral de artes, esta é feita com apenas um único sucesso necessário em cada fotografia ou mesmo sequência de fotografias para o mesmo intuito (conforme o Mestre achar mais prático) e não leva em consideração o tempo indicado anteriormente para as demais artes.

Ilusionismo (INT) >> TEC

A arte dos "magos mundanos" onde se conhece os procedimentos necessários para preparar e aplicar truques como cerrar pessoas ao meio, fazê-las levitar ou desaparecer. Realizar um número assim exige toda uma preparação, afinal é um truque e não uma magia de verdade. É diferente da Perícia Artes – Prestidigitação, usada apenas com pequenos objetos. A ética dos magos proíbe que o segredo de um truque seja revelado. Diferente da tabela geral de artes, esta é feita com apenas um único sucesso necessário em cada ato de um show (ou mesmo no show todo se o Mestre achar mais prático) e não leva

em consideração o tempo indicado anteriormente para as demais artes.

Instrumentos Musicais* (DES) >> TEC

Reflete a capacidade de utilizar qualquer tipo de instrumento musical. Também permite afinar e corrigir pequenos problemas nos mesmos. Cada tipo de instrumento musical é uma Perícia diferente, pois nem todo personagem que sabe tocar uma guitarra saberá tocar uma flauta. Instrumentos musicais semelhantes (como guitarra, baixo e violão) podem utilizar regras de *Perícias Aparentadas*. Diferente da tabela geral de artes, esta é feita com apenas um único sucesso (pode até ter mais de um se for um show com várias músicas e o Mestre preferir fazer para cada uma) necessário em cada apresentação e não leva em consideração o tempo indicado anteriormente para as demais artes.

Subgrupos possíveis: Acordeão, Afoxé, Agogô, Alaúde, Atabaque, Baixo, Bandolim, Banjo, Batá, Bateria, Berimbau, Berrante, Bumbo, Castanhola, Cavaquinho, Chimbale, Chocalho, Cítara, Clarinete, Contrabaixo, Cuica, Fagote, Flauta, Flautim, Gaita, Gaita de Fole, Guitarra, Harpa, Lira, Oboé, Ocarina, Órgão, Pandeiro, Piano, Pífaro, Pife brasileiro, Pratos, Reco-reco, Repinique, Saxofone, Sino, Surdo, Tambor, Tamborim, Tantã, Teclado, Tom-tom, Triângulo, Trombone, Trompa, Trompete, Tuba, Viola, Violino, Violoncelo, Xilofone, Zabumba etc.

Jardinagem (DES) >> TEC

Refere-se à arte de esculpir em folhas, árvores e flores e criar ambientações através destes recursos naturais. Muito usado nos jardins de casas, mansões e condomínios. Normalmente estes projetos levam ¼ do tempo indicado na tabela de Artes (1 dia = 6 horas; 10 dias = 2 dias; 1 mês = 1 semana; 3 meses = 22 dias etc.).

Joalheria (DES) >> TEC

Sabe como lidar com metais e pedras preciosas. Pode ser usada para avaliar trabalhos envolvendo joias e pedras preciosas. Também pode ser usada para fabricar pequenos utensílios com estes materiais, como anéis, alianças, colares, pulseiras e outros similares, como faria um artífice – na verdade a Perícia Artífice pode ser usada como uma variação de Joalheria. Normalmente estes projetos levam metade do tempo indicado na tabela de Artes (1 dia = 12 horas; 10 dias = 5 dias; 1 mês = 15 dias; 3 meses = 45 dias etc.).

Prestidigitação (DES) >> TEC

Também conhecido como truques de mãos rápidas. Permite realizar pequenos truques tidos como mágicos, mas que na realidade não tem nenhum efeito místico. Inclui truques com cartas de baralho, fazer sumir pequenos objetos, entre tantos outros. Seus movimentos normalmente distraem as pessoas tirando o foco de onde realmente acontece o truque alinhado à um rápido movimento de mãos muito bem treinados (estes usuários são muito bons em furtos, inclusive sendo uma Perícia Aparentada para usar *Punga*). Diferente da tabela geral de artes, esta é feita com apenas um único sucesso necessário em cada truque ou mesmo sequência de truques em um show (conforme o Mestre achar mais prático) e não leva em consideração o tempo indicado anteriormente para as demais artes.

Redação* (INT) >> IN

Sabe produzir textos para qualquer finalidade. Escrever um texto informal como uma carta ou bilhete não requer esta Perícia (para isso use Idiomas – se necessário), apenas trabalhos profissionais. Pode usar a Perícia para escrever poesias, romances, dissertações, reportagens ou livros de RPG. O tempo de preparo também se difere da tabela padrão de Artes, sendo necessário um tempo relacionado ao número de páginas do projeto: considere 1 página por dia para ter uma ideia de quanto tempo precisará para finalizar o projeto, e assim definindo o número de sucessos necessários e 1 teste por dia.

Alguns subgrupos possíveis: Aventura, Drama, Fantasia, Ficção Científica, Infante-Juvenil, Reportagem Jornalística, Romance, Infantil, etc.

ARTES MARCIAIS* (AGI/AGI) >> TEC

Existem vários tipos de artes marciais e cada uma tem seus golpes, estilo e usa as habilidades de forma diferente. Diferente da Perícia Briga, Artes Marciais envolve um estilo de luta, com manobras e, algumas vezes, acrobacias (mas em geral não inclui os efeitos da Perícia Acrobacia). Quando em combate desarmado, um personagem com esta Perícia causa maior dano devido a seus conhecimentos específicos. Variando com cada arte marcial, um personagem pode causar mais dano em um soco, chute ou qualquer outro golpe (vide Regras Avançadas) ou mesmo possuir manobras especiais.

Alguns Subgrupos Possíveis: Aikidô, Arte Militar, Boxe, Capoeira, Full Contact, Hapkidô, Jeet Kune Do, Jiu-Jitsu, Judô, **Karatê, Kendô, Kenjutsu, Kenpô, Kombato, Krav Magá, Kung Fu/Wushu, Luta Greco-Romana, Luta Livre, Muay Thai, Ninjutsu, Sambo, Sanshou, Savate, Sôjutsu, Submission Wrestling, Sumô, Taekwondo, Tai Chi Chuan etc.**

A TABELA DE COMBATE FÍSICO DESARMADO com exemplos de dificuldades e situações é apresentada no Anexo 1

ARTÍFICE* (DES) >> IN

Um artífice é uma pessoa com a habilidade de trabalhar com algum material específico, permitindo-lhe construir ou consertar roupas, móveis, caixas, utensílios, ferramentas, potes, armários ou até mesmo casas (mas não armas – para isso deve-se usar a Perícia Armeiro). Um artífice tem o conhecimento para fabricar e consertar um objeto, mas não a produção. O projeto de uma casa deve ficar para um arquiteto e uma fechadura de uma caixa para um chaveiro. O personagem também pode reconhecer o tipo e a condição em que se encontra um objeto qualquer. Artífice engloba uma enorme quantidade de profissões. Os Subgrupos representam cada uma delas. Para exercer esta Perícia de forma eficiente, o Artífice precisa de equipamentos e materiais adequados para o seu trabalho.

Alguns subgrupos modernos: Carpintaria (Madeira), Costureiro (Tecidos), Coureiro (Couros), Ferreiro (Metais), Pedreiro (Pedras), Sapateiro (Sapatos – Couro Rígido), Eletricista (Fiação elétrica), Encanador (Hidráulica).

Complexidade do Projeto	Tempo de Construção	Complexidade do Projeto	Tempo de Construção
Projeto simples	Até 1D6 horas	Projeto complexo	Até 4D10+3 horas
Projeto incomum	Até 2D10+1 horas	Projeto de alta complexidade	Até 6D10+5 horas

Esta tabela acima é apenas uma ideia geral para fabricar um objeto com base na complexidade de seu projeto. A obtenção de matéria prima fica por conta do Jogador. A quantidade de sucessos varia com o tempo necessário, sendo 1/10 do total de horas indicado para a construção, por exemplo se precisa fazer algo que leva 52 horas, considere 5 (só eliminar o último valor numérico, no caso o "2" dos "52" indicados) sucessos necessários para se completar o trabalho com efetividade, podendo fazer 1 teste a cada hora, mas ao alcançar a quantidade de sucessos necessárias, não se precisa mais de testes. Valores com apenas um número de dias, pode se considerar apenas 1 sucesso necessário.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Com alta tecnologia auxiliando	x	*	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Boas condições e equipamentos adequados	x	*	Normal	-	-
Ferramentas ou peças pouco adequadas	x	*	Trabalhoso	1 nível	-20
Ferramentas ou peças inadequadas	x	*	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Com pouca distração	x	*	Trabalhoso	1 nível	-20
Com muita distração	x	*	Difícil	3 níveis	-60
Com planta/materiais de referência de qualidade	Já fez antes	*	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Com planta/materiais de referência de qualidade	Nunca fez	*	Trabalhoso	1 nível	-20
Com planta/materiais de refer. de baixa qualidade	Já fez antes	*	Trabalhoso	1 nível	-20
Com planta/materiais de refer. de baixa qualidade	Nunca fez	*	Difícil	3 níveis	-60

Com base na memória	Já fez antes	*	Normal	-	-
Com base na memória	Nunca fez	*	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Conserto simples	Já fez antes	*	Muito Fácil	Bônus 2 níveis	+40
Projeto simples	Já fez antes	*	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Conserto simples	Nunca fez	*	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Projeto simples	Nunca fez	*	Normal	-	-
Conserto incomum	Já fez antes	*	Normal	-	-
Projeto incomum	Já fez antes	*	Trabalhoso	1 nível	-20
Conserto incomum	Nunca fez	*	Trabalhoso	1 nível	-20
Projeto incomum	Nunca fez	*	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Conserto complexo	Já fez antes	*	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Projeto complexo	Já fez antes	*	Difícil	3 níveis	-60
Conserto complexo	Nunca fez	*	Difícil	3 níveis	-60
Projeto complexo	Nunca fez	*	Muito Difícil	4 níveis	-80
Conserto de altíssima complexidade	Já fez antes	*	Muito Difícil	4 níveis	-80
Projeto de altíssima complexidade	Já fez antes	*	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Conserto de altíssima complexidade	Nunca fez	*	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Projeto de altíssima complexidade	Nunca fez	*	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

*já explicado no parágrafo anterior à tabela sobre quantidade de sucessos necessários.

AVALIAÇÃO DE OBJETOS* (PER) >> TEC

Capacidade de avaliar corretamente qualquer tipo de item. Apenas observando o objeto. Um personagem com esta Perícia pode dizer quanto vale um quadro, uma joia, uma arma ou outro item qualquer, assim como determinar a autenticidade do mesmo. Testes de Avaliação de Objetos devem ser realizados pelo Mestre em segredo. Objetos reconhecidos ou comuns devem proporcionar um bônus. Caso seja bem-sucedido, o Mestre dá ao Jogador uma noção (ou até mesmo o valor exato) do objeto em questão. No caso de uma falha no Teste, o personagem não consegue avaliar e não tem nenhuma noção sobre o item. No caso de uma falha crítica o item será avaliado de forma completamente errada, mas, normalmente, plausível o suficiente para que o Jogador não desconfie (uma Falha Crítica de 100 o fará acreditar até mesmo em uma avaliação absurdamente improvável).

Alguns subgrupos possíveis: Antiguidades, Gemas, Metais Valiosos (Ouvires), Obras de Arte etc.

Complexidade do Projeto	Tempo Normal	Complexidade do Projeto	Tempo Normal
Objeto comum	1D10 minutos	Objeto incomum e raro	5D10+50 minutos
Objeto incomum	1D10+10 minutos	Objeto comum e muito raro	6D10+60 minutos
Objeto comum e relativamente raro	2D10+20 minutos	Objeto incomum e muito raro	7D10+70 minutos
Objeto incomum e relativamente raro	3D10+30 minutos	Objeto único	8D10+80 minutos
Objeto comum e raro	4D10+40 minutos		

Conforme tabela acima, podemos notar que o tempo de avaliação também varia conforme a raridade do material a ser analisado/estudado. Esse tempo não aumenta a quantidade de sucessos pedidos, mas é um trabalho minucioso em alguns casos, por isso a demora.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFFICULDADE	VALOR
Objeto comum	x	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Objeto incomum	x	1	Normal	-	-
Objeto comum e relativamente raro	x	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Objeto incomum e relativamente raro	x	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Avaliação rápida*	x	1	Difícil	3 níveis	-60
Objeto comum e raro	x	1	Difícil	3 níveis	-60
Objeto incomum e raro	x	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Objeto comum e muito raro	x	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Objeto incomum e muito raro	x	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Objeto único	x	1	Improvável	7 níveis	-140

*A Avaliação Rápida é um tipo de avaliação que pode ser feita em um tempo muito inferior, entretanto tem uma margem de erro de 50%, que pode ser a mais ou a menos do valor médio que realmente vale o produto, sem que o personagem saiba se errou para baixo ou para cima. Isso é algo que pode ser usado para uma avaliação rápida que não tenha muito tempo:

Complexidade do Projeto	<u>Avaliação Rápida</u>	Complexidade do Projeto	<u>Avaliação Rápida</u>
Objeto comum	1 rodada	Objeto incomum e raro	5 minutos
Objeto incomum	1 minuto	Objeto comum e muito raro	6 minutos
Objeto comum e relativamente raro	2 minutos	Objeto incomum e muito raro	7 minutos
Objeto incomum e relativamente raro	3 minutos	Objeto único	8 minutos
Objeto comum e raro	4 minutos		

B

BLEFAR (INT) >> IN

Esta Perícia engloba não somente a capacidade de saber mentir, como parecer crível no que diz. Além disso, um personagem sempre tem a noção do que é crível aos ouvintes mediante às informações que possua – caso alguma circunstância que desconheça torne seu argumento inverossímil, não tem como ele conseguir saber disso mesmo com esta Perícia. É bastante útil em jogos como Pôquer ou mesmo para se safar de enrascadas.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Circunstâncias favoráveis ao seu argumento	x	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Circunstâncias críveis	x	1	Normal	-	-
Circunstâncias improváveis	x	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Alvo desconfia do personagem	x	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Alvo o conhece bem	x	1	Difícil	3 níveis	-60
Alvo o conhece muito bem	x	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100

BRIGA (AGI/AGI) >> IN

Capacidade de defender-se sozinho sem um estilo de artes marciais. A Perícia Briga permite também usar os braços para bloquear ataques. Diferente da Perícia Artes Marciais, a Briga não envolve nenhum estilo, são apenas socos e chutes comuns. Uma Manobra muito específica de uma Arte Marcial recebe aumento de dificuldade ou pode ser proibida pelo Mestre. A Perícia Briga não pode ser usada para bloquear ataques feitos com armas de corte.

A TABELA DE COMBATE FÍSICO DESARMADO com exemplos de dificuldades e situações é apresentada no Anexo 1

CAMUFLAGEM (PER) >> IN

Capacidade de esconder-se ou esconder outra criatura ou objeto em ambientes naturais (como florestas e campos), falsos compartimentos, esconderijos ou coberturas especiais. A Camuflagem geralmente é usada em um Teste Resistido contra a PER (ou Perícia apropriada) de outro personagem, no qual o jogador deixa o teste feito e, dependendo do sucesso terá bônus no momento do Teste Resistido: Sucesso Aprimorado concede 4 pontos de bônus e um Sucesso Crítico concede 8 pontos de bônus ao Teste Resistido do jogador que executou a camuflagem. Geralmente a Perícia Camuflagem também pode ser usada para esconder-se nas sombras ou em outros lugares não naturais embora como uma Habilidade Aparentada. Criaturas ou objetos pequenos (menores que um ser humano) podem se esconder com mais facilidade e recebem redutores de dificuldade em seus testes; enquanto criaturas ou objetos maiores que humanos recebem aumentos de dificuldade em seus testes.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Camuflar objetos pequenos	Com aparato auxiliar	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Camuflar objetos pequenos	Sem aparato auxiliar	1	Normal	-	-
Camuflar objetos de até 1,5m ²	Com aparato auxiliar	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Camuflar objetos de até 1,5m ²	Sem aparato auxiliar	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Camuflar objetos de até 3m ²	Com aparato auxiliar	1	Difícil	3 níveis	-60
Camuflar objetos de até 3m ²	Sem aparato auxiliar	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Camuflar objetos acima de 5m ²	Com aparato auxiliar	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Camuflar objetos acima de 5m ²	Com aparato auxiliar	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

CIÊNCIAS* (INT) >> IN (em algumas circunstâncias ou cenários no qual o nível tecnológico e/ou de estudo das pessoas seja de nível inferior à época moderna, pode ser considerado como **TEC**)

Uma ciência é um grupo de conhecimentos relativos a determinado assunto ou grupo de assuntos. Esses conhecimentos geralmente são obtidos através de estudo – leitura, meditação, observação direta, etc. Como é associada à Inteligência, um personagem com Inteligência 11 teria 11% de chance de associar um livro a seu autor, mesmo sem nunca ter estudado Literatura; ou 11% de chance de prever o clima nas próximas horas, mesmo sem ter feito faculdade de Meteorologia – tudo depende da cultura e ambientação do cenário jogado (tecnologia e conhecimento comum). O valor inicial baseado em Inteligência só deve ser ignorado no caso de personagens analfabetos, que vivem em algum tipo de sociedade arcaica ou em Campanhas que se passem em épocas similares à era da Idade Média, entre outros. A tabela de exemplos de variação de dificuldades apresentada abaixo pode ser usada como base para todas as ciências.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Conhecimento geral	Simple	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Conhecimento geral	Moderado	1	Normal	-	-
Conhecimento geral	Complexo	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Conhecimento detalhado e/ou incomum	Simple	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Conhecimento detalhado e/ou incomum	Moderado	1	Difícil	3 níveis	-60
Conhecimento detalhado e/ou incomum	Complexo	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Conhecimento avançado e/ou obscuro	Simple	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Conhecimento avançado e/ou obscuro	Moderado	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Conhecimento avançado e/ou obscuro	Complexo	1	Improvável	7 níveis	-140

Agricultura

Capacidade de organizar, corrigir e executar qualquer tipo de plantação. Saber como e quando plantar os tipos mais comuns, como estocar os produtos, como combater as pragas e outras atividades diretamente relacionadas.

Anatomia

Estudo do corpo humano em suas formas e partes internas. Sabe a localização exata e precisa de cada órgão interno, osso, nervo ou estrutura do corpo humano.

Antropologia

A rigor, é o estudo do Homem. O enfoque é o Homem enquanto animal e pertencente ao meio ambiente. Desta forma pode conhecer diversas culturas e seus costumes.

Arqueologia

O estudo de fatos a partir de monumentos e instrumentos não escritos. Sabe sobre civilizações antigas, sua cultura e hábitos.

Astronomia

É a ciência de identificar constelações, estrelas, planetas e cometas. Usada apenas para testes de conhecimento mundano, não inclui coisas místicas como determinar o temperamento de uma pessoa de acordo com as constelações e estrelas de seu nascimento (para esta situação veja *Ciências Proibidas*). Como Perícia Aparentada pode usar como *Navegação*.

Botânica

Estuda as plantas, sua forma e sua fisiologia. Sabe identificar diferentes espécies de plantas e determinar se são comestíveis, venenosas, medicinais, etc.

Criminalística

Tem por objetivo a descoberta de crimes e a identificação de seus autores. A criminalística não se aplica em crimes comprovados; ela serve para determinar se um indivíduo é realmente criminoso quando houver dúvida a respeito disso embora com pistas que possam levar ao verdadeiro culpado.

Direito e Jurisprudência

A ciência das normas que regem a sociedade. Representa a chance de um personagem conhecer manobras legais, processos e intimações. Conhece a maioria das leis de sua sociedade, e tem uma noção geral daquelas que não tem conhecimento profundo, possibilitando agir da forma mais correta em cada caso.

Ecologia

Estuda a interação entre os animais de uma mesma espécie, entre animais de diferentes espécies e entre os animais e o meio onde vivem. Sabe que tipo de ambiente uma criatura precisa para viver, que tipo de coisa ela come, quais são seus predadores e sua função no meio em que vive.

Filosofia

Apesar de não ser uma ciência no sentido estrito da palavra, a Filosofia é o estudo do pensamento humano. Conhece os métodos científicos e é capaz de criticar um raciocínio com clareza e objetividade. Para fins de jogo, *Filosofia* é um subgrupo de Ciências.

Física

Ciência da força e do movimento. Investiga os campos, forças e leis fundamentais do comportamento da matéria. Explica a inércia, gravitação e outras leis básicas que regem o universo. Em conjunto com outras Perícias, como Engenharia, por exemplo, pode ajudar a criar aparatos mecânicos mais eficientes.

Genética

Estuda a transmissão de caracteres hereditários – o estudo das características genéticas que passam de pai para filho. Pode cruzar animais para obter novas variedades, ou criar novas espécies através de engenharia genética.

Geografia

Estuda a superfície da Terra, seus acidentes físicos, climas, solos e vegetações. Sabe produzir mapas profissionais e reconhecer lugares através da paisagem.

Geologia

Estudo da origem, formação e transformação do globo terrestre. Conhece minerais, terremotos, vulcões e fósseis.

Heráldica

A ciência dos brasões. Permite reconhecer símbolos da nobreza, das famílias, sinais, brasões, selos e até mesmo um pouco da história que envolve o brasão ou sinal em questão. Heráldica não pode ser usada para compreender sinais secretos.

Herbalismo

O conhecimento das ervas. Perícia que lida com a confecção de poções, venenos e outros compostos derivados de ervas e plantas medicinais. Ela é mais específica que a Botânica, possibilitando manipular muito melhor as ervas e suas propriedades. Um teste normal permite identificar a maioria das ervas e também seus possíveis usos para fins medicinais.

História

O estudo de fatos notáveis ocorridos do longo da história da humanidade (ou até de outras espécies comuns dependendo da ambientação). Tecnicamente a História teve início com a invenção da escrita, há cerca de 4 mil anos do mundo moderno.

Literatura

Conhecimento relativo a obras e autores literários famosos. Sabe sobre grandes escritores e seus trabalhos e pode localizar informações com maior facilidade em bibliotecas, mesmo fora de seu tema foco de conhecimento.

Matemática

Ciência que investiga as relações entre os números. Sabe fazer cálculos matemáticos complexos que podem facilitar outras Perícias em uso em algumas circunstâncias onde se faz suma importância a matemática (avaliado pelo Mestre).

Meteorologia

Ciência que estuda a probabilidade dos variados tipos de climas acontecerem em determinada região. Pode prever o clima nas próximas horas, embora consegue apenas saber a maior probabilidade, sempre pode acontecer de mudar isso, afinal é uma previsão apenas.

Pedagogia

Ciência da educação e do ensino. Sabe como ensinar efetivamente outros assuntos específicos a outras pessoas. Entretanto, deve ter pelo menos 30% na Perícia sobre o assunto que pretende ensinar. Isso pode acelerar o aprendizado para outras pessoas em até metade do tempo normal (Sucesso), 1/3 do tempo normal (Sucesso Aprimorado) ou ¼ do tempo normal (Sucesso Crítico).

Psicologia

Ciência dos fenômenos psíquicos e do comportamento. Conhece o funcionamento da mente humana e pode prever o comportamento de um indivíduo, se tiver informações suficientes sobre ele. Para ser usado isso em meio à um combate, precisaria de informações e estudos prévios sobre o indivíduo, mas poderia, por exemplo, prever se realmente um personagem tem a intensão real de atacar uma pessoa ao ameaça-la através de sua expressão corporal.

Química

Estuda a estrutura e transformações das substâncias. Permite identificar elementos e compostos químicos. Isso poderia até facilitar algumas outras Perícias como Engenharia Química, por exemplo (de certa forma é até fundamental para possuir esta).

Sociologia

Estuda as forças sociais e suas consequências para a vida do homem. Diferente da História, a sociologia é mais voltada para a aplicação na sociedade atual com o objetivo de sanar os eventuais problemas que ela mesma detecta. Muito comum para políticos e líderes de estado, aldeias ou mesmo reinos.

Teologia

Conhecimentos básicos sobre as religiões existentes em seu mundo e em sua época. Princípios básicos, crenças, datas religiosas, símbolos sagrados, exigências e mitos.

Ufologia

O estudo dos OVNI's e seres extraterrestres. Ao contrário da Perícia *Ciências Proibidas*, a *Ufologia* trata apenas de informações publicadas em livros, revistas especializadas e tabloides, disponíveis ao público que quase sempre estão distantes da verdade – embora possa realmente existir informações com alguma fundamentação em alguns casos. A Ufologia não é reconhecida como uma ciência "séria".

Zoologia

Estuda os animais. Pode identificar diferentes espécies de animais e determinar seus hábitos, alimentação, anatomia e comportamento, além de seu parentesco com outras criaturas similares. A Perícia *Zoologia* não pode ser usada para cuidar de animais, embora de forma de Perícia Aparentada possa ser usada para conseguir algum tipo de Primeiros Socorros de forma bem arcaica.

OBS.: Biologia é uma ciência que esta fragmentada em vários Subgrupos como Botânica, Ecologia, Genética, Herbalismo, Veterinária e Zoologia. Por isso, para efeitos de jogo, Biologia não é uma Perícia específica.

CIÊNCIAS PROIBIDAS* (INT) >> TEC

Determina quanto o personagem sabe sobre assuntos alternativos e fora do contexto comum das pessoas. Em altos níveis esta Perícia pode ser perigosa, pois quanto mais uma pessoa conhece sobre o mundo das Ciências Proibidas, mais visado será por aqueles que desejam manter ocultos estes segredos. Assim como a Perícia Pesquisa/Investigação, o uso constante de Ciências Proibidas pode estragar uma Aventura – e não deve ser permitido pelo Mestre o uso excessivo de modo a desequilibrar a crônica ou história principal. Esta Perícia deve ser testada sempre que algo exigir conhecimento sobre coisas escondidas do público. Geralmente um personagem não pode ter pontos nesta Perícia e em seus Subgrupos durante a criação do personagem, apenas com pontos obtidos conforme avança de nível ou com Aprimoramentos específicos – algumas vezes é permitido de acordo com o histórico do personagem. Todas estas limitações geralmente aplicam-se apenas em cenários de horror, onde os mistérios ocultos são um desafio constante aos aventureiros. Em outros cenários, a aquisição destas Perícias pode ser mais fáceis de serem aceitas pelo Mestre.

Importante: a menos que seu personagem tenha um bom background com relação ao sobrenatural, esta Perícia e seus subgrupos normalmente não podem ser comprados com pontos durante a criação do personagem. Pode ser conseguida apenas com certas Vantagens dos Aprimoramentos, ou através da experiência em jogo (pagando com Pontos de Evolução).

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Conhecimento geral	Simple	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Conhecimento geral	Moderado	1	Normal	-	-

Conhecimento geral	Complexo	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Conhecimento detalhado e/ou incomum	Simples	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Conhecimento detalhado e/ou incomum	Moderado	1	Difícil	3 níveis	-60
Conhecimento detalhado e/ou incomum	Complexo	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Conhecimento avançado e/ou obscuro	Simples	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Conhecimento avançado e/ou obscuro	Moderado	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Conhecimento avançado e/ou obscuro	Complexo	1	Improvável	7 níveis	-140

Alquimia

Ciência da antiga ordem das forças da natureza. Permite violar as leis da química, conseguindo assim poções e elixires impossíveis de destilar usando os métodos químicos tradicionais.

Astrologia

Ciência milenar desenvolvida na China. Pode traçar o perfil da pessoa e descobrir possibilidade de futuro próximo dela através do estudo de mapas astrais, posição das constelações e planetas e de datas relevantes como a de nascimento. Nos anos 90, milhares de charlatães misturam-se entre os reais conhecedores da técnica.

Búzios

Conhecimento moderno que teve início há poucos séculos atrás. Método de estudo do futuro originado na África, e trazido ao Brasil pelos escravos praticantes de religiões africanas. É muito respeitado pelos seus descendentes. Assim como a Astrologia, vislumbra um futuro possível.

Extraterrestres*

Conhecimento normalmente aplicado a partir de campanhas modernas. O personagem sabe sobre a existência de um tipo de criatura extraterrestre, sua anatomia, cultura e comportamento. Existe uma Perícia para cada tipo específico de extraterrestre, ou apenas uma Perícia geral sobre o assunto – a qual não entra em detalhes específicos.

Alguns subgrupos possíveis: Noxtenios, Kretalianos etc.

Ocultismo

Conhecimento normalmente aplicado a partir de campanhas modernas – embora possa haver variações em ambientações diversas. Permite reconhecer e até entender um pouco da realidade que se passa à sua volta. Pode ajudar a identificar Rituais, itens místicos, gestos, conhecimentos genéricos de raças sobrenaturais, livros ou fetiches de Magias. Não tem muita especificidade, mas permite entender um pouco de tudo no mundo oculto.

Psionicismo

O conhecimento sobre poderes psíquicos e como identificar pessoas que os possuam. Pode também ser usado para perceber que está sendo afetado por algum poder psíquico ou outra pessoa está, ou mesmo algo no ambiente se de alguma forma estiver tendo algum efeito físico – entretanto, estes dois últimos, sejam mais difícil de perceber.

Raça Sobrenatural*

O personagem sabe sobre a existência de um tipo de criatura sobrenatural, sua anatomia, cultura e comportamento. Existe uma Perícia para cada tipo específico de ser.

Alguns subgrupos possíveis: Anjos, Trolls, Goblins, Celestiais, Demons, Demônios, Azifhs, Gárgulas, Lupinos, Nephilins, Corvius, Vampiros etc.

Rituais

Capacidade de entender a lógica intrínseca por trás da confecção dos componentes de um ritual. Apesar das diferenças,

esta Perícia inclui conhecimentos sobre rituais de diferentes origens (São Cipriano, Marranos, Católicos, Islâmicos, etc.). É uma Perícia OBRIGATÓRIA para Magos na preparação de alguns encantos mais elaborados (saiba mais no suplemento Arkana – O Livro da Magia). Embora não seja exclusivo para Magos, pois este conhecimento pode auxiliar estudantes desta arte a entender, por exemplo, que magia foi aplicada em um ritual e seus efeitos (e talvez formas de “cura”).

Tarô

Conhecimento moderno que teve início há poucos séculos atrás. Possui as mesmas atribuições da Astrologia, mas utiliza cartas no lugar dos mapas astrais. Existem diversas variações no método de leitura.

Teoria da Magia

Existe um sem número de termos e conceitos importantes para o estudioso da Magia. Sem este conhecimento, um Mago terá tremendas dificuldades para estudar as formas e caminhos da Magia. Recomenda-se que todo Mago dedique pontos de Perícia suficiente para que tenha pelo menos 40% nesta perícia, mas um adicional de 5% por nível, sem estes terá dificuldade de aprendizado (saiba mais no suplemento Arkana – O Livro da Magia). Embora não seja exclusivo para Magos, pois a mesma pode auxiliar no entendimento e uso da magia e o personagem poder antecipar, conforme palavras e gestos de um Mago, que tipo de magia será usada, por exemplo.

CONDUÇÃO* (AGI) >> IN

Capacidade em conduzir carroças e veículos automotores. Cada tipo de veículo, seja automotor ou não, é considerado uma Perícia diferente. Personagens que tenham no mínimo 20% em Condução geralmente não precisam realizar testes, pois já estão habituados em condições normais de passeio. Neste caso os testes apenas tornam-se necessários caso o personagem venha a realizar uma manobra mais arriscada ou tenha que conduzir o veículo em uma velocidade muito grande. Normalmente os testes feitos contra um adversário envolvem usar as regras de Tetas Resistidos, conforme já foi explicado em Regras Avançadas, entretanto, até mesmo nestes casos podem haver situações adversas que necessitem um teste da Perícia antes do Teste Resistido (e só com sucesso nela permitir o Teste Resistido); são casos em que as circunstâncias em cena dificultem um teste padrão. Além destes, todos os testes individuais devem ser feitos como qualquer Perícia.

Alguns subgrupos possíveis: Automóveis, Bicicletas, Caminhão, Carro de Corrida, Carroça/Diligência, Hovercraft, Ônibus, Motocicleta, Barco, Lancha, Máquinas Pesadas etc.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Manobras razoavelmente complicadas	Em baixa velocidade	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Parada brusca	Em alta velocidade	1	Normal	-	-
Dirigir por local incomum com poucos obstáculos	Em alta velocidade	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Desvio ou curva (75°)	Em alta velocidade	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Passar por ponto estreito	Em alta velocidade	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Desvio ou curva (até 130°)	Em alta velocidade	1	Difícil	3 níveis	-60
Equilibrar o carro em duas rodas de um lado	Em alta velocidade	1	Difícil	3 níveis	-60
Dirigir por local incomum com muitos obstáculos	Em alta velocidade	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Curva em U	Em alta velocidade	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Drift em curva	Em alta velocidade	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Saltar com veículo sobre um obstáculo	Em alta velocidade	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Saltar com veículo em um local específico	Em alta velocidade	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Passar por ponto muito estreito (tamanho quase exato ou até arranhando o veículo)	Em alta velocidade	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

Como já explicado em Regras Avançadas, alguns veículos já possuem modificadores adicionais devido à dificuldade maior do próprio veículo e estes são aplicados APENAS para manobras fora do comum e indicados como Grau de dificuldade em escala de zero até 5, em que cada número maior indica um modificador. Normalmente, para veículos automotores como **carros manuais** e talvez alguns tipos de **veículos mecânicos avançados com tecnologia à vapor**, por exemplo (estes recebem um adicional de dificuldade de -10%).

CONTORCIONISMO (AGI) >> TEC

A contorção é uma arte tipicamente circense na qual seu objetivo é contorcer ao extremo uma parte do corpo, contorções estas muitas vezes impossíveis para pessoas sem dons naturais e/ou treinamento para tal. Normalmente esta Perícia deve ser adquirida pelo personagem antes de seus 13 anos, pois após este período (no ser humano), a pessoa pode ter mais dificuldades para desenvolver total flexão nas articulações. Um dos mais conhecidos e maiores contorcionistas do mundo, o americano Daniel Browning Smith, conhecido como Rubberboy, pode, por exemplo, deslocar e girar em um ângulo de 360° os dois braços, girar a coluna em 180°, colocar as duas pernas atrás da cabeça (sem ajuda) e mover a coluna ao máximo para trás e para frente a ponto de poder beijar as próprias nádegas. Ele também consegue ficar dentro de uma caixa, mais ou menos do tamanho de um monitor de computador (monitor antigo de tubo), e o mais incrível é que ele consegue mudar a posição do seu coração. Em jogo, poderia também ser usado para se esgueirar em um duto apertado, se desvencilhar de algum tipo de selamento físico (diferente do *Escapismo*, seria algo que afetaria mais o corpo de maneira anatomicamente improvável) etc. Note que em alguns pontos pode se tornar realmente impossível, por exemplo, fazer um homem de 2m e muito musculoso caber em uma mala é impossível por mais que se contorça dentro dela.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Deslocar pequeno osso no corpo	x	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Se esgueirar por local extremamente apertado	x	1	Normal	-	-
Deslocar um braço	x	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Se contorcer para caber em local apertado	Em mala de viagem	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Torcer parte do corpo	Ângulo improvável	1	Difícil	3 níveis	-60
Se contorcer para caber em local apertado	Em pequena mala	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Torcer grande parte do corpo	Ângulo improvável	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Se contorcer para caber em local apertado	Em caixa pequena	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Mudar posição do coração por 10 segundos	Até 10cm	1	Improvável	7 níveis	-140

D

DISFARCE* (INT)

Habilidade de parecer-se com outra pessoa – ou, pelo menos ocultar a própria aparência. Aplica-se apenas à aparência física; para representar outra pessoa, teste a Perícia *Atuação*. Testes de *Disfarce* geralmente são usados em Testes Resistidos contra a PER de outro personagem, especialmente se estiver sendo procurado. O trabalho demora conforme a dificuldade do teste, quanto mais difícil, mais demorado: **Fácil = máximo de 1 minuto; Normal = máximo de 10 minutos; Trabalhoso = máximo de 20 minutos; Razoavelmente Difícil = máximo de 40 minutos; Difícil = máximo de 1h; Muito Difícil = máximo de 1h20min; Extremamente Difícil = máximo de 1h40min; Absurdamente Difícil = máximo de 2h; Improvável = máximo de 2h20min.** Este tempo pode ser reduzido à metade, mas neste caso, o teste precisará de +1 Sucesso adicional e passará a ter aumento de +1 nível de dificuldade além do normal neste teste; se quiser ainda mais rápido, metade da metade do tempo, aplicando sempre +1 em cada (nível e número de sucessos). Um novo teste pode ser feito a cada 5 minutos (se o tempo total for 10 minutos ou menos, considere teste por minuto).

Exemplo: um teste de Disfarce tem aumento de 2 níveis de dificuldade (Razoavelmente Difícil), de forma que, o tempo para se executar o processo de disfarce é de até 40min. Se o personagem precisar terminar antes, ele poderia fazê-lo em 20min, mas a dificuldade seria de 3 níveis (1 a mais) e seriam necessários 2 Sucessos. Se neste mesmo caso quisesse ser mais rápido, em 10min, a dificuldade seria de 4 níveis e precisando de 3 Sucessos (1 a mais além do aumento anterior). Se ainda quisesse ser mais rápido ainda, poderia chegar em 5 minutos com dificuldade de 5 níveis e precisando de 4 Sucessos.

Maquiagem >> IN

Uso de pinturas, máscaras, maquiagens especiais no rosto e em partes do corpo, roupas e acessórios de modo a alterar a aparência da pessoa. Pode inclusive se passar por outra pessoa desta forma (apenas visualmente).

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Agarrar uma caixa e misturar-se aos carregadores que entram em um prédio	x	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Roupas, cabelo e acessórios para imitar alguém	Pessoa qualquer	1	Normal	-	-
Parecer pessoa simples de um local/grupo	Com material	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Parecer pessoa simples de um local/grupo	Com pouco material	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Parecer pessoa importante de um local/grupo	Com material	1	Difícil	3 níveis	-60
Roupas, cabelo e acessórios para imitar alguém	Pessoa conhecida	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Parecer pessoa importante de um local/grupo	Com pouco material	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Roupas, cabelo e acessórios para imitar alguém	Muito conhecida	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

Efeitos Especiais >> TEC

É o uso de sistemas, desde os mais simples até os mais complexos, para mudar o visual da pessoa. Incluem enchimentos, peças de roupas, jogos de luz, perfumes ou até pequenos mecanismos eletrônicos e sofisticados.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Alterar a idade da face (até 20 anos a mais)	x	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Alterar a idade da face (até 50 anos a mais)	x	1	Normal	-	-
Engordar até grande obesidade	x	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Mecanismo de alteração de voz e/ou cheiro	x	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Alteração de máscaras faciais	Pessoa aleatória	1	Difícil	3 níveis	-60
Alteração de máscaras faciais	Pessoa conhecida	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Alteração de máscaras faciais	Pessoa muito conhecida	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Aparência total de alguma monstruosidade	x	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

E

ELETRÔNICA (INT) >> TEC

Capaz de consertar aparelhos eletrônicos como telefones, eletrodomésticos e quaisquer máquinas que funcionem com circuitos complexos. A Perícia *Eletrônica* permite consertar circuitos e aparelhos, mas não construí-los (para isso, usa-se a perícia Engenharia). Apesar disso, pode lidar normalmente com fiações elétricas e desenvolver sistemas simples para casas ou apartamentos. Normalmente são necessários apenas 1 único sucesso, mas um trabalhoso mais demorado que necessite de mais tempo para se completar com inúmeros pontos a serem trabalhados, significam 1 sucesso para cada teste (sendo que, seguindo as regras de múltiplos sucessos, pode reduzir a quantidade de testes necessários conforme melhor qualidade de sucesso nos testes).

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Corrigir fiação caseira	x	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Ajuste de equipamento elétrico	Simple	1	Normal	-	-
Correção/ajuste elétrico de prédio	x	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Ajuste de equipamento elétrico	Incomum	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Correção/ajuste elétrico de local tecnológico	Tecnologia mediana	1	Difícil	3 níveis	-60
Ajuste de equipamento elétrico	Avançado	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Correção/ajuste elétrico de local tecnológico	Tecnologia alta	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Ajuste de equipamento elétrico	Extremamente Avançado	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

ENGENHARIA* (INT) >> TEC

Habilidade de desenvolver e projetar mecanismos complexos tendo como base conhecimentos especializados (científicos) de uma dada área do saber com a sua viabilidade técnico-econômica. Para isso, deve ter pelo menos 20% na Perícia ou subgrupo do assunto desejado: um engenheiro de carros deve ter a Perícia Condução subgrupo Automóveis; um engenheiro eletrônico deve ter a Perícia Eletrônica (e também Computação, se constrói computadores); um engenheiro de armamentos deve ter subgrupos da perícia Armas de Fogo. Além disso, engenheiros costumam possuir diversas ciências relacionadas ao seu campo de trabalho.

Alguns subgrupos possíveis: Aeronáutica, Alimentos, Civil, Computação, Demolições, Elétrica, Eletrônica, Genética, Materiais, Mecânica, Mecatrônica, Naval e química.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Projetar/construir mecanismos muito simples	x	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Projetar/construir mecanismos simples	Comuns	2	Normal	-	-
Projetar/construir mecanismos simples	Incomuns	2	Trabalhoso	1 nível	-20
Projetar/construir mecanismos complexos	Comuns	3	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Projetar/construir mecanismos complexos	Incomuns	3	Difícil	3 níveis	-60
Projetar/construir mecanismos muito complexos	Comuns	4	Muito Difícil	4 níveis	-80
Projetar/construir mecanismos muito complexos	Incomuns	4	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Projetar/construir mecanismos de ponta	Comuns	5	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Projetar/construir mecanismos de ponta	Incomuns	5	Improvável	7 níveis	-140

ESCUTAR (PER) >> IN

Através de um ouvido bem treinado, permite interpretar ou discernir diferentes sons, conversas no meio de uma multidão, vozes atrás de uma porta e coisas assim. Diferente da Percepção usada normalmente, pode identificar melhor sons

específicos, entretanto é uma Perícia usada por mais do que um simples turno de ação, ou seja, não pode ser usada para perceber, rapidamente, um ataque pelas costas, por exemplo.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Discernir uma conversa próxima na multidão	x	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Discernir uma conversa na sala ao lado	x	1	Normal	-	-
Discernir uma conversa na sala ao lado	Com barulho	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Discernir o som alto de um mecanismo	Comum	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Discernir a voz de uma pessoa	Ouvida algumas vezes	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Discernir o som alto de um mecanismo	Incomum	1	Difícil	3 níveis	-60
Discernir a voz de uma pessoa	Ouvida uma vez	1	Difícil	3 níveis	-60
Discernir o som de um mecanismo	Comum	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Discernir uma conversa na sala ao lado	Com muito barulho	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Discernir o som de um mecanismo	Incomum	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Discernir o som baixo de um mecanismo	Comum	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Discernir o som baixo de um mecanismo	Incomum	1	Improvável	7 níveis	-140

ESPORTES* >> IN

Existem vários tipos de Esportes que podem ser selecionados pelo personagem. Podem ser usados em competições, exibições, em casos práticos na aventura ou mesmo em combates. A seguir existem alguns exemplos.

Acrobacia (AGI)

Capacidade de equilibrar-se em pequenas superfícies, andar sobre cordas, fazer malabarismos, saltos mortais ou coisas do tipo. Assim como a Esquiva, a Acrobacia pode ser usada como uma forma de defesa em um combate, pois o personagem pode desviar dos ataques com saltos e movimentos acrobáticos (desviar com um simples movimento já é uma Esquiva, não uma Acrobacia). Em alguns casos, um teste bem-sucedido em Acrobacia poderia, por exemplo, reduzir os danos de uma queda. Se usada **como forma de esquiva**, normalmente (mas nem sempre, pois determinadas circunstâncias em cena podem mudar isso para pior), usar a **Acrobacia teria dificuldade aumentada em -10% na dificuldade sob a dificuldade já aplicada em uma Esquiva** na mesma situação em questão. Se uma situação necessitar mais tempo, considere que a cada minuto ou 5 minutos, um novo teste deva ser feito, sendo levado em consideração a regra de sucessos múltiplos que já daria mais de um sucesso dependendo do resultado do teste.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Cambalhota simples	Sem pressa/pressão	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Equilibrar-se em um galho de árvore	x	1	Normal	-	-
Malabarismo com bolas ou similar	Até 3 itens	1	Normal	-	-
Acrobacia simples por cima de algo	Metade da altura do personagem	1	Normal	-	-
Acrobacia complexa por cima de algo	Metade da altura do personagem	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Malabarismo com bolas ou similar	Até 5 itens	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Acrobacia simples por cima de algo	Igual/próxima à altura do personagem	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Malabarismo com facões	Até 3 itens	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40

Acrobacia complexa por cima de algo	Igual/próxima à altura do personagem	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Equilibrar-se em superfície estreita	x	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Malabarismo com facões	Até 5 itens	1	Difícil	3 níveis	-60
Equilibrar-se em superfície estreita	Escorregadio	1	Difícil	3 níveis	-60
Equilibrar-se em superfície muito estreita	x	1	Difícil	3 níveis	-60
Equilibrar-se em superfície muito estreita	Escorregadio	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Acrobacia simples por cima de algo	Até 2x a altura do personagem	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Acrobacia complexa por cima de algo	Até 2x a altura do personagem	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100

Arremesso* (DES)

Além das modalidades atléticas de arremesso de dardo, disco e peso, o personagem pode escolher o subgrupo Arremesso de Combate, usado para atirar pedras e outros objetos não convencionais – Armas Brancas convencionais de arremesso usam esta Perícia como Aparentada (vide regras). Como nas demais Perícias de ataque, um sucesso no teste indica que o objeto arremessado atingiu o alvo. O arremesso também permite os resultados que causam Dano Aprimorado ou Crítico.

Alguns subgrupos possíveis: de Combate, de lança, de dardo, de disco, de peso etc.

A TABELA DE ARREMESSO com exemplos de dificuldades e situações é apresentada no Anexo 1

Corrida (CON)

Além de competições, pode ser usada para alcançar alvos em fuga ou para superar grandes distâncias mantendo o ritmo e o fôlego sem afetar muito sua Fadiga. Um teste bem-sucedido concede um bônus em sua velocidade (veja Regras Avançadas) e redução da perda de pontos de Fadiga (reduza 1 ponto da perda se for um Sucesso, 2 pontos se for Sucesso aprimorado e 4 pontos se for Sucesso Crítico).

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Corrida curta em velocidade	x	1	Normal	-	-
Corrida média em velocidade	Até 1 minuto	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Corrida longa em velocidade	Até 5 minutos	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Corrida longa (manter fôlego)	Correndo pouco	1*	Difícil	3 níveis	-60
Corrida longa (manter fôlego)	Correndo muito	1*	Muito Difícil	4 níveis	-80

* A cada 5 minutos um novo teste, sendo que a regra de múltiplos sucessos possibilita eliminar em até 2 testes próximos (Sucesso Aprimorado 1 e Sucesso Crítico 2)

Escalar/Alpinismo (FR)

Um teste de força é suficiente para escalar um muro, parede, calha ou outros similares, mas obstáculos mais complexos ou o uso de equipamentos apropriados necessitam desta Perícia. Mais usada para escalar grandes muros, montanhas e outros lugares íngremes com ou sem nenhum equipamento apropriado. A cada 5 metros é necessário 1 teste, podendo ser usada a regra de múltiplos sucessos para poder eliminar 1 ou 2 testes próximos. A tabela abaixo, onde está indicado na descrição com a palavra "assistida" significa com uso de equipamento qualificado.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Escalada para baixo assistida (rapel)	Local simples	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Escalada para baixo assistida (rapel)	Local complexo	1	Normal	-	-
Escalada para cima/horizontal assistida	Local simples	1	Normal	-	-

Escalada para baixo assistida (rapel)	Local muito complexo	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Escalada para cima/horizontal assistida	Local complexo	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Escalada para cima/horizontal assistida	Local muito complexo	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Escalada assistida de cabeça para baixo	(em um teto ou pendurada)	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Com equipamento pouco apropriado	x	1	Difícil	3 níveis	-60
Sem ajuda de equipamento	x	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Superfície simples (cerca de grade)	x	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Superfície: árvore, pedra solta ou montanha de grau leve	x	1	Normal	-	-
Superfície plana (parede de pedras, prédio antigo, montanha de grau moderado)	x	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Superfície escarpada (metal, sem emendas ou montanha de grau avançado)	x	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Superfície escorregadia, molhada ou montanha de grau super avançado	x	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Superfície muito escorregadia (oleosa/engraxada ou tratada com gel)	x	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

Mergulho (CON)

Sabe usar equipamentos de mergulho e se movimentar bem com estes sob a água. Pode ser equipamento básico para mergulho raso (máscara, nadadeiras e snorkel) ou mergulho autônomo (que inclui, entre outras coisas, tanques de oxigênio). Através desta Perícia pode lidar com maior eficácia no controle de flutuabilidade (subir ou descer apenas com o uso correto da respiração), navegação subaquática (planejamento do mergulho, evitar gasto de energia ou evitar áreas mais perigosas), mergulho profundo (até 40m) e mergulho técnico (acima de 40m de profundidade, entre diversas características muito avançadas). Qualquer ação física executada debaixo d'água exige um teste desta Perícia para que não haja grandes redutores nas ações dos personagens (visto em Regras Avançadas). **A cada 5 ou 10 minutos é necessário 1 teste, podendo ser usada a regra de múltiplos sucessos para poder eliminar 1 ou 2 testes próximos.**

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Mergulho raso	Com equipamento	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Mergulho raso	Sem equipamento	1	Normal	-	-
Mergulho autônomo até 18m	Com equipamento	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Mergulho autônomo até 18m	Sem equipamento	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Mergulho autônomo até 30m	Com equipamento	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Mergulho autônomo até 30m	Sem equipamento	1	Difícil	3 níveis	-60
Mergulho autônomo até 40m	Com equipamento	1	Difícil	3 níveis	-60
Mergulho autônomo até 40m	Sem equipamento	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Mergulho Técnico até 50m	Com equipamento	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Mergulho Técnico até 50m	Sem equipamento	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Mergulho Técnico acima de 50m	Com equipamento	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Mergulho Técnico acima de 50m	Sem equipamento	1	Improvável	7 níveis	-140

Mergulho noturno com equipamento visual	Pouca luminosidade	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Mergulho noturno com equipamento visual	Escurecimento total	1	Difícil	3 níveis	-60
Mergulho noturno sem equipamento visual	Pouca luminosidade	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Cavernas estreitas	x	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Cavernas bem estreitas	x	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Cavernas muito estreitas	Tirando cilindro	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

Natação (AGI)

A habilidade não precisa ser testada em locais sem correnteza ou ondas, necessitando somente ter pontos gastos nesta Perícia. Caso precise nadar em correnteza e/ou salvar alguém que não sabe nadar, a tarefa já pode se tornar mais difícil e complicada. Personagens que estejam carregando muito peso também sofrem penalidades nos testes (detalhes apresentados em Regras Avançadas).

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Nadar em mar calmo e sem correnteza	Sob tensão	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Correnteza leve	x	1	Normal	-	-
Correnteza leve	Sob tensão	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Correnteza razoavelmente forte	x	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Correnteza razoavelmente forte	Sob tensão	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Correnteza forte	x	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Correnteza forte	Sob tensão	1	Difícil	3 níveis	-60
Correnteza muito forte	x	1	Difícil	3 níveis	-60
Correnteza muito forte	Sob tensão	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Correnteza extremamente forte	x	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Correnteza extremamente forte	Sob tensão	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Carregar pessoa ou objeto maior adicional	Peso inferior ao seu	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Carregar pessoa ou objeto maior adicional	Peso próximo ao seu	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Carregar pessoa ou objeto maior adicional	Peso até 2x superior	1	Difícil	3 níveis	-60
Carregar pessoa ou objeto maior adicional	Peso até 3x superior	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Carregar pessoa ou objeto maior adicional	Peso até 4x superior	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100

Paraquedismo (AGI)

Conhece todo o procedimento e como efetivar saltos de aeronaves, ou precipícios, fazendo uso de um paraquedas para diminuir sua velocidade de queda, sendo possível realizar saltos de grandes altitudes sem sofrer danos corporais. Permite também conhecer todo o processo de manutenção e preparo dos materiais usados.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Preparar material para salto	x	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Preparar material para salto	Danificado levemente	1	Normal	-	-
Salto simples ou duplo	x	1	Normal	-	-
Salto simples ou duplo	Vento leve	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Salto simples ou duplo	Vento moderado	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Salto simples ou duplo	Vento forte	1	Difícil	3 níveis	-60

Salto simples ou duplo	Vento muito forte	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Salto simples ou duplo	Vento extremo	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Movimentos artísticos simples (Freestyle)	x	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Movimento aéreo em queda livre	x	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Wingsuit*	Simple	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Skysurf* ²	Simple	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Pouso certo	Área de até 10m	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Wingsuit*	Alguns obstáculos	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Acrobacias aéreas (Freely)	x	1	Difícil	3 níveis	-60
Skysurf* ²	Com manobras	1	Difícil	3 níveis	-60
Wingsuit*	Muitos obstáculos	1	Difícil	3 níveis	-60
Base Jump* ³	x	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Acrobacias aéreas (Freely)	Muito complexas	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Pouso certo	Área de até 5m	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Pouso certo	Área de até 3m	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Pouso certo	Área de até 1,5m	1	Improvável	7 níveis	-140

* Uso de traje especial que tem um tipo de asas (Patágló) que possibilita o usuário planar por longas distâncias conforme sua habilidade

*² Modalidade de salto com uma prancha adaptada e bem parecida com o surf marítimo

*³ Modalidade de salto de um morro, prédio, ponte, ou similares, no qual o tempo até a abertura do paraquedas é bem reduzido

Salto (AGI)

Perícia geralmente usada apenas para competições, mas também compradas por aqueles que se utilizam muito desta em combates. Possui ainda as modalidades de salto em altura, em distância, triplo (Salto com vara seria uma Perícia específica devido ao uso de um utensílio específico). Pode ser usada a regra de especialização nas modalidades.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Cadeira	x	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Muro ou obstáculo	Metade do seu limite de salto	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Muro ou obstáculo	Acima da metade do seu limite de salto	1	Difícil	3 níveis	-60
Sem corrida para dar impulsão	x	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Com ferimento no tronco incomodando	x	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Com ferimento na perna incomodando	x	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Com ferimento na perna incomodando	Afeta o movimento	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Com ferimento na perna incomodando	Afeta muito o movimento	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100

Outros subgrupos possíveis de Esporte: Basquete (DES), Canoagem (CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Patins (AGI), Pesca (PER), Salto Ornamental (AGI), Skate (AGI), Snowboard (AGI), Tênis (DES) e Voleibol (DES).

OBS.: Algumas Perícias como, por exemplo, Artes Marciais, embora seja considerada Esporte, é tratada à parte por ser um pouco mais complexa.

ESQUIVA (AGI) >> IN

Com algum treinamento, é possível a qualquer pessoa aprimorar seus reflexos de modo a se desviar, de maneira mais hábil, de golpes e objetos arremessados contra si ou de golpes corpo a corpo. Esta Perícia usa tanto a técnica quanto os instintos treinados para se safar de um ataque e, desta forma, se torna mais eficiente que usar somente os reflexos naturais para se desviar (AGI). Normalmente só deve ser permitida para personagens que tenham algum tipo de Arte Marcial.

A TABELA DE ESQUIVA com exemplos de dificuldades e situações é apresentada no Anexo 1

ETIQUETA* (CAR) >> TEC

Permite o personagem saber como falar, vestir-se e comportar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas, bailes e discussões diplomáticas. Um teste bem-sucedido de Etiqueta não garante que vá se livrar de uma encrenca, mas pelo menos evita que seja mal interpretado. A Perícia garante apenas que diga as coisas de maneira correta. O conteúdo do diálogo deve ser resolvido através da atuação do jogador por seu personagem. Em geral a *Etiqueta* pode ser usada em qualquer situação que envolva o comportamento. Deve ser definida por casa subgrupo e não de forma geral.

Alguns subgrupos possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Se portar em ambiente público	X	1 ou mais	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Falar adequadamente em conversa casual	X	1 ou mais	Normal	-	-
Portar-se e/ou falar em um ambiente social	X	1 ou mais	Trabalhoso	1 nível	-20
Portar-se e/ou falar em uma festa ou evento	X	1 ou mais	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Portar-se e/ou falar em momento de refeição	X	1 ou mais	Difícil	3 níveis	-60
Portar-se e/ou falar em situação incomum	X	1 ou mais	Muito Difícil	4 níveis	-80
Portar-se em situação complicada	X	1 ou mais	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Portar-se em situação muito complicada	X	1 ou mais	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Portar-se em situação extremamente complicada	X	1 ou mais	Improvável	7 níveis	-140

EXPLOSIVOS (INT) >> TEC

Habilidade de armar e desarmar bombas, mas não construí-las (para isso precisaria também da Perícia *Engenharia* com o subgrupo apropriado e, dependendo do tipo de explosivo, mais de uma Perícia específica). Um teste bem-sucedido permite deduzir o local provável onde uma bomba possa estar escondida ou calcular o lugar exato onde um explosivo deve ser depositado para uma demolição segura. Quanto mais complexo o mecanismo mais difícil será desenvolvê-lo ou desativá-lo. Permite especializações como Demolição Subaquática, Demolições Arquitetônicas, Destruição de Veículos etc. Normalmente um único sucesso é suficiente para desarmar uma bomba, com tempo que varia de 1 rodada a 3 minutos, entretanto, bombas mais complexas podem demandar mais de um ponto de desarme, necessitando de 2 até 10 sucessos para o desarme, assim necessitando de um teste a cada rodada/10 segundos.

Importante: esta Perícia exige que o personagem tenha um background justificando ter estes conhecimentos.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Armar/desarmar bombas caseiras simples	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Armar/desarmar bombas comuns	X	1	Normal	-	-
Identificar possíveis locais de uma bomba	Em veículo	1	Normal	-	-
Armar/desarmar bombas caseiras complexas	X	1 ou 2	Trabalhoso	1 nível	-20
Identificar possíveis locais de uma bomba	Em casa	1	Trabalhoso	1 nível	-20

Armar/desarmar bombas incomuns	X	1 a 3	Razoavelmente Dificil	2 níveis	-40
Identificar possiveis locais de uma bomba	Em mansão	1	Razoavelmente Dificil	2 níveis	-40
Armar/desarmar bombas complexas	X	2 a 5	Dificil	3 níveis	-60
Identificar possiveis locais de uma bomba	Em prédio	1	Dificil	3 níveis	-60
Armar/desarmar bombas muito complexas	Tecnológicas	2 a 6	Muito Dificil	4 níveis	-80
Identificar possiveis locais de uma bomba	Em condomínio ou shopping	1	Muito Dificil	4 níveis	-80
Armar/desarmar bombas de alta complexidade	Tecnológicas	2 a 8	Extremamente Dificil	5 níveis	-100
Identificar possiveis locais de uma bomba	Em uma cidade	1	Extremamente Dificil	5 níveis	-100
Armar/desarmar bombas de alta complexidade	Tecnológicas	3 a 10	Absurdamente Dificil	6 níveis	-120
Identificar possiveis locais de uma bomba	Em um Estado	1	Absurdamente Dificil	6 níveis	-120
Identificar possiveis locais de uma bomba	Em um país	1	Improvável	7 níveis	-140

F

FALSIFICAÇÃO* (INT) >> TEC

Técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos. Para falsificar um item de forma eficiente o personagem **deve ter no mínimo 30% na Perícia correspondente**. Por exemplo, falsificações de documentos exigem que o personagem tenha pelo menos 30% em *Escrever* no Idioma utilizado, enquanto falsificar obras de arte exige do personagem um mínimo de mínimo 30% na Perícia de *Artes* correspondente (por exemplo, *Desenho e Pintura*, *Escultura*, *Joalheria* entre outras). Uma falha em um teste de falsificação indica que não conseguiu criar uma cópia satisfatória e não será capaz de enganar alguém que já tenha visto a peça original. O teste da Perícia *Falsificação* é feito em segredo pelo Mestre. Algumas vezes pode ser usada em um Teste Resistido contra a Perícia Avaliação de Objetos, para que outra pessoa possa identificar o item falso. O tempo para uma falsificação pode levar de 10 minutos até dias, ou mesmo semanas e meses, tudo depende do que se deseja falsificar, entretanto, a quantidade de sucessos aumenta conforme a complexidade (vide exemplos abaixo), sendo feito um novo teste a cada hora (para trabalhos de horas), a cada dia (para trabalho de alguns dias), a cada 5 dias (para trabalhos de até 2 meses) e a cada semana (para trabalho de +de 2 meses).

Alguns subgrupos possíveis: Documentos, Esculturas, Fotografia, Joalheria, Pinturas.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Objeto extremamente simples e comum	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Objeto simples e comum	X	1	Normal	-	-
Objeto incomum	X	1 a 2	Trabalhoso	1 nível	-20
Objeto de baixa raridade ou complexidade	X	2 a 3	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Objeto razoavelmente raro ou complexo	X	3 a 4	Difícil	3 níveis	-60
Objeto raro ou complexo	X	4 a 5	Muito Difícil	4 níveis	-80
Objeto de muito raro ou complexo	X	5 a 6	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Objeto de extremamente raro ou complexo	X	6 a 7	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

FURTAR (DES) >> IN

Também chamado *Punga*, é a habilidade de retirar objetos da posse das pessoas sem que elas percebam. De forma inversa, também pode ser usada para colocar objetos em uma pessoa sem que ela perceba. Os testes de *Furtar* geralmente serão feitos como um Teste Resistido contra a PER da vítima, sendo que a complexidade da ação pode exigir um teste padrão antes do Teste Resistido contra a vítima (sempre que o teste tiver dificuldade acima de Normal).

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Colocar objeto bem pequeno em roupa cheia de bolsos	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Colocar objeto pequeno em roupa cheia de bolsos	X	1	Normal	-	-
Pegar objeto pequeno sabendo onde está	X	1			
Pegar uma carteira ou similar em bolso	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Implantar objeto do tamanho de uma carteira	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Pegar uma carteira ou similar em bolso	Bolso apertado	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Pegar envelope, livro ou similar	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Implantar objeto do tamanho de uma carteira	Bolso apertado	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Implantar objeto do tamanho de um livro	X	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Pegar relógio ou pulseira no pulso de uma pessoa ou colar em um pescoço	X	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Pegar uma peça de roupa leve ou íntima (cortando-a ou desabotoando-a)	X	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

FURTIVIDADE (AGI) >> IN

Enquanto a Camuflagem é usada para esconder-se sem se movimentar, a Perícia Furtividade permite manter-se oculto nas sombras, mover-se sem produzir qualquer ruído e até mesmo usar de formas e truques para despistar perseguidores, seja se escondendo em meio a uma multidão, virando algumas esquinas etc.. Algumas vezes é usado em conjunto com Camuflagem. Normalmente só precisa de um único sucesso, mas como em diversas situações pode ser feito com Teste Resistido contra a Percepção dos demais (NÃO se aplica em despistar rastreadores), poderá ser necessário testes por cada minuto, circunstância ou mesmo a cada rodada (depende das circunstâncias em cena e lógica).

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Esconder-se no meio de uma multidão	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Esconder-se em ambiente escuro	X	1	Normal	-	-
Despistar visualmente perseguidor	Em floresta	1	Normal	-	-
Passar despercebido	Piso liso	1	Normal	-	-
Esconder-se em ambiente parcialmente escuro	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Passar despercebido	Piso com folhas/gravetos	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Despistar rastreador em campo aberto	Piso de terra	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Despistar visualmente perseguidor em rua	Movimentada	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Despistar rastreador em campo aberto	Piso de areia	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Despistar rastreador em campo aberto	Em floresta	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Passar despercebido	Piso barulhento ou com pedras	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Despistar visualmente perseguidor em rua	Pouco movimentada	1	Difícil	3 níveis	-60
Passar despercebido	Piso com poças de água pelo chão	1	Difícil	3 níveis	-60
Despistar rastreador em campo aberto	Em floresta densa	1	Difícil	3 níveis	-60
Despistar rastreador em campo aberto	Piso com lama	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Despistar visualmente perseguidor em rua	Deserta e com muitos obstáculos	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Despistar visualmente perseguidor em rua	Deserta e com poucos obstáculos	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Despistar visualmente perseguidor em rua	Deserta	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

IDIOMAS* (INT) >> TEC

Esta Perícia é dividida em duas partes: Escrita e Pronúncia. O Jogador deve escolher uma delas para ser a que tem mais facilidade e gastar pontos somente nela, sendo a outra representada com metade do valor da primeira (o gasto só é contabilizado na de maior valor). Entretanto, a pontuação da segunda pode ser aumentada com Pontos extras, embora nunca possa ultrapassar o valor da que tem mais habilidade. Cada idioma é tratado como uma Perícia separada e única. Todos os personagens sabem falar, ler e escrever sua língua nativa (com exceção dos analfabetos que somente falam), com valor igual a 30% (sem custo em Pontos de Perícia), sendo a Pronúncia o seu valor principal. Essa marca pode ser melhorada com Pontos de Perícia, de forma normal.

Alguns subgrupos possíveis: Africâner, Albanês, Apache Ocidental, Alemão, Árabe, Austríaco, Basco, Bengalês, Búlgaro, Cambojano, Cantonês, Cheyenne, Chinês/Mandarim, Coreano do Norte, Coreano do Sul, Croata, Curdo, Escocês, Eslovaco, Esloveno, Espanhol, Filipino, Finlandês, Francês, Grego, Hebraico, Hindi, Hindu, Holandês, Húngaro, Inglês, Irlandês, Italiano, Japonês, Navajo, Norueguês, Polonês, Português, Romeno, Russo, Sérvio, Sueco, Tailandês, Tibetano, Turco, Vietnamita, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos pelo mundo.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Resposta de uma palavra	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Conceito universal (fome, função corporal etc.)	X	1	Normal	-	-
Pergunta simples ("qual a direção do museu?")	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Conversa básica trivial	X	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Conversa social razoavelmente complexo	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Conversa social moderadamente complexa	X	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Conversa social complexa	X	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Conversa social extremamente complexa	X	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Assunto técnico ou culturalmente avançado	X	1	Improvável	7 níveis	-140

IDIOMAS ANTIGOS* (INT) >> TEC

As línguas antigas constituem uma base importante para o conhecimento, na medida em que muitos livros de ocultismo foram escritos há milênios e jamais foram traduzidos. Para estes idiomas, ler/escrever é mais fácil do que falar, na medida em que é difícil (e em alguns casos, até mesmo perigoso) encontrar alguém que saiba a pronúncia correta das palavras. **Use a mesma tabela apresentada em *Idiomas***, embora considere que para se pronunciar de forma perfeitamente correta, o teste possui aumento de 1 nível de dificuldade a mais.

Alguns subgrupos possíveis: Aramaico, Egípcio Arcaico, Gaulês, Grego Antigo, Hebraico Antigo, Hieróglifos (especificar origem e período), Latim etc.

INFORMÁTICA* (INT) >> TEC

Permite saber como manipular computadores. Embora pareça algo relativamente simples, está dividida em Subgrupos. Perceba que o Subgrupo Computação não só é algo básico para a maioria dos subgrupos como pode ser usado com dificuldades maiores para executar algumas funções mais básicas dos demais subgrupos. Além disso, para qualquer outro Subgrupo poder ser adquirido, deve ter um mínimo de 30% em Computação.

Computação

A habilidade mais comum que concede o conhecimento para operar um computador. Também pode ser usada para ações de

pesquisa na internet. Um teste bem-sucedido permite encontrar textos, figuras, arquivos, programas e outros itens que podem ser encontrados na rede mundial de computadores. Pode operar e até mesmo resolver questões de software base do sistema. Cada ação complexa leva em média 1D10x10 minutos para ser completada, salvo ser uma rápida consulta em um computador (neste caso o tempo deve ser avaliado pelo Mestre). Pode ser usado, até certo ponto, para substituir os demais subgrupos, mas sempre como uma Perícia Aparentada e sempre limitando o que pode ser feito (por exemplo, não poderia hackear um computador empresarial cheio de proteções) – considere os exemplos das demais tabelas dos outros subgrupos sempre com 4 níveis a mais do que indicado, sendo o Mestre a avaliar o que pode ser permitido ou não.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Operações simples e cotidianas	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Operações simples e incomuns	X	1	Normal	-	-
Operações levemente complexas	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Operações complexas	X	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Operações bem complexas	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Operações muito complexas	X	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Operações extremamente complexas	X	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Operações muito técnicas e complexas	X	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

Hacker

É a arte de penetrar em sistemas de segurança caseiros ou de companhias, centrais do governo ou quaisquer outras redes **consideradas "impenetráveis"**. Utilizam-se técnicas experimentais para se descobrir códigos de acesso com as mais variadas finalidades. Assim, é possível obter informações sobre pessoas, operações financeiras e movimentos de tropa. Com esta Perícia também pode ser usado para o desenvolvimento de vírus virtuais ou em formas de anular/eliminar ou pelo menos apaziguar/retardar seus efeitos. Alguns sistemas avançados de grandes corporações podem ter mais de um firewall, sendo necessário mais do que um único sucesso para poder ultrapassar suas defesas. **A criação de vírus e seu "nível de poder" é definido pelo seu resultado e a dificuldade do teste de criação, tendo a mesma dificuldade do teste acrescido de +1 nível se for um Sucesso Aprimorado e de +3 níveis se Sucesso Crítico, conforme o resultado do teste do criador deste vírus.**

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Hackear computador caseiro e sem Antivírus ou Firewall	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Hackear computador caseiro com Antivírus e Firewall	X	1	Normal	-	-
Hackear computador caseiro com proteção fortificada	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Hackear computador empresarial com sistema de defesa padrão	X	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Hackear computador empresarial com sistema de defesa médio	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Hackear computador empresarial com sistema de defesa forte	X	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Hackear computador empresarial com sistema de defesa avançado	X	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Hackear computador empresarial com sistema de defesa muito avançado	X	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

Programação

Criar programas de computador, com linguagens numerosas, complexas e em constante atualização. Com este Subgrupo pode criar seus próprios programas para as mais diversas finalidades. Quanto mais complexo um programa mais tempo leva para ser desenvolvido (média 1D10x10 minutos) e mais difícil será o teste a ser realizado. Permite especializações nas diversas linguagens e/ou áreas existentes no mercado (Oracle, Cloud, PHP etc.). Também pode ser usado em conjunto com a Perícia Hacker e, desta forma, desenvolver sistemas ou vírus de alta complexidade para serem usados em computadores inimigo; no caso de vírus, usado em conjunto, considere que o Sucesso já soma +1 nível de dificuldade para que outra pessoa possa lidar com o vírus, +2 níveis se for um Sucesso Aprimorado e +4 níveis se for Sucesso Crítico.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Linguagem/programação básica	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Linguagem/programação simples	X	1	Normal	-	-
Linguagem/programação incomum	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Linguagem/programação levemente complexa	X	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Linguagem/programação complexa	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Linguagem/programação muito complexa	X	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Linguagem/programação extremamente complexa	X	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Linguagem/programação muito técnica e complexa	X	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

Programação Gráfica

Conjunto de programas de edição gráfica, incluindo imagens estáticas (fotos, slides etc.) e em movimento (vídeos), assim como criação de websites. Esta normalmente é uma Perícia para fins de complemento de background do personagem, mas também pode ser usada para situações do tipo de criação efeitos visuais.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Criações básica e simples	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Criações simples	X	1	Normal	-	-
Criações incomuns	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Criações levemente complexas	X	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Criações complexas	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Criações muito complexas	X	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Criações extremamente complexas	X	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Criações muito técnicas e complexas	X	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

Manutenção

Usado para manutenção, reparo, configuração e montagem de computadores, relacionado exclusivamente e unicamente ao hardware. Pode até ampliar as capacidades de um computador por um tempo se fizer algumas modificações.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Trocar/instalar/desinstalar peça padrão	De uso comum	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Montar/desmontar PC caseiro	X	1	Normal	-	-
Upgrade em PC caseiro	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Trabalho em PC empresarial	X	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40

Trabalho em computador avançado	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Trabalho em rede de computadores	X	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Trabalho em computador de alta tecnologia	Nível alto na ambientação usada	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Trabalho em computador de alta tecnologia	No nível mais alto da ambientação	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Trabalho em computador de altíssima tecnologia	Além do nível mais alto da ambientação	1	Improvável	7 níveis	-140

J

JOGOS* >> IN

O personagem conhece os fundamentos de uma determinada categoria de jogo (não se aplica a esportes: para isso, usa-se a Perícia de Esportes correspondente). Um teste bem-sucedido permite aprender as regras de um jogo em uma rápida explicação ou um pouco de observação. Pode também ser usado para trapacear sem que o oponente perceba sua movimentação (embora seja usado como um Teste Resistido).

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Aprender novas regra com variável do jogo	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Jogadas básicas	X	1	Normal	-	-
Trapacear levemente	X	1 ou mais	Trabalhoso	1 nível	-20
Jogada estratégica de moderada importância	X	1 ou mais	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Blefe simples	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Trapacear fortemente	X	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Blefe avançado	X	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Jogada estratégica de alta importância	X	3	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

Cartas (PER)

Conhece a maioria dos jogos clássicos de baralho (pôquer, bridge, truco, 21 etc.), bem como os recentes jogos de cartas colecionáveis (trading card game).

Tabuleiro (INT)

Sabe jogar xadrez, gamão, Banco Imobiliário e outros jogos de estratégia que usam tabuleiros, assim como diversos board games mais modernos.

Videogames (DES)

É fera em videogames domésticos, de computador e mesmo os arcades.

RPG (INT)

Não precisa explicar, precisa?

L

LEGISLAÇÃO* (INT) >> IN (em alguns cenários, considerado TEC)

Indispensável ao advogado ou policial. Usado por um advogado com a função de defender os inocentes de processos injustos, prender criminosos ou proteger seu cliente. Nos três casos, o advogado precisa ter os conhecimentos adequados dos processos legais e da legislação para que possa ajudar seu cliente, seja uma pessoa, uma empresa ou a própria sociedade. As especializações ficam por conta das áreas de atuação, cujas estruturas legais variam tremendamente. Um advogado que conhece leis comerciais não será, necessariamente, a melhor opção para defender alguém de uma acusação de assassinato.

Situações que tenham rivais (um defende e outro "ataca", provavelmente deverá haver Teste Resistido).

Alguns subgrupos possíveis: Comercial, Civil, Governamental, Internacional, Criminalista etc.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Conhecimento base	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Conhecimento e ação simples	X	1	Normal	-	-
Conhecimento e ação levemente complicada	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Conhecimento e ação complicada	X	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Conhecimento e ação bem complicada	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Conhecimento e ação muito complicada	X	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Conhecimento e ação extremamente complicada	X	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100

LINGUAGENS CODIFICADAS* >> TEC

Linguagem não convencional, usada em situações particulares, quando a comunicação vocal não é possível ou desejada. Uma falha crítica muda o conteúdo da mensagem a ser compreendida ou comunicada.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Resposta de uma palavra	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Conceito universal (fome, função corporal etc.)	X	1	Normal	-	-
Pergunta simples ("qual a direção do museu?")	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Conversa básica trivial	X	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Conversa social razoavelmente complexo	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Conversa social moderadamente complexa	X	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Conversa social complexa	X	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Conversa social extremamente complexa	X	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Assunto técnico ou culturalmente avançado	X	1	Improvável	7 níveis	-140

Braille (PER – relacionado ao Tato)

Usado na impressão de livros para cegos. Trata-se de uma sequência de pontos dispostos em posições precisas de forma que cada combinação de pontos representa uma letra do alfabeto. Sua leitura é feita através do tato. Embora siga os exemplos apresentados na tabela anterior, reduza 2 níveis de dificuldade para personagens cegos, pois, além de seu tato ser mais apurado para isso, é basicamente uma forma única de estudo e não tão complexa como nos demais.

Código Morse (PER – relacionado à Audição)

Usado para transmitir mensagens compostas de pontos e traços, através de luzes ou sons intermitentes. É preciso dominar o idioma utilizado. Para emitir a mensagem, normalmente, é usado aparelhos específicos ou improvisados.

Criptografia (INT)

Habilidade de criar ou decodificar mensagens secretas codificadas. Ao enviar uma mensagem codificada, será bom que o destinatário conheça a linguagem utilizada e a fórmula da codificação para entendê-la sem dificuldades.

Linguagem de Sinais (PER – relacionado à Visão)

Através de gestos feitos com as mãos, consegue comunicar-se sem som. Usado por surdos-mudos e por mergulhadores. Não existe conhecimento prévio de nenhum idioma. Assim como o Braille, é ligeiramente mais simples, entã, com base na tabela de exemplos apresentada anteriormente, reduza em 1 nível a dificuldade.

Leitura Labial (PER – relacionado à Visão)

Também utilizada, normalmente, por surdos-mudos, permite descobrir o que alguém está dizendo pela observação dos movimentos de sua boca. Pode ser usada à distância e por isso alguns espíões a utilizam. É preciso conhecer o idioma utilizado.

LINGUAGEM CORPORAL (PER) >> TEC

Capacidade natural que permite “ler” os movimentos sutis e alterações na postura do adversário. Com esta Perícia se prevê uma ação eminente de uma pessoa. Se houver vários atacantes presentes, o personagem terá que escolher um inimigo para observar por rodada. Se o teste for bem-sucedido, em uma luta um contra um, recebe +10 na iniciativa (+15 se Sucesso Aprimorado e +20 se Sucesso Crítico) e bônus de +10% em todas as Perícias de combate contra o alvo que foi foco desta Perícia na rodada (podendo ser feito o teste em casa rodada). Pode ser usado em conjunto com Análise de Estilo, mas neste caso o teste aumenta em +1 nível de dificuldade, embora o sucesso acumule os bônus. Funciona também em situações que não são de combate, permitindo que se interprete a postura do corpo e suas nuances, assim entendendo ações ou mesmo emoções ou situações prévias – embora não seja uma ciência exata, se aproxima muito da realidade.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFFICULDADE	VALOR
Alvo é muito conhecido	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Alvo conhecido	X	1	Normal	-	-
Alvo razoavelmente conhecido	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Alvo pouco conhecido	X	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Viu poucas vezes o alvo	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Viu uma única vez o alvo ou por vídeo	X	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Nunca viu o alvo	Humano	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Nunca viu o alvo	Híbrido (com humano)	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Nunca viu o alvo	Não humano	1	Improvável	7 níveis	-140

MANIPULAÇÃO* >> IN

É a habilidade de obter respostas ou reações de outras pessoas por diversos meios, seja contra a sua vontade ou convencendo-a de que esta é realmente sua vontade. Podem ser usadas para conseguir informações, documentos, acesso a locais proibidos etc. São diversos os subgrupos de Manipulação, variando entre técnicas sutis e violentas. Quando o alvo da Perícia não deseja ceder fácil ao objetivo do manipulador, pode fazer um Teste Resistido entre a Manipulação e a VON do alvo. A maioria das Perícias de Manipulação devem ser muito bem dosadas pelo Mestre na aventura, principalmente quando envolvam os PCs como alvo – pode não ser permitido ou ser exigido uma melhor interpretação nas palavras para indicar a dificuldade certa.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Alvo sente atração romântica pelo personagem*	X	1	Muito Fácil	Bônus 2 níveis	+40
Alvo amistoso em relação ao personagem*	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Alvo neutro em relação ao personagem*	X	1	Normal	-	-
Alvo desconfia do personagem*	X	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Alvo é hostil ao personagem*	X	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Alvo odeia com todas as forças o personagem*	X	1	Improvável	7 níveis	-140
Personagem com reputação muito favorável	Alvo conhece	1	Muito Fácil	Bônus 2 níveis	+40
Personagem com reputação favorável	Alvo conhece	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Personagem com reputação desfavorável	Alvo conhece	1	Difícil	3 níveis	-60
Personagem com reputação muito desfavorável	Alvo conhece	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Personagem está vestido de forma correta (ou aparência certa) para a ação feita	De conhecimento do alvo	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Personagem está vestido de forma errada (ou aparência errada) para a ação feita	De conhecimento do alvo	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Personagem está embriagado*	De conhecimento do alvo	1	Difícil	3 níveis	-60
Personagem está obviamente nervoso, agitado ou até raivoso*	De conhecimento do alvo	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Resultado muito vantajoso para o alvo	X	1	Muito Fácil	Bônus 2 níveis	+40
Resultado vantajoso para o alvo	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Resultado sem valor para o alvo	X	1	Normal	-	-
Resultado irritante para o alvo	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Resultado levemente prejudicial para o alvo	X	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Resultado prejudicial para o alvo	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Resultado desastroso para o alvo	X	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Resultado perigoso para o alvo	Fisicamente	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Resultado muito perigoso para o alvo	Fisicamente	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Resultado efetivamente mortal para o alvo	Fisicamente	1	Improvável	7 níveis	-140

* Não se aplica em Intimidação nem em Tortura

Empatia (CAR)

Compreende e é capaz de sentir as emoções de outra pessoa, estando apto a reagir prontamente a elas. Pode ser usada para agir de forma a cativar uma pessoa em uma conversa e sentir mais amistosa frente ao personagem, pois ela atenda ao seu jeito e parece lhe entender e concordar com suas ideias. Esta Perícia também pode ser usada para detectar mentiras e, normalmente, contra a Perícia Lábia ou o Atributo Inteligência do alvo (Teste Resistido).

Hipnose (INT)

Através de luzes, movimentos, objetos com movimentos específicos ou palavras, o personagem afeta a mente da vítima fazendo com que se tome sugestionável e mais fácil de manipular. A hipnose, contudo, não transforma a vítima em um zumbi obediente: apenas melhora as chances de convencê-la de algo. Também não é algo instantâneo – normalmente precisando de algum objeto para prender a atenção do alvo até deixá-lo sugestionável.

Interrogatório (INT)

Através de perguntas habilidosas e muita pressão emocional, consegue "colocar o sujeito na parede" e fazer com que caia em contradições (existam elas ou não), conseguindo dele o que desejar. Costuma ser usado em conjunto com *Intimidação*. Um Interrogatório nem sempre envolve pressão e intimidação. A Perícia também pode ser usada para fazer perguntas aparentemente inofensivas, mas que aos poucos podem revelar verdades que o alvo não desejava revelar. Muitas vezes é permitido um Teste Resistido entre *Interrogatório* e *Lábia* (ou Inteligência).

Intimidação (CAR)

Persuadir ou confundir uma pessoa através de ameaças. Um personagem habilidoso pode intimidar alguém mesmo que não tenha as condições de cumprir a ameaça (desde que a vítima não saiba disso). Além da tabela já apresentada com exemplos, seguem mais alguns exemplos específicos para este subgrupo:

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Personagem fisicamente imponente	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Alvo fisicamente imponente	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Personagem (e seus aliados) em maior número que o alvo	Três vezes ou mais	1	Muito Fácil	Bônus 2 níveis	+40
Personagem (e seus aliados) em maior número que o alvo	Até o dobro	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Alvos (e seus aliados) em maior número que o personagem e seus aliados	Até o dobro	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Alvos (e seus aliados) em maior número que o personagem e seus aliados	Três vezes ou mais	1	Difícil	3 níveis	-60
Personagem usando arma/poder visível	Imponente	1	Muito Fácil	Bônus 2 níveis	+40
Personagem usando arma/poder visível	Impactante	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Alvo usando arma/poder visível	Impactante	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Alvo usando arma/poder visível	Imponente	1	Difícil	3 níveis	-60
Personagem já causou dor física anteriormente no alvo	Muita dor	1	Muito Fácil	Bônus 2 níveis	+40
Personagem já causou dor física anteriormente no alvo	Dor relevante	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20

Lábia (CAR)

Trata-se da habilidade de persuadir ou confundir as pessoas através de muita bajulação, conversa mole ou mentiras convincentes. Diferente de Blefar, não tem muita noção do que pode ser crível ao ouvinte, mas tem um bom jogo de palavras que pode convencer este – se a conversa não for crível, o ouvinte pode até não ter certeza que é mentira, mas pode ficar desconfiado. Algumas vezes é permitido um Teste Resistido entre *Lábia* e PER ou INT (ou Perícia apropriada) de quem esteja tentando enganar.

Liderança (CAR)

Capacidade de fazer outras pessoas seguirem ordens em suas próprias capacidades. Grandes feitos e status facilitam o uso desta Perícia. A situação também necessita ser favorável e aceitável ao comandado. De nada adianta um soldado dar ordens ao seu superior ou ao seu inimigo. Esta é uma Perícia normalmente usada de maneira sutil. O Mestre irá avaliar o que é ou não permitido – deve ser muito bem dosada no uso entre um jogador para outro, para não gerar um desconforto e parecer que isto é algum tipo de poder (o que não é mesmo). Além da tabela já apresentada com exemplos, seguem mais alguns exemplos específicos para este subgrupo:

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Personagem tem hierarquia/posição social muito superior	Alvo em mesma organização	1	Muito Fácil	Bônus 2 níveis	+40
Personagem tem hierarquia/posição social pouco superior	Alvo em mesma organização	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Personagem tem hierarquia/posição social igual	Alvo em mesma organização	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Personagem tem hierarquia/posição social inferior	Alvo em mesma organização	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Personagem tem hierarquia/posição social muito inferior	Alvo em mesma organização	1	Improvável	7 níveis	-140
Personagem de alta patente (conhecido pelo alvo)	Alvo não é da mesma organização	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Alvo é de alta patente (conhecido pelo personagem)	Personagem não é da mesma organização	1	Improvável	7 níveis	-140
Alvo é fã ou devoto do personagem	x	1	Muito Fácil	Bônus 2 níveis	+40

Sedução (CAR)

Capaz de fingir (ou externar verdadeiramente) sentimentos românticos com relação à pessoa visada. Beleza física não é fundamental para seduzir, basta usar o charme na medida certa, entretanto, uma boa aparência influencia consideravelmente conforme indicado na tabela adiante que se soma aos demais modificadores da cena em questão: valores de Aparência abaixo de 10 aumentam o teste em 1 nível de dificuldade além.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Aparência acima de 25	X	1 ou mais	Extremamente Fácil	Bônus 3 níveis	+60
Aparência acima de 18	X	1 ou mais	Muito Fácil	Bônus 2 níveis	+40
Aparência acima de 11	X	1 ou mais	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Aparência entre 9 e 11	X	1 ou mais	Normal	-	-
Aparência de 7 ou 8	X	1 ou mais	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Aparência de 4 a 6	X	1 ou mais	Muito Difícil	4 níveis	-80
Aparência de 1 a 3	X	1 ou mais	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Aparência Zero	X	1 ou mais	Improvável	7 níveis	-140

Tortura (INT)

Consegue o que deseja infligindo dor física através do uso do seu próprio corpo ou de utensílios ou armas como chicotes, agulhas, choques elétricos e demais técnicas, sem que leve o alvo à morte – por mais dolorosa ou aparentemente mortífera que seja a técnica. Uma Falha Crítica nesta Perícia traz danos permanentes à vítima, ou até mesmo causar sua morte. Algumas vezes para se usar a *Tortura* deve-se obter sucesso em um Teste Resistido entre *Tortura* e VON da vítima.

OBS.: caso tenha a Perícia *Intimidação*, pode usar 1 décimo do seu valor (basta eliminar o último valor numérico) para somar a esta Perícia e aumentar suas chances.

MANUSEIO DE FECHADURAS * >> TEC

É a habilidade que um personagem tem em trancar, destrancar, instalar, consertar e compreender diversos mecanismos de fechaduras e cadeados. Embora esta habilidade seja muito útil para determinadas situações, seus praticantes geralmente não são vistos com bons olhos pela sociedade. Existem dois Subgrupos distintos: Fechaduras Mecânicas e Fechaduras Eletrônicas.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Abrir fechadura/mecanismo simples	Com equipamento de altíssima qualidade	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Abrir fechaduras/mecanismo simples	Com equipamento	1	Normal	-	-
Abrir fechadura/mecanismo simples	Com equipamento inapropriado	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Abrir fechadura/mecanismo complexa	Com equipamento de altíssima qualidade	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Abrir fechadura/mecanismo complexa	Com equipamento	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Abrir fechadura/mecanismo complexa	Com equipamento inapropriado	1	Difícil	3 níveis	-60
Abrir fechadura/mecanismo muito complexa	Com equipamento de altíssima qualidade	1 ou mais	Difícil	3 níveis	-60
Abrir fechadura/mecanismo muito complexa	Com equipamento	1 ou mais	Muito Difícil	4 níveis	-80
Abrir fechadura/mecanismo muito complexa	Com equipamento inapropriado	1 ou mais	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Abrir fechadura/mecanismo de altíssima complexidade	Com equipamento de altíssima qualidade	1 ou mais	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Abrir fechadura/mecanismo de altíssima complexidade	Com equipamento	1 ou mais	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Abrir fechadura/mecanismo de altíssima complexidade	Com equipamento inapropriado	1 ou mais	Improvável	7 níveis	-140

Fechaduras Mecânicas (DES)

Inclui fechaduras mecânicas simples – que podem ser abertas com gazuas e outras ferramentas. Com um acerto Crítico nesta Perícia, o personagem não deixa indícios de que a fechadura foi forçada. Uma falha crítica, ao menos, quebra a fechadura, e ela não poderá mais ser aberta mesmo com a chave ou dispositivo certo.

Fechaduras Eletrônicas (INT)

Permite destrancar complexos sistemas que exigem senhas secretas, leituras digitais ou de retina e similares. O personagem tem apenas conhecimentos base em eletrônica, voltados para estes aparelhos. Não tem conhecimentos de computação – é necessário ter a Perícia de informática apropriada.

MECÂNICA (DES) >> TEC

Habilidade de consertar veículos e diversos tipos de maquinaria. Esta Perícia pode também ser usada para reparar equipamentos elétricos simples, como a instalação elétrica de uma casa, prédio ou carro, ou um sistema hidráulico caseiro. Aparelhos com circuitos eletrônicos complexos, como computadores (e alguns sistemas de carros mais modernos), não podem ser consertados com esta Perícia. A Mecânica permite consertar coisas e até construir, embora não seja apropriada para construir grandes maquinários ou sistemas complexos, para isso usa-se Engenharia. Um teste de Mecânica permite consertar ou montar uma máquina relativamente simples. Máquinas mais complexas podem levar dias para serem construídas ou consertadas, envolvendo diversos testes.

>> Toda vez que atingir a quantidade de sucessos necessários para o conserto ou criação, sendo que o jogador pode fazer um único teste por hora, o jogador pode definir que terminou o trabalho com uma qualidade mediana ou continuar tentando os testes a cada hora de trabalho (que não precisa ser contínua). Se atingir o dobro da quantidade pedida de sucessos ao fim do período máximo indicado (veja exemplos na tabela seguir), conseguiu criar ou consertar algo com uma qualidade excepcional e acima da média, uma verdadeira obra de arte no seu trabalho. No entanto, como uma Falha Crítica reduz o número de sucessos, assim, também sempre pode ter o risco de acabar fracassando ao tentar algo de melhor qualidade (toda vez que tiver ZERO sucessos e tiver uma Falha Crítica, o conserto não tem mais jeito).

CONCERTO OU CRIAÇÃO	LIMITE DE TEMPO	SUCESSOS NECESSÁRIOS
Manutenção muito simples e pequena	1 hora	1
Manutenção muito simples e comum	1D6 horas	5
Manutenção simples	1D10 horas	10
Manutenção incomum	2D6+1 horas	15
Manutenção complexa	2D10+3 horas	20
Manutenção de alta complexidade	3D10+5 horas	30 ou mais

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Fator adverso leve	x	*	Trabalhoso	1 nível	-20
Fator adverso moderado	x	*	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Fator adverso grave	x	*	Difícil	3 níveis	-60
Fator adverso gravíssimo	x	*	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Manutenção muito simples e pequena	x	*	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Manutenção muito simples e comum	x	*	Normal	-	-
Manutenção simples	x	*	Trabalhoso	1 nível	-20
Manutenção incomum	x	*	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Manutenção complexa	x	*	Muito Difícil	4 níveis	-80
Manutenção de alta complexidade	x	*	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Acelerar processo (metade do tempo)	x	*	Difícil	3 níveis	-60
Acelerar processo (¼ do tempo)	x	*	Extremamente Difícil	5 níveis	-100

*já explicado na tabela anterior a quantidade de sucessos necessários

MEDICINA *

Conhecimento e práticas médicas. Esta Perícia tem várias funções, mas geralmente é usada para cuidar de vítimas acidentadas, desde simples cortes até amputações, fraturas (internas e externas) e cirurgias. A Medicina está dividida em várias especialidades.

Cirurgia (DES) >> TEC

Sabe tratar de doenças, deformidades e ferimentos intensos. Existem vários tipos de cirurgia, e você deve especificar qual delas sabe fazer, sendo esta a principal, as demais terão maior dificuldade nos testes. Permite cuidar de uma vítima com acidente grave, desde que com os devidos equipamentos (siga a mesma regra de Primeiros Socorros, só modificando com um grau de dado ou Nível de Estado acima), em caso de sucesso no teste. No caso de uma Falha Crítica o médico comete algum erro e pode acabar provocando a morte do paciente. Apesar de necessitar de bastante estudo, a habilidade manual do personagem é fundamental.

>> As cirurgias podem levar horas e seu grau de dificuldade necessita mais de 1 sucesso no teste. A quantidade de sucessos necessária é definido pelo grau de dificuldade da cirurgia, sendo que **um teste pode ser feito a cada 10 minutos**. Reduzir o tempo final da cirurgia é muito arriscado, aumentando em muito a dificuldade no teste.

NÍVEL CIRÚRGICO	DURAÇÃO	SUCESSOS NECESSÁRIOS
Primeiros Socorros	1D10+1 minutos	1
Porte I (exemplo: rinoplastia)	Até 2 horas	3
Porte II (exemplo: colecistectomia, gastrectomia)	2 a 4 horas	6
Porte III (exemplo: craniotomia)	4 a 6 horas	12
Porte IV (exemplo: transplante de fígado)	7 a 12 horas	24

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Procedimento muito simples e comum	x	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Procedimento cirúrgico simples	x	1	Normal	-	-
Primeiros Socorros	x	1	Normal	-	-
De Porte I	Simple	*	Normal	-	-
De Porte I	Incomum	*	Trabalhoso	1 nível	-20
De Porte I	Complexa	*	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
De Porte I	Altamente complexa	*	Difícil	3 níveis	-60
De Porte II	Simple	*	Trabalhoso	1 nível	-20
De Porte II	Incomum	*	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
De Porte II	Complexa	*	Difícil	3 níveis	-60
De Porte II	Altamente complexa	*	Muito Difícil	4 níveis	-80
De Porte III	Simple	*	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
De Porte III	Incomum	*	Difícil	3 níveis	-60
De Porte III	Complexa	*	Muito Difícil	4 níveis	-80
De Porte III	Altamente complexa	*	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
De Porte IV	Simple	*	Difícil	3 níveis	-60
De Porte IV	Incomum	*	Muito Difícil	4 níveis	-80
De Porte IV	Complexa	*	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
De Porte IV	Altamente complexa	*	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Cirurgia fora de sua especialidade	Simple	1	Trabalhoso	1 nível	-20

*já explicado na tabela anterior a quantidade de sucessos necessários

Primeiros Socorros (INT) >> IN

Sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar injeções e outros procedimentos que devem – ou NÃO devem – ser tomados em caso de acidentes com vítimas. Dependendo da época, a Perícia permite restaurar os Pontos de Vida, ou mais que isso, afetado diretamente os Níveis de Estado Físico (regras explicadas anteriormente em Pontos de Vida). É permitido apenas um teste por pessoa para cada acidente ou ferimento. Golpes diferentes de um mesmo combate podem ser considerados como uma única ocorrência (Mestre avalia cada caso).

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Curativos simples	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Curativo padrão	De Dano Base	1	Normal	-	-
Curativo médio	De Dano Aprimorado	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Curativo avançado	De Dano Crítico	1 ou mais	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Estancamento de danos gravíssimos	Ex.: membros decepados	1 ou mais	Difícil	3 níveis	-60

Psiquiatria (CAR) >> TEC

Sabe lidar com traumas e doenças mentais. O psiquiatra é capaz de restaurar memórias suprimidas (em outras pessoas, nunca em si mesmo), rompendo bloqueios psicológicos causados por traumas severos – com alguma dificuldade, é possível até recuperar algumas coisas de um efeito psíquico. Também possui o conhecimento no uso de diversos medicamentos voltados para o combate às doenças mentais e similares. Normalmente não é algo rápido de ser feito, muitas vezes necessitando algumas sessões para obter algum resultado ou mesmo um diagnóstico.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Acalmar uma pessoa assustada	x	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Definir possível instabilidade mental	Aproximadamente	1	Normal	-	-
Definir instabilidade mental	Dificuldade moderada	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Romper bloqueio psíquico	De Sucesso comum	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Definir instabilidade mental	Alta dificuldade	1	Difícil	3 níveis	-60
Romper bloqueio psíquico	De Sucesso Aprimorado	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Definir instabilidade mental	Altíssima complexidade	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Romper bloqueio psíquico	De Sucesso Crítico	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

Especialidades (INT) >> TEC

Cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, entre outras.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Procedimento/diagnóstico muito simples	E comum	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Procedimento/diagnóstico simples	E comum	1 ou mais	Normal	-	-
Procedimento/diagnóstico incomum	X	1 ou mais	Trabalhoso	1 nível	-20
Procedimento/diagnóstico moderadamente complexo	X	2 ou mais	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Procedimento/diagnóstico complexo	X	2 ou mais	Difícil	3 níveis	-60
Procedimento/diagnóstico muito complexo	X	2 ou mais	Muito Difícil	4 níveis	-80
Procedimento/diagnóstico extremamente complexo	X	2 ou mais	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Procedimento/diagnóstico de alta complexidade	X	2 ou mais	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

MEDITAÇÃO (VON) >> IN

A Meditação tem como objetivo concentrar-se para acalmar emoções perturbadas e relaxar seu corpo. As pessoas que fazem Meditação precisam de um foco para seus pensamentos, um objeto, uma frase/mantra ou uma ação física que bloqueie as distrações e permita uma concentração total. O meditador pode praticar Yôga, Tai Chi, Zen Budismo, ou qualquer outra técnica de meditação. Em determinadas situações, aprovadas pelo Mestre, um teste da Perícia Meditação pode auxiliar em um Teste de Resistência de VON. O personagem com esta Perícia pode, por exemplo:

- Manter concentração em uma atividade, eliminando as dificuldades no teste referentes as interferências externas que poderiam desconcentrar e dificultar seu teste na outra Perícia a ser usada.
- Auxiliar em Testes Resistidos de VON (ou de sessões de tortura) desde que consiga entrar em estado de meditação enquanto precisa ir resistindo à situação em questão, neste caso um Sucesso concede bônus de 2 pontos adicionais em seu resultado no Teste Resistido, 4 pontos se Sucesso Aprimorado e 6 pontos se Sucesso Crítico;
- Compensar sono perdido (cada 20 minutos de concentração repõe uma hora de sono perdida);
- Entrar num estado de hibernação sem precisar se alimentar, beber ou fazer suas necessidades fisiológicas, de forma que só começa a sofrer do processo de fome e suas consequências assim que se sair deste estado de transe;
- Ajudar a solucionar problemas complicados após meditação de uma hora; dando bônus para outros testes relacionados ao raciocínio (e às vezes para até mesmo certas ações físicas – fora de combate – avaliadas e permitidas pelo Mestre) após meditação bem-sucedida com esse intuito, sendo bônus de 1 nível para um Sucesso padrão, 2 níveis para Sucesso Aprimorado e de 3 níveis para Sucesso Crítico. Use os mesmos exemplos de Manter Concentração.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Manter concentração	Adversidade baixa	1	Normal	-	-
Manter concentração	Adversidade moderada	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Manter concentração	Adversidade levemente alta	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Manter concentração	Adversidade alta	1	Difícil	3 níveis	-60
Manter concentração	Adversidade bem alta	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Manter concentração	Adversidade extrema	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Auxiliar em Testes Resistidos	De Sucesso padrão	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Auxílio em resistir a torturas	De Sucesso Aprimorado	1	Difícil	3 níveis	-60
Auxílio em resistir a torturas	De Sucesso Aprimorado	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Compensar sono perdido	Até 24h sem dormir	1	Normal	-	-
Compensar sono perdido	Até 48h sem dormir	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Compensar sono perdido	Até 72h sem dormir	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Hibernar (sem necessitar se alimentar)	1 dia	1	Normal	-	-
Hibernar (sem necessitar se alimentar)	2 dias	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Hibernar (sem necessitar se alimentar)	3 dias	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Hibernar (sem necessitar se alimentar)	4 dias	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

MINERAÇÃO (PER) >> TEC

Concede os conhecimentos necessários para obter minérios ou pedras preciosas. Isto é, encontrar um local onde se possa explorar algo ou executar a mineração (conforme a tecnologia da ambientação utilizada na campanha), evitando acidentes e soterramentos. Caso um Jogador use seu personagem para procurar uma mina, deve lembrar-se que deve procurar por alguma coisa específica (não se pode procurar por tudo ao mesmo tempo). Investigar uma simples montanha é um trabalho de várias

semanas, ao fim das quais o Mestre rola em segredo e informa ao Jogador se seu personagem achou alguma coisa. Esta Perícia também pode ser usada para construir uma mina sem que ocorram desabamentos. Especializações são possíveis (Carvão, Chumbo, Cobre, Ferro, Ouro, Pedras Preciosas, Prata etc.)

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Analisar pequena caverna	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Analisar colina	X	1	Normal	-	-
Analisar montanha	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Analisar cadeia de montanhas	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Minerar	Complexidade leve	1	Normal	-	-
Minerar	Complexidade moderada	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Minerar	Complexidade alta	1	Difícil	3 níveis	-60
Minerar	Complexidade extremamente alta	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Criar mina de mineração	Pequena	1	Normal	-	-
Criar mina de mineração	Média	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Criar mina de mineração	Grande	1	Difícil	3 níveis	-60
Criar mina de mineração	Grande e complexa	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Criar mina de mineração	Extremamente grande e complexa	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100

N

NAVEGAÇÃO (INT) >> TEC

É o conhecimento necessário para conduzir um veículo ou embarcação de um ponto a outro da superfície da Terra. Testes de Navegação permitem encontrar a direção certa a seguir, mesmo estando a pé, pois pode determinar direções. Também permite interpretar mapas cartográficos (assim como a Perícia Geografia). A dificuldade do teste varia com as condições – tormenta, calma, céu encoberto etc.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Determinar direção cardinal	x	1	Muito Fácil	Bônus 2 níveis	+40
Conduzir/navegar	Em Calmaria	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Conduzir/navegar	Em céu encoberto ou de noite	1	Normal	-	-
Conduzir/navegar	Chuva de dia	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Conduzir/navegar	Chuva à noite	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Conduzir/navegar	Tempestade leve de dia	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Conduzir/navegar	Tempestade leve de noite	1	Difícil	3 níveis	-60
Conduzir/navegar	Neblina	1	Difícil	3 níveis	-60
Conduzir/navegar	Tempestade moderada de dia	1	Difícil	3 níveis	-60
Conduzir/navegar	Tempestade moderada de noite	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Conduzir/navegar	Neblina intensa	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Conduzir/navegar	Tempestade intensa	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Conduzir/navegar	Tempestade devastadora	1	Improvável	7 níveis	-140
Interpretar mapas cartográficos	Simplem em ambiente conhecido	1	Normal	-	-
Interpretar mapas cartográficos	Complexo em ambiente conhecido	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Interpretar mapas cartográficos	Ambiente desconhecido	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Interpretar mapas cartográficos	Com marcações desconhecidas	1	Difícil	3 níveis	-60

NEGOCIAÇÃO *

Estas Perícias permitem sair-se bem no mundo das finanças e evitar que faça maus negócios – seja no momento de pechinchar um preço melhor quando compra uma mercadoria ou evitar que sua empresa vá à falência.

Barganha (CAR) >> IN

Também chamado de "pechincha". É a habilidade de conseguir alguma coisa por um preço menor. Barganhas podem ser realizadas por alguns minutos; outras, complexas, podem levar alguns meses ou anos (nestes casos, deve ser necessário um determinado número de sucesso indicados pelo Mestre e o teste deve ser feito a cada negociação, podendo ser a cada semana ou mês, conforme o tempo indicado, respectivamente, por meses ou anos). Envolve também uma forma de negociar por algo, tentando conseguir o que deseja através de algo que seja vantajoso para o outro ou que o atraia de alguma forma para fechar um acordo. Para analisar a dificuldade no teste, deve levar em consideração dois fatores: o conhecimento sobre o produto ou antecedentes dele e o quanto quer barganhar. Note que em uma chantagem pode haver um blefe, então se se sair bem no teste, pode considerar que o blefe foi acreditado, mesmo que não tenha realmente o recurso que se diz ter (isso deve ser analisado caso a caso de forma lógica).

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Barganhar preço	Até 5% melhor	1	Normal	-	-
Barganhar preço	Até 10% melhor	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Barganhar preço	Até 15% melhor	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Barganhar preço	Até 20% melhor	1	Difícil	3 níveis	-60
Barganhar preço	Até 25% melhor	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Barganhar preço	Até 30% melhor	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Barganhar preço	Até 40% melhor	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Barganhar preço	Até 50% melhor	1	Improvável	7 níveis	-140
Conhece sobre o produto e antecedentes	Conhece muito	1	Muito Fácil	Bônus 2 níveis	+40
Conhece sobre o produto e antecedentes	Conhece moderadamente	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Conhece sobre o produto e antecedentes	Conhece um pouco	1	Normal	-	-
Conhece superficialmente o produto	x	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Nunca ouviu falar do produto/serviço	x	1	Difícil	3 níveis	-60
Recurso para barganha/chantagem	Muito Forte	1	Muito Fácil	Bônus 2 níveis	+40
Recurso para barganha/chantagem	Forte	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Recurso para barganha/chantagem	Moderado	1	Normal	-	-
Recurso para barganha/chantagem	Fraco	1	Difícil	3 níveis	-60

Burocracia (INT) >> TEC

Capacidade de saber quais papéis assinar, em que guichê, quais selos são necessários e como receber qual contrato, para ter direito a que certificado, de forma a não ser enganado ou mesmo saber como agilizar esse processo burocrático pelos meios legais. Também ajuda em subornos e chantagens que possam se passar por acordos legais com contrato.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Elaboração ou entendimento de contratos	Simple	1 ou mais	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Elaboração ou entendimento de contratos	Complexos	1 ou mais	Normal	-	-
Análise de documentação	Simple	1 ou mais	Normal	-	-
Análise de documentação	Complexa	1 ou mais	Trabalhoso	1 nível	-20
Análise de documentação	Altamente complexa	1 ou mais	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Legalização de esquemas ilegais	Simple	1 ou mais	Difícil	3 níveis	-60
Legalização de esquemas ilegais	Complexos	1 ou mais	Muito Difícil	4 níveis	-80
Legalização de esquemas ilegais	Altamente complexos	1 ou mais	Extremamente Difícil	5 níveis	-100

Contabilidade (INT) >> TEC

Cuida dos processos de contabilidade e de funcionamento dos negócios, pagamentos e/ou recebimentos. Pode ser usada para investigar as finanças de uma empresa, descobrir subornos e detectar desvios de verba. É necessário um conhecimento mínimo de 30% em Matemática.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Elaboração financeira	Simples	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Elaboração financeira	Complexa	1	Normal	-	-
Análise de finanças/detectação de irregularidades	Simples	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Análise de finanças/detectação de irregularidades	Complexa	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Análise de finanças/detectação de irregularidades	Bem complexa	1	Difícil	3 níveis	-60
Análise de finanças/detectação de irregularidades	Altamente complexa	1	Muito Difícil	4 níveis	-80

ORATÓRIA (CAR) >> IN

Esta é a habilidade de contar histórias ou falar de improviso, através de um discurso inflamado chamar a atenção, entreter ou até convencer pessoas para uma ação momentânea. O bom uso desta Perícia permitirá, por exemplo, que se faça um bom discurso político, entretenha um grupo de pessoas ao redor de uma fogueira, incite/acalme um tumulto ou possa chamar, ao menos, a atenção para seu discurso para ganhar tempo ou facilitar que um aliado possa passar despercebido por trás dos inimigos. Funciona, em alguns casos, de maneira similar a Lábia, mas voltado para grupos maiores. Pode incitar alguma ação prévia com base em algo real ou mudar a opinião, temporariamente pelo menos, sobre algo no momento, mas as pessoas podem pensar melhor depois e perceberem que foram levadas pelo momento e as palavras ditas (sendo manipuladas) – diferente da Lábia que é um convencimento mais intenso, embora mais individualizado. É dividido conforme a quantidade de pessoas a se influenciar, seguindo da seguinte maneira:

DEFINIÇÃO	QUANTIDADE DE PESSOAS
Grupo pequeno	Menos que 10 pessoas
Grupo médio	Menos que 20 pessoas
Grupo grande	Menos que 50 pessoas
Multidão	Menos que 100 pessoas
Público apoteótica	Mais que 100 pessoas

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Manter atenção de grupo pequeno	Favorável ao discurso	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Manter atenção de grupo pequeno	Indiferente ao discurso	1	Normal	-	-
Manter atenção de grupo pequeno	Desfavorável ao discurso	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Manter atenção de grupo médio	Favorável ao discurso	1	Normal	-	-
Manter atenção de grupo médio	Indiferente ao discurso	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Manter atenção de grupo médio	Desfavorável ao discurso	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Manter atenção de grupo grande	Favorável ao discurso	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Manter atenção de grupo grande	Indiferente ao discurso	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Manter atenção de grupo grande	Desfavorável ao discurso	1	Difícil	3 níveis	-60
Manter atenção de multidão	Favorável ao discurso	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Manter atenção de multidão	Indiferente ao discurso	1	Difícil	3 níveis	-60
Manter atenção de multidão	Desfavorável ao discurso	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Manter atenção de público apoteótico	Favorável ao discurso	1	Difícil	3 níveis	-60
Manter atenção de público apoteótico	Indiferente ao discurso	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Manter atenção de público apoteótico	Desfavorável ao discurso	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Incitar grupo pequeno em uma ação	Situação favorável	1	Normal	-	-
Incitar grupo pequeno em uma ação	Situação desfavorável	1	Difícil	3 níveis	-60
Incitar grupo médio em uma ação	Situação favorável	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Incitar grupo médio em uma ação	Situação desfavorável	1	Muito Difícil	4 níveis	-80

Incitar grupo grande em uma ação	Situação favorável	1	Difícil	3 níveis	-60
Incitar grupo grande em uma ação	Situação desfavorável	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Incitar multidão em uma ação	Situação favorável	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Incitar multidão em uma ação	Situação desfavorável	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Incitar público apoteótico em uma ação	Situação favorável	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Incitar público apoteótico em uma ação	Situação desfavorável	1	Improvável	7 níveis	-140
Ação incomum para o público	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Ação muito incomum para o público	X	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100

ORNAR (PER) >> IN

Habilidade de preparar um objeto, pessoa ou local de forma a deixá-lo mais apresentável, elegante e interessante do que realmente é. Isso gera valor, por exemplo, ao tentar vender um imóvel, objeto ou mesmo fazer com que uma pessoa pareça ter mais posses do que realmente é, ou até mais bem glamorosa em um evento. Serve inclusive para uma boa aplicação de maquiagem (normalmente feminina) para aprimorar a aparência de uma pessoa (pode aumentar, enquanto maquiada, a aparência em 2 pontos para um Sucesso base no teste, 4 pontos para um Sucesso Aprimorado e 6 pontos para um Sucesso Crítico). É uma Perícia que também funciona para complementar outras, por exemplo, em um Disfarce, se conseguir um resultado positivo em Ornar, pode tornar ainda mais verossímil o disfarce com os acessórios certos (em Testes Resistidos, um Sucesso base poderia dar +1 um ao valor obtido, +2 no caso de Sucesso Aprimorado e +3 no caso de Sucesso Crítico).

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Tornar algo muito feio em apresentável	Objeto	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Maquiar pessoa para melhorar aparência	X	1	Normal	-	-
Tornar algo muito feio em bonito	Objeto	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Tornar algo brega em elegante e sofisticado	Objeto	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Transformar algo velho e sujo em glamuroso	Objeto	1	Difícil	3 níveis	-60
Transformar um mendigo sujo fazendo parecer alguém elegante, sofisticado e bonito	x	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Aperfeiçoar visualmente toda uma mansão	x	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Aperfeiçoar visualmente toda um pequeno prédio residencial	x	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Aperfeiçoar visualmente todo um grande prédio comercial	x	1	Improvável	7 níveis	-140
Tendo todos os acessórios que precisar	De alta qualidade	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Tendo todos os acessórios que precisar	Média qualidade	1	Normal	-	-
Tendo todos os acessórios que precisar	Baixa qualidade	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Escassez de acessórios necessários	x	1	Difícil	3 níveis	-60

PESQUISA E INVESTIGAÇÃO (PER) >> IN

Perícia relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, nas ruas para encontrar a pessoa ou o lugar que se procura, em uma sala onde estão as provas de um crime etc. Uma Falha pode significar não achar tais informações, enquanto uma Falha Crítica pode dar informações erradas ou pistas falsas, no melhor das hipóteses. Possui também técnicas e treinamentos adequados para se encontrar pessoas camufladas ou objetos escondidos. Esta Perícia inclui metodologia de procura, experiência e técnicas de localização e "farejamento" de objetos escondidos. Caso esteja procurando alguém, geralmente deve-se realizar um Teste Resistido entre a Perícia *Pesquisa/Investigação* e a Perícia *Camuflagem* ou *Furtividade* (embora normalmente não consiga ser usada de forma rápida). Esta perícia também pode ser usada de maneira reversa, para esconder objetos em locais onde não se pensaria em colocá-los.

OBS: a descoberta de informações é quase sempre a parte mais importante da Aventura – e os Jogadores devem tentar isso à moda antiga: pensando! O Mestre pode impedir o uso desta Perícia em determinados momentos ou, como regra opcional, o Mestre pode aceitar apenas acertos críticos em Testes de Pesquisa/Investigação. De qualquer forma, é uma Perícia que não pode acabar com o suspense desejado para o sucesso da aventura/campanha, sendo necessário que o Mestre saiba quando deve ou não permitir, assim como seu uso em demasia de forma a estragar a boa experiência na campanha de jogo.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Encontrar material de pesquisa desejado	Boa qualidade de conteúdo no local	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Encontrar material de pesquisa desejado	Média qualidade de conteúdo no local	1	Normal	-	-
Encontrar material de pesquisa desejado	Baixa qualidade de conteúdo no local	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Buscar nas ruas informação/localização	Bem acessível	1	Normal	-	-
Buscar nas ruas informação/localização	Razoavelmente acessível	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Buscar nas ruas informação/localização	Inacessível	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Buscar nas ruas informação/localização	Muito inacessível	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Analisar cena de um crime ou similar	Circunstância óbvia	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Analisar cena de um crime ou similar	Evidente	1	Normal	-	-
Analisar cena de um crime ou similar	Incomum	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Analisar cena de um crime ou similar	Levemente complexa	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Analisar cena de um crime ou similar	Complexa	1	Difícil	3 níveis	-60
Analisar cena de um crime ou similar	Muito complexa	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Analisar cena de um crime ou similar	Extremamente complexa	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Analisar cena de um crime ou similar	Absurdamente complexa	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Analisar cena de um crime ou similar	Tecnicamente improvável	1	Improvável	7 níveis	-140
Esconder objeto/pista onde não se procurar	Local grande (mansão)	1	Normal	-	-
Esconder objeto/pista onde não se procurar	Local médio (casa)	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Esconder objeto/pista onde não se procurar	Local pequeno (quarto)	1	Muito Difícil	4 níveis	-80

PILOTAGEM* (AGI) >> TEC

Sabe pilotar um determinado tipo de aeronave. Cada tipo é considerado um subgrupo da Perícia. Pilotar o veículo em condições normais é coisa rotineira, já decolar ou pousar com um avião, ou pilotar em condições perigosas (tempestade, perseguição ou competição) exige testes mais difíceis.

Alguns subgrupos possíveis: Helicóptero, Jato Comercial, Jato Militar, Ônibus Espacial, Ultraleve, Asa Delta, Nave Espacial (deve definir qual nave específica e ter uma boa justificativa em histórico de personagem para isso) etc.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Pilotagem	Boas condições	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Poso/aterrissagem	Boas condições	1	Normal	-	-
Pilotagem	Condições adversas leves	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Poso/aterrissagem	Condições adversas leves	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Pilotagem	Condições adversas moderadas	1	Difícil	3 níveis	-60
Poso/aterrissagem	Condições adversas moderadas	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Pilotagem	Condições adversas complexas	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Poso/aterrissagem	Condições adversas complexas	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Pilotagem	Condições adversas extremas	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Poso/aterrissagem	Condições adversas extremas	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Manobras simples	(exemplo: desvios simples)	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Manobras acrobáticas	Complexas	1	Difícil	3 níveis	-60
Manobras acrobáticas	Muito complexas	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100

PONTOS DE PRESSÃO (INT) >> TEC

Com muito estudo e treino, o personagem com esta Perícia torna-se capaz de detectar os pontos de pressão de um corpo humano e assim saber pressioná-los para aliviar a tensão em forma de toques e massagens. De forma inversa, pode ser usado em um combate em conjunto com alguma Arte Marcial (dependendo da arte escolhida o Mestre pode não permitir) para atacar pontos específicos e causar maiores danos. Ataques que não sejam com as mãos (outras partes do corpo), usando esta técnica, são mais difíceis e com menor eficácia. Para seres diferentes dos homens, devem ser aplicados os devidos modificadores e, em casos bem diferentes organicamente, esta Perícia deve ter o apoio de estudos (ou Perícia) anatômicos sobre a criatura em questão.

- Recuperar PAs perdido com massagens: em uma massagem de 30 minutos, permite recuperar, com um Sucesso base no teste, 1D10 pontos, Sucesso Aprimorado 2D10 e Sucesso Crítico 3D10. Mesmo que faça mais massagem, apenas 1 vez por dia ajudaria na recuperação, qualquer tempo adicional só ajudaria a relaxar mais;
- Causar maior dano em ataques com Artes Marciais: deve ser feito teste desta Perícia primeiro e, em caso de sucesso, aplicar modificadores conforme grau de sucesso, sendo um Sucesso base aumentando em +2 pontos o dano do ataque, Sucesso Aprimorado em +4 pontos e Sucesso Crítico em +8 pontos (usando as mãos), caso seja com outra parte do corpo, o dano aumenta em menor proporção, respectivamente com +1, +2 e +4);
- Bloquear movimento: pressionando os pontos certos, pode, temporariamente, bloquear o movimento muscular voluntário de uma parte do corpo. No caso, pode deixar o local por até 1D6 minutos sem movimentação voluntária, entretanto, essa aplicação demanda um pouco de tempo, fazer de forma rápida, como em um ataque do meio de um combate, demanda muita técnica, tanto nesta Perícia como na Arte Marcial usada. Pode ser usada para bloquear o movimento de um dos membros, por exemplo;
- A aplicação em seres anatomicamente bem diferentes do humano: utilize a Perícia relacionada ao conhecimento anatômico da criatura a ser usado, elimine o último valor numérico e some ao valor desta Perícia (Pontos de Pressão), sendo que o modificador de dificuldade será aplicado a seguir com maior valor do que em comparação ao normal.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Massagem relaxadora		1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Massagem relaxadora com recuperação de PA	Alvo humano	1	Normal	-	-
Ampliação do dano	Usando as mãos	1	Difícil	3 níveis	-60
Ampliação do dano	Usando outra parte do corpo	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Bloquear movimento muscular voluntário	Pressionado por 1min	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Bloquear movimento muscular voluntário	Em um ataque	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Qualquer aplicação com alvo meio-humano	X	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Qualquer aplicação com alvo não-humano	X	1	Muito Difícil	4 níveis	-80

PRONTIDÃO (REF) >> ESP

Através de treino e experiência em combates pode se desenvolver esta Perícia que representa a capacidade do personagem estar sempre preparado para ações inimigas, dificultando ser pego de surpresa. Só será usada quando o personagem precisar reagir a algo que o surpreenderia, mas que tendo percebido a tempo, pode usar desta Perícia para reagir devidamente; como por exemplo: se defender de um ataque surpresa completamente inesperado ou de uma ação tão inesperada quanto. Lembre-se que se o personagem nem percebeu (não viu, ouviu, sentiu etc.) a tempo o que está acontecendo, não tem como reagir, ou seja, nem pode fazer um teste de Prontidão. A Perícia utiliza as *Regras para Perícias Especiais*, sendo necessário o custo de 1 ponto a mais para cada 1%.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Vindo de pessoa não confiável	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Vindo de pessoa desconhecida	X	1	Normal	-	-
Vindo de pessoa confiável	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Vindo de pessoa totalmente confiável	X	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Ação/Ataque surpresa (local inóspito)	X	1	Normal	-	-
Ação/Ataque surpresa (local desconhecido)	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Ação/Ataque surpresa (local pacífico)	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Ação/Ataque inesperado (corpo a corpo)	X	1	Normal	-	-
Ação/Ataque inesperado (finta)	Finta com Sucesso	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Ação/Ataque inesperado (finta)	Finta com Sucesso Aprimorado	1	Difícil	3 níveis	-60
Ação/Ataque inesperado (finta)	Finta com Sucesso Crítico	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Ação/Ataque inesperado veloz (ex.: rajada de energia)	X	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Ação/Ataque inesperado super veloz (ex.: relâmpago)	X	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100

R

RASTREIO (PER) >> TEC

Habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Pode ser usado para caçar animais silvestres, embora seu preparo correto seja melhor feito com Perícia de *Sobrevivência* (que também pode ser usada para encontrar estes animais, embora não um específico) no respectivo ambiente ou *Culinária*. Para que uma pista seja perseguida é preciso que a pessoa, criatura ou veículo sendo seguido deixe alguma pista: alguém voando em céu aberto, por exemplo, provavelmente não deixa pista alguma! A Perícia deve ser testada novamente se for interrompida por algum motivo. Uma Falha Crítica provavelmente levará a uma trilha errada. Abaixo há uma tabela de modificadores para algumas situações comuns no uso desta perícia. O resultado do alvo em seu teste para camuflar qualquer pista influencia na dificuldade do rastreio (indicado na tabela mais adiante). Após o primeiro teste, a cada 10 minutos de rastreio, um novo teste pode ser feito, mas neste caso, conforme o resultado anterior rastreador em seu teste, a dificuldade do próximo teste pode ser reduzida (apenas referente ao mesmo rastreamento).

SUCESSO EM TESTE ANTERIOR	MODIFICADORE NO TESTE SEGUINTE
Falha	Aumento de 2 níveis
Sucesso	Bônus 1 nível
Sucesso Aprimorado	Bônus 2 níveis
Sucesso Crítico	Bônus 3 níveis

* Neste caso de 00, considere automaticamente que pegou pista errada, assim como se falhar em um teste após uma Falha Crítica no anterior.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Alvos grandes (acima de 3m) ou bem gordos	X	1	Muito Fácil	Bônus 2 níveis	+40
Alvos altos (acima de 2m) ou gordos	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Alvos pequenos (abaixo de 1,20)	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Alvos muito pequenos (abaixo de 50 cm)	X	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Rastrear animais de porte imenso	Ex.: tiranossauro rex	1	Extremamente Fácil	Bônus 3 níveis	+60
Rastrear animais de porte muito grande	Ex.: elefante	1	Muito Fácil	Bônus 2 níveis	+40
Rastrear animais de grande porte	Ex.: leão	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Rastrear animais de porte médio	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Rastrear animais pequenos	X	1	Difícil	3 níveis	-60
A cada 2 integrantes no grupo	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Cada 4 horas passadas	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Cada 1 hora de chuva ou neve	Leve	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Cada 30 minutos de chuva ou nevasca	Forte	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Cada 15 minutos de chuva ou nevasca	Tempestade	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Trilhas de lama ou barro	X	1	Muito Fácil	Bônus 2 níveis	+40
Pegadas espaçadas ou areia	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Sinais claros, arrastando um objeto etc.	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Trilha comum ou piso de madeira	X	1	Normal	-	-
Floresta densa ou matagal	X	1	Normal	-	-
Floresta aberta ou campo	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20

Bosque	X	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Em uma rua urbana deserta	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Iluminação fraca	X	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Pedra, água	X	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
No ar (desde que haja algo possível de pista)	X	1	Improvável	7 níveis	-140
Alvo fez teste de camuflagem ou similar	Sucesso	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Alvo fez teste de camuflagem ou similar	Sucesso Aprimorado	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Alvo fez teste de camuflagem ou similar	Sucesso Crítico	1	Muito Difícil	4 níveis	-80

REFLEXOS DEFENSIVOS (REF) >> ESP

Representa a capacidade do corpo de reagir rapidamente e instintivamente, no último segundo, desviando-se parcialmente de um ataque a ponto de evitar um dano mais perigoso. Seria como uma memória muscular no qual o corpo reage instintivamente e deve ser feita somente após todos os testes de defesa conscientes, com intuito de tentar reduzir o dano e/ou evitando os golpes fatais. Em ação poderia ser, por exemplo, um leve desvio do rosto ao levar um soco, evitando um golpe mais forte que pudesse causar maiores danos ou derrubar o personagem. Note que o golpe ainda atinge, mas a Perícia pode apenas amenizar o seu impacto. Esta Perícia funciona da seguinte maneira: caso não consiga esquivar de um golpe, o jogador deve avisar ao Mestre que irá usar esta Perícia antes que se role o dano, assim pode evitar que seja fatal; basta que o personagem consiga um sucesso em um teste de Reflexos Defensivos. Basicamente, a dificuldade exercida se deve APENAS as complicações da situação SEM influência dos modificadores de sucesso do atacante – por exemplo, um raio teria a dificuldade padrão dele agregada à dificuldade, mas o resultado do atacante em seu teste não iria agregar em nada.

RESULTADO DO TESTE	MODIFICADORE NO TESTE SEGUINTE
Falha Crítica	Aumenta 1 grau de dano do ataque
Falha	Dano normal do ataque
Sucesso	Reduz 5 pontos do dano total
Sucesso Aprimorado	Reduz 1 grau de dano do ataque e elimina 5 pontos do dano total
Sucesso Crítico	Reduz 2 graus de dano do ataque e elimina 10 pontos do dano de total

Não há limites para o número de vezes que se pode usar isso, embora NÃO funcione em danos que afetem o corpo inteiro ou quase inteiro, como uma explosão ou um gigantesco raio que pegue quase o corpo todo, por exemplo. A Perícia utiliza as *Regras para Perícias Especiais*, sendo necessário o custo de 1 ponto a mais para cada 1%.

Utilize como base a TABELA DE ESQUIVA com exemplos de dificuldades e situações apresentada no Anexo 1

ROBÓTICA (INT) >> TEC

A habilidade de criar, construir e consertar robôs. Também pode ser usada para consertos, análise e criação de cibernéticos. Exige que tenha Eletrônica, Computação e Engenharia Mecânica com um valor mínimo equivalente à metade do valor desta Perícia (o que significa que se você quer ter 40% em Robótica, tem que ter pelo menos 20% em Eletrônica, Computação e Engenharia Mecânica). É uma ciência muito complexa e especializada que, normalmente, deve ser explicado seu conhecimento através do histórico do personagem, sendo ainda mais complicada dependendo da ambientação. Alguns projetos de criações, ou mesmo manutenções, podem demandar mais tempo, sendo necessários mais de um teste a cada dia de trabalho, sendo que cada fracasso pode atrasar ainda mais a conclusão desta ou até mesmo levar à estaca zero. A quantidade de sucesso necessários e tempo de produção varia com o trabalho e indicado exemplos na tabela mais adiante. Dependendo da quantidade de sucessos atingido, pode definir um término antes do tempo no projeto e/ou a criação de uma grande obra de engenharia.

>> Toda vez que atingir a quantidade de sucessos necessários para o projeto, antes do período indicado de tempo de criação/manutenção, sendo que o jogador pode fazer um único teste por dia (em caso de tempo em horas, pode ser feito a cada hora um novo teste ou apenas um único teste se abaixo de 1 hora), o jogador pode definir que terminou o mesmo com uma qualidade mediana ou continuar tentando os testes a cada dia. Se atingir o dobro da quantidade pedida de sucessos ao fim do período máximo indicado (veja exemplos na tabela seguir), conseguiu criar uma obra única. No entanto, como uma Falha Crítica reduz o número de sucesso, também sempre pode ter o risco de acabar fracassando ao tentar algo melhor em qualidade (toda vez que tiver ZERO sucessos e tiver uma Falha Crítica, o projeto não tem mais jeito). Também nada impede de continua tentando (se não houver uma Falha Crítica com zero sucessos) após o tempo, estando apenas estendendo o prazo de conclusão.

PROJETO	TEMPO DE CRIAÇÃO	SUCESSOS NECESSÁRIOS
Manutenção rotineira	1D10+10 minutos	1
Manutenção simples	2D10+10 minutos	1
Manutenção avançada	4D10+10 minutos	1
Manutenção muito avançada	1D6-3 horas	2
Manutenção extremamente avançada	1D6-1 horas	3
Projeto ou criação muito simples	1D6 dias	5
Projeto ou criação simples	2D6 dias	10
Projeto ou criação avançados	2D10+20 dias	15
Projeto ou criação muito avançados	2D10+40 dias	20
Projeto ou criação extremamente avançados	2D10+80 dias	30 ou mais

Quando o tempo indica dias, note que deve ter um mínimo de 6 a 8 horas diárias de trabalho, ou então o mesmo deve ser compensado no tempo final em outro dia.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Manutenção/conserto rotineira	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Manutenção/conserto simples	X	1	Normal	-	-
Manutenção/conserto avançada	X	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Manutenção/conserto muito avançada	X	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Manutenção/conserto extremamente avançada	X	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Criação e montagem simples	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Criação e montagem avançada	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Criação e montagem muito avançada	X	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Criação e montagem extremamente avançada	X	1	Improvável	7 níveis	-140
Matéria-prima de tecnologia de ponta	Altíssima qualidade	1	Extremamente Fácil	Bônus 3 níveis	+60
Matéria-prima de ótima qualidade	X	1	Muito Fácil	Bônus 2 níveis	+40
Matéria-prima de boa qualidade	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Matéria-prima de qualidade média ou padrão	X	1	Normal	-	-
Matéria-prima experimentais	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Matéria-prima inferiores de baixa qualidade	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Matéria-prima sucateados	X	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100

Equipamento usado para criação/manutenção	Altíssima qualidade	1	Extremamente Fácil	Bônus 3 níveis	+60
Equipamento usado para criação/manutenção	Ótima qualidade	1	Muito Fácil	Bônus 2 níveis	+40
Equipamento usado para criação/manutenção	Boa qualidade	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Equipamento usado para criação/manutenção	Qualidade Mediana	1	Normal	-	-
Equipamento usado para criação/manutenção	Baixa qualidade	1	Difícil	3 níveis	-60
Equipamento improvisado	X	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100

SACAR RÁPIDO* (DES) >> IN

A Perícia permite não somente o saque rapidamente de um determinado tipo de arma como a velocidade de uso da mesma, em alguns casos recebendo bônus no ataque e/ou a possibilidade de mais de um disparo (armas de disparo). Além disso, ao sacar de um local, tem a possibilidade de atacar no mesmo turno de ação, como se estivesse nas mãos do personagem o tempo inteiro. É necessária uma Perícia específica para cada arma – entretanto, conforme a regra de *Arma Aparentada* (em Regras Avançadas), pode conseguir usar a Perícia de uma arma para outra com os devidos modificadores já explicados. Possui características especiais para cada grupo de armas, varia com o tipo de sucesso conseguido:

TIPO DE ARMA	SUCESSO	SUCESSO APRIMORADO	SUCESSO CRÍTICO
Armas Brancas de combate corpo a corpo	Pode usar no mesmo turno de ação do saque	Confere bônus de +10% ao ataque*	Confere bônus de +10% ao ataque* e +1 ataque adicional sequencial
Armas Brancas de Haste	Pode usar no mesmo turno de ação do saque	Confere bônus de +5% ao ataque*	Confere bônus de +10% ao ataque*
Arcos e Bestas	Sem modificador no disparo no mesmo turno e dispara +1 flecha	+1 flecha no mesmo turno de ação	+1 flecha no mesmo turno de ação
Arremesso de pequenas armas brancas	Sem modificador no disparo no mesmo turno e arremessa +1 arma igual ou muito similar	+1 arma igual ou muito similar	+1 arma igual ou muito similar
Pistolas e Revólveres	Pode usar no mesmo turno de ação do saque	+15% no resultado do teste*	+1 disparo
Rifles/Escopetas/Submetralhadoras	Pode usar no mesmo turno de ação do saque	+15% no resultado do teste*	+1 disparo
Armas Pesadas/Metralhadoras	Pode usar no mesmo turno de ação do saque	+15% no resultado do teste*	+1 disparo

*Não é feito novo teste, deve somar ao valor de teste e verificar se os disparos adicionais conseguiram sucesso.

OBS.: os resultados são cumulativos com os demais sucessos, por exemplo um Sucesso Aprimorado tem além de seu modificador, o modificador de um Sucesso normal, enquanto que um Sucesso Crítico tem o seu e mais os outros dois anteriores.

Subgrupos possíveis: Arcos, Armas Brancas de Haste, Armas Pesadas/Metralhadoras, Bestas, Chicote, Espadas, Facas/Adagas, Funda, Pistolas e Revólveres, Rifles/Escopetas/Submetralhadoras etc.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Em mãos (apenas para ataque rápido)*	X	1	Normal	-	-
Arma em coldre ou cinto padrão	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Arma no bolso	X	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Arma dentro de casaco/sobretudo	X	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Arma nas costas	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Arma em bolsa/mochila (com o usuário)	Aberta	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Em cima de um móvel muito próximo	Meia altura	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
No chão	X	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Arma com outra pessoa muito próxima	Dando para ele	1	Difícil	3 níveis	-60
Arma com outra pessoa muito próxima	Em suas roupas/coldre	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

Arma com outra pessoa muito próxima	Em sua bolsa, mochila etc. (desde que aberta)	1	Improvável	7 níveis	-140
-------------------------------------	--	---	------------	----------	------

* Recebem bônus de +1 em Iniciativa (+2 se Sucesso Aprimorado e +4 se Sucesso Crítico) além dos bônus já indicados anteriormente).

SOBREVIVÊNCIA* (PER) >> IN

Sabe o que é preciso para sobreviver em terreno selvagem, longe da civilização. Testes bem-sucedidos desta Perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, fazer uma armadilha simples para animais etc. Em relação à comida viva, pode rastrear e caçar animais de pequeno (ou até médio porte), sabendo como prepará-los para comê-los (preparo da comida de modo bem simples em ambiente selvagem e com poucos recursos). Pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo. É necessária uma Perícia para cada tipo de ambientação – embora possa usar regra de *Habilidades Aparentadas*, principalmente no caso de terrenos próximos (floresta e selva, por exemplo). Envolve também uma variação de rastreamento, se na ambientação em que tem a Perícia. O teste pode ser feito por tarefa ou por dia, tudo depende das circunstâncias e de como o Mestre achar melhor; da mesma forma, se achar mais lógico colocar número de sucessos, também pode fazer desta forma e fazer a cada hora (no entanto, aconselhamos a agilizar com um único teste por dia ou por tarefa específica se for importante para a campanha de alguma forma).

Alguns subgrupos possíveis: Ártico/Geleiras, Cavernas, Desertos, Florestas, Ilhas, Montanhas, Oceanos, Pântanos, Planícies, Selvas, Vulcões.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Condições muito favoráveis à ação	X	1	Muito Fácil	Bônus 1 nível	+20
Condições favoráveis à ação	X	1	Fácil	Bônus 2 níveis	+40
Condições comuns à ação	X	1	Normal	-	-
Condições desfavoráveis à ação	X	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Condições muito desfavoráveis à ação	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Condições extremas	X	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Clima bom	X	1	Normal	-	-
Clima ruim	ex.: chuva leve, ventania	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Clima terrível	ex.: tempestade	1	Difícil	3 níveis	-60
Clima extremo	ex.: furacão tropical	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Equipamentos de sobrevivência	De alta qualidade	1	Fácil	Bônus 2 níveis	+40
Equipamentos de sobrevivência	Padrão	1	Normal	-	-
Equipamentos de sobrevivência	De baixa qualidade	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Sem equipamentos	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Roupa inadequada (pesada, muito quente etc.)	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Ferido levemente	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Ferido gravemente	X	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Inicialmente sem água ou comida	Para se alimentar	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40

TÁTICAS MILITARES (INT) >> TEC

Vista como técnicas militares, é uma designação abrangente para o planejamento de atuação em uma guerra. A tática militar lida com o planejamento e condução de campanhas, o movimento e divisão de forças, e a burla do inimigo, incorpora o uso operacional de forças numa situação particular de combate, aplicação dos planos no campo de batalha e a logística envolvida na manutenção do exército. Tida ainda com a conduta militar, seus códigos e gestos táticos. Pode ainda premeditar a ação tática de um inimigo em batalhas mais amplas ou decifrar seus gestos militares. Em um combate em massa, pode ajudar a definir seu resultado bonificando seus testes com sucessos nesta Perícia caso o personagem esteja no comando das tropas ou que tenham ouvido suas estratégias militares, favorecendo combates em massa.

>> Para melhorar os resultados de um Combate em Massa, o personagem usando esta Perícia, deve estar no comando ou auxiliando um comandante, assim permite bonificações nos testes conforme seu resultando, sendo um **Sucesso concedendo bônus de +1, um Sucesso Aprimorado +3 e um Sucesso Crítico +5** ao resultado do Teste Resistido do Combate em Massa.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Interpretar gestos simples	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Planejamento tático para batalhas	Sendo favorável	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Planejamento tático para batalhas	Sem predominância	1	Normal	-	-
Interpretar gestos complexos	X	1	Normal	-	-
Conduta militar	Padrão	1	Normal	-	-
Logística de controle de munição/mantimentos	Com sobra	1	Normal	-	-
Enganar inimigo ou compreender finta inimiga	Simple	1	Normal	-	-
Planejamento tático para batalhas	Levemente desfavorável	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Conduta militar	Situações incomuns	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Logística de controle de munição/mantimentos	Conteúdo justo	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Planejamento tático para batalhas	Moderadamente desfavorável	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Enganar inimigo ou compreender finta inimiga	Levemente complexa	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Planejamento tático para batalhas	Bem desfavorável	1	Difícil	3 níveis	-60
Logística de controle de munição/mantimentos	Pouco	1	Difícil	3 níveis	-60
Enganar inimigo ou compreender finta inimiga	Bem complexa	1	Difícil	3 níveis	-60
Planejamento tático para batalhas	Muito desfavorável	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Enganar inimigo ou compreender finta inimiga	Muito complexa	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Planejamento tático para batalhas	Extremamente desfavorável	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Logística de controle de munição/mantimentos	Escasso	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Enganar inimigo ou compreender finta inimiga	Extremamente complexa	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Planejamento tático para batalhas	Absurdamente desfavorável	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Enganar inimigo ou compreender finta inimiga	Absurdamente complexa	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Planejamento tático para batalhas	Praticamente impossível	1	Improvável	7 níveis	-140

VENEFÍCIO (INT) >> TEC

Um tipo de conhecimento que permite identificar, manipular e até mesmo fabricar venenos de todos os tipos. Sabe até mesmo como proceder em casos de envenenamento ou até como retirar o veneno de uma criatura morta ou imobilizada. Pode variar seu conhecimento dependendo da ambientação do jogo, inclusive, em ambientações mais modernas, pode ser associada com Medicina ou Biologia para a criação e sintetização de venenos.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Identificar qual veneno em uma pessoa	Sintomas atípicos	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Preparar venenos	De simples desenvolvimento	1	Normal	-	-
Identificar formas de cura (se possível)	Venenos comuns	1	Normal	-	-
Identificar formas de cura (se possível)	Venenos incomuns	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Preparar venenos	Desenvolvimento complexo	1	Difícil	3 níveis	-60
Identificar qual veneno em uma pessoa	Sintomas comuns	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Identificar formas de cura (se possível)	Venenos raros	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Preparar venenos	Desenvolvimento bastante complexo	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Retirar veneno de criatura (morta ou imobilizada)	Comum	1	Normal	-	-
Retirar veneno de criatura (morta ou imobilizada)	Incomum	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Retirar veneno de criatura (morta ou imobilizada)	Desconhecida	1	Difícil	3 níveis	-60
Retirar veneno de criatura (morta ou imobilizada)	Desconhecida e forma complexa	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Retirar veneno de criatura estando viva e ativa	Adicionar este modificador aos exemplos acima	1	Difícil	3 níveis	-60

VENTRILOQUISMO (INT) >> TEC

Capacidade de projetar sua voz, de forma que ela pareça vir de algum outro lugar. Pode mudar também os vários tons de sua voz. Para quanto mais longe for, maior será a dificuldade. O limite de distância para onde o ventríloquo pode emitir sua voz fica a cargo da lógica do Mestre, lembrando que isto não é nenhum tipo de super poder. Com esta Perícia pode ainda fazer imitações diversas de outros sons ou mesmo tentar imitar a voz de outra pessoa ou sons de animais.

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Alterar levemente timbre de voz	X	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Alterar sonoridade aguda (voz infantil ou idosa)	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Alterar os graves da voz (outro sexo)	X	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Imitar voz de sonoridade similar	X	1	Normal	-	-
Imitar voz de sonoridade diferente	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Imitar a voz de outra pessoa (já tentou copiar)	Já ouviu várias vezes	1	Normal	-	-
Imitar a voz de outra pessoa (já tentou copiar)	Ouviu algumas vezes	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Imitar a voz de outra pessoa (já tentou copiar)	Ouviu poucas vezes	1	Difícil	3 níveis	-60

Imitar a voz de outra pessoa	Ouviu uma ou outra	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Imitar som de animal	Barulho simples	1	Normal	-	-
Imitar som de animal	Barulho complexo	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Imitar som de animal	Muito complexo	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Fazer sons de objetos ou situações	Simple e comuns	1	Normal	-	-
Fazer sons de objetos ou situações	Moderados	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Fazer sons de objetos ou situações	Complexos	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Fazer sons de objetos ou situações	Bem complexos	1	Difícil	3 níveis	-60
Fazer sons de objetos ou situações	Muito complexos	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Fazer sons de objetos ou situações	Extremamente complexos	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Projetar a voz em um boneco no seu colo	X	1	Normal	-	-
Projetar voz em até 3m ao redor	X	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Projetar voz em até 6m ao redor	X	1	Difícil	3 níveis	-60
Projetar voz em até 9m ao redor	X	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100

MANOBRAS ESPECIAIS E DE COMBATE

Este tipo de Perícias é um caso excepcional que pode servir para Armas Brancas, Armas de Fogo ou para combates desarmados, dependendo de cada tipo. Estas manobras especiais são usadas, em sua maioria, em combate e algumas nem necessitam de um teste, o personagem simplesmente sabe como realizá-la.

As manobras de combate têm um custo fixo entre parênteses que deve ser descontado nas suas "compras" com os Pontos Adicionais de Perícia e/ou Pontos Iniciais de Criação durante a construção do personagem ou durante a passagem de nível (neste caso os Pontos de Evolução explicados mais adiante) – desde que com o devido treinamento e autorização do Mestre para tal. Algumas manobras também necessitam de pré-requisitos, como possuir outras manobras para serem utilizadas ou ter valores mínimos em determinados Atributos (Valor Final). Em resumo, o personagem precisa ter TODOS os requerimentos indicados para poder adquirir a mesma.

Como regra opcional (se permitida pelo Mestre), o personagem NÃO precisa possuir os requerimentos, exceto no caso de outras manobras de combate. Se NÃO possuir um ou mais Atributos com o valor mínimo requerido, por exemplo, toda vez que for realizar a manobra, deverá realizar também um teste, com 4 níveis de dificuldade, de CADA atributo exigido que não tenha o mínimo necessário, e em caso de falha em qualquer um deles, NÃO consegue realizar a manobra. Da mesma forma, se alguma Perícia é requerida e o personagem NÃO a possuir no mínimo requerido, deverá realizar um teste da mesma (4 níveis de dificuldade) toda vez que utilizar-se da manobra.

Se o personagem NÃO possuir o aprimoramento *Ambidestria*, mas este é requerido em alguma manobra, toda vez que aproveitar-se do benefício desta deverá receber aumento de 1 nível de dificuldade (manobras com armas são um bom exemplo).

Algumas manobras especiais podem ser adquiridas mais de uma vez e estas são sinalizados com sinais de x2, x3 ou mais, simbolizando, respectivamente, que foi adquirida duas, três ou mais vezes. **Para adquirir mais de uma vez estas manobras, o requerimento de cada Atributo aumenta em 1 PONTO para cada novo nível.** Por exemplo, se um Jogador deseja que seu personagem possua a manobra Contra-Ataque (que possui requerimento de Agilidade 14) uma segunda vez para que tenha Contra-Ataque x2, o requisito mínimo de Agilidade necessária será 15 (aumentou mais um ponto no requerimento do Atributo que inicialmente era 14), e assim por diante para os demais níveis.

As manobras descritas adiante serão divididas em 5 grupos: Manobras Gerais, Manobras com Armas Brancas, Manobras com Armas Brancas de Disparo/Arremesso e Armas de Fogo, Manobras com Armas de Fogo e Manobras para Combate Desarmado. Desta forma se agrupam melhor para sua definição e destinação de Perícias.

Cada Manobra é apresentada, individualmente, da seguinte forma:

NOME

[pontuação necessária] [requerimento mínimo]

Descrição

Sistema: indica como aplicado no sistema em termos de regra.

Sistema Sem a Manobra: como aplicado no sistema em termos de regra para aqueles sem possuir a Manobra.

OBS.: se no nome da manobra estiver o ícone "x1", significa que a manobra é passível de ser adquirida mais de uma vez.

Manobras Gerais

Este grupo de Manobras envolvem o uso de armas brancas, de fogo ou mesmo combates desarmados, sendo obviamente adaptados conforme as circunstâncias.

OBS.: detalhes sobre o sistema de combate podem ser visto no capítulo Sistema de Jogo, por isso, algumas explicações de sistemática de aplicação de uma manobra podem ser melhor entendidas após a leitura deste capítulo.

AFASTAR >> MAN

[20 pontos] [Requer Destreza ou Agilidade 12]

Realiza um ataque de forma a assustar o oponente, fazendo-o recuar um pouco. Normalmente o golpe envolve uma manobra mais longa em arco, de forma a abranger uma área maior, e de curto alcance (dependendo da arma usada, obviamente, mas sempre em movimentos mais contidos do que seu limite máximo). No caso de uma arma de fogo poderia ser um tiro próximo ao pé, com o intuito de fazer o oponente se afastar "assustado".

Sistema: faça o teste normalmente, em caso de Sucesso o inimigo recua 1,5m ou mais – dependendo do tamanho da parte do corpo ou arma utilizada – para trás ou simplesmente não consegue se aproximar. Esta manobra não funciona se o oponente for colocado em perigo de vida, como a beira de um precipício ou penhasco – a não ser que este não tenha percebido isso – ou se o personagem não se importe de ser acertado por achar o ataque incapaz de lhe causar dano, por exemplo. Também, existe a possibilidade de o inimigo tentar apenas se esquivar (sem se afastar efetivamente) da manobra ou bloqueá-la, neste caso o adversário terá modificador inicial com aumento de 3 níveis de dificuldade em seu teste (além do modificador de sucesso do executor da manobra); se falhar receberá dano do ataque normalmente. Caso a esquivada seja movimentando-se para trás (ou simplesmente não avançando como iria fazer), não há necessidade de rolagem de dado, pois o objetivo do agressor é realmente este. O movimento pode ser usado em sua ação de defesa se o intuito for impedir a aproximação de um ou mais atacantes – embora seja focado em uma direção (atacantes em direções múltiplas só poderá afetar uma direção conforme a arma usada).

Sistema Sem a Manobra: o resultado é igual, mas a manobra tem aumento de 3 níveis de dificuldade para sua execução.

ATAQUE CONTRA ESQUIVA >> MAN

[50 pontos] [Requer Agilidade 16, Inteligência 13 e Percepção 14]

Entende a forma como um oponente se defende e a antecipação de seus métodos de esquivas, assim pode premeditar no ponto em que este se desviará e atacá-lo de forma mais efetiva. Na verdade, a primeira manobra é uma finta para no seguinte movimento atacar o ponto de esquivas de um oponente.

Sistema: o executor da manobra deve declarar estar analisando o alvo e ficar na rodada com foco nisso, podendo se defender, mas não atacar – não necessariamente lutando contra o personagem analisado. Após observar três esquivas do adversário, o usuário desta manobra faz seu ataque com um tipo de finta para "obrigar" o alvo a se desviar, como de costume, e então o real golpe é aplicado contra o ponto em que este se desviou, mostrando que o atacante já tencionava e previa seu movimento. O atacante usando esta manobra deve fazer seus testes de ataque com aumento de 2 níveis de dificuldade, mas tendo sucesso gera adicional de +3 níveis de dificuldade na Esquivas do alvo (além dos modificadores padrões de sucesso e das circunstâncias em cena). Se o personagem não acompanhar as três manobras de esquivas antes de usar a manobra, pode ainda observar apenas duas esquivas e fazer o teste com aumento de +2 níveis de dificuldade – menos que isso não é possível. Esta análise funciona para qualquer outro momento contra este alvo, mas toda vez que o personagem aumente sua Perícia Esquivas, uma nova observação à técnica de esquivas do adversário deve ser feita já que este aprimorou sua habilidade, no entanto, aumento da Agilidade em nada altera isto.

Sistema Sem a Manobra: o resultado é igual, mas o teste tem **aumento de 5 níveis de dificuldade e só é válido para combates contra aquele alvo no mesmo dia**, pois a falta de conhecimento neste tipo de manobra não o torna perito o suficiente para aplicar em combates seguintes sem nova análise.

ATAQUE FURTIVO (OU ATAQUE PELAS COSTAS) >> MAN

[20 pontos] [Requer Agilidade 14]

Esta manobra dá a noção dos pontos certos para realizar um ataque surpresa pelas costas. Para que se configure como um ataque surpresa, é necessário que o alvo não saiba que está sendo espreitado e nem tenha motivos para suspeitar disto ou mesmo tenha certeza que há possibilidade de ser atacado daquela direção – ele pode até não saber do atacante, mas pode ser que ele esteja esperando a possibilidade de algum atacante vindo daquela área, desde que não esteja distraído, então deixando de ser uma surpresa real. Também pode ser usado para um ataque apenas de surpresa, que não seja pelas costas, mas seus resultados são um pouco menores, possibilitando maiores chances de reação por parte do alvo.

Sistema: se usado com um ataque surpresa pelas costas, o **executor recebe bônus de 2 níveis em seu primeiro ataque na rodada**. Como nas regras normais, o oponente precisa perceber o golpe (Percepção) e só então, se percebeu, deve estar apto a reagir diante a surpresa (Prontidão) e então tentar se defender, de forma que a defesa tenha **aumento de 2 níveis de dificuldade em situações após início de combate e aumento de 4 níveis em situações sem tensão e/ou fora de combate**. No caso de um **ataque surpresa que não seja pelas costas**, o que permite ser visualizado e percebido de maneira melhor do que nas costas, considere que **o teste do defensor tem aumento de 1 nível de dificuldade após início de combate e de 2 níveis quando fora de combate**.

PRONTIDÃO E ATAQUES APÓS A PRIMEIRA SURPRESA NA MESMA RODADA

O resultado do teste de Prontidão pode definir melhores benefícios ao alvo.

>> Sucesso: efeitos como descritos anteriormente e ainda sofre os efeitos de todos os ataques na mesma rodada para aqueles atacando pelas costas (ou ponto da surpresa) e aproveitando o elemento surpresa do primeiro agressor usando a manobra ou o próprio agressor usuário da manobra que tenha mais de um ataque na rodada;

>> Sucesso Aprimorado: reduz em 1 nível os modificadores impostos à defesa e só conta o primeiro ataque;

>> Sucesso Aprimorado: reduz em 2 níveis os modificadores impostos à defesa e só conta o primeiro ataque.

Sistema Sem a Manobra: o resultado é igual para o defensor, mas o agressor recebe bônus de 1 nível no ataque.

ATAQUE FURTIVO APRIMORADO >> MAN

[40 pontos] [Requer Agilidade 16 / Manobra Ataque Furtivo]

Versão aprimorada do Ataque Furtivo em que o personagem recebe maiores bônus.

Sistema: neste caso, usa-se as **mesmas regras, mas o atacante recebe +1 nível adicional de bônus** além do que já recebe em seu ataque. Por sua vez, o oponente, se possível se defender (conforme regra descrita na versão anterior desta manobra), terá ainda **+1 nível de dificuldade em sua defesa quando surpreendido**, além do já mencionado na versão anterior desta manobra.

Sistema Sem a Manobra: não há uma versão sem manobra, já que é uma evolução.

BERSERKER DE COMBATE >> MAN

[15 pontos] [Requer Agilidade 16]

Diferente do Aprimoramento que seria um dom natural, como manobra permite ao personagem abdicar de todas as suas habilidades de defesa de qualquer tipo para tornar-se um feroz atacante em combates corpo a corpo. Ao usá-la

deverá, obrigatoriamente, estar em combate próximo. Nenhum tipo de defesa pode ser usado neste estado.

Sistema: não são necessários testes para entrar neste estado, entretanto **para sair** deve ser feito teste de **VON (pode ser feito apenas uma vez por rodada em seu turno de ação)** com aumento de 2 níveis de dificuldade. Durante este estado **recebe duas ações adicionais a mais por rodada** (veja regra de ações extras no capítulo Sistema de Regras), **bônus de 2 níveis nos ataques com todas as Perícias com armas brancas e combate desarmado** e ainda bônus de **+2 nos danos** que utilizarem Bônus de Força.

Sistema Sem a Manobra: não consegue entrar neste estado de fúria.

COMBATE MONTADO >> MAN

[10 pontos] [Requer Perícia Animais - Montaria, mínimo 25% ou de algum veículo específico]

O personagem pode combater montado em animais e não recebe qualquer redutor quando o faz. Pode ser comprado várias vezes para animais diferentes. Pode também ser usado para veículos (como motocicletas e Jet-Skys, por exemplo), e, neste caso, não necessitam do requerimento da Perícia Montaria, mas da Perícia de veículo em questão.

Sistema: com esta manobra, o personagem **não sofre qualquer modificador negativo para ações combativas sobre os animais/veículos**, desde que tenha mínimo de 25% na Perícia. Ou seja, tendo esta manobra, basta ter um mínimo de 25% na Perícia de Montaria ou do veículo em questão para usufruir da manobra – NÃO precisando ser adquirida mais de uma vez para cada Perícia, apenas para diferentes.

Sistema Sem a Manobra: qualquer teste de combate sob montaria animal/bestial ou veículo, para suas ações de ataque e defesa recebe **aumento de 1 nível de dificuldade quando se movimentando em terreno plano ou quase plano, 2 níveis de dificuldade se em terreno bem irregular ou em grandes velocidades** (acima de 100km/h) e **3 níveis se juntar o terreno altamente irregular com grandes velocidades** – situações mais complexas podem aumentar ainda mais a dificuldade.

COMBO X1 >> MAN

[50 pontos] [Requer Agilidade 20]

Utiliza-se de técnicas de combate que permitem usar uma sequência de golpes. O combo deve ser uma sequência de movimentos contínuos que continuam com a movimentação do corpo ou se alternam de um ponto ao outro. Não se enquadra no uso de armas de fogo (ou armas brancas de disparo) para dar mais de um tiro, mas poderia ser usado para atirar e atacar de outra forma. O combo é previamente definido pelo jogador na compra desta manobra.

Sistema: após um ataque, pode executar um sequencial de um ataque corpo-a-corpo apenas se for em combate desarmado ou com armas brancas de combate para curta distância – ou adaptadas para tal como usar o cabo de uma arma como golpe atordoante, por exemplo. Um dos ataques até pode ser com uma arma de disparo (arma branca, arma de fogo ou poder), mas apenas um dos ataques do combo. O combo **só pode ser usado uma vez por rodada contra um único alvo** apenas. A sequência aumenta em **-10% a dificuldade de defesa do alvo a cada nova sequência (acumulativa)**, podendo o usuário adquirir mais de uma vez esse combo. Usar o combo não influencia em nada nas demais ações de ataque ou defesa do executor desta manobra. A cada ação no combo, além da primeira, é reduzido 1 quadrado de deslocamento total do personagem como se estivesse em movimento (caso também o faça, gaste este movimento somando ao gasto do combo). Seu deslocamento não é alterado, estando restrito ao seu limite na rodada toda – caso o combo ultrapasse o limite de deslocamento, considere que aumenta, cumulativamente, em 1 nível de dificuldade o teste de ataque a cada 1 quadrado de deslocamento (1,5m) além do seu limite – mas apenas o deslocamento gasto do combo em si pode ultrapassar este limite.

Sistema Sem a Manobra: pode fazer APENAS 1 golpe sequencial, embora **tenha aumento de mais 3 níveis de dificuldade**

por parte do atacante e o alvo tem bônus de 1 nível para sua defesa. Além de que o executor recebe de 2 níveis de dificuldade em suas defesas (até seu próximo turno de ação).

COMBO EM CONTRA-ATAQUE >> MAN

[50 pontos] [Requer Contra-Ataque, Combo e Agilidade 22]

Utiliza-se de técnicas de combate que permitem usar uma sequência de golpes no momento de um contra-ataque. Segue as mesmas regras de Combo e de Contra-Ataque – sendo limitado em apenas dois movimentos de ataque, ou seja, não pode ser adquirido mais de uma vez. Desta forma, apenas 1 vez por rodada pode executar esta manobra.

Sistema: exatamente as mesmas regras somadas de Combo e Contra-Ataque, podendo ser usada 1 vez por rodada e nunca em conjunto com outra manobra de Contra-Ataque. Pode ainda ser usada em um mesmo alvo na mesma rodada, após contra-atacar em momentos diferentes (de ataques diferentes). Não pode contra-atacar um contra-ataque.

Sistema Sem a Manobra: não é possível ser usado sem a manobra.

CONTRA-ATAQUE X1 >> MAN

[20 pontos] [Requer Agilidade 14]

Uma vez por rodada pode, ao sofrer um ataque de um oponente em um combate corpo-a-corpo, realizar um contra-ataque. Pode ser adquirida várias vezes para possibilitar mais de um contra-ataque em uma mesma rodada. Nunca o contra-ataque pode ser feito em outro contra-ataque.

Sistema: o contra-ataque pode ser realizado apenas contra combates corpo-a-corpo dos quais o agressor tenha acertado (ou não) ou o defensor defendido (ou esquivado) o ataque; um ataque feito corpo-a-corpo que, originalmente, seria ideal à distância, também se enquadra neste quesito, por exemplo: alguém com uma pistola ao lado do personagem, um executor de rajada de poder colado com o personagem etc. (nestes casos, desconsidere como ataque a Queima-Roupa e faça um teste normal devido a rápida velocidade e movimentos da ação de ambos). A manobra de contra-ataque não afeta sua ação normal na rodada, mas está restrito ao seu limite de movimentação na rodada, embora lhe conceda um bônus, apenas para a ação de contra-ataque de 1,5m de deslocamento. O alvo do contra-ataque terá modificador inicial com aumento de 1 nível de dificuldade para se defender deste golpe – além do modificador padrão de sucesso no ataque e das circunstâncias em cena.

Sistema Sem a Manobra: o contra-ataque tem aumento de 3 níveis de dificuldade e o alvo não tem quaisquer modificadores iniciais além dos normais em um ataque padrão. O executor da manobra ainda terá aumento de 1 nível de dificuldade em qualquer defesa até antes de seu próximo turno de ação na rodada seguinte (caso seja seu turno de ação logo após o contra-ataque, considere +1 rodada com este efeito).

CONTRA-ATAQUE APRI MORADO X1 >> MAN

[25 pontos] [Requer Contra-Ataque]

Uma vez por rodada pode usar um contra-ataque extra contra um alvo que já tenha usado o contra-ataque na mesma rodada – embora somente após um novo ataque que tenha recebido (sofrido ou defendido) deste alvo, ou seja, não é em seguida de seu primeiro contra-ataque contra este mesmo alvo.

Sistema: funciona com as mesmas regras de contra-ataque.

Sistema Sem a Manobra: não é possível ser usado sem a manobra.

CONTRA-ATAQUE ACROBÁTICO >> MAN

[40 pontos] [Requer Contra-Ataque e Agilidade 20]

Pode utilizar um tipo de contra-ataque junto com uma manobra de esquiva ou bloqueio. A ação deve ser

simultânea, por exemplo: saltar desviando de um ataque enquanto arremessa uma adaga ou atira com uma arma de fogo, bloquear com o escudo enquanto ataca com a espada. Além disso, o especial desta manobra é que pode ser usada para atacar um outro alvo que não seja o atacante, desde que tenha como acertá-lo no corpo a corpo ou arremessando alguma arma (branca ou de fogo). Só pode ser usado 1 vez por rodada e não é compatível com combos no contra-ataque.

Sistema: o usuário da manobra não recebe modificadores iniciais além do normal para a execução da defesa e do respectivo contra-ataque simultâneo. Lembre que uma arma bloqueada ou aparada está em direção oposta (normalmente) ao do ataque que é simultâneo, de forma que o alvo deverá encontrar outra forma de se defender..

Sistema Sem a Manobra: não é possível ser usado sem a manobra.

CONTRA-ATAQUE ESPECIAL >> MAN

[50 pontos] [Requer Contra-Ataque Acrobático]

Somente usado adquirido por seres com poderes, pois permite ativar um único poder de ataque contra um alvo no momento da defesa contra um alvo – ao invés do ataque desarmado ou com arma. Só pode ser usado 1 vez por rodada e não é compatível com combos no contra-ataque.

Sistema: segue as mesmas regras de Contra-Ataque Acrobático, mas utilizando o poder de ataque apenas no seu atacante.

Sistema Sem a Manobra: não é possível ser usado sem a manobra.

DEFESA APRIMORADA X1 >> MAN

[10 pontos] [Requer Agilidade 13 e Destreza 13]

Permite realizar jogadas de defesa mais rápidas e eficientes para múltiplos ataques em um mesmo período de tempo, permitindo que se defenda de múltiplos ataques.

Sistema: a cada nível que possua nesta manobra, o personagem **tem direito a uma defesa extra, na mesma rodada**, sem qualquer tipo de modificadores impostos por ataques múltiplos. Pode ser adquirida em um máximo de vezes igual à metade (arredondado para baixo) do valor de AGI atual do personagem.

Sistema Sem a Manobra: utiliza-se a regra de Defesa Total e/ou de Ataques Múltiplos sem nada a acrescentar – veja detalhes em Sistema de Regras.

DEFESA CONTRA BLOQUEIO AGRESSIVO >> MAN

[15 pontos] [Requer Agilidade 14 e Destreza 14]

Permite realizar um ação defensiva contra um bloqueio agressivo, seja em forma de desvios ou bloqueios – embora em alguns casos o bloqueio não seja viável para as circunstâncias da cena, sendo o Mestre a indicar ao jogador o que lhe permite fazer ou não conforme o jogador for lhe perguntando.

Sistema: elimina quaisquer modificadores iniciais contra bloqueios agressivos, seja com armas ou desarmados. Considere apenas os modificadores referentes à arma e ao resultado de sucesso do atacante.

Sistema Sem a Manobra: pode ser usado, mas já com um modificador inicial de 2 níveis de dificuldade.

DESARMAR COM ARMAS >> MAN

[15 pontos] [Requer Destreza 14]

Às vezes, o oponente não precisa ser ferido ou nem é um inimigo, pode ser um companheiro de equipe alterado, um civil/inocente ou alguém sob controle ou domínio mental. Esta manobra permite tirar a arma da mão do oponente sem lhe ferir ou causar qualquer dano físico considerável. Esta manobra tem maior eficácia contra um

alvo mais fatigado, pois este pode ter maior descuido quanto seu equilíbrio e empunhadura da arma.

Sistema: deve ser feito um **Teste Resistido** em que o usuário da manobra faz seu teste com seu valor de ataque da arma e o alvo faz um teste de sua Perícia de defesa com a arma para resistir. Caso o alvo esteja no estado de Fadiga SUANDO ou OFEGANTE, o alvo da manobra terá aumento de 1 nível de dificuldade em seu teste, se estiver no estado CANSADO o teste terá aumento de 2 níveis, se MUITO CANSADO terá aumento de 3 níveis e se EXAUSTO será com aumento de 4 níveis. Se o alvo estiver usando as duas mãos para empunhar a arma, faz com que o usuário da manobra tenha aumento de + 1 nível de dificuldade em seu teste; o mesmo se aplica se o alvo tiver pelo menos duas vezes o valor de Força (FR) do usuário da manobra. O alvo pode ainda fazer um teste de Prontidão, com aumento de 3 níveis de dificuldade, e aumentar suas chances, sendo que, se Sucesso, recebe bônus +1 ponto ao resultado de seu Teste Resistido (+2 pontos se Sucesso Aprimorado e +4 pontos no caso de um Sucesso Crítico) – se o atacante usar repetidas vezes em um mesmo oponente, o teste de Prontidão pode ter bônus maiores ou até pode ser considerado como Sucesso automático (algumas situações Sucesso Aprimorado e até Crítico automático). Se usado com uma arma para atacar a arma do adversário com o intuito de desarmá-lo, a dificuldade do usuário da manobra varia conforme o tamanho da arma, sendo normal para armas do tamanho de uma espada ou rifle, aumento de 1 nível de dificuldade para armas como submetralhadoras ou um gládio e com aumento de 2 níveis para pistolas ou facas.

Sistema Sem a Manobra: neste caso, o atacante precisa fazer primeiro o teste da Perícia da arma com aumento de 3 níveis de dificuldade e, se Sucesso pode fazer o Teste Resistido com redutor de 6 pontos, redutor de 4 pontos se Sucesso Aprimorado e redutor de 2 pontos se Sucesso Crítico.

EMPUNHADURA FIRME >> MAN

[20 pontos] [Requer Força 15]

Possui uma técnica e pegada forte na arma usada, tornando mais difícil que um adversário consiga desarmá-lo.

Sistema: concede bônus adicional de 1 nível em seu teste para resistir à desarmes e inclusive contra qualquer forma de retirar algo de suas mãos através de força física.

Sistema Sem a Manobra: não há nenhuma regra especial, seguindo o sistema base de desarme ou qualquer regra padrão.

FINTA >> MAN

[40 pontos] [Requer AGI 15 e DES 16]

Técnica em que faz um movimento de ataque para enganar o alvo e abrir suas defesas, desviando para um outro ponto que realmente era seu intuito original em acertar. São na verdade duas sequências de movimentos que aumentam a dificuldade na defesa do alvo, mas abrem também um pouco de brecha nas defesas do atacante caso o alvo consiga se defender desta manobra. Não se aplica a Armas de Fogo ou Armas Brancas de Disparo.

Sistema: o atacante faz um teste com aumento de 1 nível de dificuldade e se sucesso, o alvo deve fazer teste de PER com aumento de 2 níveis de dificuldade + os modificadores de sucesso do atacante. Ao invés de PER pode também ser usada a Perícia *Análise de Estilo*. Em caso de falha na percepção da finta, o alvo recebe o golpe sem chances de defesas conscientes padrões (exceções devem ser avaliadas pelo Mestre). Se o alvo tiver um Sucesso, consegue perceber em último momento e precisou usar de uma defesa total, perdendo seu próximo turno de ação; se for Sucesso Aprimorado, consegue perceber não tão próximo ao fim do golpe, mas lhe causa a perda de metade de seu deslocamento restante ao perder seu equilíbrio na defesa; já um Sucesso Crítico considere que o alvo não foi enganado pela finta, sendo um golpe comum (aplique somente os modificadores de sucesso do atacante e das circunstâncias em cena). Uma finta com um ataque localizado recebe o modificador adicional conforme o ponto que desejar.

Sistema Sem a Manobra: o atacante tem aumento de 3 níveis de dificuldade para realizar a manobra e o alvo faz seu teste como na descrição anterior. Se o alvo tiver um Sucesso, perde ¼ de seu deslocamento restante; caso de Sucesso

Aprimorado ou Sucesso Crítico não lhe causa modificadores pela finta.

FINTE APRI MORADA >> MAN

[50 pontos] [Requer AGI 15 e DES 16 / Manobra Finta]

Evolução da manobra anterior com maior qualidade e habilidade. Não se aplica a Armas de Fogo ou Armas Brancas de Disparo.

Sistema: as regras são as mesmas, embora o **atacante** precise de sucesso em um teste com **aumento de 2 níveis de dificuldade** (se conseguir como se fosse 1 nível, o Mestre pode permitir uma finta simples como na manobra anterior). A percepção sobre o movimento para o alvo funciona nas mesmas regras, mudando apenas que o seu teste terá **aumento de 4 níveis de dificuldade na percepção**.

Sistema Sem a Manobra: não há uma versão sem manobra, já que é uma evolução.

FLANQUEAR >> MAN

[10 pontos] [Requer Agilidade 13 e Destreza 13]

Habilidade em saber usar em seu favor as vantagens de flanquear um inimigo, aproveitando as brechas em sua defesa para que dificulte qualquer movimento de defesa ou de contra-ataque.

Sistema: o usuário da manobra deve ir para um dos flancos do alvo para poder usar esta manobra e só pode ser feito se o alvo estiver concentrado em pelo menos outros dois alvos no momento do uso desta manobra, sendo um adversário pela frente – nenhum dos outros dois devem estar no mesmo flanco que o usuário desta manobra. Entretanto, mais de um pode usar esta manobra ao mesmo tempo, dadas as devidas circunstâncias lógicas de espaço. O usuário da manobra recebe bônus de 2 níveis em seu ataque, enquanto o alvo recebe aumento de 2 níveis em qualquer tipo de defesa e inclusive em qualquer tipo contra-ataque sequencial que queira e possa fazer, com manobra, contra este que o flanqueou na rodada.

Sistema Sem a Manobra: o atacante não recebe bônus e o defensor tem apenas aumento de 1 nível de dificuldade em seu teste de defesa. Contra-ataques não sofrem quaisquer modificações pela manobra em si, mas pode sofrer devido a posição ou escolha de movimento para contra-ataque.

LUTAR ÀS CEGAS >> MAN

[30 pontos] [Requer Inteligência ou Percepção 14]

Permite o personagem continuar lutando mesmo quando cego, vendado ou na escuridão total, guiando-se por sons e movimentos através da vibração do ar (tato). Não se aplica ao uso de armas de fogo ou armas de disparo que possuem uma manobra própria: Tiro às Cegas.

Sistema: personagens com esta manobra sofrem uma **penalidade de 1 nível de dificuldade por lutar às cegas (ataques e defesas)**, entretanto, se forem privados do sentido de audição ou tato, a manobra é ignorada.

Sistema Sem a Manobra: aqueles sem a manobra recebem **aumento de 6 níveis de dificuldade** para realizar qualquer ação de combate, seja ataque ou defesa, embora algumas ações físicas, que não dependem da visão, possam ser executadas sem este modificador.

MANOBRA DE CONSTRANGIMENTO >> MAN

[15 pontos] [Requer Agilidade 16]

Em meio à uma luta ou combate, consegue desferir um movimento rápido, audacioso e embaraçoso, sem qualquer relação com um ataque direto. Por exemplo: dar um beijo em uma adversária no momento que cruzarem as espadas, rasgar uma parte da roupa do oponente deixando-o com uma parte do corpo constrangedora à mostra, dar um tapinha de leve na bunda ou no rosto etc.

Sistema: funciona de uma forma similar à um Ataque de Oportunidade, feito após o seu ataque ou uma defesa efetiva referente ao ataque do oponente. A **manobra deve ser feita com um teste de AGI com aumento de 2 níveis de dificuldade** e o **defensor deve fazer um teste de Prontidão com aumento de 4 níveis de dificuldade**, se falhar, não consegue nem tentar reagir e se defender – talvez nem perceber a tempo. Caso tenha sucesso, basta uma defesa com dificuldade referente ao sucesso do atacante e circunstâncias de cena. Nunca poderá ser usado como um dano direto, mas poderia ser usado para colocar algo escondido nas roupas do usuário, por exemplo ou encostar levemente a mão para ativar algum tipo de poder de toque.

Sistema Sem a Manobra: funciona de maneira semelhante, mas o atacante faz um **teste com aumento de 4 níveis de dificuldade** e alvo não sofre modificadores iniciais pela manobra (apenas referente ao sucesso do atacante e das circunstâncias da cena em questão).

MANOBRAS PARA IMPRESSIONAR >> MAN

[10 pontos] [Requer Destreza 14]

Capaz de realizar efeitos e movimentos com uma arma ou golpes desarmados, visando chamar a atenção ou distrair uma ou mais pessoas. Em circunstâncias específicas, pode ser usada de forma similar a Manobra Afastar, para assustar e afastar um adversário que esteja avançando sobre o usuário desta manobra – nunca o usuário que irá avançar, como no caso da manobra Afastar. Pode ser usado também como uma forma de se ganhar dinheiro com apresentações.

Sistema: o Jogador descreve a ação que o personagem deseja fazer e realiza seu **teste da Perícia de ataque com aumento de 1 nível de dificuldade SOMENTE no seu turno de ação** (NÃO pode ser usado na defesa); se for um sucesso ocorrerá como descrito, embora uma pessoa possa não ligar e avançar, sendo assim sujeito a sofrer um ataque normal – qualquer defesa ou tipo de esquiva que queira fazer avançando terá adicional de 2 níveis de dificuldade além do resultado do sucesso do atacante e demais circunstâncias de cena. No entanto, caso o executor da manobra falhe o personagem poderá ficar colocado em situação embaraçosa frente aos espectadores (que pode muito bem ser um inimigo) ou até mesmo arriscada para si mesmo (no caso de Falha Crítica no teste).

Sistema Sem a Manobra: o resultado é igual, mas o teste tem **aumento de 3 níveis de dificuldade**.

MOVIMENTAÇÃO >> MAN

[10 pontos] [Requer Agilidade 14]

É capaz de mover-se a toda velocidade em um combate sem receber modificadores em suas ações de ataque devido ao seu deslocamento.

Sistema: enquanto estiver se deslocando, mesmo à toda sua velocidade de movimentação, pode fazer qualquer tipo de ataque corpo a corpo ou com armas de disparo (armas de fogo, arco e flecha etc.) **sem quaisquer redutores com base nas dificuldades que este deslocamento** poderia acarretar normalmente.

Sistema Sem a Manobra: durante o deslocamento, **armas de ataque corpo-a-corpo recebem aumento de dificuldade de -10%**, **Armas Brancas de disparo recebem aumento de 1 nível de dificuldade** e **armas de fogo ou armas brancas de disparo e de arremesso** (como arcos, por exemplo) **recebem aumento de 2 níveis de dificuldade**.

REAÇÃO X1 >> MAN

[20 pontos] [Requer Agilidade 15]

Habilidade treinada pelo personagem que lhe permite usar de uma Ação de Oportunidade sem algumas das desvantagens iniciais devido a esta ação. Apenas no uso de ações físicas desarmadas (e sem uso de poderes) ou com armas brancas. Pode ser adquirido mais de uma vez para permitir mais de uma ação por rodada em

momentos diferentes e não consecutivos.

Sistema: segue as regras normais de Ação de Oportunidade, sendo que elimina o modificado inicial de 1 nível para UMA ação na rodada.

Sistema Sem a Manobra: segue as regras normais, **o usuário da Ação de Oportunidade recebe aumento de 1 nível de dificuldade** tanto na sua ação quanto em qualquer ação de defesa até sua próxima ação de turno (seja ou não na mesma rodada), incluindo a dificuldade nesta ação – isto é acumulativo conforme cada Ação de Oportunidade antes de seu próximo turno de ação.

REAÇÃO APRI MORADA X1 >> MAN

[40 pontos] [Requer Agilidade 18]

Esta variação especial é utilizada para ações que demandem mais tempo mas que consegue encurtá-las para uma reação em uma Ação de Oportunidade. Normalmente se enquadram no uso de poderes de ataque direto, armas de fogo etc. Pode ser adquirido mais de uma vez para permitir mais de uma ação por rodada em momentos diferentes e não consecutivos.

Sistema: segue as regras normais de Ação de Oportunidade, sendo que elimina 1 nível da dificuldade dada pela regra desta reação para UMA ação na rodada.

Sistema Sem a Manobra: segue as regras normais já descritas em Ação de Oportunidade.

REFÉM >> MAN

[10 pontos] [Requer Força 14]

Conhece técnicas de imobilização de reféns em situações de crise. Pode ser uma faca no pescoço em posição estratégica ou uma pistola na cabeça. Se o executor desejar matar o refém é quase impossível impedi-lo. Primeiro a vítima deve ser imobilizada para então poder usar esta manobra nela.

Sistema: testar alguma **Perícia de combate corpo a corpo para imobilização**, a seguir não é necessário teste para assumir a posição correta – a não ser que o tipo de imobilização não seja viável para tal. Caso o alvo esteja em posição favorável ou distraído, pode eliminar o teste da Perícia ou mesmo facilitá-lo consideravelmente. Qualquer adversário que queira **acertar o usuário com esta manobra já aplicada recebe aumento de 5 níveis de dificuldade**.

Sistema Sem a Manobra: o resultado é igual, mas a **imobilização** para fazer a manobra de refém **tem aumento de 1 nível de dificuldade adicional** e a dificuldade para um adversário **lhe acertar é com aumento de 2 níveis de dificuldade**.

Manobras com Armas Brancas de Disparo/Arremesso e de Fogo

Este grupo de Manobras envolvem o uso de armas brancas, de fogo ou mesmo combates desarmados, sendo obviamente adaptados conforme as circunstâncias.

OBS.: detalhes sobre o sistema de combate podem ser visto no capítulo Sistema de Jogo, por isso, algumas explicações de sistemática de aplicação de uma manobra podem ser melhor entendidas após a leitura deste capítulo.

MIRA INDIRETA >> MAN

[15 pontos] [Requer Percepção 13 e Destreza 13]

Habilidade de atirar em um alvo vendo seu reflexo em um espelho, metal ou qualquer superfície refletora de imagem. Permite entender um pouco das distorções de posicionamento e forma destas superfícies devido à experiência em utilizar deste tipo de manobra. Quanto menos nítido for, mas complicado vai ser para acertar um ponto específico – sendo melhor atirar genericamente.

Sistema: aumento em 3 níveis de dificuldade no teste padrão.

Sistema Sem a Manobra: aumento de 6 níveis de dificuldade no teste padrão.

MIRA INDIRETA APRIMORADA

[20 pontos] [Requer Percepção 15 / Manobra MIRA INDIRETA]

Evolução do nível anterior.

Sistema: aumento em 1 nível de dificuldade no teste padrão.

Sistema Sem a Manobra: não pode ser usada a evolução.

RAJADA ACROBÁTICA >> MAN

[20 pontos] [Requer Agilidade 15 / Manobra MOVIMENTAÇÃO / Perícia Acrobacia 60%]

Possui grande experiência e habilidade em atirar enquanto realiza uma manobra acrobática. Pode dar um mortal enquanto atira em pleno ar ou até saltar acrobaticamente para trás, esquivando de um golpe, e atirando. As variantes são diversas e devem ser avaliadas pelo Mestre.

Sistema: teste a Acrobacia com a dificuldade específica para a manobra, **se tiver sucesso, não haverá modificadores para a Perícia Armas de Fogo em questão** – quaisquer outros modificadores influenciarão normalmente. Caso **falha na execução da manobra, dependendo das circunstâncias, tem aumento de, pelo menos, 2 níveis de dificuldade** no disparo.

Sistema Sem a Manobra: atirar durante uma manobra acrobática resulta em **aumento inicial de 4 níveis de dificuldade se conseguir executar a manobra, caso contrário tem aumento de, pelo menos, 6 níveis de dificuldade.**

RECARGA RÁPI DA >> MAN

[20 pontos] [Requer Agilidade 15 e Destreza 15]

Capacidade de carregar/recarregar uma Arma de Fogo ou Arma Branca de Disparo tão rapidamente que o tempo de recarga não atrapalhe o tempo de disparo.

Sistema: não conta como uma ação complexa, passando a ser considerada uma ação comum, ou seja, **não se perde o turno de ação, podendo recarregar a arma e usá-la no mesmo turno.** Entretanto, a munição deve estar em acesso rápido no corpo do personagem – um bolso fechado com zíper, por exemplo, com certeza iria atrapalhar. Pode ser usado para arco flecha para que não perca turno puxando a mesma da aljava ou bolsa, entretanto, deve comprar separadamente esta manobra para armas de fogo e armas brancas de disparo.

Sistema Sem a Manobra: deve considerar apenas a Perícia Sacar Rápido.

RICOCHETE >> MAN

[30 pontos] [Requer Destreza 14 e Percepção 15]

Ao atacar com uma arma de fogo ou arremessando algo (e até mesmo com alguma flecha em casos específicos), pode atingir um ponto de alguma superfície resistente de modo que a bala ou objeto arremessado rebata nesta e ainda tenha impulso suficiente para acertar um alvo aparentemente fora de alcance.

Sistema: teste da Perícia com **aumento de 1 nível de dificuldade**. Para **mais de um ricochete com a mesma bala/arma, aumente a dificuldade em +1 nível**. A **cada novo alvo, incluindo o ponto ricocheteado, o dano deve ser reduzido em 1 ponto (cumulativamente) na rolagem de dano do alvo final**; caso o dano fique inferior a 1 ponto e/ou não ultrapasse o IP do alvo, considere que não perfura a pele, causa um impacto, mas já está fraco para perfurar a pele. É fundamental que os objetos usados para ricochetear sejam resistentes para não serem perfurados.

Sistema Sem a Manobra: normalmente, sem a manobra, o teste para um ricochete é com **aumento de 5 níveis, com adicional de 2 níveis a cada novo ponto a ser ricocheteado**. O resultado segue igual.

TIRO ÀS CEGAS >> MAN

[70 pontos] [Requer Percepção 18]

Permite o personagem perceber pela audição e vibração do ar, alvos à distância e podendo atingi-los com um disparo de uma Arma de Fogo, Arma Branca de Disparo ou arremessando algo, mesmo vendado ou na escuridão total, inclusive estando ou sendo cego.

Sistema: pode atingir um alvo, desde que esteja fazendo algum tipo de barulho ou movimento brusco, e usar sua Perícia com **aumento de 2 níveis de dificuldade**.

Sistema Sem a Manobra: nas mesmas condições, se tiver uma boa **Percepção (mínimo de 25) ou Audição Aguçada**, pode ainda tentar com **aumento de 5 níveis de dificuldade**, caso contrário, deve fazer o **teste de Percepção com aumento de 5 níveis de dificuldade** e só com sucesso poder fazer o teste **de disparo/arremesso com aumento de 7 níveis de dificuldade** (a falha no teste da Percepção significa que já errou o alvo).

Manobras para Armas Brancas

Este grupo de Manobras envolvem o uso apenas de armas brancas.

OBS.: detalhes sobre o sistema de combate podem ser visto no capítulo Sistema de Jogo, por isso, algumas explicações de sistemática de aplicação de uma manobra podem ser melhor entendidas após a leitura deste capítulo.

ARMAS DUPLAS >> MAN

[20 pontos] [Requer Destreza 16 e Agilidade 15]

Técnica que permite usar um mesmo tipo de arma em cada mão, como duas espadas, dois machados etc.

Sistema: as armas podem até serem modelos diferentes mas suas Classe de Dimensão (saiba mais em Sistema de Regras) precisam ser iguais. Com isto, pode dar **até dois ataques, um com cada arma, no mesmo turno de ação**, inclusive usar em conjunto com a Manobra Combo, possibilitando até 4 ataques por turno de ação – conforme regras indicadas em Combo. Deve ser adquirido para cada tipo de arma que deseja ter a manobra, por exemplo: para Espadas de Classe G, para lâminas de Classe P, para machados de Classe M etc. Se usado em um ataque com as duas armas no mesmo ponto e único movimento simultâneo, não há redutores por mão menos hábil, mesmo não sendo ambidestro.

Sistema Sem a Manobra: sem a manobra o movimento duplo de ataque pode ser feito, mas **além dos modificadores dados para a mão menos hábil, tem um adicional de +1 nível de dificuldade, recebe também um aumento de 1 nível de dificuldade em suas defesas até seu próximo turno de ação.**

ARMAS EM DUAS MÃOS >> MAN

[10 pontos] [Requer Destreza 12]

Capaz de manipular duas armas simultaneamente, uma com cada mão, sem sofrer redutores para isso, embora uma das armas seja consideravelmente menor que a principal. Deve ser adquirido para cada dupla de armas que quer ter esta manobra funcional.

Sistema: funciona de forma similar à Manobra Arma Dupla, mas **usando duas armas com Classes de Dimensão diferentes, sendo a principal e maior em uma das mãos e a outra, de Classe de Dimensão inferior, na outra mão** (se não for Ambidestro, deve ser sempre a menor na mão menos hábil), **não recebendo modificadores por usar duas armas** e podendo **usá-las de forma independente no mesmo turno de ação**. Pode ser, por exemplo, uma Espada Longa e um Punhal, um Machado de uma Lâmina e uma Machadinha etc.

Sistema Sem a Manobra: sem a manobra o movimento independente de ataque pode ser feito, mas **além dos modificadores dados para a mão menos hábil, tem +1 nível de dificuldade, recebe também aumento de 1 nível de dificuldade em suas defesas até seu próximo turno de ação.**

APARAR BALA >> MAN

[40 pontos] [Requer Percepção 18 e Agilidade 18]

Nenhum ser humano normal é mais rápido que uma bala, mas com muita experiência pode prever a trajetória de uma bala conforme a direção que uma arma inimiga, visível, é apontada para ele ou pessoa próxima, podendo usar de sua arma como uma forma de aparar a bala. Também pode ser usado contra ataques de flechas e, no caso, provavelmente irá quebra-la ou destruí-la (sendo as flechas de madeira tradicionais).

Sistema: é essencial que o usuário da manobra esteja vendo o atacante e sua arma, sendo algumas distrações passíveis de atrapalhar o uso desta manobra, caso o faça desviar o olhar no período de tempo de poucos segundos que antecede e se sucede o disparo da arma. O usuário da manobra deve fazer um **teste da Perícia da arma usada (Defesa) com aumento**

de 2 níveis de dificuldade – o resultado do atacante não altera o modificador de dificuldade desta manobra. No caso de tentar aparar mais de uma bala, a cada bala aumenta a dificuldade do teste em 1 nível, cumulativamente. A arma deve ter resistência suficiente para segurar o impacto e alguém muito fraco pode ter a arma arrancada de suas mãos ao aparar – o mestre em alguns casos pode até considerar que uma falha comum a arma aparar mais é arrancada das mãos do personagem, mas isto deve ser usado mais raramente.

Sistema Sem a Manobra: sem a manobra, é uma ação muito improvável de sucesso, sendo o teste com aumento de 6 níveis de dificuldade e aumentando em +2 níveis, cumulativamente, a cada bala sequencial.

ATAQUE COM ESCUDO >> MAN

[15 pontos] [Requer Perícia aberta em Escudo e Destreza 12]

Possui técnicas e manobras de ataque próprias para usar com um escudo empunhado, desde um que tenha tamanho de um broquel até um pequeno escudo.

Sistema: pode utilizar a Perícia Escudo normalmente, sem redutores. Além disso, o ataque causa um adicional de +2 ao dano.

Sistema Sem a Manobra: pode ainda usar como arma o escudo, mas ao usar a Perícia Escudo tem aumento de 2 níveis de dificuldade para executar o ataque e não possui bônus ao dano.

ATAQUE COM GRANDE ESCUDO >> MAN

[20 pontos] [Requer Manobra Ataque com Escudo]

Exatamente como em Ataque com Escudo, mas pode ser usado em escudos maiores, de até corpo inteiro.

Sistema: utilize as mesmas regras de Ataque com Escudo, embora o dano adicional seja de +4 de dano.

Sistema Sem a Manobra: exatamente como no sistema sem manobra de Ataque com Escudo.

ARREMESSO DE ESCUDO >> MAN

[25 pontos] [Requer Manobra Ataque com Escudo e Destreza 14]

Habilidade de lutar com o escudo utilizando-o através de arremessos. Quando maior um escudo, menor a distância que pode chegar, além dos modificadores devido seu formato (aerodinâmica indicada em regras mais adiante) e força do arremessador.

Sistema: pode usar o escudo como arma de arremesso utilizando a Perícia Arremesso de Combate com aumento de 1 nível de dificuldade, ou se preferir, abrir uma Perícia nova (Arremesso de Escudo) sem modificadores iniciais para aqueles que possuem esta Manobra. O formato do escudo, definindo uma melhor aerodinâmica (como no caso de um escudo redondo), pode estabelecer uma distância maior, além da própria força do usuário. Seguindo a Tabela de Armas Arremessadas, escudos de corpo inteiro caem para um ¼ da distância indicada na tabela, escudos grandes caem pela metade, escudos pequenos e médios seguem exatamente conforme a tabela. O dano deve ser considerado com um acréscimo de +1 ao dano final ou +3 no caso de escudos grandes e de corpo inteiro.

Sistema Sem a Manobra: sem a manobra, deve usar as mesmas regras, mas os testes possuem aumento de 2 níveis de dificuldade além do indicado para quem tem a manobra.

ATRAVESSAR >> MAN

[25 pontos] [Requer Agilidade 16]

Consiste em atacar um alvo e seguir para um segundo se aproveitando do mesmo movimento feito com a arma.

Sistema: ao fazer uma investida utilizando-se de uma arma branca de combate corpo-a-corpo, após ser bem sucedido em um ataque em um alvo (ele pode até esquivar, mas não bloquear o golpe – em algumas circunstâncias poderia até resvalar no

bloqueio e seguir, tudo depende das circunstâncias de jogo), pode seguir com o mesmo movimento para um segundo que esteja no caminho após este primeiro, assim podendo manter ataque no mesmo movimento da arma (numa estocada ou fazendo um arco com a arma, por exemplo). No **segundo alvo deve considerar o resultado do dado -15% e se sucesso ainda no seu Valor de Teste, considerar acerto**. Se sucesso, pode ainda tentar um **terceiro com o modificador acumulado (-30%) e assim por diante** a cada sucesso e se houver mais alvos no caminho. Importante notar que, dependendo do tipo de movimento, pode ser limitado o número de alvos a se acertar – veja a lógica em cada ação para estabelecer um limite independente dos sucessos. A ação é considerada como única, sem receber redutores para as demais ações na rodada. O **dano também é reduzido em -2 pontos, cumulativamente, a cada alvo além do primeiro** (cada dano deve ser rolado individualmente, com mínimo de 1 de dano).

Sistema Sem a Manobra: pode tentar a manobra, mas considere que o **aumento é de -20% no resultado do dado a partir do segundo alvo**, aumentando, cumulativamente este valor. O **dano também é reduzido em -4 pontos, cumulativamente**, a cada alvo além do primeiro (cada dano deve ser rolado individualmente, com mínimo de 1 de dano).

ATRAVESSAR APRI MORADO >> MAN

[40 pontos] [Requer Manobra Atravessar e Agilidade 18]

Versão aprimorada da Manobra Atravessar em que o usuário tem maior habilidade em usá-la.

Sistema: como em Atravessar, mas o redutor no **resultado do dado, a partir do segundo alvo é de -10% cumulativamente**. Além disso, **o dano só é reduzido a partir do terceiro alvo e ainda assim em -1 ponto, cumulativamente**.

Sistema Sem a Manobra: não é possível usar essa evolução sem a manobra use a regra da versão anterior sem manobra.

ATRAVESSAR EM MONTARIA >> MAN

[20 pontos] [Requer Manobra Combate Montado]

Como em Atravessar, mas feito em montaria, pois aproveita o deslocamento e velocidade da montaria usada.

Sistema: após ser bem-sucedido em um ataque em um alvo (ele pode até esquivar, mas não bloquear o golpe – em algumas circunstâncias poderia até resvalar no bloqueio e seguir, tudo depende das circunstâncias de jogo), pode seguir com o mesmo movimento para um segundo que esteja no caminho após este primeiro, assim podendo manter ataque no mesmo movimento da arma (numa estocada ou fazendo um arco com a arma, por exemplo). No **segundo alvo deve considerar o resultado do dado -15% e se sucesso ainda no seu Valor de Teste, considerar acerto**. Se sucesso, pode ainda tentar um **terceiro com o modificador acumulado (-30%) e assim por diante** a cada sucesso e se houver mais alvos no caminho. Importante notar que, dependendo do tipo de movimento, pode ser limitado o número de alvos a se acertar – veja a lógica em cada ação para estabelecer um limite independente dos sucessos. A ação é considerada como única, sem receber redutores para as demais ações na rodada. Tem **adicional de +1D+1 de dano além da carga** devido à montaria, sendo **reduzido em -1 ponto a partir do segundo alvo, cumulativamente** (mínimo de 1 de dano).

Sistema Sem a Manobra: pode tentar a manobra, mas considere que o **aumento é de -20% no resultado do dado a partir do segundo alvo**, aumentando, cumulativamente este valor. O **dano é reduzido em -4 pontos, cumulativamente**, a cada alvo além do primeiro (cada dano deve ser rolado individualmente, com mínimo de 1 de dano) e não possui dano adicional.

BLOQUEIO AGRESSIVO COM ARMA >> MAN

[15 pontos] [Requer Agilidade 15]

Ao bloquear um ataque com sua arma, o faz com um tipo de contra-ataque, virando a lâmina de sua espada ou golpeando com seu martelo a arma de ataque do alvo ou mesmo algum ponto da mão de apoio que conduz a arma do seu atacante.

Sistema: teste da **Perícia da Arma Branca (Ataque) sem modificadores iniciais (aumento de 2 níveis de dificuldade se for mirando na mão que conduz a arma do atacante)**. Se tiver **sucesso somam-se os bônus de força de ambos (mínimo 1**

ponto do atacante). O alvo ainda tem direito de evitar seu ataque com teste de Agilidade ou Esquiva com aumento de 2 níveis de dificuldade mais os demais modificadores circunstanciais e referentes ao resultado de sucesso do atacante.

Sistema Sem a Manobra: o teste para a manobra tem aumento de 1 nível de dificuldade inicial (4 níveis de dificuldade se for mirando a mão que conduz a arma do atacante). O alvo da manobra não sofre de modificadores iniciais para sua defesa e apenas o bônus de força do executante da manobra é considerada.

BLOQUEIO DUPLO >> MAN

[25 pontos] [Requer Destreza 18 e Agilidade 16]

Habilidade em usar duas armas de forma cruzada para bloquear um ataque. Isso torna mais resistente e efetiva a defesa, mesmo contra alvos mais fortes – aumenta seu limite de suporte, mas ainda assim há limitações.

Sistema: permite fazer um bloqueio sem modificadores iniciais (qualquer outro, como o resultado do atacante, por exemplo, devem ser contabilizados normalmente). Permite suportar golpes de inimigos e forças de até o dobro da sua força (sem necessidade de teste de FR), caso seja maior que o dobro, o teste de força recebe um bônus de 1 nível. A partir da rodada seguinte, segurar o ataque segue regras normais sem nenhum modificador desta manobra.

Sistema Sem a Manobra: aqueles que não possuem a técnica desenvolvida podem fazer o teste com aumento de 1 nível de dificuldade adicional e só conseguem suportar até 50% acima de sua força, sendo que a partir da segunda rodada de pressão seguida, já necessita de testes de resistência.

BLOQUEIO IMPENETRÁVEL >> MAN

[50 pontos] [Requer Destreza 18]

Durante um combate, posiciona e movimenta seu escudo de maneira a dificultar encontrarem brechas para lhe acertar. Isso dificulta os ataques de seus oponentes.

Sistema: assim que inicia um combate, desde que não seja um ataque surpresa ou ataque pelas costas, o atacante tem aumento de 2 níveis de dificuldade em seu ataque contra o personagem que possui esta manobra. Uma falha comum, no entanto, tem ainda chance de acertar no escudo, variando conforme seu tamanho, de forma que tem 70% de chance para um escudo de corpo inteiro (aproximadamente 1,60m), 50% para escudos grandes, 35% para escudos médios e 20% para escudos pequenos ou broquel – ainda assim, o escudo precisa suportar o dano para que não atinja o defensor. O escudo tem de estar na mão e o usuário consciente de um combate e de seu ataque para que isso possa funcionar. No caso de múltiplos atacantes, desde que não esteja sendo flanqueado ou cercado em pontos opostos, isto continua ativo para cada um dos ataques. A qualquer momento o personagem pode “desativar” esta manobra, mas deve avisar ao Mestre, caso contrário, inconscientemente, acaba se preparando com ela.

Sistema Sem a Manobra: pode tentar usar a manobra, mas deve testar a Perícia antecipadamente com aumento de 2 níveis de dificuldade, sendo feito apenas de forma ativa (deve avisar e fazer o teste). Neste caso, o atacante tem aumento de 1 nível dificuldade para acertar o usuário desta manobra (segundo nos demais como indicado acima).

ESCUDO RICOCHETE >> MAN

[25 pontos] [Requer Manobra Arremesso de Escudo e Destreza 15]

Permite arremessar o escudo de forma a ricochetear em um obstáculo e acertar outro, inclusive afetando dois ou mais alvos, entretanto, após o segundo alvo, sua potência vai reduzindo.

Sistema: deve indicar quantos pontos quer que ricocheteie para se definir a dificuldade do teste, tendo um redutor de 10% no resultado do seu teste a cada alvo além do primeiro. O Mestre pode considerar a quantidade de alvos acertados conforme o resultado no dado – por exemplo, se um personagem com Perícia específica Arremesso de Escudo 80%, quiser acertar 3 alvos com ricochete, ele tem um teste com 60% de dificuldade (-10% do segundo e depois novamente para o

terceiro alvo), mas se ele tirar um valor de 63 no teste, na verdade não falhou, apenas conseguiu ricochetear acertando o segundo alvo (que seria um teste de 70%), sem sucesso em acertar o terceiro – desta mesma forma, considerasse se foi um Sucesso Aprimorado ou Sucesso crítico de forma independente para cada alvo. O primeiro alvo recebe bônus de +1 no dano, enquanto que cada alvo em seguida recebe um redutor de -2 ao dano total (que deve ser rolado para cada alvo), cumulativamente (um terceiro alvo teria -4 pontos, por exemplo). Deve ser considerado cada ponto que não seja um alvo vivo no desconto cumulativo deste dano (por exemplo, se precisou ricochetear em uma parede para acertar um outro alvo, teria o desconto de -4 no dano para o alvo final neste exemplo). Note também que, se for necessário validar a força do ataque, pode ser considerado redutor proporcional de redução a cada novo ponto.

Sistema Sem a Manobra: embora possível, é bastante difícil usar sem a manobra. Além da dificuldade do arremesso, a cada novo alvo há um redutor de -30% cumulativamente. O dano é reduzido em 4 pontos a cada novo alvo também.

FALANGE EM FORMAÇÃO >> MAN

[5 pontos] [Requer Destreza 11]

Manobra usada apenas em conjunto com um mínimo de duas pessoas. Significa que é experiente no uso da técnica que consiste em, pelo menos duas pessoas com escudo de tamanho grande ou de corpo inteiro, unir seus escudos em uma formação compacta para criar um bloqueio maior e mais difícil de se encontrar brechas.

Sistema: só pode ser usada em conjunto com outros usuários com escudo, sendo, no mínimo, duas pessoas (e tendo conhecimento desta manobra). Com duas pessoas, concede uma proteção, frontal, que aumenta a dificuldade do atacante em 3 níveis de dificuldade para acertar qualquer um dos dois ou aqueles que estiverem sob a proteção dos escudos. Com três pessoas, além de frontal, pode escolher se estende para a parte superior ou uma das laterais. Com 4 pessoas pode escolher até dois pontos diferentes, e assim por diante. Com 6 pessoas já possibilita defender todos os lados e a parte de cima, podendo ainda ter até uma pessoa a mais (sem escudo na manobra) no meio do grupo e, a partir desta quantidade, o teste aumenta para 5 níveis de dificuldade em acertar qualquer um dentro desta falange. Algumas das técnicas mais conhecida dos romanos, podendo inclusive abrir apenas para um ataque de estocada e fechar em seguida – que neste ponto pode ser aproveitado com um contra-ataque sem a defesa se tiver sucesso em um teste de AGI com aumento de 2 níveis de dificuldade.

Sistema Sem a Manobra: pode ser usado, mas precisa de teste e com aumento de 3 níveis de dificuldade para encontrar a posição certa, ainda assim o atacante tem aumento de apenas 1 nível de dificuldade.

FINTE COM ESCUDO >> MAN

[30 pontos] [Requer Destreza 15]

Usa seu escudo como um tipo de anteparo para empurrar um oponente contra determinada direção. Se o oponente não se desviar para a direção em que é empurrado, acaba ficando com a guarda aberta para o outro lado do corpo do usuário desta manobra que, se tiver alguma arma nesta outra mão, pode usá-la para atacar o alvo. A vantagem desta manobra é que, normalmente, deixa o alvo apenas com duas opções: ou é empurrado para trás ou fica em posição desfavorável para um ataque com a outra mão do usuário desta manobra.

Sistema: o usuário da manobra faz seu teste com o escudo como se fosse uma defesa mesmo. Se sucesso, o alvo deve testar sua Esquiva (ou AGI) com aumento de 1 nível de dificuldade, se falhar, toma um empurrão com o escudo, se sucesso, fica exatamente no ponto que o atacante deseja, favorecendo um ataque deste (que pode executar o ataque com a outra mão sequencialmente sem nenhum modificador por ataque seguido), no qual o defensor já tem modificador inicial com aumento de 2 níveis de dificuldade em sua defesa. Um Sucesso Aprimorado na esquiva inicial cai a dificuldade para 1 nível na sua segunda defesa e um Sucesso Crítico anula os modificadores iniciais de defesa para o ataque seguinte. Não pode ser usado como uma manobra de contra-ataque, apenas no real turno de ação do usuário, e este deve estar de

pé e com o escudo à sua frente, além de que também **só pode ser usada em combate um contra um**. Se o mesmo alvo for emboscado mais de uma vez, pode fazer um teste de INT para perceber como a finta funciona e poder fazer seu teste de Esquiva de maneira correta (o modificador é o mesmo, mas um sucesso realmente foge da finta e do escudo) – da mesma forma, aqueles que conhecem esta manobra (por já a terem recebido antes, saberem executá-la ou já a terem visto e entendido) também podem fazer o teste de INT para eliminar o efeito na Esquiva.

Sistema Sem a Manobra: pode executar a manobra, mas seu **teste com o escudo tem aumento de 4 níveis de dificuldade**, tendo os mesmos efeitos descritos acima.

INVESTIDA AÉREA >> MAN

[25 pontos] [Requer Destreza 14 e Agilidade 15]

Habilidade de fazer investidas devastadoras em ataques aéreos (durante um salto ou no caso de personagens que possam voar).

Sistema: pode ser usado tanto por aqueles capazes de voar como para atacantes que saltem em investidas vorazes. Deve ser feito em conjunto com Carga, mas não necessariamente com Ataque Total. O atacante recebe um **bônus de 1 nível em sua Perícia de ataque** e, **além do bônus da carga, recebe bônus no dano da arma, sendo de +1D para armas de até Classe de Dimensão M e +2D para armas de dimensão G, aumentando em +1D a cada Classe a mais**.

Sistema Sem a Manobra: o ataque recebe **apenas a vantagem da carga**.

INVESTIDA EM CAVALGADA >> MAN

[15 pontos] [Requer Manobra Combate Montado]

Permite realizar ataques devastadores quando na disparada em montaria de animais ou mesmo sob algum veículo em movimento. Diferente da Manobra Combate Montado, apenas tem efeito para uso de armas brancas de combate corpo-a-corpo.

Sistema: estando montado, utiliza-se do movimento, para ampliar seu ataque além do que uma pessoa não treinada o faria, causando o **dobro de dados de dano de uma arma e ainda um adicional de +1 ponto de dano (+2 se Sucesso Aprimorado e +3 se Sucesso Crítico, no ataque)** para cada 20km/h de velocidade que esteja.

Sistema Sem a Manobra: o **ataque tem aumento de 1 nível de dificuldade a cada 50km/h que esteja e recebem apenas +1 ponto de dano para cada 50km de velocidade** em que esteja.

Manobras para Armas de Fogo

Este grupo de Manobras envolvem apenas o uso de armas de fogo e, embora possam ser executadas por aqueles que não adquiriram a manobra, torna-se mais vantajosa e mais fácil para aqueles que a possuam. Estas manobras são variações de tipos de rajadas e nem todas as armas de fogo possibilitam isso; variando com sua CDT (cadência de tiro), é capaz de utilizar rajadas mais curtas ou longas.

Em alguns casos, determinados poderes (e magias) podem até se enquadrar e usar uma destas manobras, isto depende da forma do poder e se pode ser similar à disparos de balas – não exatamente na velocidade em si, mas na sequência de CDT que tem uma arma disparada no mesmo turno. Cabe o bom senso e lógica para analisar o que poderia ou não ser aplicado.

Diferente das demais manobras, dois novos itens explicativos serão adicionados às manobras de Armas de Fogo, **chamado de "Limitadores" e "Aleatoriedade"**. O primeiro indicará quais as cadências de tiro mínimos ou máximos possíveis para a manobra ser executada, assim como, em alguns casos, a área máxima que pode ser afetada conforme a CDT (Cadência de Tiro: resumidamente, simboliza a quantidade de disparos/tiros por aperto no gatilho da arma). O segundo indicará sugestões para definir as possibilidades de sucesso para variados alvos na mesma área de efeito da manobra.

ATIRAR COM DUAS ARMAS >> MAN

[10 pontos] [Requer Destreza 15]

Limitadores: armas de uso de uma mão apenas

Habilidade de utilizar duas armas de fogo ao mesmo tempo, uma em cada mão. As armas precisam ser de uso de uma mão apenas para que possa usá-la sem problemas (ou pelo menos só precise de uma das mãos durante este disparo).

Sistema: podem ser duas pistolas ou armas de fogo similares, não sofrendo nenhum tipo de modificador adicional. Pode atirar no mesmo alvo ou em alvos diferentes, sem modificador, desde que a distância e altura entre eles não ultrapasse 3m. Além disso a cada 1,5m de distância e/ou altura adicionais, a dificuldade aumenta em +1 nível.

Aleatoriedade: não se aplica nesta manobra.

Sistema Sem a Manobra: um mesmo alvo teria aumento de 1 nível de dificuldade para uma das mãos (normalmente a de menos habilidade), alvos diferentes, até 3m de distância e/ou altura, teriam aumento de 2 níveis de dificuldade. Além disso a cada 1,5m de distância e/ou altura adicionais, a dificuldade aumenta em +1 nível.

CARREGAMENTO RÁPIDO >> MAN

[10 pontos] [Requer Destreza 15]

Limitadores: não se aplica em metralhadoras ou artilharia

Esta é uma manobra muito treinada em que o atirador consegue recarregar sua arma tão rapidamente que já permite disparar a arma sequencialmente, isso é tão rápido que em nada impacta em sua ação. No entanto, isso só é possível em armas que NÃO usem correias ou outras formas grandes de carregamento ou várias individuais. Até certo ponto pode substituir a Perícia Sacar Rápido – embora a mesma tenha mais vantagens além do descrito na manobra.

Sistema: pode recarregar e utilizar a Arma de Fogo no mesmo turno de ação ou até mesmo fazer o recarregamento fora de seu turno de ação (no meio de uma esquiva ou defesa, por exemplo, desde que não use as mãos nesta defesa), embora apenas uma única vez antes de seu próximo turno de ação. Armas que são recarregadas bala a bala (individualmente cada

bala), só podem ser feitas em 1D6 balas (rolado a cada uso da manobra) sem atrapalhar sua ação seguinte.

Aleatoriedade: não se aplica nesta manobra.

Sistema Sem a Manobra: regra normal, perdendo turno de ação para recarregar a arma.

DISPARO EM ARCO >> MAN

[15 pontos] [Requer Destreza 13]

Limitadores: semiautomática ou automática com CDT 2 a 5 (até 3m de área), CDT10 (até 6m de área) ou CDT maiores com área máxima (em metros) equivalente à metade de seu valor, arredondado para cima (exemplo: CDT20 com área máxima de 10m enquanto que CDT 21 seria 11m)

O atirador faz um movimento em meio-círculo com a arma enquanto dispara contra um grupo ou área. Embora as chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, menores quantidades de bala acertarem um mesmo alvo, ou seja, causando menor dano ao todo.

Sistema: o atirador recebe bônus de +5% na Perícia da Arma de Fogo para cada alvo dentro da área de efeito da rajada. Alvos com Classe de Tamanho acima de Normal aumentam as chances concedendo +2% à Perícia à cada Classe acima desta para cada alvo; por exemplo um alvo com Classe de Tamanho Imenso, está 2 Classes acima de Comum, então este alvo gera um aumento de +6% (4% além do bônus inicial), para o teste do atirador disparando em arco.

Aleatoriedade: para definir quais alvos foram atingidos, o jogador define um alvo ou ponto primário de início do disparo, então faz sua rolagem, sendo o resultado (com o bônus da manobra) referente ao acerto da primeira bala da rajada no alvo inicial da rajada e, a cada nova bala, some os modificadores de Recuo (conforme regra já mencionada), definindo então se acertará ou não novos alvos. Caso seja um Sucesso Aprimorado no primeiro disparo, considere acerto das duas primeiras balas no alvo prioritário e se Sucesso Crítico as três primeiras. O mesmo se aplica no alvo seguinte SE ainda houver balas na rajada, e assim por diante. Note que alvos que ocupem mais de um quadrado são considerados como dois ou mais alvos conforme a quantidade de quadrados ocupados (como se fosse mais de um alvo).

Sistema Sem a Manobra: o resultado é igual, mas recebe +2% na Perícia da Arma de Fogo para cada alvo dentro da área de efeito da rajada. E alvos com Classe de Tamanho acima de Normal aumentam as chances concedendo +1%. No restante, segue a regra conforme explicado na manobra.

MIRA ESPECIALIZADA >> MAN

[20 pontos] [Requer Destreza 15]

Limitadores: qualquer Arma de Fogo de disparo

Através de técnicas desenvolvidas com muita prática, possui uma habilidade aprimorada ao mirar um alvo, facilitando ainda mais acertar alvos após mirar neles por um tempo.

Sistema: use as regras de mira com bônus de +1 nível além do indicado nas regras normais.

Aleatoriedade: não se aplica nesta manobra.

Sistema Sem a Manobra: segue a regra normal de mira.

RAJADA CONTÍNUA >> MAN

[15 pontos] [Requer Destreza 13 / Perícia com a Arma de Fogo usada com valor de 60%]

Limitadores: semiautomática ou automática

O atirador pressiona o gatilho da arma em um ponto e dispara continuamente em uma rajada reta o máximo possível no menor tempo possível. Permite assim dar muito mais disparos, embora com um controle menor da arma.

Sistema: a cada turno de ação é disparada uma sequência de tiros contra um alvo e, se quiser, pode continuar

perseguindo-o focando os disparos. Continua os disparos mesmo nos turnos dos demais participantes do combate, mas a partir da segunda sequência de disparos, no turno seguinte ao seu, o teste tem aumento de dificuldade de -10%, cumulativamente (as regras de Recuo se aplicam normalmente para definir os disparos de cada sequência de tiros). Se o alvo se movimentar, esta dificuldade pode aumentar ainda mais (exemplos: -10% para alvo caminhando, -20% para alvo correndo ou se jogando atrás de algo grande, ou -35% para deslocamento em velocidades maiores que as de um humano normal).. Qualquer um que entrar na frente pode levar um tiro e o próprio atirador tem dificuldades de parar em situações não esperadas (teste de Prontidão apropriado para cada situação). Qualquer ação de defesa do atirador tem aumento de 1 nível de dificuldade e, se quiser continuar atirando ao se defender, pode ter um aumento, mínimo, de 1 nível de dificuldade – variando esta dificuldade conforme a situação em questão.

Aleatoriedade: não se aplica nesta manobra.

Sistema Sem a Manobra: recebe a cada sequência de tiro aumento de dificuldade de -20%, cumulativamente. A dificuldade de alvos em movimento também aumenta em 10% a mais do que indicado naqueles que possuam a manobra.

RAJADAS EM ARCO >> MAN

[25 pontos] [Requer Destreza 14 / Manobra DISPARO EM ARCO e RAJADA CONTÍNUA]

Limitadores: semiautomática ou automática com CDT mínimo de 5 (até 3m de área), CDT10 (até 6m de área) ou CDT maiores com área máxima (em metros) equivalente à metade de seu valor, arredondado para cima (exemplo: CDT20 com área máxima de 10m enquanto que CDT 21 seria 11m)

Mistura a Rajada Contínua com Disparo em Arco, assim criando uma poderosa sequência de tiros em uma área. O atirador manipula a arma em meio-círculos indo e voltando dentro da área de efeito sem largar o dedo do gatilho. Normalmente é uma manobra mais usada com metralhadoras e submetralhadoras devido suas características favoráveis para este movimento.

Sistema: segue exatamente as mesmas regras de Disparo em Arco em conjunto com Rajada Contínua. Mantenha os bônus iniciais de Disparo em Arco (+5% na Perícia para cada alvo dentro da área de efeito e +2% à Perícia à cada Classe de Tamanho acima de Normal para cada alvo) e os modificadores de Rajada Contínua para cada turno após o seu ainda na rodada (aumento de dificuldade de -10%, cumulativamente; adicionando de -10% a -35% para alvos em deslocamento) seguinte na rodada após. Qualquer ação de defesa do atirador tem aumento de 1 nível de dificuldade e, se quiser continuar atirando ao se defender, pode ter um aumento, mínimo, de 1 nível de dificuldade – variando esta dificuldade conforme a situação em questão.

Aleatoriedade: usa as mesmas regras, mas a cada sequência o alvo prioritário está em lados opostos, iniciando por onde começa a sequência de rajadas (que pode mudar se os alvos estiverem se movimentando). Por exemplo, um tiro da direita para a esquerda começaria no início do disparo no alvo mais a direita dentro da área do disparo e depois para o alvo mais para a esquerda no turno seguinte (pode ser de cima para baixo, inclinado etc., seguindo a mesma lógica).

Sistema Sem a Manobra: o resultado é igual, mas recebe +2% na Perícia da Arma de Fogo para cada alvo dentro da área de efeito da rajada. E alvos com Classe de Tamanho acima de Normal aumentam as chances concedendo +1%. A cada sequência de tiro aumento de dificuldade de -20%, cumulativamente. A dificuldade de alvos em movimento também aumenta em 10% a mais do que indicado naqueles que possuam a manobra. No restante, segue a regra conforme explicado na manobra.

Manobras para Combate Desarmado

Diferente das outras manobras, as de combate desarmado possuem, além do valor de custo e os requisitos mínimos, a descrição Arte Marcial. Esta apresenta as artes marciais que são passíveis de utilizar a manobra em questão. Até **pode ser utilizada por outras artes não descritas, mas deve colocar um adicional de +15 ao valor indicado aos pontos de aquisição da manobra** – embora em alguns casos o Mestre pode considerar inviável conforme as descrições e histórico do personagem.

Em mundos onde não é comum as Artes Marciais, como em ambientes de temática medieval, provavelmente apenas será permitido aqueles que tiverem algum ensinamento nestas artes em locais com ênfase na cultura semelhante ao oriente japonês ou chinês.

APANHAR OBJETOS >> MAN

[30 pontos] [Requer Destreza 16]

Arte Marcial: todas

Habilidade para pegar, em pleno ar, flechas disparadas, adagas e outras armas arremessadas.

Sistema: o teste deve ser feito com o **Atributo Destreza** ou mesmo a **Perícia da arte marcial em questão (defesa)**, sendo a dificuldade dada conforme a força do arremesso, com **bônus de 1 nível para velocidades menores (como armas arremessadas por atacantes de forças até FR25)**, normal para até FR40 ou tiros de bestas (ou similares), **aumento de 1 nível de dificuldade para até FR60 e aumento de 2 níveis para FR acima de 60** – todos os **disparos de arco consideram a força do atacante e adicionam mais 1 nível de dificuldade** conforme sua força (por exemplo, um atacante com FR30 atirando com arco e flecha, acarretaria em dificuldade com aumento de 1 nível para um alvo aparar a flecha). Note que o resultado do ataque também aumenta a dificuldade do usuário desta manobra, como toda a regra de ataque (veja detalhes mais adiante em Sistema de Jogo).

Sistema Sem a Manobra: considere as **mesmas regras da manobra com aumento de +4 níveis adicionais ao teste**.

APARAR ARMAS COM AS MÃOS >> MAN

[20 pontos] [Requer Agilidade 13 e Destreza 18]

Arte Marcial: Karatê, Aikidô, Krav-Maga, Taekwondo, Kung Fu, Ninjutsu, Arte Militar, Kendô

Consegue aparar um ataque de uma Arma Branca com as mãos nuas. Pode segurar a arma com a palma das mãos (sem tocar no fio da lâmina), desviar empurrando pelo ponto sem fio etc. Ainda assim, na maioria dos casos, deve ser capaz de aguentar a força do ataque ou acabar se machucando. Esta manobra NÃO se aplica a Armas de Fogo.

Sistema: primeiramente deve-se definir uma **forma específica e primária que o personagem tem de aparar uma arma e com essa ele poderá fazer o teste com a mesma dificuldade que teria um bloqueio normal, mas usando a Perícia de Artes Marciais (Defesa)**. Qualquer **outra forma diferente** ainda pode ser usada, mais tem um **acréscimo de +1 nível de dificuldade**. O defensor, entretanto, **não pode ter menos da metade da Força do atacante**, ou então não terá como segurar o golpe, se machucando, muito provavelmente, seriamente com a região que aparou e até mais além dependendo do dano e circunstâncias da ação e de toda a cena.

Sistema Sem a Manobra: o teste tem **aumento de 6 níveis de dificuldade**.

BLOQUEIO AGRESSIVO >> MAN

[15 pontos] [Requer Agilidade 15 e mínimo de 50% na Perícia de Arte Marcial – sem contar o bônus inicial de AGI]

Arte Marcial: Boxe, Arte Militar, Aikidô

Ao invés de se defender de um golpe desarmado, contra-ataca o adversário com uma manobra de ataque com os punhos ou qualquer parte do braço, por exemplo: socar o punho que está desferindo o soco, dar uma cotovelada na canela da perna que está atacando etc.

Sistema: teste da **Perícia de Arte Marcial (Ataque) com aumento de 1 nível de dificuldade**. Se tiver **sucesso somam-se os bônus de força de ambos (mínimo 1 ponto do atacante)**. O alvo ainda tem direito de evitar seu ataque com teste de Agilidade ou Esquiva com aumento de 1 nível de dificuldade mais os demais modificadores.

Sistema Sem a Manobra: o teste para a manobra tem aumento de 4 níveis de dificuldade, mantendo as demais regras como descrito anteriormente.

BLOQUEIO AGRESSIVO COM A CABEÇA >> MAN

[10 pontos] [Requer Agilidade 16]

Arte Marcial: Boxe, Arte Militar

Quando um adversário tenta socar a parte superior de seu corpo, ao invés de se defender, o personagem contra-ataca usando a cabeça para golpear com sua parte mais dura (parte superior da testa) os ossos na mão de um golpe de soco. Isso pode levar a quebrar os ossos da mão do adversário.

Sistema: teste da **Perícia de Artes Marciais (Ataque) com aumento de 1 nível de dificuldade**. O contra-ataque causa um dano em que deve **somar a força de ambos** (mínimo de +1 de FR de cada um) e, **tendo passado dano, o alvo deve fazer um teste de CON com aumento de 4 níveis de dificuldade** (seres com maior resistência ou IP na região têm um modificador diferente, considerando que a cada 1 ponto em IP cinético o teste de CON receba bônus de +1% no Valor de Teste final), **se falhar, fratura os ossos da mão**. Se o alvo conseguir um Sucesso, ainda assim a mão fica luxada e não deve ser utilizada por pelo menos algumas horas – com chance de agravar seu estado. Um Sucesso Aprimorado ainda sente dor, impedindo apenas de usar o punho até seu turno de ação seguinte (se usar, dependendo do impacto, pode ter até 70% de chance de luxar ou mesmo fraturar se conseguir 7% ou menos). Um Sucesso Crítico sente apenas uma leve dor momentânea, sem nenhum impacto adicional. O alvo, para ter direito de defesa, precisa fazer um teste de Prontidão com aumento de 2 níveis de dificuldade, somente se sucesso pode fazer sua defesa, sendo um Sucesso permitindo teste de Agilidade (com aumento de 4 níveis de dificuldade) ou Esquiva (com aumento de 3 níveis de dificuldade) além do modificador do resultado do contra-ataque; no caso de Sucesso Aprimorado, reduza 1 nível desta dificuldade e Sucesso Crítico reduza 2 níveis.

Sistema Sem a Manobra: o teste para a manobra tem aumento de 3 níveis de dificuldade, mantendo as demais regras como descrito anteriormente, embora o alvo tenha seu teste de Prontidão e de defesa reduzidos em 1 nível ao indicado na regra da manobra.

BLOQUEIO AGRESSIVO COM OS PÉS >> MAN

[20 pontos] [Requer Agilidade 17 e mínimo de 50% na Perícia de Arte Marcial – sem contar o bônus inicial de AGI]

Arte Marcial: Kung Fu, Ninjutsu, Arte Militar, Aikidô, Taekwondo

Como com as mãos, mas usando os pés ou qualquer parte da perna no contra-ataque.

Sistema: utiliza as mesmas regras de Bloqueio Agressivo (usando os pés, joelhos ou canela).

Sistema Sem a Manobra: o teste para a manobra tem aumento de 4 níveis de dificuldade, mantendo as demais regras.

CH'IN KUNG >> MAN

[15 pontos] [Requer Agilidade 22]

Arte Marcial: Kung Fu, Ninjutsu

Esta técnica é utilizada em algumas artes marciais de característica chinesa, na qual o lutador consegue manter um tipo de equilíbrio que parece quase sobre-humano, mas na verdade não passa de técnicas de deslocamento do peso muito aprimoradas, permitindo andar por objetos pequenos mantendo o equilíbrio. Pode andar na borda de objetos leves e finos sem que estes virem, caiam, quebrem ou se partam.

Sistema: teste de **AGI com aumento de 1 nível de dificuldade**, embora alguns casos e circunstâncias possam dificultar ainda mais este teste – leve em consideração a cena em questão.

Sistema Sem a Manobra: **normalmente não é possível** para aqueles sem a manobra, mas se o Mestre achar viável deixar alguma possibilidade mínima em algum momento, considere teste **aumento de 7 níveis de dificuldade**.

CONSTRIÇÃO (ABRAÇO DE URSO) >> MAN

[15 pontos] [Requer mínimo de 50% em uma Perícia de Arte Marcial – sem contar com o bônus inicial de AGI]

Arte Marcial: Arte Militar, Jiu Jitsu, Boxe, Luta Livre

Agarra o oponente pela cintura e pressiona seus braços ao redor do corpo do alvo, de modo a apertar suas costelas e fazendo-o ficar sem ar; se tiver sucesso, com o tempo vai quebrando suas costelas até partir sua espinha. Normalmente, a intenção é prender também os braços juntos que, embora ajudem na resistência, deixa o alvo sem chance de usá-los em um contra-ataque. Também pode ser usado pegando o alvo pelas costas ao invés do tradicional que é pela frente.

Sistema: teste da **Perícia de Artes Marciais (Ataque) normal e, se acertar o alvo, este sofrerá 1D6+FR PAs por turno e deve fazer teste de CON, com 2 níveis de dificuldade e +1 nível adicional (cumulativo) a cada turno seguinte que se mantenha o ataque**, se falhar perde seu turno de ação e perde 10 pontos de Fadiga. Se os braços não estiverem presos juntos ao corpo neste abraço poderoso, a resistência é menor e o alvo sofre mais ainda, perde **1D10+FR PAs por turno, teste de CON com aumento de 4 níveis de dificuldade (mantendo o +1 nível a cada turno) e a perda, ao falhar no teste, de 20 pontos de Fadiga**. Se desvencilhar usando força tem aumento de 4 níveis de dificuldade para o defensor que queira se livrar em um teste resistido desde que os braços estejam presos. Se soltos, precisa arranjar alguma forma de se soltar (na força precisaria de teste Resistido, sendo que o agressor tem +4 pontos adicionais acrescidos ao seu valor final no teste) ou atordoar o agressor para que enfraqueça ou mesmo liberte-o do aperto.

Sistema Sem a Manobra: segue mesmas regras, mas **o dano é de 1D6-2+½FR por turno (1D6-2+½FR se não estiver com os braços presos juntos) e todos os testes do defensor tem redução de 2 níveis em comparação ao indicado na manobra**.

DEFESA PRECOGNITIVA >> MAN

[40 pontos] [Requer Agilidade 16 e Percepção 20]

Arte Marcial: Kung Fu, Ninjutsu, Kendô

Esquivar-se, aparar armas ou qualquer coisa que for lançado contra o personagem, mesmo estando de costas, cochilando ou até distraído. Não é algum tipo de premonição, apenas possui um forte estado de alerta, treinamento e/ou prática em perceber ataques sem utilização dos olhos – ou seja, poderia ser com os ouvidos, por exemplo. Entretanto, deve perceber primeiro o ataque e depois usar de sua defesa apropriada.

Sistema: teste de **PER que elimina modificadores normais negativos referente a falta de visão do ataque** (teste normal) – não se aplica isto em ataques rápidos que dificultem a visão, apenas aqueles que não podem ser vistos por estar escuro, invisíveis ou ataques surpresas. Tendo sucesso no teste de Percepção, deve fazer um teste de defesa apropriado da Perícia (conforme em Aparar Armas) ou esquivar-se sem quaisquer modificadores referentes à um ataque surpresa

(elimina os efeitos negativos na manobra, em referência a defesa do alvo). Se falhar no teste de PER, nem percebe que algo vai lhe atingir, não podendo usar esta manobra.

Sistema Sem a Manobra: usa regras normais sem quaisquer modificações específicas.

DESARMAR >> MAN

[20 pontos] [Requer Agilidade 15]

Arte Marcial: Karatê, Aikidô, Muay-Thai, Taekwondo, Kung Fu, Ninjutsu, Arte Militar

Capacidade de desarmar um atacante armado utilizando apenas seu corpo. É uma técnica existente, de formas diferentes, em quase todas as artes marciais conhecidas como forma de defesa contra inimigos armados – sejam armas brancas ou armas de fogo.

Sistema: deve ser feito um **Teste Resistido** em que o usuário da manobra faz seu **teste com seu valor de ataque da Arte Marcial** e o alvo faz um teste de sua **Perícia de defesa com a arma para resistir**. Caso o alvo esteja no estado de **Fadiga SUANDO** ou **OFEGANTE**, o alvo da manobra **terá aumento de 1 nível de dificuldade em seu teste, se estiver no estado CANSADO o teste terá aumento de 2 níveis, se MUITO CANSADO terá aumento de 3 níveis e se EXAUSTO será com aumento de 4 níveis**. Se o **alvo estiver usando as duas mãos** para empunhar a arma, faz com que o usuário da manobra tenha **aumento de + 1 nível de dificuldade** em seu teste; o mesmo se aplica se o alvo tiver pelo menos duas vezes o valor de **Força (FR)** do usuário da manobra. O alvo pode ainda fazer um teste de **Prontidão**, com **aumento de 3 níveis de dificuldade**, e aumentar suas chances, sendo que, **se Sucesso, recebe bônus +1 ponto ao resultado de seu Teste Resistido (+2 pontos se Sucesso Aprimorado e +4 pontos no caso de um Sucesso Crítico)** – se o atacante usar repetidas vezes em um mesmo oponente, o teste de **Prontidão** pode ter bônus maiores ou até mesmo pode ser considerado como **Sucesso automático** (algumas situações **Sucesso Aprimorado** e até **Crítico automático**).

Sistema Sem a Manobra: neste caso, o atacante precisa fazer primeiro o teste da **Perícia de Arte Marcial** com aumento de 4 níveis de dificuldade e, se **Sucesso** pode fazer o **Teste Resistido** com redutor de 6 pontos, redutor de 4 pontos se **Sucesso Aprimorado** e redutor de 2 pontos se **Sucesso Crítico**.

ESQUIVA ACROBÁTICA >> MAN

[15 pontos] [Requer mínimo de 40% nas Perícias Acrobacia e Arte Marcial – sem contar com o bônus inicial de AGI]

Arte Marcial: todas

Funciona da mesma forma que uma Esquiva, mas através de acrobacias. Normalmente o teste não fica mais fácil do que usando a Esquiva padrão – salvo exceções relacionadas às circunstâncias de uma cena.

Sistema: **não recebe modificadores iniciais (devido à acrobacia)** para a maioria dos movimentos de esquiva com acrobacia e, **se ainda assim tiver de receber, estes serão menores**.

Sistema Sem a Manobra: qualquer esquiva acrobática tem um modificador inicial de **+3 níveis de dificuldade**.

GOLPE DE RUPTURA >> MAN

[40 pontos] [Requer mínimo de 60% em uma Perícia de Arte Marcial – sem contar com o bônus inicial de AGI]

Arte Marcial: Karatê, Aikidô, Muay-Thai, Taekwondo, Kung Fu, Ninjutsu, Arte Militar

Se concentrando em um objeto inorgânico, consegue encontrar o seu ponto mais fraco e acertar neste, destruindo-o. Normalmente usado para demonstrações de quebra de tijolos, barras de gelo etc.

Sistema: com um **teste de Perícia de Arte Marcial normal após concentração de, pelo menos, 1 turno**, aplica um **golpe em um objeto** em seu ponto fraco estrutural **causando 3x mais dano (multiplique o resultado final do ataque por três)**. A cada turno adicional de **concentração, além do primeiro, recebe +5% de bônus no teste, até o limite de 40% de bônus**. Pode até ser feito sem a concentração, mas a dificuldade aumenta em 2 níveis. Com esta manobra pode, com um **Sucesso**,

partir apenas no ponto e adjacências muito próximas de um objeto, como no caso de um tijolo partido ao meio e não esfarelado e/ou em vários pedaços, em um Sucesso Aprimorado é partido quase que perfeitamente e em um Sucesso Crítico parece que foi cortado com uma lâmina, tal qual a perfeição em que se parte.

Sistema Sem a Manobra: não pode ser usado sem a manobra, precisando destruir o objeto com seu ataque normal.

GOLPE DESINTEGRADOR X1 >> MAN

[50 pontos] [Requer mínimo de 70% em uma Perícia de Arte Marcial – sem contar com o bônus inicial de AGI]

Arte Marcial: Karatê, Aikidô, Muay-Thai, Taekwondo, Kung Fu, Ninjutsu

Consegue projetar sua energia interior para aplicar um golpe devastador, muito próximo à um golpe de um Manipulador de Ki, mas de maneira ainda rudimentar e sem um controle total. Ainda assim, é um golpe muito poderoso e mortal.

Sistema: sua complexidade faz com que apenas este golpe possa ser aplicado no turno de ação ou até mesmo em um contra-ataque. Foca todo seu poder de ataque em um único golpe que, se acertar um alvo, **multiplica por 2 o dano bruto (mínimo de 2 pontos de Bônus de Força) que deve ser realizado em um teste da Perícia de sua Arte Marcial com aumento de 2 níveis de dificuldade** adicional. O dano, ainda assim, **deve ser cinético**. Como depende de uma certa concentração, usar seguidamente, ou em menos de 10 minutos entre um uso e outro, acarreta na perda de 40 pontos de Fadiga e aumenta a dificuldade em +1 nível (nesta dificuldade, cumulativamente a cada vez que usar em menos do que o tempo mínimo). A cada vez que adquirida, pode fazer mais um ataque sequencial antes do tempo mínimo sem qualquer perda ou acréscimo de dificuldade. Não pode ser usado com poderes que mudem o ataque de dano Cinético para qualquer outro tipo de dano, pois anula este efeito.

Sistema Sem a Manobra: não pode ser usado sem a manobra.

IMOBILIZAÇÃO >> MAN

[10 pontos] [Requer Força 14]

Arte Marcial: Judô, Jiu-Jitsu, Luta Livre, Krav-Maga, Ninjutsu, Arte Militar

Normalmente é usado para capturas e submissão do oponente sem causar danos. Usa o peso e a força do próprio corpo para imobilizar o alvo.

Sistema: pode acontecer quando um alvo está previamente preparado para uma ação ofensiva ou quando está distraído ou não está esperando pela ação do adversário.

>> Quando o alvo está consciente da presença do atacante: o **usuário da manobra faz teste normal da Perícia de Arte Marcial**, enquanto o **alvo tem aumento de 2 níveis de dificuldade (ou 3 níveis se usar apenas a Agilidade)** para se desvencilhar antes de ser imobilizado. O executor pode receber bônus de 1 a 3 níveis em seu teste caso tenha alguma circunstância que facilite sua ação (alvo de costas, distraído completamente, em posição favorável ao golpe etc.);

>> Quando alvo não estiver ciente da presença exata do rival ou for uma ação surpresa/inesperada: **como no anterior no teste do usuário**, mas o **alvo terá de fazer um teste de Prontidão com aumento de 2 níveis** e se **Sucesso** pode fazer o Teste Resistido para se desvencilhar, tendo **aumento de 4 níveis de dificuldade (3 níveis se Sucesso Aprimorado e 2 níveis se Sucesso Crítico** no teste de Prontidão) – se for usada apenas AGI, aumente +1 nível de dificuldade na defesa;

>> Quando alvo já estando imobilizado e quer se desvencilhar: **como no anterior no teste do usuário**, mas o **alvo terá alvo tem aumento de 3 níveis de dificuldade (ou 4 níveis se usar apenas a Agilidade)**.

Se o alvo tiver uma força muito maior que a do atacante (o dobro ou mais), ele não consegue prender o alvo, considere uma falha automática e perda da ação – o atacante tenta e percebe não ter forças para tal e o alvo se livra quase que imediatamente, ainda no mesmo turno.

Sistema Sem a Manobra: pode ainda ser usado mesmo sem ter a manobra, usando as **mesmas regras**, mas considere que o teste do usuário da manobra tem aumento de 1 nível de dificuldade além do indicado na regra.

INICIATIVA DE DERRUBADA >> MAN

[15 pontos] [Requer Agilidade 15]

Arte Marcial: Judô, Jiu-Jitsu, Arte Militar

Técnica muito utilizada no judô em que o judoca age rapidamente levando o atacante para o chão com uma manobra de queda ou mesmo no Jiu-Jitsu com a famosa embainhanada. É utilizada como uma explosão de iniciativa, normalmente na primeira ação do personagem na cena.

Sistema: o executor da manobra **testa com sua Perícia de Arte Marcial (Ataque) com bônus de 1 nível**. Se na primeira ação do personagem na rodada for esta manobra, recebe um bônus de iniciativa de +10 – entretanto, não pode mudar sua ação ou deve ser descontado este bônus. O alvo tem aumento de 1 nível de dificuldade para se desvencilhar deste golpe.

Sistema Sem a Manobra: como o anterior, mas o teste do executor da manobra é normal e não recebe o bônus de iniciativa indicado no uso na primeira ação.

MANOBRA COM CORDAS >> MAN

[5 pontos] [Requer mínimo de 40% em uma Perícia de Arte Marcial – sem contar com o bônus inicial de AGI]

Arte Marcial: Luta Livre, Boxe

Utilização de cordas de ringue para impulsionar golpes de ataque e movimentos especiais da arte. Embora normalmente usada em ringues especiais, pode ser adaptada para outras localizações com laterais feitas em corda, borracha ou similares com pelo menos um mínimo de flexibilidade (o Mestre avaliará as possibilidades).

Sistema: o ataque é jogado normalmente e deve ser considerado como **Ataque Total, recebendo o respectivo bônus da regra, além de +1 dado de adicional e bônus de +1 ao dano se Sucesso (+2 se Sucesso Aprimorado e +4 se Sucesso Crítico) no ataque**. Também **umenta a dificuldade da esquiva do alvo em 1 nível de dificuldade adicional**. Estes valores não são considerados se o alvo estiver muito longe do ponto de impulsão nas cordas, sendo no **máximo em até 4,5m de distância ao seu redor**.

Sistema Sem a Manobra: mesmas regras, mas não recebe bônus ou modificadores e nem o alvo tem maior dificuldade além do normal referente as circunstâncias em cena e resultado do ataque, tendo o atacante apenas **bônus de +1 ao dano no caso de Sucesso, +2 no Sucesso Aprimorado e +4 no Sucesso Crítico**.

MATA LEÃO >> MAN

[10 pontos] [Requer mínimo de 30% em uma Perícia de Arte Marcial – sem contar com o bônus inicial de AGI]

Arte Marcial: Jiu-Jitsu, Luta Livre, Arte Militar

Consiste em prender o pescoço do alvo com o braço, aplicando uma pressão sobre a traqueia e efetivamente interromper o suprimento de oxigênio da vítima. Se o alvo perceber a manobra, pode tentar escapar do ataque, mas se aplicado, é muito difícil se desvencilhar conforme a habilidade do usuário da manobra, normalmente, com um bom usuário da manobra, quanto mais a vítima luta, maior é a pressão aplicada.

Sistema: teste da **Perícia de Artes Marciais (Ataque) normal**, o alvo pode tentar se desvencilhar normalmente com uma esquiva ou qualquer outra manobra defensiva possível para a cena (se favorável à manobra, a defesa pode ter aumento de, pelo menos, 1 nível de dificuldade). Se não conseguir se desvencilhar, **é feito um Teste Resistido no qual o usuário da manobra terá bônus de +2 ao resultado final no caso de Sucesso no seu teste (+4 se tiver sido um Sucesso Aprimorado e +6 no caso de Sucesso Crítico)**. A cada turno consecutivo ao ataque inicial em que o alvo se mantiver preso no mata leão, deve fazer teste de CON com aumento de 2 níveis de dificuldade e aumento de dificuldade de +1 nível (cumulativo) a cada nova

rodada, se **Sucesso Crítico**, recebe **1 ponto de Fadiga** apenas; se **Sucesso Aprimorado**, recebe **3 pontos de Fadiga**; um **Sucesso** recebe **5 pontos de Fadiga**; uma **Falha** faz com que receba **15 pontos de Fadiga** e fica sem passagem de oxigênio (começando a contagem que consegue ficar sem respirar); em uma **Falha Crítica**, recebe **30 pontos de Fadiga e desmaia** – se o atacante continuar, pode matar o alvo asfixiado em $\frac{1}{4}$ do tempo normal que consegue ficar sem ar. Alguns ataques (ou formas de distração) podem fazer o usuário afrouxar o aperto, com isso o defensor recebe bônus em seu resultado do Teste Resistido que podem variar entre +1 a +5, conforme as circunstâncias (um golpe crítico recebido no usuário daria +5 ao defensor no Teste Resistido, enquanto um golpe que passou 1 de dano em sucesso padrão, daria apenas +1).

Sistema Sem a Manobra: regras similares, mas o **executor da manobra** a faz seu **teste com aumento de 1 nível de dificuldade** e seus bônus no Teste Resistido caem em 2 pontos. O teste de CON da vítima começa com aumento de 1 nível de dificuldade após ser pega no mata leão.

TELEFONE >> MAN

[**5 pontos**] [Requer mínimo de 40% em uma Perícia de Arte Marcial – sem contar com o bônus inicial de AGI]

Arte Marcial: todas

Aplica um golpe, com as mãos em forma de concha, nas orelhas do adversário para deixá-lo temporariamente surdo e atordoado. Normalmente é usado para sair da manobra Construção, mas nada impede de usar em qualquer outro momento de uma luta ou combate.

Sistema: teste da **Perícia de Artes Marciais (Ataque)** normal. Em circunstâncias normais, o **ataque não tem modificadores iniciais, mas se bem aplicado no meio de um combate, pode acarretar em 1 nível de dificuldade** de modificador inicial para um alvo se defender ou esquivar. Se acertar o alvo, este recebe **dano de 1D10+FR PAs** e deve fazer um **teste de CON com aumento de 4 níveis de dificuldade** (o resultado do ataque não altera a dificuldade do teste); em um **Sucesso Crítico** sofre apenas o dano; **Sucesso Aprimorado**, fica **até antes de sua próxima ação**, na próxima rodada, como se tivesse o **Aprimoramento Duro de Ouvido**; um **Sucesso** é como no anterior, mas fica **com o Aprimoramento por 2 rodadas**; em uma **Falha**, fica **atordoado por 1 rodada**, além de ficar **com o Aprimoramento por 1D10+1 minutos**; em uma **Falha Crítica**, fere gravemente os tímpanos, deixando-o sangrando, **surdo e atordoado por 2 rodadas e permanentemente com o Aprimoramento Duro de Ouvido** – em todos os casos o dano é aplicado.

Sistema Sem a Manobra: funciona de forma similar aquele que possui a manobra, sendo que o movimento pode ser aplicado com **teste do usuário tendo aumento de dificuldade de 1 nível de dificuldade** e o alvo do ataque tem **bônus de 1 nível para se defender**, mas se **bem aplicado no meio de um combate, elimina este bônus na defesa do alvo** (exemplo: o alvo fazendo manobra de Construção no atacante). Se acertar o alvo, este recebe **dano de 1D6+ $\frac{1}{2}$ FR PAs** e seu **teste de CON tem aumento de 2 níveis de dificuldade**. No restante, assim como as consequências do ataque, se aplicam como na descrição da manobra.

KIT DE PERÍCIAS

Em novos suplementos, com suas ambientações próprias, existem profissões e personagens padronizados. Resumidamente, estes Kits representam uma lista de Perícias básicas para uma determinada profissão ou estereótipo de personagem na ambientação proposta no suplemento. Quando um personagem adquire um kit, ela automaticamente terá aquelas Perícias com os valores indicados. Um kit costuma ser uma maneira mais barata de conseguir um maior número de Perícias relativas ao estereótipo de personagem escolhido; pois normalmente comprar as Perícias de maneira individual seria muito mais dispendioso em termos de pontos gastos. Os Kits facilitam também a criação do personagem para Jogadores iniciantes ou até mesmo veteranos que queiram saber quais os tipos de Perícia necessitam para uma determinada profissão ou área de atuação.

Após adquirir o Kit, o Jogador deve fazer os ajustes nas Perícias: incluir os valores iniciais de cada uma delas e depois deve gastar os Pontos de Perícia que ainda tem para adquirir novas Perícias ou para aumentar os valores daquelas que ele já comprou no Kit. Lembre-se que nenhum personagem RECÉM-CRIADO pode ter mais de 50 pontos em uma mesma Perícia (sem contar qualquer outro bônus, seja de Atributo, Aprimoramento ou racial etc.). Mais detalhes serão apresentados em cada suplemento que contenha estes kits.

REGRAS DE CONSTRUÇÃO DOS KITS

A forma como os kits são criados e calculados é importante ser explicado para caso o Mestre queira desenvolver novos Kits de Perícias. Desta forma, deve seguir o seguinte sistema: **some todos os valores de Perícias concedidas pelo Kit e divida este valor por 4 (arredondado para cima), somando ao final qualquer pontuação de Aprimoramento que o Kit possa conceder**. Simples e prático. É mais vantajoso e cria-se personagens mais verossímeis com a realidade do cenário. Os Kits de Perícias serão apresentados em novos suplementos do sistema que apresentem ambientações ou Raças/Espécies específicas que possuam Kits próprios para eles.

ELEMENTOS COMPLEMENTARES DA FICHA

Alguns elementos em fichas são fundamentais, sendo preenchidos previamente enquanto outros só podem ser preenchidos após ter decidido e anotado os Atributos, a Raça e os Aprimoramentos, nestes casos, estes elementos complementares recebem seus respectivos valores de acordo com valores destes ou as demais escolhas podem ter alguma relevância na sua definição. Outros destes complementos da ficha dependem de equipamentos, histórico do personagem ou sua evolução durante as aventuras.

OBSERVAÇÃO: usaremos como base a ficha modelo apresentada no final deste livro para melhor descrever alguns detalhes destes complementos. Maiores detalhes são mencionados em Anexo 4 ao fim deste livro.

DADOS DO PERSONAGEM

Parte superior da ficha em que se encontram diversas informações físicas e históricas do personagem. São eles:

- Pontos de Criação de Personagem ---> Define a quantidade de pontos iniciais dados pelo Mestre para a criação de personagens para a campanha em questão;
- Jogador ---> Nome do **jogador "proprietário" da** ficha e do personagem respectivo;
- Nome ---> Nome do personagem indicado pela ficha;
- Ocupação ---> Sua profissão e/ou o que faz da vida;
- Ano de Criação em Jogo ---> indica o ano, no cenário de jogo, em que iniciou com o personagem;
- Ano Atual da Campanha ---> indica o ano, no cenário de jogo, em que se encontra a campanha;
- Detalhes Físicos ---> Indica deformações naturais ou de combate que são perceptíveis visivelmente e demais detalhes na aparência do personagem;
- Altura ---> Medida em centímetro (cm);
- Peso ---> Pesagem em quilogramas (kg);
- Olhos ---> Cor;
- Cor da Pele ---> Indicação da cor da pele (Ex.: Caucasiana, Negra, Asiática, Indígena, Aborígene ou Morena);
- Cabelos ---> tipo, corte, tamanho e cor;
- Nascimento ---> Dia, mês e ano de nascimento do personagem no cenário;
- Idade Real ---> Idade real do personagem;
- Idade Aparente ---> É a idade que o personagem aparenta, se diferente do real (um pouco mais velho ou mais novo do que realmente é, se desejar, mas nunca uma distância muito grande para humanos comuns: até 5 anos de diferença se não tiver nenhum Aprimoramento que justifique mais que isso);
- Índole ---> Indicação da Índole inicial do personagem, dividida entre Aparente e Verdadeira (explicada as seguir).

ÍNDOLE

A Índole de um personagem representa uma definição geral de sua personalidade. Ao utilizar esta regra, pode ser definido um caminho melhor para o jogador se guiar em como representar seu personagem em cena, sempre levando, também, em consideração quaisquer Aprimoramentos relacionados à interpretação, sua própria história em ficha (background) e no seu desenvolvimento durante as aventuras (o que pode gerar mudanças na personalidade e até em sua Índole – veja mais adiante). Alguns poderes, inclusive, se baseiam na Índole para parâmetro de definição de dificuldade em testes.

Além disso, a definição da Índole se dá em dois pontos: **Aparente** e **Verdadeira**. Aparente é o que o personagem mostra para outras pessoas na maioria das vezes, pois há aqueles mais dissimulados ou que escondem sua verdadeira natureza. Enquanto Verdadeira representa, como o nome mesmo diz, a verdadeira natureza da personalidade do personagem, seu verdadeiro caráter. Desta forma, ela deve ser marcada opções diferentes em cada uma se o jogador desejar fazer essa diferenciação – o que muitas vezes pode enriquecer ainda mais o personagem, mas também pode tornar mais difícil a interpretação aos menos experientes.

A Índole tem nove Níveis de Caracterização: **Diabólico**, **Cruel**, **Malicioso**, **Interesseiro**, **Conciliador**, **Justiceiro**, **Generoso**, **Nobre** e **Altruísta**. Assim como na vida real, improvável que alguém consiga se manter a todo o momento dentro de um mesmo nível de caracterização de Índole. Devido a isso, a índole do personagem pode oscilar em **ATÉ** um nível de caracterização acima e/ou um nível abaixo.

Importante ressaltar que quanto mais distante forem uma das outras as variáveis que definem sua personalidade, maior é o conflito de suas características, o que exigirá muito mais cuidado e interpretação do jogador (não é aconselhável para jogadores menos experientes escolher variáveis muito distantes uma das outras). Entretanto, quanto maior essa dificuldade e tendo o jogador bom desempenho nela, também deve se contar na hora do Mestre conceder os Pontos de Experiência (saiba mais em **Evolução**).

DEFINIÇÃO E NÍVEIS DE VARIAÇÃO

CARACTERIZAÇÃO	DEFINIÇÃO DO TIPO DE PERSONALIDADE
Diabólico	Extremamente cruel, não sente remorsos do que faz e muitas vezes faz o mal por puro prazer.
Cruel	Não mede esforços para atingir seus objetivos, mesmo que em algumas vezes não se sinta bem com o que faz, pois os fins justificam os meios sempre.
Malicioso	Embora tenha limites, sabe explorar os meios certos ou errados para atingir seus objetivos, mesmo que passe por cima de outras pessoas para tal. Ações desonradas são os meios para os fins em muitos casos.
Interesseiro	Não é uma pessoa má, mas pensa primeiro em seu benefício próprio mais do que nos outros. Algumas vezes pode ter ações honradas, mas seus objetivos são prioritários.
Conciliador	Busca a harmonia e o bem-estar em prol do objetivo geral, mas nunca deixa de lado seus objetivos pessoais ou formas de agir – e nem sempre honradas.
Justiceiro	Age com caráter e sentimentos nobres, mas pode ser vingativo e até fazer o que for necessário para o bem, embora nem sempre consiga conviver com ações extremas.
Generoso	Tem grande empatia pelo próximo e tende sempre a ajudar aos que precisam, agindo com compaixão e empatia com as pessoas necessitadas e boas – desde que não extrapole suas próprias necessidades vitais e dos seus entes queridos.
Nobre	Tem uma postura honrada, buscando seguir sempre que possível normas, regras e leis. É piedoso em alguns momentos até mesmo contra inimigos que pareçam realmente precisar de sua piedade.
Altruísta	Pensa sempre no bem do próximo acima de si mesmo e se sente no dever de ajudar aos necessitados e indefesos. Embora não se aplique aos vilões, pode lhes dar uma segunda chance se acreditarem nele. Possuem elevado senso de justiça.

NÍVEL

Representa o nível evolução de um personagem e é indicado através de uma numeração, sendo o 1 o nível iniciante para personagens jogadores ou mesmo qualquer NPCs controlados pelo Mestre em um nível de desafio mais baixo – entretanto, alguns personagens podem ser considerados como nível zero, caso de crianças e pessoas extremamente comuns, sem habilidades de desafio, muitas vezes, até mesmo para personagens de nível 1. Não há limites de nível para um personagem, mas quanto mais alto, maiores serão seus valores em ficha e maiores ainda serão os obstáculos e dificuldades das aventuras que enfrentará.

Na ficha, além do nível existe XP (Pontos de Experiência) e Pontos Guardados. O primeiro apresenta uma quantidade de pontos acumulados de experiência que indicam o nível atual do personagem, enquanto que o segundo indica quantos Pontos de Evolução o jogador decidiu guardar para serem usados em conjunto com os pontos da próxima evolução nos próximos níveis alcançados (Mais detalhes em no capítulo [Evolução](#)) – isso não tem um limite e é apenas para um controle melhor do jogador.

APARÊNCIA

Este elemento simboliza a beleza física do personagem, muito mais ligado ao rosto do que à estrutura física. Um personagem, por exemplo, com um valor elevado neste e com valores baixos em Constituição e Força, pode representar uma bela mulher de rosto, mas com um corpo muito mirrado ou fora de forma.

Este elemento não tem qualquer relação direta com o Carisma e nenhum outro Atributo, serve apenas para definir seu padrão de beleza e, em conjunto com a Constituição, Força e Carisma, pode ser uma arma muito importante para influenciar pessoas e/ou seduzi-las. O Mestre deve sempre considerar uma pessoa de bela aparência em seus testes e, em casos mais raros, considerar de forma negativa – afinal, os mais bonitinhos não são muito bem vistos em uma cadeia, por exemplo.

A Aparência de um personagem criado é 9, mas o jogador pode reduzir este valor se achar que faz mais sentido com seu histórico e tipo de personagem (desde que acordado com o Mestre). Valores maiores podem ser alcançados com **gasto de Pontos de Criação de personagem na proporção de 2 pontos para cada 1 ponto aumentado na Aparência, até o limite máximo da raça** (no caso de humanos, 25, ou seja, gastaria 32 pontos). Entretanto, alguns Aprimoramentos podem reduzir este valor, limitando ainda mais este máximo permitido (leve sempre em consideração o Aprimoramento limitador).

Diferente da maioria dos Elementos ou Atributos, a Aparência não é usada como teste. Ela pode até ter seus valores aproveitados para determinadas ações sociais: se a aparência for de alguma relevância ao outro personagem a ser influenciado, o Mestre pode até mesmo considerar o valor de Aparência como um modificador para a Perícia em questão (vide adiante).

Seus valores possuem um significado relacionado apenas à beleza em si:

APARÊNCIA			
VALOR	SIGNIFICADO	VALOR	SIGNIFICADO
0	Criatura monstruosa ou pessoa com grande deformação facial	15-17	Bonito(a)
1-3	Hediondo(a)	18-20	Muito bonito(a)
4-6	Muito feio(a)	21-25	Aparência de Mister ou Miss
7-8	Feio(a)	26-35	Beleza sobre-humana
9-11	Aparência mediana ou comum	36-40	Beleza angelical
12-14	Charmoso(a)	41 ou +	Beleza divina

Como já mencionado, a Aparência tem influência positiva ou negativa em algumas Perícias. Nestes casos, **cada 1 ponto acima de 10 deve ser adicionado 2% bônus para os Valores de Teste normais (antes dos cálculos de dificuldade) de Sedução, Lábria, Diplomacia e similares de tratos sociais**, desde que aquele que está em interação tenha algum tipo de afeição ao sexo do personagem ou mesmo afeição por pessoas belas – por exemplo: um personagem com interesses homoafetivos apenas, dificilmente teria qualquer tipo de influência por alguém do sexo oposto que fosse muito belo(a) interagindo com este, salvo em situações que este admire a beleza de um modo geral, mas isso é algo bem característico da personalidade de um personagem e um tanto subjetivo, sendo casos mais incomuns da personalidade de um personagem. De forma inversa, também pode ter redutores, pois é bem comum a aparência ser característica influenciadora em tratos sociais, tendo um **reduzidor de -4% a cada 1 ponto abaixo de 9 de Aparência**.

Em ficha seu valor deve ser preenchido de forma fixa no espaço indicado com seu nome. Este valor só é modificado em situações específicas, embora uma boa arrumação ou desleixo em se cuidar possa aumentar ou reduzir seus valores temporariamente. Considere que uma **pessoa bem arrumada pode aumentar, temporariamente, seu valor para até 10 pontos acima, enquanto que mal arrumada, suja e ou desleixada até 10 pontos para baixo** (sendo o mínimo o valor zero, pois não existem valores negativos em Aparência, a não ser para criaturas hediondas ou pessoas muito deformadas).

SORTE

Este elemento designa a sorte individual do personagem. Alguns têm mais, outros menos, mas todos possuem algum nível de sorte que pode ser utilizada pelo Mestre para testar a aleatoriedade em determinadas situações. Por exemplo, se um personagem decide participar de um jogo de azar, sua sorte poderia decidir o êxito ou não.

Entre diversos fatores em que possa ser necessário o uso da Sorte, o Mestre também pode usar deste elemento para decidir algumas circunstâncias de jogo que podem ajudar ou até mesmo atrapalhar o personagem, desde que não seja usado de forma constante e imprópria. Afinal, inúmeras jogadas de dados a cada ação simples de um personagem se torna muito cansativo e tedioso para todos, além de prolongar demais uma cena.

A Sorte é decidida de acordo com o valor do Carisma. Isso acontece porque, normalmente, pessoas mais carismáticas tendem a ter mais sorte na vida. No entanto, determinados Aprimoramentos ou poderes podem aumentar ou diminuir estes valores. Para sistema, considere o valor de **Sorte igual ao dobro do Valor Final do Carisma (CAR x2)** que deve ser preenchido em ficha.

BÔNUS DE FORÇA (B.F)

Faz referência à potência de um golpe desarmado ou com uma arma branca. Este valor tem influência direta do Atributo Força e pode ser verificado na tabela abaixo ou através do cálculo: $(FR-14)/2$, arredondando para cima – sendo viável este cálculo apenas para valores de FR 14 para cima. Este valor deve ser preenchido em ficha.

FR	Bônus de FR	FR	Bônus de FR	FR	Bônus de FR	FR	Bônus de FR
1-2	-3	29-30	+8	51-52	+19	73-74	+30
3-4	-2	31-32	+9	53-54	+20	75-76	+31
5-8	-1	33-34	+10	55-56	+21	77-78	+32
9-14	0	35-36	+11	57-58	+22	79-80	+33
15-16	+1	37-38	+12	59-60	+23	81-82	+34
17-18	+2	39-40	+13	61-62	+24	83-84	+35
19-20	+3	41-42	+14	63-64	+25	85-86	+36
21-22	+4	43-44	+15	65-66	+26	87-88	+37
23-24	+5	45-46	+16	67-68	+27	89-90	+38
25-26	+6	47-48	+17	69-70	+28	91-92	+39
27-28	+7	49-50	+18	71-72	+29	93-94	+40
E assim por diante progressivamente...							

ENERGIAS DIVERSAS

Define todos os tipos de energia que servem como “combustível” para a execução dos poderes de cada Raça e/ou Classe. São definidas conforme regra individual, mas, na maioria, recebem influência direta de um ou mais Atributos e/ou nível atual do personagem. Entre estas existem: Sinergia, Ki, PSI, Mana, Energia Celeste, etc. Serão melhores descritas em futuros suplementos que relatem a construção destes tipos de personagem.

Em ficha existem 4 áreas para serem colocados até 4 diferentes energias, sendo a área retangular destinada ao nome da energia e a meia elipse ao seu valor total.

VELOCIDADE MÁXIMA

Representa a velocidade máxima de deslocamento que o personagem é capaz de ter a cada rodada/4 segundos. Seu valor se dá a partir do Atributo Agilidade de acordo com tabela (*Movimentação* em Regras Avançadas no módulo *Sistemas de Jogo*) ou seguindo o cálculo: $AGI/5$, arredondando para cima, que significa a quantidade de quadrados que o personagem pode se movimentar por rodada – o uso de quadrados é feito quando se utiliza o auxílio de mapas de movimentação ou sistemas online que utilizem deste sistema de movimentação para jogos de RPG (alguns usam como hexágono, que pode ser facilmente adaptado), mas cada quadrado representa 1,5m, ou seja, pode utilizar o valor para multiplicar por 1,5 e assim conseguir o valor em metros. Em ficha tem 3 definições a serem preenchidas:

Terra ---> Indica seu deslocamento base em deslocamento no solo (conforme cálculo ou visto pela tabela indicada);

Mar ---> Indica o deslocamento enquanto o personagem submerso (em regra geral, considere metade, arredondado para baixo, de seu deslocamento em terra quanto totalmente submerso) – não precisa anotar em ficha, mas parcialmente submerso tem +2 a este valor;

Ar ---> Indica o deslocamento enquanto o personagem voando; este só é preenchido se o personagem tiver características naturais ou poderes que lhe permitam voar.

FADIGA

Representa quanto tempo um personagem aguenta em ação direta sem chegar à exaustão. Detalhes já foram explicados em capítulos anteriores. Na ficha precisa ser marcado o valor de Parâmetro de Fadiga e, se quiser ter um melhor controle, o Tempo de Recuperação (primeiro quadrado é o valor e o segundo o tempo a ser aplicado a recuperação deste valor). A seguir, os quadros seguintes definem os Estados de Fadiga do personagem e ao lado deve se repetir o valor do Parâmetro de Fadiga (lado esquerdo) e depois a perda destes pontos em cada nível (quadro da direita). Ao zerar, o respectivo quadro ao lado esquerdo (Estados de Fadiga), na mesma linha, deve ser marcado, indicando que atingiu aquele estado. Os pontos remanescentes ou próximas perdas de Pontos de fadiga são aplicados na linha de baixo que segue as mesmas regras da anterior e assim por diante.

ÍNDICE DE PROTEÇÃO

São valores de defesa que um objeto/pessoa/poder possui para resistir a determinados tipos de dano. Seus valores reduzem o dano de um ataque que obteve sucesso. Existem, basicamente, 5 tipos de Índice de Proteção, abreviados: IP Cinético, IP Contundente, IP Balístico, IP Cortante e IP Destrutivo. Cada qual representa a resistência contra o dano de mesmo tipo.

Em ficha cada um tem seu espaço e área indicado de onde é a origem desse IP (armadura, poder etc.), chamado como Origem do IP. Seus valores na ficha são preenchidos de acordo com o equipamento ou poder do personagem tem e que possui valores nestes. Entretanto, existem ainda alguns IPs específicos que podem ser colocados em IP Especial, estes podem ser, por exemplo um tipo de armadura contra fogo, gelo, raios etc.. Mais detalhes em *Combate*.

VIDA

Nesta área representamos os Pontos de Vida e Pontos de Atordoamento do personagem.

Os Pontos de Vida representam a saúde física do personagem, chamados abreviadamente de PVs. Este valor é reduzido à medida que o personagem sofre danos, reduzindo seu Nível de Estado Físico até a situação que leva à sua morte. Sua definição de valores já foi explicada anteriormente em Regras Simplificadas e como Parâmetro de PVs nas Regras Avançadas.

Segue as mesmas regras explicadas em Fadiga com relação a perda de pontos e Níveis de Estado (neste caso, Físico); definindo no primeiro quadro o valor de Parâmetro de PVs, podendo ser tanto utilizado para as Regras Simplificadas como para as Regras Avançadas. Ao seu lado existe um campo indicando o tempo de recuperação natural (ou de poderes ativos de forma permanente) dos PVs, com o valor e o tempo de recuperação. Abaixo tem

os Níveis de Estado Físico que devem ser marcados conforme sua alteração (apenas se usar as Regras Avançadas); quando nenhum estiver marcado, o personagem está sem danos consideráveis.

Os Pontos de Atordoamento, diferente dos PVs, representam a capacidade de resistir a golpes de atordoamento, normalmente golpes cinéticos e contundentes. Este valor é reduzido à medida que o personagem sofre danos atordoantes, reduzindo seu Nível de Estabilidade até a situação que leva a inconsciência. Sua definição de valores já foi explicada anteriormente em Regras Simplificadas e como Parâmetro de PAs nas Regras Avançadas.

Utiliza exatamente as mesmas regras já explicadas em PVs, com as Regras Avançadas usando os quadros abaixo que representam os Níveis de Estabilidade. Quando nenhum quadrado estiver marcado, o personagem está sem danos atordoante consideráveis.

AVATAR/IMAGEM DO PERSONAGEM

Nesta área existe um desenho básico para o personagem onde quem desejar pode adaptar para a representação de seu personagem. Ao seu redor existem algumas informações repetidas que são complementos para danos causados em partes específicas do corpo. Na linha é indicada a parte do corpo e logo abaixo indicado o respectivo Parâmetro de PV. Ao seu lado o dano quando é recebido. E, logo abaixo, tem os Níveis de Estado Físico que devem ser marcados conforme sua alteração (indicados por F de Ferido, I de Incapacitado e D de Destruído).

ARMAS E PODERES

Nesta área serão indicadas as armas e poderes com suas características principais, resumidamente em alguns casos. Deve indicar qual o tipo de dano, se houver, que causam (TIPO); distância que alcança medidos em **metros ou indicado como "corpo" se for apenas curta distância (ALCANCE)**; cadência de tiros no caso de arma de fogo ou similar (CDT); munição ou quantidade de disparos (CARGA); área de explosão, se houver, medido em metros (RAIO); Redução de IP (RIP); Eliminação de Redução de IP (ERIP); observações ou detalhes importantes que o jogador deseja anotar (DETALHES); Dano BASE – DB – que a arma causa (DANO); e gasto de energia, no caso de poderes, para ativar o poder (CUSTO).

EQUIPAMENTOS E ANOTAÇÕES

Nada mais é do que os equipamentos e itens carregados pelo personagem. Estes devem ser sempre avaliados e permitidos pelo Mestre; dadas as condições do personagem, cenário e quão raro ou legal é o item/equipamento. Também se incluem qualquer tipo de anotação que achar necessária.

HISTÓRICO

Representa a descrição resumida da história do personagem. Pode descrever também sua personalidade e algum outro detalhe de sua vida atual (antes do início da primeira aventura) se assim desejar.

Evolução

The image features the word "Evolução" in a large, 3D, sans-serif font. The letters are filled with a vibrant, blue and white marbled pattern, giving them a textured, crystalline appearance. The text is centered horizontally and positioned in the middle of the frame. Behind the text, a bright, glowing light source emits a powerful beam of light, creating a lens flare effect with numerous thin, radiating lines that spread out across the dark blue background. The overall aesthetic is futuristic and dynamic, suggesting themes of progress, technology, or biological evolution.

DESENVOLVENDO O PERSONAGEM

Assim como na vida real, todo ser evolui com o passar do tempo e com as experiências que acumula na sua vida. Desta forma, não poderia ser diferente com os personagens de RPG. A cada aventura, missão, campanha percorrida, o personagem recebe a experiência necessária para desenvolver seus conhecimentos, perícias e poderes.

Não só isso, mas pode, e provavelmente irá amadurecer sua personalidade ou mesmo desenvolver novos traços nesta – algumas vezes até mesmo mudando totalmente dependendo dos acontecimentos e sua reação perante os fatos.

O Mestre deve ficar atento para que a evolução não ocorra somente com os personagens dos jogadores, mas também com todos os NPCs de sua campanha. Alguns evoluem mais, outros menos. Isso depende de cada participação e contexto da história.

Exemplo: um personagem passou por alguns meses descansando, enquanto que nas horas vagas treinava um pouco em academias. Enquanto isso, outro personagem continuou intensamente seus treinamentos e mantinha participação ativa em ações relacionadas a esse treinamento. Obviamente o segundo personagem terá uma qualificação de evolução muito maior.

Estas evoluções se dão de duas formas que chamaremos de evolução material e evolução espiritual. São apenas nomes para diferenciar uma coisa da outra. Na prática a evolução espiritual está relacionada às alterações de personalidade do personagem. Isto deve ser alterado exclusivamente, salvo exceções, pelo Jogador que controla o personagem, estando sempre atento aos acontecimentos participados e influências que seu personagem teve. Esta evolução deve ser acompanhada pelo Mestre e, em alguns casos, até recompensada com experiência (vide mais adiante).

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

À evolução material caracterizamos por todo o desenvolvimento e aprimoramento físico, intelectual e místico (poderes) do personagem. Estes devem ser evoluídos conforme evolução natural ou mesmo através de pontos específicos usados para o desenvolvimento selecionado pelo Jogador.

Para identificar o grau de desenvolvimento de um personagem, usamos um denominador chamado de Nível. Este define o grau de desenvolvimento geral do personagem, sendo o nível zero o mais baixo e, cada nível superior, maior o grau de evolução que o personagem possui.

Nível zero ---> relacionado aos personagens comuns e simples que não são controlados por jogadores (os chamados NPCs), sem qualquer habilidade especial, normalmente sendo referente às crianças ou idosos.

Nível 1 ---> relacionado aos personagens comuns em geral. É a categoria mais encontrada no dia a dia entre os personagens (PCs e NPCs). São as pessoas comuns. Entretanto esta é também a categoria inicial de TODO personagem controlado por jogadores. Salvo exceções indicadas por um Mestre em sua campanha, todo personagem inicia sua primeira aventura desenvolvendo personagens de nível 1*.

Nível 2 em diante ---> a partir deste nível segue-se cronologicamente a evolução do personagem, sendo cada nível superior representando um pouco mais do grau de evolução do personagem e, em parte, o quanto poderoso e forte este é (seja fisicamente e/ou mentalmente). Tanto personagens de jogadores como de NPCs.

*Todas as regras apresentadas até então estão focadas em personagens criados no nível 1. Qualquer alteração disso pode ser visto um pouco mais adiante e facilmente adaptada pelo Mestre em sua campanha.

Para indicar qual o nível do personagem ou quando este atinge novos níveis, usaremos uma pontuação comum a TODOS os personagens. Esta é denominada de Pontos de Experiência, ou como é chamado em diversos sistemas de RPG: XP (experience points). Quanto maior a quantidade acumulada destes pontos, maior será o nível do personagem. Estes pontos são dados pelo Mestre aos personagens conforme sua participação e ações em uma aventura, interpretação do personagem e dificuldade superadas (mais adiante será melhor explicado isso).

A cada passagem de nível, o personagem recebe uma quantidade de Pontos de Evolução que são responsáveis por aumentar suas capacidades numéricas em ficha e assim melhorar o personagem concretamente, seja em Perícias, Atributos e/ou poderes etc. Isto também será melhor explicado mais adiante. Ao fim deste módulo será apresentada uma tabela resumida com vários níveis e a indicação do mínimo de XP para alcançar o mesmo e quanto cada nível concede em Pontos de Evolução. No entanto, basicamente segue como explicado abaixo:

Nível 1 = XP 0 pto ---> recebe 50 Pontos de Evolução

Nível 2 ao 9 = (a cada nível) 100 pto de XP ---> recebe 100 Pontos de Evolução

Nível 10 ao 19 = (a cada nível) 200 pto de XP ---> recebe 110 Pontos de Evolução

Nível 20 ao 29 = (a cada nível) 300 pto de XP ---> recebe 120 Pontos de Evolução

Nível 30 ao 39 = (a cada nível) 400 pto de XP ---> recebe 130 Pontos de Evolução

Resumidamente: a cada 10 níveis vai aumentando em +100 a quantidade de XP necessário para passagem de nível e aumenta em +10 a quantidade de Pontos de Evolução recebidos.

Em alguns casos raros, um personagem de nível 0 (normalmente NPCs) podem evoluir e se tornar mais ativos e relevantes, sendo neste caso o porquê da indicação da passagem de nível 0 para nível 1.

OS PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Estes pontos são dados pelo Mestre aos personagens conforme sua participação e ações em uma aventura, sua interpretação do personagem perante os acontecimentos e referente à suas características descritas em ficha (Aprimoramentos) e frente as adversidades enfrentadas e superadas em jogo. Esta pontuação pode ser dada ao fim de cada sessão, aventura ou campanha; isso dependendo da decisão do Mestre de qual momento será mais propício e relevante para a evolução do personagem – vale lembrar que não se deve deixar por muito tempo os personagens sem evoluir; pois não somente torna irreal a história (tempo dentro da história) como pode desmotivar os jogadores (tempo no mundo real).

Para auxiliar o Mestre na distribuição dos pontos, segue abaixo um modelo de pontuação, dividido por etapas, para que possa ser usado nas avaliações e distribuições da pontuação referentes aos pontos de experiência, divididos em: Participação na Aventura, Interpretação, Soluções Inteligentes, Inimigos Derrotados, e Bônus.

PARTICIPAÇÃO NA AVENTURA

Esta pontuação deve ser dada apenas no final de uma aventura, pois faz referência a participação de um modo geral do personagem na aventura toda. Vale lembrar que se um jogador falta uma ou mais sessões de jogo desta aventura, este valor deve ser reduzido.

Pontuação: a aventura **deve ter uma pontuação geral** conforme o Nível de Dificuldade da Aventura e o Mestre concede ao personagem parte destes pontos ou mesmo seu valor completo se considerar sua participação com grande relevância na aventura. Para isso, o Mestre deve levar em consideração se o personagem teve, conforme as limitações de seu personagem, uma participação mais ou menos ativa e também deve levar em conta os perigos passados pelo personagem ao participar da aventura.

NÍVEL DE DIFICULDADE DA AVENTURA

NÍVEL DE DIFICULDADE	VALOR DE XP TOTAL
Fácil	20 pontos
Moderada	50 pontos
Difícil	100 pontos
Muito Difícil	150 pontos
Extremamente Difícil	200 pontos

OBS.: a dificuldade da aventura deve ser levada em consideração aos desafios do grupo como um todo, sendo aproximadamente o mesmo padrão de dificuldade para todos. Se for o caso, o Mestre pode considerar bônus extras no XP (visto mais adiante).

PARTICIPAÇÃO DO PERSONAGEM NA AVENTURA

AVALIAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO	VALOR DE XP A RECEBER
Fraca	¼ do valor de XP da aventura
Mediana	Metade do valor de XP da aventura
Impactante	Valor completo do XP da aventura

Faltas em sessões podem significar redução da participação do personagem, afinal não deve ser considerada sua participação no caso do jogador não estando presente na sessão ou o personagem estiver sendo conduzido pelo Mestre ou outra pessoa nominada (devido à falta do jogador proprietário deste personagem).

INTERPRETAÇÃO

São os pontos ganhos referente à interpretação do personagem, suas características referentes aos dados em sua ficha (Aprimoramentos) e sua reação frente aos acontecimentos na aventura. Este é um fator de muita importância e o único que permite valores negativos. Isto acontece quando um jogador não interpreta devidamente seu personagem ou mesmo se omite de interpretar algo para o benefício de seu personagem ou de aliados – cada caso deve ser avaliado individualmente, pois algumas vezes o personagem pode estar querendo resistir a uma reação específica e isso pode ser considerada uma exceção, desde que realmente seja uma exceção (repetir a ação diversas vezes não torna isso uma exceção) e, em alguns casos, até mesmo seja necessário os devidos testes de resistência. Além disso, em alguns casos, o personagem pode superar uma desvantagem com o tempo. Tudo isto deve ser considerado pelo Mestre.

Caso o jogador receba pontos negativos, ele deve ser descontado do valor de pontuação final do personagem na aventura, entretanto NUNCA deve ser retirado do valor fixado em aventuras anteriores pelo personagem. Os valores negativos só podem reduzir os valores referentes à aventura em questão em que foram concedidos pelo Mestre. Estes pontos são uma forma de punição e advertência a um Jogador.

Pontuação: o Mestre deve avaliar, de maneira geral o grau de interpretação do personagem pelo jogador conforme as definições abaixo indicadas e respectivamente conceder as devidas pontuações:

QUALIDADE DA INTERPRETAÇÃO DO PERSONAGEM

NÍVEL DE DIFICULDADE	VALOR DE XP
Muito ruim	-30 pontos
Ruim	-20 pontos
Fraca	-10 pontos
Moderada	Não recebe ponto
Boa	10 pontos
Excelente	20 pontos
Além das expectativas	30 pontos

Algumas ações individuais podem implicar em subir ou descer um grau deste nível de interpretação conforme sua importância na aventura e consequências destes atos. Por isso, mesmo uma única ação/reação que se destaque a interpretação do personagem, ou falta de interpretação devida, pode causar um impacto considerável no valor final a se receber.

SOLUÇÕES INTELIGENTES

São realizações que comprovem esperteza e sagacidade nas ações do personagem quando feitas pelo jogador sem a necessidade do auxílio de suas Perícias para chegar à ideia (podem até ser usadas para executar a ação, mas não para gerar a ideia toda). Dependendo da complexidade da ideia e do quanto ela proporcionará uma solução ao personagem e ao grupo, maior será o ganho destes pontos.

Pontuação: o Mestre deve avaliar, de maneira geral o quão impactante foram as boas ideias e manobras táticas de cada jogador com seu personagem, quanto maior impacto favorável ao grupo e à aventura, maior a sua classificação e respectiva pontuação a receber:

QUALIDADE DAS IDEIAS E SOLUÇÕES

NÍVEL DE DIFICULDADE	VALOR DE XP
Sem impacto	Não recebe ponto
Casualmente impactante	5 pontos
Moderadamente impactante	10 pontos
Impactante	15 pontos
Muito impactante	20 pontos
Essenciais e indispensáveis	25 pontos

INIMIGOS DERROTADOS

Refere-se a campanhas que tenham combates físicos (ou psíquicos/místico/virtuais) entre personagens, no qual, cada um possui uma pontuação que reflete seu grau de poder e/ou dificuldade (*Pontos de Personagem*). Ao derrotar um inimigo, o Mestre deve **considerar as circunstâncias e indicar qual o grau de relevância das ações do personagem na derrota do adversário**. Entre as circunstâncias ocorridas, o Mestre deve avaliar se ambos se enfrentaram de igual para igual, considerando: ajuda de terceiros, armas ou itens que aumentem o poder do personagem além do normal; o estado do inimigo; se o inimigo foi pego em circunstâncias desvantajosa (ataque surpresa, enfraquecido ou atordoado, privado de alguma arma ou item que lhe dê poder etc.), entre outras circunstâncias.

Os **Pontos de Personagem** então definem **os pontos que cada personagem "vale" no que diz respeito ao seu grau de poder e efetividade em combate**. Desta forma, podemos definir a pontuação que um personagem vale em XP através do valor total de custo da raça + subespécie (se possuir) + categorial especial (se possuir), seu nível atual e os diferentes itens, armas e/ou poderes que sejam incomuns para o tipo de personagem em questão conforme as tabelas adiante indicam as respectivas pontuações:

VALOR DE XP REFERENTE À

RAÇA/SUBESPÉCIE/CATEGORIA ESPECIAL

Some valor total de aquisição e compare no quadro abaixo.

CUSTO TOTAL DE AQUISIÇÃO DE RAÇA + SUBESPÉCIE + CATEGORIA ESPECIAL	VALOR DE XP
Até total de 10	1 ponto
Até total de 20	2 pontos
Até total de 30	3 pontos
E assim por diante, a cada 10 aumenta 1 ponto	

VALOR DE XP REFERENTE AO NÍVEL

NÍVEL	VALOR DE XP
1 ao 5	1 ponto
6 ao 10	2 pontos
11 ao 15	3 pontos
E assim por diante, a cada 5 aumenta 1 ponto	

VALOR DE XP REFERENTE AOS PODERES/ITENS/HABILIDADE INCOMUNS

CLASSIFICAÇÃO DE USO	VALOR DE XP
Pouco relevante ou sem uso na batalha	0 ponto
Pouco relevante ou pouco impacto na batalha	1 ponto
Relevante ou de impacto considerável na batalha	2 pontos
Poderoso(a) ou de grande impacto na batalha	3 pontos
Extremamente poderoso(a) e impactante na batalha	4 pontos

Pontuação: com base no poder e Grau de Dificuldade do inimigo derrotado, o Mestre deve avaliar, de maneira geral o quão impactante as ações do personagem na derrota do inimigo e levar em consideração todas as variáveis como as apresentadas em **Modificadores Circunstanciais**:

PONTUAÇÃO POR PARTICIPAÇÃO NA DERROTA DE INIMIGO EM BATALHA

PARTICIPAÇÃO DO PERSONAGEM	VALOR DE XP
Sem participação considerável	Não recebe ponto
Mediana	-3 pontos
Considerável	-2 pontos
Impactante	-1 ponto
Essencial e indispensável	Total dos pontos

O valor indicado deve ser descontado do total a receber do valor do XP do Inimigo derrotado, sendo que na primeira linha indica que não receberá ponto algum e na última a pontuação total

MODIFICADORES CIRCUNSTANCIAIS

SITUAÇÃO	VALOR DE XP
A cada 2 NÍVEIS A MAIS que o inimigo derrotado tenha em relação ao personagem	1 ponto
Inimigo com LEVE circunstância limitadora de poder ou habilidade	-1 pontos
Inimigo com MODERADA circunstância limitadora de poder ou habilidade	-3 pontos
Inimigo com FORTE circunstância limitadora de poder ou habilidade	-5 pontos
Inimigo antes da batalha começar já FERIDO LEVEMENTE	-1 pontos

Inimigo antes da batalha começar já FERIDO MODERADAMENTE	-3 pontos
Inimigo antes da batalha começar já FERIDO SERIAMENTE	-5 pontos

O valor indicado deve ser descontado (valor negativo) ou somado (valor positivo) do total que iria receber do valor do XP do Inimigo derrotado (ou seja, estes modificadores são aplicados após a validação do valor a receber).

Algumas observações:

Por circunstâncias limitadoras pode-se entender diversas coisas, como redução ou anulação de poderes, itens ou habilidades de combate, o personagem estar usando pouco de seu poder (para evitar matar o adversário, por exemplo), pode estar com alguma parte do corpo imobilizada antes do combate ter iniciado e não conseguir resolver isso durante todo o combate etc.

IMPORTANTE: no caso de um inimigo com Nível menor que o do atacante, seu valor em **Pontos de Personagem, automaticamente devem valer pela metade (arredondado para baixo)** referentes ao custo de Raça, Subespécie, Categoria Especial e desconsiderar qualquer **valor de Nível (zero pontos** nesse caso); e somente depois disso é feito os demais modificadores.

BÔNUS

Neste item se enquadra qualquer outra circunstância que o Mestre possa considerar que não estejam nos demais itens ou mesmo alguma ação desenvolvida na aventura que ache o jogador fez por merecer pontuação extra.

Pontuação: este valor extra não tem uma classificação, mas aconselhamos que **o valor bônus nunca passe da metade do valor total que o personagem esteja recebendo nas demais pontuações de XP** (conforme indicado nos parágrafos anteriores).

OBS.: como conselho, sugerimos que o Mestre faça anotações em rascunhos para cada momento do jogo e no final reavalie para ajustar cada pontuação. Lembrar exatamente de tudo ao fim da aventura, após várias sessões, pode ser bem complicado, ainda mais se o tempo entre elas for grande.

REGRA SIMPLIFICADA

Como sempre apresentado neste livro, mostraremos uma versão simplificada que pode ser usado pelo Mestre quando preferir aplicar em suas campanhas uma forma mais simples e rápida. Basta o Mestre avaliar o desenvolvimento geral do personagem e a dificuldade da aventura, e então decidir quantos por cento de evolução o personagem atingiu. Toda vez que considerar 100% de evolução, considere que o personagem passou para o próximo nível. Se, por exemplo, o Mestre considerou que um personagem em uma aventura se desenvolveu em 50%, estes pontos não são perdidos, na próxima aventura é somado à porcentagem dada e assim é anotado um novo valor. Como a cada 100% significa um novo nível alcançado, se chegar a 200%, seriam dois níveis alcançados, 300% seriam 3 níveis e assim por diante.

Esta é uma regra bem simplificada que elimina a necessidade do uso dos Pontos de Experiência, bastando, no máximo, a anotação do valor de porcentagem dado. Esta porcentagem não é necessária ser passada ao jogador, ficando apenas guardada com o Mestre que apenas avisará quando novos níveis forem alcançados pelo personagem.

EVOLUÇÃO NA FICHA

Até então foram apresentados como e quando adquirir Pontos de Experiência, mas quando o personagem passa de nível, como evolui suas características em ficha? Este item irá responder estas perguntas.

PASSAGEM DE NÍVEL

Como já explicado, dependendo do valor acumulado de XP, será indicado o nível atual do personagem. Mais adiante, ao fim deste capítulo, mostramos uma tabela onde indica o Nível Atual do personagem referente ao seu total de XP Acumulado. Nesta mesma tabela adiante, é mostrada uma coluna chamada Pontos de Evolução que o personagem recebe na passagem de nível, como é explicado para que serve no próximo item.

PONTOS DE EVOLUÇÃO

Este valor é referente aos pontos adquiridos na passagem de nível de evolução e que devem ser usados para o aprimoramento das habilidades, atributos, perícias e poderes do personagem. Seu valor, conforme já mencionado, é indicado a cada passagem de nível que pode ser verificado na tabela ao final deste capítulo. Assim como na criação do personagem que se usava os Pontos de Criação de personagem, os Pontos de Evolução serão usados da mesma forma para aumentar ainda mais tudo que já foi adquirido e permite evolução. Cada qual será explicado à seguir.

EVOLUÇÃO

MULTICLASSE

A aquisição de uma nova Classe (ou Subclasse), diferente da sua original, é possível desde que haja referências na história que tornem possível essa nova Classe desenvolvida, por exemplo: um arqueiro que passou um tempo treinando com soldados no manejo de espada como um guerreiro. Assim, durante a evolução pode ser adquirida esta nova Classe, deixando o personagem com uma segunda classe e tendo ambos os bônus de cada classe. O Mestre deve ser consultado e aceitar qualquer nova Classe mantendo uma lógica e coerência com a história ocorrida durante as aventuras.

Pontuação para evolução: o custo deve ser de **60 Pontos de Evolução para uma segunda Classe, 120 Pontos de Evolução para uma terceira Classe e 240 Pontos de Evolução para uma quarta Classe** (os valores sempre dobram). Sendo que apenas uma única classe pode ser desenvolvida por evolução do personagem – mesmo que na pontuação dada pelo Mestre o personagem passe mais de um nível, só poderia colocar uma segunda multiclasse na próxima evolução, além, é claro, das características que permitam uma lógica nessa aquisição e autorização do Mestre.

ATRIBUTO

A cada nível que o personagem atinge, este pode, se desejar, usar seus Pontos de Evolução ganhos para evoluir seus Atributos (sejam físicos e/ou mentais), desde que tenham sido realmente usados de maneira considerável referente ao XP ganho pelo período da aventura. Deve haver o bom senso de que o Atributo usado seja aquele entre os mais usados na aventura. Esta pontuação nunca pode ser usada para ultrapassar o valor de um Atributo limitado por um Aprimoramento ou que já esteja no seu limite racial indicado.

Pontuação para evolução: o custo é igual à metade do valor (arredondado para baixo) que deseja subir no Atributo. Por exemplo, se deseja passar do valor 11 para o 12, seriam necessários 6 Pontos de Evolução, se fosse do 22 para o 23, seriam 11 pontos (11,5, mas é arredondado para baixo). Pode até subir mais de 1 ponto no Atributo, mas o custo seria feito individualmente. Por exemplo, se quisesse subir do 10 para o 12, deveria primeiro gastar os pontos para o 11 (5 pontos) e depois para o 12 (6 pontos), totalizando 11 pontos gastos para subir estes 2 pontos no Atributo; se desejasse subir mais 1 ponto, já somaria +6 pontos (totalizando 17) e assim por diante. Lembre que que quanto mais pontos quiser aumentar, mais o Mestre irá cobrar justificativas deste aumento. Até 1 ponto aumentado não há muita necessidade de explicações (salvo situações especiais), mas a cada ponto a mais, explicações cada vez maiores deverão ser dadas e sendo convenientes com o que foi feito na sessão e o que foi dito que faria nos momentos entre as sessões (se possível) para justificar tal avanço.

PERÍCIAS

A forma mais comum a todos os personagens é usar os pontos para a evolução das Perícias (algumas até relacionadas à utilização de poderes) ou adquirir novas Perícias e Manobras de Combate. No caso das Manobras de Combate, basta seguir a indicação de custo e gastar Pontos de Evolução como se estivesse gastando os Pontos de Perícia (ou Pontos Iniciais de Criação de Personagem) utilizados na construção do personagem.

Pontuação para evolução: não há qualquer diferença da aquisição na construção da ficha, sendo cada **1 Ponto de Evolução equivalente a 1% aumentado** e só pode ser aumentado um máximo de 20% por Perícia a cada nível passado (exemplo: um personagem passou 2 níveis, ele poderia, se quiser, aumentar uma mesma Perícia em no máximo 40%, 20 para cada nível passado). Não existe mais o limitador de 50%. Manobras de Combate são adquiridas normalmente também.

NOVA PERÍCIA

Para adquirir uma nova Perícia, o custo inicial deve ser de, no mínimo, 10 Pontos de Evolução, o equivalente a ter 10% na Perícia nova.

REGRA PARA PERÍCIAS ESPECIAIS

Como já mencionado em Perícias, existe uma regra especial para um grupo de Perícias que são mais difíceis de desenvolver e, portanto, custam mais pontos, tanto para abri-las quanto para desenvolvê-las. Como as Perícias *Prontidão* e *Reflexos Defensivos* descritas neste livro. Seguem a regra igual as demais, mas sempre custarão **o dobro de Pontos de Evolução**, ou seja, basta multiplicar por 2 o valor desejado que quer aumentar nestas Perícias (exemplo: aumentar uma Prontidão em 10% significaria gastar 20 Pontos de Evolução).

PODERES E HABILIDADES NATURAIS/RACIAIS

Alguns poderes e/ou habilidades naturais de alguns personagens evoluem naturalmente com o passar dos níveis, enquanto outros precisam ser treinados e desenvolvidos. Neste último caso, devem ser utilizados os devidos Pontos de Evolução para que possam ser adquiridos, muitos deles também precisam de treinamento e, nestes casos, devem também ter um tempo vago para tal.

Pontuação para evolução: evolução descrita em cada raça em seus respectivos suplementos.

REGRA DA COERÊNCIA

Toda e qualquer evolução de um personagem deve ser levada em consideração o que este desenvolveu durante a aventura. Um personagem que em nenhum momento da história usou ou treinou com uma arma de fogo, não pode misteriosamente ter aprendido a atirar só porque tem Pontos de Evolução para isso. Fica a dica para o bom senso de cada jogador durante a evolução de seu personagem, sempre priorizando o que mais usou para o que menos usou e jamais aumentar algo que nem chegou a treinar e/ou usar. Entretanto, caso haja intervalo entre as aventuras dadas pelo Mestre, este pode permitir que os Pontos de Evolução possam ser gastos em Perícias ou poderes treinados durante este período – desde que indicado pelo Jogador tal treinamento.

TABELA DE EVOLUÇÃO

Segue uma tabela geral de evolução de personagem indicando um resumo do que o personagem recebe a cada nível passado. Não há um limite de nível, de forma que qualquer nível superior deve seguir a óbvio progressão conforme indicado.

XP ACUMULADO	NÍVEL	GANHOS POR NÍVEL		XP ACUMULADO	NÍVEL	GANHOS POR NÍVEL	
		PVS	PONTOS DE EVOLUÇÃO			PVS	PONTOS DE EVOLUÇÃO
0	1	+1	50	23.200	61	+1	160
100	2	+1	100	23.900	62	+1	160
200	3	+1	100	24.600	63	+1	160
300	4	+1	100	25.300	64	+1	160
400	5	+1	100	26.000	65	+1	160
500	6	+1	100	26.700	66	+1	160
600	7	+1	100	27.400	67	+1	160
700	8	+1	100	28.100	68	+1	160
800	9	+1	100	28.800	69	+1	160
1.000	10	+1	110	29.600	70	+1	170
1.200	11	+1	110	30.400	71	+1	170
1.400	12	+1	110	31.200	72	+1	170
1.600	13	+1	110	32.000	73	+1	170
1.800	14	+1	110	32.800	74	+1	170
2000	15	+1	110	33.600	75	+1	170
2.200	16	+1	110	34.400	76	+1	170
2.400	17	+1	110	35.200	77	+1	170
2.600	18	+1	110	36.000	78	+1	170
2.800	19	+1	110	36.800	79	+1	170
3.100	20	+1	120	37.700	80	+1	180
3.400	21	+1	120	38.600	81	+1	180
3.700	22	+1	120	39.500	82	+1	180
4.000	23	+1	120	40.400	83	+1	180
4.300	24	+1	120	41.300	84	+1	180
4.600	25	+1	120	42.200	85	+1	180
4.900	26	+1	120	43.100	86	+1	180
5.200	27	+1	120	44.000	87	+1	180
5.500	28	+1	120	44.900	88	+1	180
5.800	29	+1	120	45.800	89	+1	180
6.200	30	+1	130	46.800	90	+1	190
6.600	31	+1	130	47.800	91	+1	190
7.000	32	+1	130	48.800	92	+1	190
7.400	33	+1	130	49.800	93	+1	190
7.800	34	+1	130	50.800	94	+1	190
8.200	35	+1	130	51.800	95	+1	190
8.600	36	+1	130	52.800	96	+1	190
9.000	37	+1	130	53.800	97	+1	190
9.400	38	+1	130	54.800	98	+1	190
9.800	39	+1	130	55.800	99	+1	190
10.300	40	+1	140	56.900	100	+1	200
10.800	41	+1	140	58.000	101	+1	200
11.300	42	+1	140	59.100	102	+1	200
11.800	43	+1	140	60.200	103	+1	200
12.300	44	+1	140	61.300	104	+1	200
12.800	45	+1	140	62.400	105	+1	200
13.300	46	+1	140	63.500	106	+1	200
13.800	47	+1	140	64.600	107	+1	200
14.300	48	+1	140	65.700	108	+1	200
14.800	49	+1	140	66.800	109	+1	200
15.400	50	+1	150	68.000	110	+1	210
16.000	51	+1	150	69.200	111	+1	210
17.600	52	+1	150	70.400	112	+1	210
18.200	53	+1	150	71.600	113	+1	210
18.800	54	+1	150	72.800	114	+1	210
19.400	55	+1	150	74.000	115	+1	210
20.000	56	+1	150	75.200	116	+1	210
20.600	57	+1	150	76.400	117	+1	210
21.200	58	+1	150	77.600	118	+1	210
21.800	59	+1	150	78.800	119	+1	210
22.500	60	+1	160	80.100	120	+1	220

Ambientação

The image features the word "Ambientação" in a large, 3D, bold font. The letters are filled with a vibrant, wavy pattern of blue and white, resembling water or a digital texture. The text is centered horizontally and slightly below the vertical center. Behind the text, a bright, glowing light source emits a fan of thin, white lines that radiate outwards across the dark blue background. The overall aesthetic is futuristic and dynamic.

CAMPANHAS E HISTÓRIAS

Para entender um pouco do jogo é importante conhecer algumas nomenclaturas específicas que denominam determinadas circunstâncias. São palavras utilizadas para compreender determinados momentos e etapas de um jogo de RPG.

Sessão de Jogo: como se denomina um período de um dia jogo de um grupo de RPG. Não existe um tempo mínimo, mas o ideal é que sejam de pelo menos 3 horas de jogo.

Aventura: nome dado a uma ou mais sessões de jogo que encerram uma determinada parte da história. Por exemplo, um grupo de agentes (personagem dos Jogadores) tem o objetivo de identificar e desmantelar um grupo terrorista composto de humanos com poderes psíquicos. Nas primeiras sessões o grupo consegue impedir um atentado e prender o grupo, mas então descobre que existe alguma organização maior por trás disso. Essa primeira parte (na qual o grupo terrorista foi impedido e preso) fecha um ciclo da história, no qual é chamado de aventura. Ou seja, contém início, meio e fim – mesmo que a história possa ter uma continuidade, foi fechado um capítulo. Normalmente, ao fim de cada aventura, é comum a distribuição de XP (Pontos de Experiência), pois o grupo evolui e se desenvolve após os obstáculos enfrentados. Isto não é uma regra, embora sendo um ponto adequado para ser feito este processo. Cada Mestre pode escolher outros momentos, sendo depois ou mesmo antes de se fechar uma aventura – desde que tenha alguma lógica e agrade ao grupo todo.

Missão: outro nome dado a Aventura – não confundir com a missão que é dada aos personagens dos jogadores em uma aventura.

Campanha: composta por diversas aventuras. É toda uma saga em que as histórias das aventuras se conectam de alguma forma. Por exemplo, seguindo o exemplo dado dos personagens que enfrentavam um grupo terrorista (em Aventura), na continuação da história o grupo descobre que uma organização está por trás do grupo, pois financiavam seus equipamentos. Descobrir mais informações esta organização e depois derrota-la poderia gerar mais duas aventuras. Sendo assim um total de três aventuras que fechavam a campanha. Muitos Mestres utilizam-se de nomes para as Campanhas e Aventuras – isso pode ajudar a organizar suas histórias e seu controle de distribuição de XP para os personagens.

Crônica: também chamado de cenário, é o enredo ao qual a Campanha pertence. Significa o ambiente em que os jogadores são inseridos e o tipo de história (terror, suspense, aventura fantástica, medieval fantasia, futurística cyberpunk etc.). A variedade é quase infinita e diversos sistemas de RPG apresentam sugestões e ideias.

CRÔNICAS

Seguem algumas ideias de exemplo de possíveis tipos de crônicas/cenários de jogo. O ideal é que seja combinado antecipadamente com os Jogadores para poderem criar personagens adequados à ambientação escolhida.

Dependendo do tipo da crônica, o Mestre pode conceder mais ou menos pontos para a construção da ficha do personagem. Por exemplo, aventuras mais próximas da realidade teriam apenas 100 Pontos de Criação para os

personagens, enquanto que uma ambientação mais heroica e surreal os personagens teriam 250, 300 ou mais Pontos de Criação de personagem.

ALGUNS TIPOS DE CRÔNICAS:

Aventura Sobrenatural: ambientado nos dias de hoje (época moderna), mas os personagens são inseridos em um mundo repleto de atividade sobrenatural oculta. Normalmente os personagens fazem parte desse mundo sobrenatural ou passam a fazer contato com este. São aventuras com combates e muita ação, mas também têm muitos momentos de mistério e terror.

Sistema: personagens recebem 200 Pontos Iniciais de Criação de personagem (com limitadores iniciais de 18 pontos em cada Atributo, sem contar com os bônus raciais ou poderes).

Terror realista: podem ser ambientados em diversas épocas da realidade de nosso mundo real: renascimento, idade média, década de 60 etc. Inclusive a idade moderna (atual) – uma das mais usadas. Neste ambiente os personagens estão muito próximos da realidade física, tendo menores capacidades e poderes (possivelmente é abolida a possibilidade de fazer personagens que não sejam humanos). Eles são inseridos em um ambiente de terror e muitas vezes sobrenatural, com forças que estão além de suas capacidades humanas, tendo de contar com a sorte e a sagacidade de sua mente para se livrarem de situações perigosas. Normalmente é cercado de ação e situações que desafiam o raciocínio, com pouco ou nenhum combate.

Sistema: personagens recebem 100 Pontos Iniciais de Criação de personagem (com limitadores iniciais de 15 pontos em cada Atributo, sem contar com os bônus raciais ou poderes).

Medieval Fantasia: um dos ambientes preferidos pelos jogadores mais antigos. Consiste em um ambiente similar à nossa idade média real, mas com requintes de magia, misticismo e criaturas sobrenaturais fantasiosas infestando o mundo. Os personagens são heróis, guerreiros, magos, cavaleiros etc. Um exemplo desta ambientação é o clássico desenho Caverna do Dragão – baseado em um sistema de RPG de mesmo nome.

Sistema: personagens recebem 220 Pontos Iniciais de Criação de personagem (com limitadores iniciais de 18 pontos em cada Atributo, sem contar com os bônus raciais ou poderes).

Futurístico Cyberpunk: uma ambientação em um futuro repleto de alta tecnologia em que é extremamente comum ver homens com aparatos cibernéticos pelo corpo. São ambientes com um mundo virtual avançadíssimo, onde grandes guerras na net podem ser travadas, enquanto mercenários cibernéticos são contratados por empresas para roubar dados e tecnologia de companhias rivais. Em algumas crônicas também são misturados elementos místicos e sobrenaturais (magia e outros seres sobrenaturais) ou extraterrenos (extraterrestres e tecnologia alienígena muito avançada).

Sistema: personagens recebem 200 Pontos Iniciais de Criação de personagem (com limitadores iniciais de 20 pontos em cada Atributo, sem contar com os bônus raciais ou poderes).

Pós-Apocalíptico: também ambientado no futuro, mas o cenário é extremamente precário. Pode ser uma infestação zumbi que tomou conta da maior parte do mundo, um local quase deserto após uma grande guerra nuclear etc. Os personagens serão sobreviventes que terão a missão base de achar suprimentos e manter a si mesmos, amigos e familiares vivos nesse mundo de caos. Assim como no Terror Realista, os personagens costumam ser bastante próximos à realidade.

Sistema: personagens recebem 150 Pontos Iniciais de Criação de personagem (com limitadores iniciais de 18 pontos em cada Atributo, sem contar com os bônus raciais ou poderes).

O sistema do TSGen pode ser adaptado e ambientado para qualquer tipo de cenário, diferente ou derivado dos exemplos apresentados, como adaptações desses enredos para outras épocas da nossa história: campanhas de pirata, Egito Antigo, Japão Feudal, Império Romano, Guerras históricas etc.

Toda a numeração indicada são apenas sugestões. O Mestre definirá o que achar mais apropriado para sua crônica em seu mundo.

Outro fator importante é que, decretado o tipo de crônica, os jogadores devem construir personagens fidedignos aquela ambientação. Por exemplo, não ter personagens com atributos exagerados em crônicas de terror realista, não ter Perícia de Armas de Fogo em uma ambientação medieval etc. O Mestre deve vetar Perícias ou Aprimoramentos que não sejam fiéis ao cenário usado.

Detalhes de novas ambientações, raças e tipos de personagens, Perícias novas e equipamentos poderão ser vistos em futuros suplementos.

MATERIAL DE AUXÍLIO PARA AVENTURAS

Diversos materiais de auxílio para as aventuras podem ser usados. Todos são comprados à parte e podem ser usados de forma adaptada para diversos sistemas de RPG. Entre eles citamos alguns:

Mapa de movimentação

Um tipo de mapa com hexágonos, quadrados ou círculos que representam uma distância de 1,5 metros cada unidade. São usados para facilitar a visualização da cena. Para a representação dos personagens, são usadas miniaturas, muitas vezes muito parecidas com a descrição ou tipo de personagem.

Seu uso é mais comum em cena de ação e combate, onde o Mestre e os jogadores podem demonstrar suas posições, movimentações e perceber o cenário como um todo.



Algumas vezes o mestre tem desenhos de ambientação no próprio mapa de movimentação ou objetos próprios (ou improvisados) para simbolizar objetos, edificações etc.



Miniaturas

São esculturas em miniatura de diversos tipos de personagens de diversas crônicas. Existem miniaturas de monstros, guerreiros medievais, cavaleiros Jedi, dragões, magos, espiões, ninjas etc. São usados para representar personagens no Mapa de Movimentação, como já explicado anteriormente.

Caderno ou bloco de anotações

Fundamental para o Mestre poder apresentar caminhos desenhados no papel – não necessitando ser um desenhista para isso, apenas poucos traços já ajudam a visualizar o espaço, saídas e curvas. Além disso, o Mestre precisa fazer suas anotações para controle de das energias dos jogadores e dos demais personagens, assim como o desconto de diversos valores essenciais no desenrolar da crônica. Ou até mesmo anotações para lembrar mais tarde (ponto de XP por uma ação, por exemplo).





Lápis e borracha ou caneta

Essenciais para usar nos cadernos e/ou blocos de anotações.

Dados

Já mencionados nos primeiros capítulos deste livro. São fundamentais para o desempenho de ações diversas como Perícias e combate. Basicamente apenas os dados de 6 faces e de 10 faces são necessários, mas também pode ser usado o dado de dezena para definições do primeiro valor em teste de porcentagem.



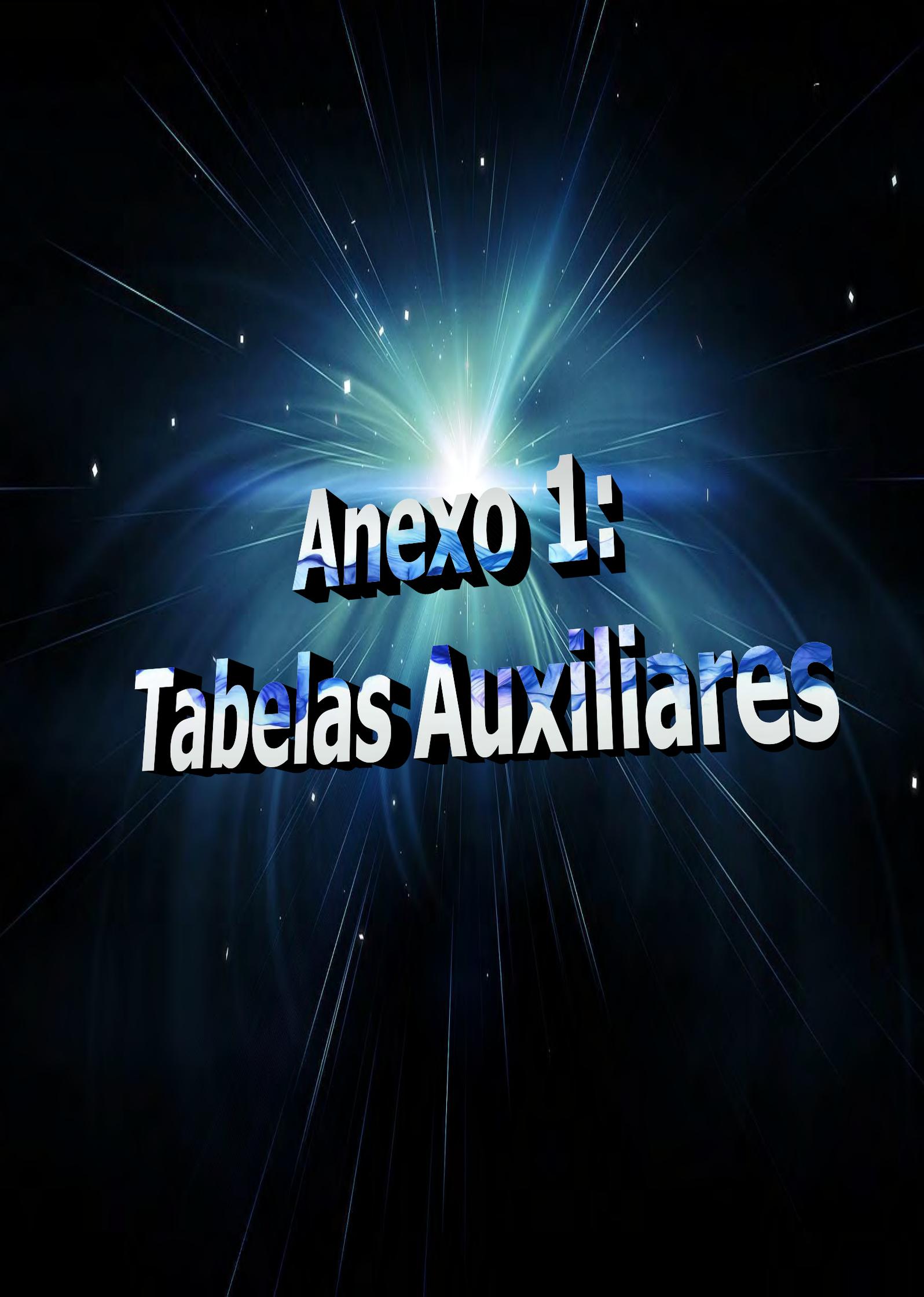
MATERIAL TECNOLÓGICO

Com o advento da tecnologia, é cada vez mais comum o uso de notebooks e programas online ou offline que ajudam no desenvolvimento da sessão de jogo, das aventuras e campanhas. Existem sites em que você pode montar campanhas, histórias, mapas e até miniaturas virtuais, inclusive tendo a possibilidade de rolagem virtual dos dados usados. Utilize-se do que for necessário para enriquecer sua campanha e divertir a você e todos de seu grupo.

Notebook

Um computador portátil que pode ser usado para anotar os dados e/ou usar os softwares de auxílio ao jogo; ou mesmo o uso de ferramentas online. Como recurso de auxílio à imaginação, o Mestre pode usar de imagens na internet para melhor apresentar a cena que deseja passar, um personagem, objeto etc. Como pode ser percebido, não é necessário ser um notebook, pode ser usado um tablet e em alguns casos até mesmo smartphones.





Anexo 1:
Tabelas Auxiliares

EXEMPLOS PRÁTICOS DE MODIFICADORES

Os exemplos nas planilhas a diante são aqui apresentados para facilitar e auxiliar em possíveis situações comuns de jogo, podendo servir de referência para outras situações não especificada nos exemplos, usando lógica e aproximação para definir situação diferenciada. Além disso, mais de uma situação ou circunstância podem exercer influência ao mesmo tempo, de forma que os modificadores são aplicados em todos os casos relevantes.

TABELAS AUXILIARES

TABELA DE GRAU DE POTÊNCIA PARA TESTES RESISTIDOS

Esta tabela é usada, normalmente, para as [REGRAS SIMPLIFICADAS](#). O Grau de Potência simboliza o quão é a potência da força a ser combatida pelo personagem em um Teste Resistido. Assim, este valor será somado ao resultado da rolagem de 1D10 feita pelo Mestre e comparado ao resultado do personagem envolvido. Seguem a abaixo alguns exemplos que o Mestre pode usar de referência inclusive para aplicar em outras situações, na qual é indicado também o período em que deve fazer novo teste enquanto estiver sob as mesmas circunstâncias (Teste a cada) e a possível consequência no caso do personagem perder no Teste Resistido (Consequência na Falha):

SITUAÇÃO	GRAU DE POTÊNCIA	TESTE A CADA	CONSEQUÊNCIA NA FALHA
ALTITUDE			
Efeitos de altitude a partir de 3 mil metros de altura	5	30min	2D10 de Fadiga. Ao zerar, 3 PVs/min
Efeitos de altitude a partir de 4,5 mil metros de altura	8	20min	3D10 de Fadiga. Ao zerar, 3 PVs/min
Efeitos de altitude a partir de 5 mil metros de altura	12	10min	4D10 de Fadiga. Ao zerar, 4 PVs/min
Efeitos de altitude a partir de 7 mil metros de altura	16	2min	Desmaio e perda de 5PV a cada 1min
Efeitos de altitude a partir de 8 mil metros de altura	20	1min	Desmaio e perda de 5PV por segundo
CALOR			
Locais com 40° com roupas leve / ou pesadas	5/10	30min	2D10+1 de Fadiga. Ao zerar, afeta PVs
Locais com 45° com roupas leve / ou pesadas	8/13	15min	2D10+2 de Fadiga. Ao zerar, afeta PVs
Locais com 50° com roupas leve / ou pesadas	10/15	10min	2D10+3 de Fadiga. Ao zerar, afeta PVs
Locais com 55° com roupas leve / ou pesadas	15/20	5min	2D10+4 de Fadiga. Ao zerar, afeta PVs
Locais com 60 com roupas leve / ou pesadas	20/25	1min	2D10+5 de Fadiga. Ao zerar, afeta PVs
Em água a partir de 40°	-	-	Cozinha com 1D6 por rodada (sem teste)
FALTA DE SONO			
Noite de pouco sono	5	30min	5 de Fadiga e cochila
Noite sem dormir	8	15min	10 de Fadiga e cochila
Noite seguida de pouco sono	+2 ao anterior	20min	5 de Fadiga e cochila
Noite seguida sem dormir	+5 ao anterior	10min	10 de Fadiga e cochila
FOME			
1 dia sem comer	4	1h	2D10+15 de Fadiga. Ao zerar, afeta PVs
A partir do 3º dia sem comer	6	1h	2D10+15 de Fadiga. Ao zerar, afeta PVs
A partir do 10º dia sem comer	8	1h	2D10+15 de Fadiga. Ao zerar, afeta PVs
A partir do 20º dia sem comer	10	1h	Inconsciência e morte em 10min se não tratado com cuidados médicos

FRIO			
Ambiente frio com 0°C	4	30min	2D10+5 de Fadiga. Ao zerar, afeta PVs
Cada 1° a menos (maior valor negativo), o teste é feito com 1 minuto a menos e o Grau de Potência aumenta em 1 ponto			
INFECÇÕES			
Infecção leve	5	1 dia	1D10+2 de Fadiga. Ao zerar, afeta PVs
Infecção Moderada	10	1 dia	2D10+3 de Fadiga. Ao zerar, afeta PVs
Infecção Grave	15	1 dia	3D10+4 de Fadiga. Ao zerar, afeta PVs
PROFUNDIDADE E PRESSÃO			
Em 10 metros de profundidade no mar	5	5seg	2D10 de Fadiga. Ao zerar, afeta PVs
Em 20 metros de profundidade no mar	10	5seg	2D10 de Fadiga. Ao zerar, afeta PVs
Em 30 metros de profundidade no mar	15	5seg	2D10 de Fadiga. Ao zerar, afeta PVs
A mais de 90 metros de profundidade seria impossível para o ser humano. Além disso, precisaria de adequada forma de oxigenação,			
SEDE			
A partir de 24h sem água	10	4h	2D10 de Fadiga. Ao zerar, afeta PVs
A partir do 2º dia sem água	15	4h	2D10 de Fadiga. Ao zerar, afeta PVs
A partir do 3º dia sem água	20	4h	2D10 de Fadiga. Ao zerar, afeta PVs
A partir do 4º dia sem água	25	4h	2D10 de Fadiga. Ao zerar, afeta PVs

OBS.: note que os pontos perdidos, seja Fadiga ou de PVs, só podem começar a ser recuperados quando estiver fora da situação que os levou à perda.

TABELA DE EXEMPLOS DE MARGEM DE SUCESSO

Esta tabela é usada, normalmente, para as **REGRAS SIMPLIFICADAS**.

SITUAÇÃO	MARGEM DE SUCESSO
Empurrar alguém ou ser empurrado	1 Ponto
Resolver um desafio intelectual simples	2 Pontos
Queda de Braço	3 Pontos
Resolver um desafio intelectual moderado	4 Pontos
Cabo de Guerra	5 Pontos
Resolver um desafio intelectual complexo	6 Pontos
Desafio físico complexo	7 Pontos
Resolver um desafio intelectual bem complexo	8 Pontos
Se soltar a força de algum tipo de cola super forte*	9 Pontos
Resolver um desafio intelectual extremamente complexo	10 Pontos
Desafio físico muito complexo	11 Pontos
Desafio físico extremamente complexo	12 Pontos

*neste caso, importante o Mestre levar em consideração que se a cola estiver diretamente em contato com a pele, ao puxar com tamanha força para se desprender, a pele poderia ser arrancada – no caso de humanos normais (cada caso deve ser avaliado de maneira lógica)

DURABILIDADE DE MATERIAIS

Os valores abaixo representados seguem de forma generalizada, podendo haver variações conforme sua estrutura ou novas tecnologias que possam melhorar a base estrutural ou a forma arquitetônica que fortalece a estrutura destes – assim como o Mestre pode discordar e alterar os valores mais abaixo exemplificados.

MATERIAL	IP	DURABILIDADE	MATERIAL	IP	DURABILIDADE
Gesso	1/0/1/0	0	Pedra/Rocha	8/5/5/3	7
Plástico leve	1/0/1/0	1	Aço	10/8/6/4	8
Tábua de Madeira	1/0/1/0	1	Quartzo	10/8/8/4	8
Madeira	2/0/1/0	2	Carboneto de tungstênio	12/10/8/6	9
Galho grosso de árvore	3/0/1/0	3	Nitreto de boro cúbico	12/12/9/7	10
Plástico resistente	3/1/2/0	3	Titânio	12/12/10/8	11
Cano de Ferro	2/2/3/1	4	Aço Inoxidável	13/13/11/9	12
Tronco de árvore	3/2/2/0	4	Aço Carbono	14/14/12/10	13
Plástico muito resistente	4/3/3/1	5	Aço-liga	15/15/13/11	14
Cobre	5/4/3/1	5	Cobalto	15/15/13/11	15
Alumínio	4/3/3/1	5	Lonsdaleíta	16/16/14/12	16
Ferro	6/4/4/2	6	Diamante	17/17/17/13	17
Concreto	10/5/5/3	7	Grafeno	18/18/17/14	18

Alguns exemplos estão indicados pelo material bruto enquanto outros por algum objeto específico feito do material em questão. Estes objetos não possuem variações iniciais, mas os materiais estão indicados considerando uma camada de 1cm a 3cm de espessura (espessura menores o Mestre faça sua respectiva redução nos valores de IP – normalmente Durabilidade não é alterada). Quantidade de espessura maiores deve entrar em concordância com estes valores, aumentando sua resistência proporcionalmente; por exemplo, um material com 10cm poderia ter até o triplo dos valores indicados em IP (considerando o valor de 3cm x3), enquanto um de 22cm de espessura poderia ter até 7x os valores, e assim por diante. Note que um golpe feito exatamente no mesmo ponto já fragilizado, deve ter seu IP reduzido proporcionalmente, como se somassem os danos, assim como na avaria deste.

Algumas explicações resumidas acerca dos materiais:

- .Carboneto de tungstênio >> Liga metálica com alta dureza e resistência;
- .Nitreto de boro cúbico >> Material sintético com alta dureza e resistência;
- .Aço Inoxidável >> Liga de ferro com cromo e outros elementos que aumentam sua resistência à corrosão e sua dureza;
- .Aço Carbono >> Liga de ferro com carbono e outros elementos que aumentam sua dureza e resistência mecânica;
- .Aço-liga >> Liga de ferro com outros elementos, como níquel, cromo e molibdênio, que aumentam sua dureza e resistência mecânica;
- .Cobalto >> Metal duro e resistente usado em ligas para aplicações de alta temperatura e desgaste;
- .Lonsdaleíta >> Forma rara de carbono encontrada em meteoritos que tem uma estrutura cristalina diferente do diamante e do grafeno, sendo mais duro que o diamante;
- .Diamante >> Mineral mais duro conhecido na Terra, com alta dureza;
- .Grafeno >> Forma de carbono com alta resistência;

SITUAÇÕES UTILIZANDO ATRIBUTOS

TABELA DE EXEMPLOS DE USO DA CONSTITUIÇÃO

SITUAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Teste padrão de fôlego	Normal	-	-
Para resistir aos efeitos de Altitude a cada 30 minutos	Normal	-	-
Amenizar efeito de um ataque em um Dado de Fatalidade	Difícil	3 níveis	-60
Dano de Impacto reduzido à metade do valor	Difícil	3 níveis	-60
Resistir atordoamento em tiro de Sucesso Crítico com bala de borracha	Difícil	3 níveis	-60
Reduzir à metade o tempo de sensibilidade da região em que foi retirada uma bala alojada	Difícil	3 níveis	-60
Resistir calor de 40° (roupas leves) a cada 30 minutos	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Reduzir pela metade dano em PVs por efeitos do calor	Difícil	3 níveis	-60
Não cochilar em momentos menos agitados (noite anterior com pouco sono)	Normal	-	-
Não cochilar em momentos menos agitados (noite anterior sem dormir nada)	Trabalhoso	1 nível	-20
Resistir efeito de fome após 1 dia sem comer (teste a cada hora no segundo dia)	Normal	-	-
Resistir efeito de fome após 1 dia sem comer (teste a cada hora no terceiro ao décimo dia)	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Resistir efeito de fome após 1 dia sem comer (teste a cada hora do décimo primeiro ao vigésimo dia)	Difícil	3 níveis	-60
Resistir efeito de fome após 1 dia sem comer (teste a cada hora do vigésimo primeiro ou trigésimo dia)	Muito Difícil	4 níveis	-80
Reduzir à metade dano de PVs perdidos devido a fome	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Resistir ao frio de zero graus (teste a cada 30 minutos)	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Resistir ao frio de -5° graus (teste a cada 30 minutos)	Difícil	3 níveis	-60
Reduzir à metade dano em PVs devido ambiente muito frio	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40

TABELA DE EXEMPLOS DE USO DA FORÇA

SITUAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Carregar Carga Média por Grau de Intervalo Curto	Trabalhoso	1 nível	-20
Carregar Carga Média por Grau de Intervalo Desgastante	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Carregar Pesada por Grau de Intervalo Curto	Difícil	3 níveis	-60
Carregar Pesada por Grau de Intervalo Desgastante	Muito Difícil	4 níveis	-80
Levantar/mover (Levantar) por Grau de Intervalo Momentâneo	Trabalhoso	1 nível	-20
Levantar/mover (Levantar) por Grau de Intervalo Rápido	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Levantar/mover (Levantar x2) por Grau de Intervalo Momentâneo	Difícil	3 níveis	-60
Levantar/mover (Levantar x2) por Grau de Intervalo Rápido	Muito Difícil	4 níveis	-80
Levantar/mover (Levantar x4) por Grau de Intervalo Momentâneo	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Levantar/mover (Levantar x4) por Grau de Intervalo Rápido	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

TABELA DE EXEMPLOS DE USO DA DESTRESA

SITUAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Alteração de modo CDT de uma Arma de Fogo sem perda de turno	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Atacar com garrafa/pedaço de pau/cano de ferro uma pessoa na cabeça, estando ela distraída ou de costas	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Acertar com cadeira uma pessoa	Normal	-	-
Atacar com garrafa/pedaço de pau/cano de ferro uma pessoa	Normal	-	-
Movimentar minuciosamente um objeto sem tocar nas bordas	Trabalhoso	1 nível	-20
Movimentar minuciosamente objeto sem tocar nas bordas (após 5 minutos contínuos)	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Movimentar rapidamente pequeno objeto entre os dedos (após bastante treino)	Difícil	3 níveis	-60
Movimentar minuciosamente objeto sem tocar nas bordas (após 10 minutos contínuos)	Muito Difícil	4 níveis	-80
Movimentar rapidamente pequeno objeto entre os dedos	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Arremesso com destreza apenas (sem a Perícia)	x	+1 nível além	x

TABELA DE EXEMPLOS DE USO DA AGILIDADE

SITUAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Saltar uma cadeira	Normal	-	-
Muro ou obstáculo (com metade do seu limite de salto)	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Muro ou obstáculo (Acima da metade do seu limite de salto)	Muito Difícil	4 níveis	-80
Sem corrida para dar impulsão	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Com ferimento no tronco incomodando	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Com ferimento na perna incomodando	Difícil	3 níveis	-60
Com ferimento na perna incomodando e afetando o movimento	Muito Difícil	4 níveis	-80
Com ferimento na perna incomodando e afetando muito o movimento	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Se manter equilibrado após ser arremessado com força (até 3m de distância)	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Se manter equilibrado após ser arremessado com força (até 6m de distância)	Difícil	3 níveis	-60
Se manter equilibrado após ser arremessado com força (até 9m de distância)	Muito Difícil	4 níveis	-80
Se manter equilibrado após ser arremessado com força (até 12m de distância)	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Se manter equilibrado após ser arremessado com força (até 15m de distância)	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Se manter equilibrado após ser arremessado com força (até 18m de distância)	Improvável	7 níveis	-140
Equilibrar-se em um galho de árvore	Trabalhoso	1 nível	-20
Equilibrar-se em superfície estreita	Difícil	3 níveis	-60
Equilibrar-se em superfície estreita e escorregadia	Muito Difícil	4 níveis	-80
Equilibrar-se em superfície muito estreita	Muito Difícil	4 níveis	-80
Equilibrar-se em superfície muito estreita e escorregadia	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Redução de dano de queda intencional	Trabalhoso	1 nível	-20
Redução de dano de queda acidental	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40

TABELA DE EXEMPLOS DE USO DA INTELIGÊNCIA

SITUAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Decorar ou memorizar até 1 palavra ou ação muito simples	Extremamente Fácil	Bônus 3 níveis	+60
Decorar ou memorizar até 3 palavras ou ação simples	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Decorar ou memorizar até 5 palavras ou ação comum	Normal	-	-
Decorar ou memorizar até 10 palavras ou ação incomum	Trabalhoso	1 nível	-20
Decorar ou memorizar até 15 palavras ou ação levemente complexa	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Decorar ou memorizar até 20 palavras ou ação moderadamente complexa	Difícil	3 níveis	-60
Decorar ou memorizar até 25 palavras ou ação muito complexa	Muito Difícil	4 níveis	-80
Decorar ou memorizar até 30 palavras ou ação extremamente complexa	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Decorar ou memorizar até 35 palavras ou ação absurdamente complexa	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Decorar ou memorizar até 40 palavras	Improvável	7 níveis	-140
Lembrar de algo recente (até 1 hora atrás)	Normal	-	-
Lembrar de algo de horas atrás	Trabalhoso	1 nível	-20
Lembrar de algo de dias atrás	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Lembrar de algo de semanas atrás	Difícil	3 níveis	-60
Lembrar de algo de meses atrás	Muito Difícil	4 níveis	-80
Lembrar de algo de anos atrás	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Lembrar de algo de décadas atrás	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Solucionar um problema ou enigma muito simples	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Solucionar um problema ou enigma simples	Normal	-	-
Solucionar um problema ou enigma moderado	Trabalhoso	1 nível	-20
Solucionar um problema ou enigma um pouco difícil	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Solucionar um problema ou enigma difícil	Difícil	3 níveis	-60
Solucionar um problema ou enigma engenhoso	Muito Difícil	4 níveis	-80
Solucionar um problema ou enigma muito engenhoso	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Solucionar um problema ou enigma extremamente complexo e engenhoso	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

TABELA DE EXEMPLOS DE USO DA VONTADE

SITUAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Prosseguir ou resistir frente intempéries leves	Muito Fácil	Bônus 1 nível	+20
Prosseguir ou resistir frente intempéries moderadas	Normal	-	-
Prosseguir ou resistir frente intempéries consideravelmente fortes	Trabalhoso	1 nível	-20
Prosseguir ou resistir frente intempéries fortes	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Prosseguir ou resistir frente intempéries bem fortes	Difícil	3 níveis	-60
Prosseguir ou resistir frente intempéries muito fortes	Muito Difícil	4 níveis	-80
Prosseguir ou resistir frente intempéries extremamente fortes	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Resistir situação de pânico ou terror moderado	Normal	-	-
Resistir situação de pânico ou terror forte	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Resistir situação de pânico ou terror muito forte	Muito Difícil	4 níveis	-80
Resistir situação de pânico ou terror de situação surreal demais	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

TABELA DE EXEMPLOS DE USO DA PERCEPÇÃO

SITUAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Perceber algo óbvio, grande ou barulhento a distâncias acima de 10m	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Perceber algo obscuro, pequeno ou silenciado a distâncias entre 6 e 9 metros	Difícil	3 níveis	-60
Perceber algo oculto, micro ou abafado a distâncias entre 6 e 9 metros	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Identificar algo pelo cheiro ou sabor (se bem conhecido)	Normal	-	-
Identificar algo pelo cheiro ou sabor (conhecido)	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Identificar algo pelo cheiro ou sabor (pouco conhecido)	Muito Difícil	4 níveis	-80
Identificar algo ou alguém pelo toque (muito conhecida)	Difícil	3 níveis	-60
Identificar algo ou alguém pelo toque (pouco conhecida)	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Perceber detalhe comum e não escondido	Normal	-	-
Perceber detalhe incomum e pouco escondido	Trabalhoso	1 nível	-20
Perceber detalhe escondido	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Perceber detalhe bem escondido	Difícil	3 níveis	-60
Perceber detalhe muito escondido	Muito Difícil	4 níveis	-80
Perceber detalhe extremamente escondido	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Se o personagem estiver distraído	Difícil	3 níveis	-60
Se o personagem está especificamente procurando/ouvindo	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Objeto ou som está além de 10 metros até 20 metros	Difícil	3 níveis	-60
Objeto ou som está além de 20 metros até 30 metros	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Objeto ou som está além de 30 metros até 40 metros	Improvável	7 níveis	-140
Objeto ou som se destaca de alguma forma	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Interferência leve no sentido a se perceber	Trabalhoso	1 nível	-20
Interferência moderada no sentido a se perceber	Difícil	3 níveis	-60
Interferência forte no sentido a se perceber	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Compreender um sussurro de uma pessoa ao lado ou logo de frente	Normal	-	-
Compreender um sussurro de até 3 metros de distância	Trabalhoso	1 nível	-20
Compreender um sussurro de acima de 3 até 6 metros de distância	Difícil	3 níveis	-60
Compreender um sussurro de acima de 6 até 9 metros de distância	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Perceber algo em velocidade sobre-humana	Difícil	3 níveis	-60

TABELA DE EXEMPLOS DE USO DA CARISMA

SITUAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Conseguir a atenção ou afeição das pessoas em condições favoráveis	Normal	-	-
Conseguir a atenção ou afeição das pessoas em condições pouco favoráveis	Trabalhoso	1 nível	-20
Conseguir a atenção ou afeição das pessoas sem condições favoráveis	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Conseguir a atenção ou afeição das pessoas em condições desfavoráveis	Difícil	3 níveis	-60
Conseguir a atenção ou afeição das pessoas em condições muito desfavoráveis	Muito Difícil	4 níveis	-80
Conseguir a atenção ou afeição das pessoas em condições que são completamente desfavoráveis	Extremamente Difícil	5 níveis	-100

TABELA DE EXEMPLOS DE USO DO REFLEXO

SITUAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Responder conscientemente estímulo em velocidade média	Normal	-	-
Responder inconscientemente estímulo em velocidade média	Trabalhoso	1 nível	-20
Responder conscientemente estímulo em grande velocidade	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Responder inconscientemente estímulo em grande velocidade	Difícil	3 níveis	-60
Responder conscientemente estímulo em velocidade muito acima do normal	Muito Difícil	4 níveis	-80
Responder inconscientemente estímulo em velocidade muito acima do normal	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Responder conscientemente estímulo em velocidade exageradamente acima do normal	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Responder inconscientemente estímulo em velocidade exageradamente acima do normal	Improvável	7 níveis	-140

SITUAÇÕES DE COMBATE FÍSICO

MODIFICADOR DE PODERES (MOD.PODER) PARA INICIATIVA

Poderes ativados sozinhos, sem ação física ou uso de outros poderes, recebem bônus de Iniciativa, mas ao usar mais de um poder, considere apenas o bônus do valor maior e depois, a cada poder adicional ativado no mesmo turno de ação, reduza 1 ponto do valor final da Iniciativa. Abaixo segue tabela indicativa de bônus de Iniciativa para cada tipo de poder ativado sozinho. **Valores aplicados ao resultado da Iniciativa.**

AÇÃO	MODIFICADOR DE INICIATIVA
Ativação de poder de defesa/subterfúgios	+6
Ativação de poder de ataque indireto	+4
Ativação de poder de ataque direto	+2
Ativação de mais de um poder simultaneamente	-1 por cada adicional
Ativação de poder com ação sem ataque ou contato	+2
Ativação de poder com ação de contato	Elimina o bônus inicial do primeiro poder e só conta os negativos

MODIFICADOR DE CENA PARA INICIATIVA

Valores aplicados ao resultado da Iniciativa.

SITUAÇÃO	MODIFICADOR
Carregando peso acima do limite de Carga Leve (Carga Média)	-1
Carregando peso acima do limite de Carga Média (Carga Pesada)	-2
Estando sentado ou de joelhos	-3
Carregando peso acima do limite de Carga Pesada (Levantar)	-4
Caído no chão	-5
Carregando peso acima do limite de Levantar (Levantar x2)	-6
Carregando peso acima do limite de Levantar x2 (Levantar x4)	-8
Saber previamente das ações iniciais dos adversários	+10
Com armas de fogo já apontadas para o adversário (se for atirar com ela)	+15

ATAQUE FÍSICO ARMADO OU DESARMADO, CORPO A CORPO OU DISPARO

Com base em Classe de Tamanho: Comum

SITUAÇÃO	MODIFICADOR	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Atacante em posição inferior ao alvo*	de Ajuste	Desfavorável	-	-10
Atacante em posição superior ao alvo*	de Ajuste	Favorável	-	+10
Ataque pela lateral do alvo	de Ajuste	Desfavorável	-	-10
Ataque com apenas um olho enxergando	de Nível	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Atacante com a visão embaçada	de Nível	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Alvo atrás de obstáculo (visão apenas busto)	de Nível	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Alvo de joelhos	de Nível	Trabalhoso	1 nível	-20
Alvo completamente imóvel	de Nível	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Alvo deitado	de Nível	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Alvo parado (após 1 rodada no mesmo lugar)	de Nível	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Alvo imóvel e deitado	de Nível	Trabalhoso	1 nível	-20
Alvo em corrida	de Nível	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Alvo correndo em zigue-e-zague	de Nível e Ajuste	Razoavelmente Difícil + Desfavorável	2 níveis e Ajuste	-50
Alvo fazendo acrobacias	de Nível	Difícil	3 níveis	-60
Alvo bem visível em veículo com grande velocidade	de Nível	Difícil	3 níveis	-60
Alvo em hiper velocidade (poderes de velocidade)	de Nível	Extremamente Difícil	5 níveis	-100

* Não aplicável para ataque com Armas de Fogo ou Armas Brancas de Disparo

ATAQUE DESARMADO: COMBATE CORPO A CORPO

Com base em Classe de Tamanho: Comum

SITUAÇÃO	MODIFICADOR	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Mirando no tronco	-	Normal	-	-
Mirando em algum membro (braço, perna)	de Ajuste	Desfavorável	-	-10
Mirando no joelho, cotovelo, mão ou pé	de Nível	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Mirando na cabeça	de Nível	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Mirando na garganta, orelha, boca ou nariz	de Nível	Difícil	3 níveis	-60
Mirando no olho ou em um dedo específico	de Nível	Muito Difícil	4 níveis	-80
Mirando no olho com mão(s) apoiando na lateral da cabeça	de Nível	Trabalhoso	1 nível	-20
Mirando no coração	de Nível	Extremamente Difícil	5 níveis	-100

ATAQUE COM ARMA BRANCA (E NATURAIS) CORPO A CORPO

Com base em Classe de Tamanho: Comum

SITUAÇÃO	MODIFICADOR	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Mirando no tronco	-	Normal	-	-
Mirando em algum membro (braço, perna)	de Nível	Trabalhoso	1 nível	-20
Mirando no joelho, cotovelo, mão ou pé	de Nível	Difícil	3 níveis	-40
Mirando na cabeça	de Nível	Difícil	3 níveis	-40
Mirando na garganta, orelha, boca ou nariz	de Nível	Muito Difícil	4 níveis	-80
Mirando no olho ou em um dedo específico	de Nível	Extremamente Difícil	5 níveis	-120
Mirando no coração	de Nível	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120

ATAQUE COM ARMA DE FOGO, ARTILHARIA, ARMAS BRANCAS DE DISPARO OU DE ARREMESSO

Com base em Classe de Tamanho: Comum

SITUAÇÃO	MODIFICADOR	CLASSIFICAÇÃO	DIFICULDADE	VALOR
Disparo em Distância Queima-Roupa (até 3m)	de Nível	Muito Fácil	Bônus 2 níveis	+60
Disparo em Distância Próxima (>3m até 9m)	de Nível	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Disparo em Distância Base (>9m até 20m)	-	Normal	-	-
Disparo em Distância Avançada (>20m até 60m)	de Nível	Trabalhoso	1 nível	-20
Disparo em Distância Longa (>60m até 100m)	de Nível	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Disparo em Distância de Limitação 1 (>100m até 500m)	de Nível	Difícil	3 níveis	-60
Disparo em Distância de Limitação 2 (>500m até 1.000m)	de Nível	Muito Difícil	4 níveis	-80
Disparo em Distância de Limitação 3 (>1.000m até 1.500m)	de Nível	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Disparo em Distância de Limitação 4 (>1.500m até 2.000m)	de Nível	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Disparo em Distância de Limitação 5 (>2.000m até 2.500m)	de Nível	Improvável	7 níveis	-140
Disparo em Distância de Limitação 5 (aplicado de forma acumulativa a cada +500m além de 2.500m de distância)	de Nível	-	+1 nível	+20%
Mirando no tronco	-	Normal	-	-
Mirando em algum membro (braço, perna)	de Nível	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Mirando no joelho, cotovelo, mão ou pé	de Nível	Muito Difícil	4 níveis	-80
Mirando na cabeça	de Nível	Muito Difícil	4 níveis	-80
Mirando na garganta, orelha, boca ou nariz	de Nível	Extremamente Difícil	5 níveis	-120
Mirando no olho ou em um dedo específico	de Nível	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Mirando no coração	de Nível	Improvável	7 níveis	-140
Atacante correndo e atirando	de Nível	Trabalhoso	1 nível	-20
Atacante fazendo acrobacia e atirando*	de Nível	Muito Difícil	4 níveis	-80

* Se o atacante tiver Sucesso Aprimorado no teste de Acrobacia a dificuldade fica em 3 níveis para o tiro, enquanto que se tiver um Sucesso Crítico a dificuldade do tiro cai para 2 níveis.

TABELA DE DIFICULDADE PARA MANOBRAS DE DEFESA

TIPO DE ATAQUE	ESQUIVA	AGI	BLOQUEIO	BLOQUEIO CORPORAL	APARAR
Golpes desarmados comuns (com ou sem Perícia Briga)	Normal	-10%	+10%	Bônus 1 nível	-10%
Golpes desarmados de especialistas (soco do boxe, joelhada do Muy Thai etc.)	Normal	1 nível	+10%	Bônus 1 nível	-10%
Arremesso de objetos pequenos não aerodinâmicos (pedras, ovo etc.)	Normal	1 nível	Normal	+10%	-10%
Armas brancas pequenas (facas, punhais, adagas, machadinhas etc.)	-10%	-30%	Normal	Normal	1 nível
Armas brancas longas (espadas, machados etc.) ou nunchaku	1 nível	2 níveis	-10%	-10%	-30%
Arremesso de objetos pequenos e aerodinâmicos (adagas, machadinhas etc.)	1 nível	2 níveis	1 nível	-10%	-30%
Armas brancas de longo alcance (lança bastão etc.)	-30%	-50%	1 nível	1 nível	2 níveis
Ataques com objetos/armas de Dimensão XXG (acima de 2,5m à 4m)	-30%	-50%	1 nível	1 nível	2 níveis
Arremesso de objetos/armas de Dimensão XXG (acima de 2,5m a 4m)	-30%	-50%	1 nível	1 nível	2 níveis
Flechas, setas ou raios padrões	2 níveis	3 níveis	2 níveis	2 níveis	-50%
Flechas de Arco Compostos Modernos ou similares	3 níveis	4 níveis	3 níveis	3 níveis	-70%
Ataques com objetos/armas de Dimensão HG (acima de 4m a 6m)	2 níveis	3 níveis	1 nível	1 nível	-50%
Arremesso de objetos/armas de Dimensão HG (acima de 4m a 6m)	3 níveis	4 níveis	-10%	-10%	-70%
Ataques com objetos/armas de Dimensão HXG (acima de 6m a 8m)	3 níveis	4 níveis	-10%	-10%	-70%
Arremesso de objetos/armas de Dimensão HXG (acima de 6m a 8m)	4 níveis	5 níveis	Normal	Normal	-90%
Ataques com objetos/armas de Dimensão HXG+ (acima de 8m à 10m)	4 níveis	5 níveis	Normal	Normal	-90%
Arremesso de objetos/armas de Dimensão HXG+ (acima de 8m a 10m)	5 níveis	6 níveis	+10%	+10%	-110%
Ataques com objetos/armas de Dimensão HXG++ (acima de 10m a 12m)	5 níveis	6 níveis	+10%	+10%	-110%
Arremesso de objetos/armas de Dimensão HXG++ (acima de 10m a 12m)	6 níveis	7 níveis	Bônus 1 nível	Bônus 1 nível	-130%
Ataques com objetos/armas de Dimensão Colossal (acima de 12m)	6 níveis	7 níveis	Bônus 1 nível	Bônus 1 nível	-130%
Arremesso de objetos/armas de Dimensão Colossal (acima de 12m)	7 níveis	8 níveis	+20%	+20%	-150%

Alguns valores podem ser modificados devido a velocidades maiores.

OBS.: além do nível indicado em cada exemplo, as circunstâncias e o resultado obtido pelo atacante influenciam e alteram os modificadores, conforme já explicado em regras anteriores.



Anexo 2:
Armas e Equipamentos

EQUIPAMENTOS

Como forma de complementar o personagem, será apresentado aqui alguns exemplos de itens e equipamentos disponíveis (com a concessão do Mestre) para os personagens em diversas ambientações. É importante destacar que o item deve ser algo viável de existir ou de se possuir na crônica em questão – ter um rifle em uma crônica medieval fantasia seria algo surreal e fora dos padrões do cenário. Da mesma forma, alguns itens podem ser raros ou considerados muito vantajosos, sendo novos livros de ambientação destacando melhor isso ou mesmo o Mestre sendo parâmetro para definir o que o personagem pode ou não ter inicialmente em sua crônica.

ALGUNS ITENS FUNDAMENTAIS

DINHEIRO

Considere que o personagem deva ter disponível até 60% de sua renda mensal. Esse desconto se dá pelo fato das contas e descontos de impostos. A renda mensal é definida pelo Aprimoramento *Condições Financeiras* – não ter nenhum ponto indicado neste, seja negativo ou positivo, é considerado como valor zero que é explicado no capítulo *Aprimoramento*. Vale lembrar que este Aprimoramento faz referência a um cenário moderno, similar à economia atual, tendo como base o padrão de vida americano e sua moeda. Qualquer outro ambiente ou mudança de localização deve ser avaliado pelo Mestre (se disponível usando novos suplementos deste ou de outros sistemas).

ROUPAS E ACESSÓRIOS COMUNS

Qualquer tipo de roupa, ou acessório deste tipo, considerado comum ou de fácil aquisição, conforme cenário usado, pode ser permitido sem problemas. No entanto, deve ser levado em consideração a condição sócio-financeira do personagem.

PERTENCES

Todas as posses do personagem irão depender de sua história, condição financeira, profissão, Aprimoramentos, Perícias e, acima de tudo do bom senso. É fundamental a autorização do Mestre para qualquer item que não seja comum no dia a dia, mesmo que seja algo comum da profissão do personagem. Seus objetos e pertences caseiros também devem ser levados em consideração conforme o histórico do personagem, condições financeiras e sociais, assim como a aprovação do Mestre para algo incomum e/ou fora da realidade do personagem. Entre os itens podem ser exemplificados, conforme a ambientação da crônica, seguem dois exemplos:

Período moderno

Os mais comuns seriam relógios de pulso, canetas, celulares, carteira, cartões de crédito, comprimidos, chaves e chaveiro, agenda, óculos escuros, tablet etc., mais incomuns, embora possíveis poderiam incluir Laptops, isqueiros (no caso de não fumar, caso contrário entraria como comum), canivete ou faca, pen drive e/ou HD externo, remédios específicos (tarja preta ou incomuns), máquina fotográfica, spray de pimenta, ferramentas em geral etc. Itens mais raros e que deveriam ser avaliados pelo Mestre seriam armas de fogo ou armas brancas (maiores que uma faca ou canivete), coletes à prova de bala, rastreadores, óculos de visão noturna, carro e/ou moto etc.

Período medieval ou similar

Os mais comuns seriam coldre ou cantil, lampião, balde, vara de pescar, vela, corda, sino, martelo e talho, frasco com óleo ou perfume, cobertor, saco com moedas etc., mais incomuns, embora possíveis poderiam incluir faca e/ou bastão, tenda, corrente, frascos com remédios líquidos à base de ervas, pergaminhos, tinta, ferramentas em geral etc. Itens mais raros e que deveriam ser avaliados pelo Mestre seriam armas brancas (maiores que uma faca ou canivete) e armas de longo alcance (arcos, bestas etc.), armaduras e elmos, escudos, montaria (cavalo), poções mágicas etc.

OUTROS

Alguns outros itens de destaque são armaduras e coletes, armas brancas e armas de fogo, estes serão explicados nos próximos capítulos com alguns exemplos possíveis conforme a crônica. Para um melhor entendimento, explicaremos alguns itens abaixo que irão ser apresentados em alguns itens nos próximos capítulos com exemplos – note que nem todos irão aparecer em todos os itens:

Classe de Dimensão: indicação desta classificação já explicada, assim como seu tamanho médio em metros ou centímetros.

Peso: identificação da pesagem média do item em kg.

Objeto aerodinâmico: indicação se o objeto possui formato aerodinâmico no caso de ser arremessado.

Variações de Confeção: indica algumas possíveis variações comuns do item, com possíveis diferenciações em materiais usados em algumas partes deste.

Durabilidade: informa a Durabilidade do objeto (em partes diferentes deste, se houver materiais diferentes).

IP: informa o valor de IP do objeto (em partes diferentes deste, se houver materiais diferentes).

Mod. Iniciativa: informa se há e qual o valor que afeta a iniciativa do personagem ao estar usando o item.

Modificador de Agilidade: informa se há e qual o valor que afeta os testes de perícias (que tenham como base a Agilidade) do personagem ao estar usando o item.

Dano: mostra o DB, DA e DC da arma ou objeto, assim como variações em partes específicas.

Alcance: alcance máximo em que a arma pode ser disparada (para Armas de Disparo).

FI: Força de Impacto da arma.

Tipo: definição para de tipo (apenas para Armas de Fogo).

Portabilidade: definição de portabilidade possível com a arma (apenas para Armas de Fogo).

CDT: cadência de tiro por rodada (apenas para Armas de Fogo).

Recuo: definição indicativa do valor de Recuo a ser aplicado (apenas para Armas de Fogo).

Munição: indica o modelo/calibre da munição usada na arma (apenas para Armas de Fogo).

ARMADURAS E COLETES

Conforme a ambientação e o histórico do personagem, este pode ter e usar algum tipo de armadura ou colete de proteção. Desde a medieval e clássica cota-de-malha até campos de força energético ativados por braceletes em crônicas futurísticas. Aqui apresentaremos alguns exemplos de referência para armaduras, elmos e escudos – futuros suplementos podem apresentar mais detalhes e variações.

OBS.: 1) no caso das Armaduras, todos os Mod.Iniciativa indicados também devem ser aplicados em todos os demais testes de ação que envolvam Agilidade, seja a própria rolagem do Atributo ou Perícias relacionadas com base neste Atributo. Por exemplo, um Mod.Iniciativa -4, significa que causa -4 no resultado de Iniciativa do personagem usando esta armadura e também reduz em -4 seu Valor Final de Agilidade quando referente aos testes para este Atributo ou Perícias relacionadas a este (Acrobacia, Esquiva etc.).

2) Existem variações na maioria das armaduras que possibilitam o chamado de **Meia-Armadura**. Significa que o complemento de ombro e braço só é aplicável em um dos lados, de forma que o outro lado é desprotegido, mas também não sofre com o Mod.Iniciativa no uso de Armas com este lado (eliminando também este modificador para a Iniciativa, conforme a ação a ser feita). Quando houver este tipo de definição indicada em Variações de Confeção, significa que é possível e pode ser até comum haver este tipo de variação.

3) Conforme regras já apresentadas, o IP (Índice de Proteção) pode se apresentar de forma 0 / 0 / 0 / 0 / 0, simbolizando os valores, respectivamente na ordem: Contundente/Cinético, Balístico, Perfurante e Destrutivo. Ou simplesmente com dois valores (0 / 0) onde o primeiro representa todos os danos não-destrutivos e o segundo os danos classificados como destrutivos.

Corselete de Couro

Normalmente podem ser calça e camisa, ou um macacão inteiriço feitos de couro flexível, com placas de couro cobrindo partes diversas, costuradas, pregadas ou encaixadas sobre o gibão. As placas da região do peitoral são feitas com couro enrijecido por óleo fervente, a fim de parar os piores golpes. (**MEDIEVAL**)

Classe de Dimensão: **M**

Peso: **em média 100g**

Variações de Confeção: **também em calças ou formato de macacões inteiriços**

Durabilidade: **2**

IP: **5/0/5/0 (peito)**

2/0/2/0 (outras partes)

Mod.Iniciativa: **-**

Área protegida: **Peito**

Corselete de Couro Batido

Armadura feita diversas camadas de couro extremamente juntas com o uso de vários rebites de metal, o que aumenta sua proteção mas também o peso e diminui a mobilidade. Para aumentar a mobilidade, é feita em uma única peça bem justa ao corpo. (MEDIEVAL)

Classe de Dimensão: **M**

Peso: **em média 150g**

Variações de Confeção: -

Durabilidade: **3**

IP: **6/0/6/0**

Mod.Iniciativa: **-1**

Área protegida: **Peito**

Armadura de Couro Reforçado

Similar ao método de criação ao Corselete de Couro Batido, mas desenvolvido para criar um tipo de armadura quase completa, podendo até mesmo ter cotoveleiras, ombreiras, botas, joelheira e luvas. (MEDIEVAL)

Classe de Dimensão: **M**

Peso: **em média 200g**

Variações de Confeção: **Meia-Amadura**

Durabilidade: **4**

IP: **7/1/6/0**

Mod.Iniciativa: **-2**

Área protegida: **Peito, ombros, cotovelo, antebraço e coxa**

Cota de Malha

Feita de finos anéis de metal entrelaçados criando uma malha metálica que resiste à cortes e perfurações. Pode ser uma camisa com mangas curtas e calças de malha, ou um grande camisão que chega até a altura dos joelhos. (MEDIEVAL)

Classe de Dimensão: **M**

Peso: **em média 1kg**

Variações de Confeção: -

Durabilidade: **7**

IP: **8/2/10/1**

Mod.Iniciativa: **-2**

Área protegida: **Peito**

Armadura Completa de Batalha

Chapas de ferro ou aço que cobrem o corpo de forma completa ou quase completa. Normalmente é usada em conjunto com um tipo de tecido feito de couro para amortecer o impacto dos metais sob a pele. As partes desprotegidas aparecem em determinados ângulos ou movimentos, como nas juntas: atrás dos joelhos, axilas e pescoço. (MEDIEVAL)

Classe de Dimensão: **G**

Peso: **em média 10kg**

Variações de Confeção: **Meia-Armadura**

Durabilidade: **10**

IP: **10/4/16/3**

Mod.Iniciativa: **-8**

Área protegida: **Inteira com pequenas frestas nas dobras do copo**

Jaqueta de Couro

Feita com couro de animais ou couro sintético, no qual as partes de couro são costuradas para formar a jaqueta. (MODERNA)

Classe de Dimensão: **M**
 Peso: **em média 1,5k e 2kg**
 Variações de Confeção: -

Durabilidade: **1**
 IP: **0/0/1/0**
 Mod.Iniciativa: **0**
 Área protegida: **Peito, antebraço e braço**

Colete de Kevlar

É o mais encontrado em modelos de colete à prova de balas. Kevlar é um tipo de fibra sintética de aramida ao náilon, muito resistente (cinco vezes mais resistente que o aço) e leve, mas pouco maleável, porém pode ser confeccionado em várias camadas, de acordo com o nível de resistência (IP) desejado. Existem diversos tipos de coletes de Kevlar, inclusive com pequenas variações que cobrem mais ou menos o corpo. O mais tradicional cobre o tronco na altura do abdômen até pouco abaixo no pescoço (frente, costas e laterais – não protegem nem os ombros e nem os braços, pois não tem mangas). Possui 6 variações de resistência e proteção (conforme camadas aplicadas), assim como modelos diferenciados que podem ser melhor explicados em futuros suplementos ao sistema. (MODERNA)

Kevlar Nível I
 (3 camadas)

Classe de Dimensão: **M**
 Peso: **em média 2kg**
 Variações de Confeção: **existem opções personalizadas, inclusive com bolsos táticos**

Durabilidade: **5**
 IP: **2/4/3/1**
 Mod.Iniciativa: **-1**
 Área protegida: **Peito**

Kevlar Nível II -A
 (6 camadas)

Classe de Dimensão: **M**
 Peso: **em média 2,2kg**
 Variações de Confeção: **existem opções personalizadas, inclusive com bolsos táticos**

Durabilidade: **5**
 IP: **2/8/6/1**
 Mod.Iniciativa: **-2**
 Área protegida: **Peito**

Kevlar Nível II
 (9 camadas)

Classe de Dimensão: **M**
 Peso: **em média 2,5kg**
 Variações de Confeção: **existem opções personalizadas, inclusive com bolsos táticos**

Durabilidade: **5**
 IP: **4/12/9/2**
 Mod.Iniciativa: **-3**
 Área protegida: **Peito**

Kevlar Nível III -A
 (12 camadas)

Classe de Dimensão: **M**
 Peso: **em média 3kg**
 Variações de Confeção: **existem opções personalizadas, inclusive com bolsos táticos**

Durabilidade: **5**
 IP: **5/16/12/3**
 Mod.Iniciativa: **-4**
 Área protegida: **Peito**

<p>Kevlar Nível III (15 camadas)</p>	<p>Classe de Dimensão: M Peso: em média 3,5kg Variações de Confeção: existem opções personalizadas, inclusive com bolsos táticos</p>	<p>Durabilidade: 5 IP: 6/20/15/4 Mod.Iniciativa: -5 Área protegida: Peito</p>
<p>Kevlar Nível IV (18 camadas)</p>	<p>Classe de Dimensão: M Peso: em média 4kg Variações de Confeção: existem opções personalizadas, inclusive com bolsos táticos</p>	<p>Durabilidade: 5 IP: 7/24/18/5 Mod.Iniciativa: -6 Área protegida: Peito</p>

Kevlar Blindex

Desenvolvido com base no tradicional colete Kevlar e misturado com ligas metálicas condensadas em alta tecnologia. É feito com conexões que permitem uma boa maleabilidade no corpo do usuário, concedendo proteção com pouca restrição de movimentos. Até mesmo seu peso é bem reduzido, embora um pouco mais pesado que o Kevlar tradicional. Normalmente é feito para proteção do tronco, mas existem modelos diversos, inclusive que protegem o corpo todo. **(FUTURÍSTICA)**

<p>Classe de Dimensão: G Peso: em média 3kg Variações de Confeção: - Durabilidade: 12</p>	<p>IP: 14/26/20/12 6/10/6/2 (visor do capacete) Mod.Iniciativa: -2 Área protegida: Corpo inteiro, incluindo capacete fechado com visor</p>
--	---

Bracelete Pulsar

Um bracelete de alta tecnologia que emite um globo de energia ao redor de seu usuário para refletir todo tipo de matéria sólida ou de energia destrutiva. Pode funcionar em dois modos: passivo (liga automaticamente independente da vontade do usuário) ou ativo (ao comando mental de seu usuário). O seu portador pode trocar o modo do bracelete com um simples código pessoal escolhido; da mesma forma pode bloquear seu uso com uma senha – embora não seja difícil para um hackear quebrar esta senha. **(FUTURÍSTICA)**

<p>Classe de Dimensão: P Peso: em média 20g Variações de Confeção: -</p>	<p>Durabilidade: 5 IP: 18/15 Mod.Iniciativa: 0 Área protegida: Corpo inteiro</p>
---	---

ELMOS E CAPACETES

Usados normalmente em períodos medievais, mas acessíveis em versões modernas e futurísticas – embora muito mais voltado para mercenários, policiais de tropas especiais e militares.

OBS.: 1) no caso dos Elmos, diferente das armaduras, dependendo de seu tipo e formato pode **dificultar a visão do seu usuário ou perder parte de sua visão periférica (os “cantos” da visão)**. Por isso haverá um item chamado de Penalização Visual que definirá se e como será a penalidade aplicada ao usuário do elmo/capacete em questão.

2) Conforme regras já apresentadas, o IP (Índice de Proteção) pode se apresentar de forma 0 / 0 / 0 / 0 / 0, simbolizando os valores, respectivamente na ordem: Contundente/Cinético, Balístico, Perfurante e Destrutivo. Ou simplesmente com dois valores (0 / 0) onde o primeiro representa todos os danos não-destrutivos e o segundo os danos classificados como destrutivos.

Elmo Aberto

De variados tipos, formas e material (variando na sua resistência), o elmo aberto consiste em uma proteção como um capacete com proteção parcial na face ou nenhuma proteção (apenas no topo da cabeça). (**MEDIEVAL**)

Classe de Dimensão: **P**

Peso: **em média entre 750g e 3kg conforme material e forma**

Variações de Confeção: **feitos em madeira e/ou metal, com ornamentos diversos (pontas, chifres etc.)**

Durabilidade: **3 (madeira) / 6 (metal)**

IP: **4/1/5/0 (madeira) / 8/2/10/1 (metal)**

Penalização Visual: **quando com proteção lateral tem perda parcial visão periférica (aumento de 3 níveis de dificuldade)**

Elmo Fechado

Similar ao elmo aberto, mas nesse caso cobre totalmente ou quase totalmente toda a cabeça. Seus variados tipos podem oferecer alguma diferença na resistência ou nos modificadores de visão. (**MEDIEVAL**)

Classe de Dimensão: **P**

Peso: **em média entre 1,5kg e 5kg conforme material e forma**

Variações de Confeção: **feitos em madeira e/ou metal, com ornamentos diversos (pontas, chifres etc.)**

Durabilidade: **3 (madeira) / 6 (metal)**

IP: **5/2/8/1 (madeira) / 10/4/16/3 (metal)**

Penalização Visual: **perda parcial visão periférica (aumento de 3 a 5 níveis de dificuldade dependendo do modelo) e toda a parte visual que não esteja na altura dos olhos (aumento de 2 níveis de dificuldade)**

Capacete Militar

Tradicional e comum capacete das forças militares em todos os países da Terra. Podem haver pequenas variações em cores e até em formatos, mas não há muitas mudanças efetivas em sua resistência. Cobre o topo da cabeça e parte da região traseira dela, muito pouco lateralmente. (**MODERNA**)

Classe de Dimensão: P	Durabilidade: 6
Peso: em média entre 1kg e 2kg	IP: 10/16/12/4
Variações de Confeção: -	Penalização Visual: -

Capacete com viseira Antitumulto

Usado em conflitos de tropas de choque contra multidões civis. Feito em fibra de carbono com espessura de 2mm e internamente com couro acolchoado. Tem regulador fixo no queixo e almofada para proteção de orelha e nuca. A viseira pode ser levantado e é feito com policarbonato de 3mm. (MODERNA)

Classe de Dimensão: P	Durabilidade: 10 / 4 (Viseira)
Peso: em média 1,5 kg	IP: 12/4 / 20/10/10/2 (Viseira)
Variações de Confeção: -	Penalização Visual: -

Capacete Cyber

Capacete completo que protege toda a cabeça. Pode ficar em modo retraído em que fica com pelo menos 4cm de diâmetro em algum ponto superior ou lateral da cabeça (escolhido pelo usuário) – neste ponto o sistema central é conectado ao cérebro, permitindo o controle mental de sua expansão ou retração. Pode possuir diversos modificadores para seu visor e seu sistema interno: filtragem de ar, visão térmica, visão noturna, radar, rádio, conexão com internet e sistema de acesso, mira, analisador de ambiente etc. Sua proteção é um pouco mais fraca na parte do visor. (FUTURÍSTA)

Classe de Dimensão: P	Durabilidade: 11 / 5 (Visor)
Peso: em média 1kg	IP: 16/22/18/10 / 8/14/10/2 (Visor)
Variações de Confeção: -	Penalização Visual: -

ESCUDOS

Usados normalmente em períodos medievais, mas acessíveis em versões modernas e futurísticas – embora nesta ambientação é muito mais voltado para policiais de tropas especiais e militares. Dependendo do tamanho do escudo, pode ser atribuído modificadores em teste de Iniciativa e testes que envolvam agilidade.

OBS.: 1) Podem ser usados em um ataque, por isso existe a opção de dano (+Bônus de Força do usuário, sendo ½ BF para DB, BF inteiro para DA e 2x o BF para DC) e variações conforme seus acabamentos e formatos – embora não sejam, normalmente, específicos para causar dano.

2) Segue as mesmas regras indicadas nos IPs em armaduras e elmos/capacetes.

3) Comum possuírem ERIP (que reduz o RIP dos ataques).

Escudo Pequeno

Varia em diversos formatos e material. Pode ser feito de madeira, metálico ou mesclado (partes de madeira e outras de metal, com entalhes etc.), podem ainda ser circulares, ou terem outros formatos diversos. Sua resistência também depende de seu material, inclusive do tipo de metal. Abaixo considerado o metal mais comum da ambientação em questão. (**MEDIEVAL**)

Classe de Dimensão: **P**

Peso: (madeira) em média 300g

(mesclados) em média 450kg

(metal) em média 1kg

Objeto aerodinâmico? **Somente os circulares**

Variações de Confeccção: **Ponteiras de metal, ponteira central metálica, círculo central metalizado, bordas metalizadas, etc.**

Durabilidade: (parte de madeira) 3

(parte de metal) 6

IP: (parte de madeira) 4/1/2/0

(parte de metal) 10/5/10/2

ERIP: -

Mod.Iniciativa: -1

Modificador de Agilidade: -

Dano: (parte de madeira)

1D6-3 DB / 1D10-2 DA / 2D6-1 DC

(parte de metal e/ou ponteira de metal)

1D6-2 DB / 1D10-1 DA / 2D6 DC

Escudo Médio

Versão um pouco maior dos Escudos Pequenos, podendo possuir as mesmas variações já descritas na versão menor. (**MEDIEVAL**)

Classe de Dimensão: **M**

Peso: (madeira) em média 600g

(mesclados) em média 900g

(metal) em média 2kg

Objeto aerodinâmico? **Somente os circulares**

Variações de Confeccção: **Ponteiras de metal, ponteira central metálica, círculo central metalizado, bordas metalizadas, etc.**

Durabilidade: (parte de madeira) 3

(parte de metal) 6

IP: (parte de madeira) 6/2/4/1

(parte de metal) 12/6/12/3

ERIP: 1 (metal)

Mod.Iniciativa: -2

Modificador de Agilidade: -1

Dano: (parte de madeira)

1D6+1 DB / 1D10+2 DA / 2D6+3 DC

(parte de metal e/ou ponteira de metal)

1D6+2 DB / 1D10+3 DA / 2D6+4 DC

Escudo Grande

Versão maior dos Escudos Pequenos e Médios, podendo possuir as mesmas variações já descritas nas versões menores. (MEDIEVAL)

<p>Classe de Dimensão: G</p> <p>Peso: (madeira) em média 1,2kg (mesclados) em média 1,8kg (metal) em média 4kg</p> <p>Objeto aerodinâmico? Somente os circulares</p> <p>Variações de Confecção: Ponteiras de metal, ponteira central metálica, círculo central metalizado, bordas metalizadas, etc.</p> <p>Durabilidade: (parte de madeira) 3 (parte de metal) 6</p>	<p>IP: (parte de madeira) 8/3/6/2 (parte de metal) 14/7/14/4</p> <p>ERIP: 1 (metal)</p> <p>Mod.Iniciativa: -3</p> <p>Modificador de Agilidade: -2</p> <p>Dano: (parte de madeira) 1D6+2 DB / 1D10+3 DA / 2D6+4 DC (parte de metal e/ou ponteira de metal) 1D6+3 DB / 1D10+4 DA / 2D6+5 DC</p>
---	---

Escudo de Corpo Inteiro

São versões muito maiores, usadas, como indicado no seu nome, para proteger o corpo todo do usuário ou quase todo. Normalmente, se encontra em tamanho mínimo de 1/80m. Pode possuir as mesmas variações já descritas nas versões menores. (MEDIEVAL)

<p>Classe de Dimensão: G</p> <p>Peso: (madeira) em média 2,4kg (mesclados) em média 3,6kg (metal) em média 8kg</p> <p>Objeto aerodinâmico? Somente os circulares</p> <p>Variações de Confecção: Ponteiras de metal, ponteira central metálica, círculo central metalizado, bordas metalizadas, etc.</p> <p>Durabilidade: (parte de madeira) 4 (parte de metal) 7</p>	<p>IP: (parte de madeira) 10/4/8/3 (parte de metal) 16/8/16/5</p> <p>ERIP: 2 (metal)</p> <p>Mod.Iniciativa: -5</p> <p>Modificador de Agilidade: -4</p> <p>Dano: (parte de madeira) 1D10 DB / 2D6 DA / 2D10 DC (parte de metal e/ou ponteira de metal) 1D10+1 DB / 2D6+2 DA / 2D10+3 DC</p>
---	--

Escudo Policial Antichoque

Usado pela maior parte das forças policiais em equipes especiais antichoque. São fibras de vidro reforçadas e temperadas com foco contra impactos cinéticos e cortantes. (MODERNA)

<p>Classe de Dimensão: G</p> <p>Peso: em média 5kg</p> <p>Objeto aerodinâmico? não</p> <p>Variações de Confecção: -</p> <p>Durabilidade: 5</p>	<p>IP: 12/4/12/2</p> <p>ERIP: -</p> <p>Mod.Iniciativa: -2</p> <p>Modificador de Agilidade: -1</p> <p>Dano: 1D6+1 DB / 1D10+2 DA / 2D6+3 DC</p>
--	--

Escudo Policial Balístico

Usado por policiais em casos especiais ou com equipes do tipo SWAT. É um escudo de meio corpo feito de estrutura metálica reforçada preparada para que seu peso não seja muito grande, de forma que um policial de força média possa segurá-lo com apenas uma das mãos. Possui ainda um visor de vidro temperado para que possa seu usuário ver sem sair de trás deste.

(MODERNA)

Classe de Dimensão: **G**

Peso: **em média 10kg**

Objeto aerodinâmico? **não**

Variações de Confeção: **-**

Durabilidade: **7** / (visor) **3**

IP: **14/20/16/10** / (visor) **10/5**

ERIP: **1**

Mod.Iniciativa: **-4**

Modificador de Agilidade: **-2**

Dano: **1D10 DB / 2D6 DA / 2D10 DC**

Escudo Blindado Policial

Usado por policiais em missões especiais de invasão ou por tropas especiais da polícia em ambientes de tecnologia avançada. É um grande escudo de 1,80m feito de uma mistura de liga metálica que torna altamente resistente e muito leve. Pode ainda reduzir seu tamanho para até 50cm com uma simples modificação na parte interna do escudo. (FUTURÍSTA)

Classe de Dimensão: **G**

Peso: **em média 3kg**

Objeto aerodinâmico? **não**

Variações de Confeção: **-**

Durabilidade: **12**

IP: **20/22/20/8**

ERIP: **3**

Mod.Iniciativa: **-3**

Modificador de Agilidade: **-1**

Dano: **1D10+1 DB / 2D6+2 DA / 2D10+3 DC**

ARMAS

Conforme a ambientação e o histórico do personagem, este pode ter e usar algum tipo arma. As armas são divididas em armas brancas e armas de fogo. Armas brancas podem ter em qualquer época, embora sejam mais comuns em períodos medievais. Armas de fogo só podem haver a partir de determinada época e ainda assim variando conforme tecnologia vigente. Seguem abaixo alguns exemplos para auxiliar nas crônicas:

ARMAS BRANCAS DE COMBATE CORPO A CORPO

As armas apresentadas são apenas alguns exemplos possíveis em diversas ambientações. Como são mais comuns em ambientações com foco no período medieval, este material será mais aproveitável para este tipo de cenário. Note que seguem uma variação de dano conforme sua Classe de Dimensão, entretanto podem variar os danos conforme o tipo de material que são fabricadas, detalhes e acabamentos. Por isso, novos suplementos podem detalhar melhor outras versões, assim como o próprio mestre poderá criar suas próprias versões destas armas. **Todas recebem em seu dano o Bônus de Força (BF) do usuário, sendo ½ BF para DB, BF inteiro para DA e 2x o BF para DC.** Também é mencionado modificadores para Esquiva e Bloqueio, mas os detalhes podem ser melhor vistos no Anexo 1: Tabelas Auxiliares.

Clava/Porrete de Madeira

Um pedaço de madeira mais grosso e ajustado com confecções bem simples e artesanais para ser usado como arma, um tipo de tacape. Algumas versões possuem tecido na empunhadura para amenizar o uso contínuo atritando na mão. Também existem versões para uso em duas mãos, neste caso, seguem regra normal.

Classe de Dimensão: M	Durabilidade: 3
Peso: em média 1 kg	IP: 1/0
Alcance: 1Q	Mod. Iniciativa: 0
Objeto aerodinâmico? Não	Modificador de Agilidade: 0
Variações de Confecção: existem versões com pregos ou mesmo pontas de madeiras ou restos de metais pontiagudos.	FI: 3
Própria para duas mãos? Algumas sim	Dano: Contundente
Modificador de Esquiva/Bloqueio: -10% / 0	1D6 DB / 1D10 DA / 2D6 DC

Clava Pesada de Madeira

Um tipo de clava usando um formato pouco maior, embora bem mais grossa, muitas vezes preparada artesanalmente com aros de metal e empunhadura para melhor pegada e estrutura.

Classe de Dimensão: M	Durabilidade: 3
Peso: em média 2,5 kg	IP: 2/0
Alcance: 1Q	Mod. Iniciativa: -1
Objeto aerodinâmico? Não	Modificador de Agilidade: -1
Variações de Confecção: existem versões com pregos ou mesmo pontas de madeiras ou restos de metais pontiagudos.	FI: 4
Própria para duas mãos? Sim	Dano: Contundente
Modificador de Esquiva/Bloqueio: 1 nível / -10%	1D6+2 DB / 1D10+3 DA / 2D6+4 DC

Canivete

Arma da modernidade com pequena lâmina que pode ser desacoplada de uma proteção (madeira ou metal). De fácil portabilidade e facilmente escondida.

Classe de Dimensão: **PP**

Peso: **em média 0,1 kg**

Alcance: **Mesmo Q**

Objeto aerodinâmico? **Sim**

Variações de Confeção: **Acabamentos da guarda em madeira e/ou metal.**

Própria para duas mãos? **Não**

Modificador de Esquiva/Bloqueio: **0 / 0**

Durabilidade: **6 (Lâmina)**

IP: **4/2**

Mod. Iniciativa: **0**

Modificador de Agilidade: **0**

FI: **0**

Dano: **Cortante**

1D6-3 DB / 1D10-4 DA / 2D6-5 DC

Faca de Cozinha

Faca comum nas cozinhas de qualquer época, com uma lâmina de até 6cm.

Classe de Dimensão: **PP**

Peso: **em média 0,15 kg**

Alcance: **Mesmo Q**

Objeto aerodinâmico? **Sim**

Variações de Confeção: **Acabamentos da guarda em metal.**

Própria para duas mãos? **Não**

Modificador de Esquiva/Bloqueio: **0 / 0**

Durabilidade: **6 (Lâmina)**

IP: **4/2**

Mod. Iniciativa: **0**

Modificador de Agilidade: **0**

FI: **0**

Dano: **Cortante**

1D6-1 DB / 1D10-2 DA / 2D6-3 DC

Adaga de Arremesso

Pequenas lâminas com cabos trabalhados e usados normalmente para arremesso.

Classe de Dimensão: **PP**

Peso: **em média 0,15 kg**

Alcance: **Mesmo Q**

Objeto aerodinâmico? **Sim**

Variações de Confeção: **Acabamentos da guarda em metal.**

Própria para duas mãos? **Não**

Modificador de Esquiva/Bloqueio: **1 nível / 1 nível (arremessada, senão 0/0)**

Durabilidade: **6 (Lâmina)**

IP: **8/3**

Mod. Iniciativa: **0**

Modificador de Agilidade: **0**

FI: **0**

Dano: **Cortante**

1D6 DB / 1D10 DA / 2D6 DC

Punhal/Adaga

Facas de lâminas curtas, embora maiores que 6cm. Possuem empunhadura e guarda. Podem ser usadas como armas de ataque. Têm vários derivados de acabamentos e confecção.

Classe de Dimensão: P	Durabilidade: 6 (Lâmina)
Peso: em média 0,3 kg	IP: 10/4
Alcance: 1Q	Mod. Iniciativa: 0
Objeto aerodinâmico? Sim	Modificador de Agilidade: 0
Variações de Confecção: possuí variedade de acabamentos; na maioria ornamentais.	FI: 2
Própria para duas mãos? Não	Dano: Cortante
Modificador de Esquiva/Bloqueio: -10% / 0	1D10 DB / 2D6 DA / 2D10 DC

Facão

Confeccionado em variados formatos: lâminas retas ou curvas (entre 35 e 50cm), empunhaduras retas ou com pegada anatômica etc. Basicamente são lâminas com foco no alto rendimento do fio, muito usada em matas para abrir caminho na vegetação.

Classe de Dimensão: M	Durabilidade: 6 (Lâmina)
Peso: em média 0,5 kg	IP: 12/8
Alcance: 1Q	Mod. Iniciativa: -1
Objeto aerodinâmico? Não	Modificador de Agilidade: 0
Variações de Confecção: formatos diversos de lâminas e cabos.	FI: 4
Própria para duas mãos? Não	Dano: Cortante
Modificador de Esquiva/Bloqueio: -10% / 0	2D6 DB / 2D10 DA / 3D10 DC

Espada Curta ou Gládio

Espada com lâmina de dois gumes e mais ou menos 60 cm, mais larga na extremidade. Possui melhor qualidade na perfuração do que no corte.

Classe de Dimensão: M	Durabilidade: 7 (Lâmina)
Peso: entre 0,6 e 1 kg	IP: 20/10
Alcance: 1Q	Mod. Iniciativa: -1
Objeto aerodinâmico? Não	Modificador de Agilidade: 0
Variações de Confecção: possuí diversas, na lâmina, cabo e empunhadura.	FI: 4
Própria para duas mãos? Não	Dano: Cortante
Modificador de Esquiva/Bloqueio: -10% / 0	2D6 DB / 2D10 DA / 3D10 DC (perfurando +1 DB / +2 DA / +3 DC)

Espada Longa (ou Larga)

A espada de lâmina larga ou espada longa era uma das maiores espadas medievais ocidentais, tendo uma lâmina, em média, de 90cm.

Classe de Dimensão: G	Durabilidade: 8 (Lâmina)
Peso: entre 1 e 1,5 kg	IP: 24/12
Alcance: 1Q	Mod. Iniciativa: -2
Objeto aerodinâmico? Não	Modificador de Agilidade: -2
Variações de Confeção: possuí diversas, na lâmina, cabo e empunhadura.	FI: 6
Própria para duas mãos? Sim	Dano: Cortante
Modificador de Esquiva/Bloqueio: 1 nível / -10%	2D10 DB / 3D10 DA / 4D10 DC (1 mão)
	4D10 DB / 5D10 DA / 6D10 DC (2 mãos)

Espada Bastarda (ou Espada de Mão e Meia)

Tendo tamanho intermediário e sendo balanceada para poder ser usada com a espada em uma mão e o escudo em outra mão. Sua lâmina tem pouco mais que 90cm.

Classe de Dimensão: G	Durabilidade: 7 (Lâmina)
Peso: entre 1 e 1,4 kg	IP: 22/11
Alcance: 1Q	Mod. Iniciativa: -3
Objeto aerodinâmico? Não	Modificador de Agilidade: -2
Variações de Confeção: possuí alterações no cabo e empunhadura.	FI: 6
Própria para duas mãos? Não	Dano: Cortante
	2D10+2 DB / 3D10+3 DA / 4D10+4 DC

Espada Montante (ou Claimore)

Espada pesada que precisa ser manejada com ambas as mãos, produzindo golpes extremamente poderosos. Tem cabo longo (por volta de 30cm) e em forma de cruz, com lâmina de 1 metro.

Classe de Dimensão: XG	Durabilidade: 6 (Lâmina)
Peso: entre 1,2 e 2,5 kg	IP: 28/15
Alcance: 1Q	Mod. Iniciativa: -4
Objeto aerodinâmico? Não	Modificador de Agilidade: -5
Variações de Confeção: possuí diversas, na lâmina, cabo e empunhadura.	FI: 10
Própria para duas mãos? Sim	Dano: Cortante
Modificador de Esquiva/Bloqueio: -30% / 1 nível	4D10+2 DB / 5D10+3 DA / 6D10+4 DC
	OBS.: se usada com 1 mão, reduza 2 graus de dano , e como não foi feita para o uso desta forma, aumenta a dificuldade da sua Perícia em 2 níveis

Katana

Espada de origem oriental com lâmina espessa e longa, de aproximadamente 70 cm de comprimento, ligeiramente curva. Tem fio de corte em somente um dos lados, ponta em forma de cunha com grande poder de perfuração e guarda que pode ter formato redondo ou quadrado.

Classe de Dimensão: G	Durabilidade: 4/6 (Lâmina)
Peso: entre 1,1 e 1,3 kg	IP: 20/10
Alcance: 1Q	Mod. Iniciativa: -1
Objeto aerodinâmico? Não	Modificador de Agilidade: 0
Variações de Confeção: possuí diversas, na lâmina, cabo e empunhadura.	FI: 6
Própria para duas mãos? Sim	Dano: Cortante
Modificador de Esquiva/Bloqueio: 1 nível / -10%	2D10 DB / 3D10 DA / 4D10 DC (1 mão)
	4D10 DB / 5D10 DA / 6D10 DC (2 mãos)

Machadinha

É um tipo de machado de uma lâmina curva que, embora tenha poder de dano menor que um machado, sua estrutura reduzida lhe concede maior agilidade no movimento e durabilidade.

Classe de Dimensão: M	Durabilidade: 4/5 (Lâmina)
Peso: entre 0,6 e 0,9 kg	IP: 8/4
Alcance: 1Q	Mod. Iniciativa: -1
Objeto aerodinâmico? Não	Modificador de Agilidade: 0
Variações de Confeção: normalmente possui variações na empunhadura, cabo e até na lâmina, incluindo ponteiras de metal.	FI: 4
Própria para duas mãos? Não	Dano: Cortante
Modificador de Esquiva/Bloqueio: -10% / 0	2D6 DB / 2D10 DA / 3D10 DC

Machadinha de Arremesso

Muito parecida com a machadinha tradicional, mas sua estrutura proporciona melhor desenvoltura quando arremessada. Pode até ser usada para combate corpo a corpo, mas sua eficácia é um pouco menor neste aspecto. Tem versões toda de metal e mesclada com cabos de madeira.

Classe de Dimensão: M	Durabilidade: 4/5 (Lâmina)
Peso: entre 0,4 e 0,6 kg	IP: 6/3
Alcance: 1Q	Mod. Iniciativa: 0
Objeto aerodinâmico? Sim	Modificador de Agilidade: 0
Variações de Confeção: normalmente possui variações na empunhadura, cabo e até na lâmina, incluindo ponteiras de metal.	FI: 4
Própria para duas mãos? Não	Dano: Cortante
Modificador de Esquiva/Bloqueio: 1 nível / 1 nível (no arremesso)	2D6-1 DB / 2D10-2 DA / 3D10-3 DC
	(quando arremessada, os redutores negativos de dano devem ser desconsiderados)

Machado

Haste longa com uma lâmina curva de um lado, tendo algumas versões com ponta de metal no lado oposto. Este formato permite uma transferência de energia grande durante o movimento de ataque, gerando um grande impacto e dano.

Classe de Dimensão: G	Durabilidade: 4/6 (Lâmina)
Peso: em média 7 kg	IP: 10/5
Alcance: 1Q	Mod. Iniciativa: -4
Objeto aerodinâmico? Não	Modificador de Agilidade: -3
Variações de Confeção: normalmente possui variações na empunhadura, cabo e até na lâmina, incluindo ponteiros de metal.	FI: 9
Própria para duas mãos? Sim	Dano: Cortante
Modificador de Esquiva/Bloqueio: 1 nível / -10%	2D6 DB / 2D10 DA / 3D10 DC (1 mão)
	3D10 DB / 4D10 DA / 5D10 DC (2 mãos)

Machado de Arremesso

Muito parecida com a machadinha tradicional, mas sua estrutura proporciona melhor desenvoltura quando arremessada. Pode até ser usada para combate corpo a corpo, mas sua eficácia é um pouco menor neste aspecto. Tem versões toda de metal e mesclada com cabos de madeira.

Classe de Dimensão: M	Durabilidade: 4/6 (Lâmina)
Peso: entre 1,6 e 2,5 kg	IP: 9/4
Alcance: 1Q	Mod. Iniciativa: 0
Objeto aerodinâmico? Sim	Modificador de Agilidade: 0
Variações de Confeção: normalmente possui variações na empunhadura, cabo e até na lâmina, incluindo ponteiros de metal.	FI: 4
Própria para duas mãos? Não	Dano: Cortante
Modificador de Esquiva/Bloqueio: -30% / -30%	2D6+1 DB / 2D10+2 DA / 3D10+3 DC
	(quando arremessada, +1 aos danos)

Machado de Batalha

Similar ao machado, mas sua lâmina é bem maior e estruturada com uma base de metal traseira (algumas versões com ponteiros grandes e largos) que aumenta o peso e consequentemente o impacto e o dano ao manejá-lo.

Classe de Dimensão: G	Durabilidade: 4/7 (Lâmina)
Peso: em média 12 kg	IP: 24/12
Alcance: 1Q	Mod. Iniciativa: -5
Objeto aerodinâmico? Não	Modificador de Agilidade: -3
Variações de Confeção: normalmente possui variações na empunhadura, cabo e até na lâmina, incluindo ponteiros de metal.	FI: 12
Própria para duas mãos? Sim	Dano: Cortante
Modificador de Esquiva/Bloqueio: 1 nível / -10%	2D10 DB / 3D10 DA / 4D10 DC (1 mão)
	4D10 DB / 5D10 DA / 6D10 DC (2 mãos)
	(ponteira) 2D10 DB / 3D10 DA / 4D10 DC
	(martelo / dano contundente) 2D10 DB / 3D10 DA / 4D10 DC

Machado Pesado de Batalha

Também similar ao Machado de Batalha, mas possui uma grande lâmina de ambos os lados e uma ponteira na parte superior frontal. Versões possíveis com hastes de madeira ou metal.

Classe de Dimensão: G	Durabilidade: 5/8 (Lâmina)
Peso: em média 18 kg	IP: 26/13
Alcance: 1Q	Mod. Iniciativa: -6
Objeto aerodinâmico? Não	Modificador de Agilidade: -4
Variações de Confeção: normalmente possui variações na empunhadura e cabo.	FI: 15
Própria para duas mãos? Sim	Dano: Cortante
Modificador de Esquiva/Bloqueio: -30% / 1 nível	3D10 DB / 4D10 DA / 5D10 DC (1 mão)
	5D10 DB / 6D10 DA / 7D10 DC (2 mãos)
	(ponteira do topo) 2D6 DB / 2D10 DA / 3D10 DC

Bastão

Uma grande haste normalmente feita de madeira, mas tem versões com partes metálicas nas pontas ou modernas versões feitas completamente de metal.

Classe de Dimensão: XG	IP: 6/3
Peso: entre 1 e 1,5kg	Mod. Iniciativa: -1
Alcance: 1Q (ou 2Q se usado pela ponta)	Modificador de Agilidade: 0
Objeto aerodinâmico? Não	FI: 10
Variações de Confeção: variações incluem partes metálicas ou mesmo totalmente metalizada (versões modernas podem reduzir ou estender seu tamanho para melhor portabilidade quando fora de uso.	Dano: Contundente
	(madeira) 2D10-4 DB / 3D10-5 DA / 4D10-6 DC
	(ponta de metal) 2D10-1 DB / 3D10-2 DA / 4D10-3 DC
	(metal) 3D10 DB / 4D10 DA / 5D10 DC
Própria para duas mãos? Sim	OBS.: como é arma específica para duas mãos, usar com
Modificador de Esquiva/Bloqueio: -30% / 1 nível	1 tem aumento de 1 nível de dificuldade e redução de 2
Durabilidade: 4	graus de dano.

Lança

Consiste em uma haste (vara de aproximadamente 2m) de madeira com uma ponta afiada de metal. A lança pode ser manejada com uma ou duas mãos para cortar, estocar ou arremessar.

Classe de Dimensão: XG	Durabilidade: (parte de madeira) 3
Peso: (madeira) em média 1,5 kg	(parte de metal) 6
(toda de metal) em média 2,5 kg	IP: 6/3 (madeira) e 16/8 (metal)
Alcance: 2Q	Mod. Iniciativa: -2
Objeto aerodinâmico? Sim	Modificador de Agilidade: -1
Variações de Confeção: variações na ponta da lâmina podem ocorrer, embora não costuma fazerem impacto no dano.	FI: 10
Própria para duas mãos? Sim	Dano: Cortante
Modificador de Esquiva/Bloqueio: -30% / 1 nível	1D10+1 DB / 2D6+2 DA / 2D10+3 DC (1 mão)
	3D10+1 DB / 4D10+2 DA / 5D10+3 DC (2 mãos)

Alabarda

Variação da lança com a sua ponta terminada em uma lâmina, tendo de um lado uma meia lâmina (similar ao machado) e do outro uma ponteira. Existem variações de formatos na lâmina.

Classe de Dimensão: **XG**

Peso: **(madeira) em média 2,8 kg**

(toda de metal) em média 2,8 kg

Alcance: **20**

Objeto aerodinâmico? **Não**

Variações de Confeção: **variações na lâmina, com formatos diferenciados.**

Própria para duas mãos? **Sim**

Modificador de Esquiva/Bloqueio: **-30% / 1 nível**

Durabilidade: **(parte de madeira) 4**

(parte de metal) 6

IP: **6/3 (madeira) e 18/9 (metal)**

Mod. Iniciativa: **-3**

Modificador de Agilidade: **-2**

FI: **10**

Dano: **Cortante**

2D10 DB / 3D10 DA / 4D10 DC (1 mão)

4D10 DB / 5D10 DA / 6D10 DC (2 mãos)

1D10+1 DB / 2D6+2 DA / 2D10+3 DC (ponta)

1D10-1 DB / 2D6-2 DA / 2D10-3 DC (ponteira)

ARMAS BRANCAS DE DISPARO

Nesta parte serão apresentados alguns exemplos de Armas Brancas que disparam projéteis. Com exceção da Besta, todas as Armas Brancas recebem em seu dano o Bônus de Força (BF) do usuário, sendo ½ BF para DB, BF inteiro para DA e 2x o BF para DC.

Arco Simples

O arco é um segmento de madeira curvado e relativamente flexível com duas extremidades unidas por uma corda. Nesta é apoiada a parte de trás de um projétil em forma de haste que tem uma ponta perfurante (flecha). Uma vez tensionada a corda para trás, o arco é flexionado e, ao soltar, a força de tensão impulsiona e dispara a flecha. Só pode ser usada com 2 mãos.

Classe de Dimensão: GG	Durabilidade: 2
Peso: em média 1,5 kg	IP: 2/0
Alcance: 100m	Mod. Iniciativa: -1
Objeto aerodinâmico? Sim (a flecha)	Modificador de Agilidade: 0
Variações de Confeção: quase não existem variações no arco, sendo as variáveis na flecha e respectiva ponta.	FI: 8
Própria para duas mãos? Sim	Dano: Cortante
Modificador de Esquiva/Bloqueio: 2 níveis / 2 níveis	(Flecha de madeira) 2D6 DB/2D10 DA/3D10 DC
	(Flecha metálica): 2D10 DB/3D10 DA/4D10 DC

Arco Composto Moderno

Também chamado de arco de polias, é um arco moderno que utiliza sistemas de alavancas, cabos, polia ou roldanas, para minimizar os esforços do arqueiro na puxada e proporcionar facilidade no tiro. Só pode ser usada com 2 mãos.

Classe de Dimensão: GG	Durabilidade: 3
Peso: em média 1,5 kg	IP: 3/1
Alcance: 400m	Mod. Iniciativa: -1
Objeto aerodinâmico? Sim (a flecha)	Modificador de Agilidade: 0
Variações de Confeção: apenas acessórios.	FI: 8
Própria para duas mãos? Sim	Dano: Cortante
Modificador de Esquiva/Bloqueio: 3 níveis / 3 níveis	(Flecha de fibra de carbono com ponta metálica) 3D10 DB / 4D10 DA/5D10 DC

Besta Moderna

Chamada também de Balestra, é uma arma com aspecto semelhante ao de uma espingarda, com um arco adaptado a uma das extremidades de uma haste e acionado por um gatilho, o qual projeta virotes - dardos similares a flechas, porém mais curtos. Só pode ser usada com 2 mãos (para recarga manual), embora pode ser disparado apenas com 1 das mãos.

Classe de Dimensão: GG	Durabilidade: 5
Peso: em média 1,5 kg	IP: 4/2
Alcance: 30m	Mod. Iniciativa: -1
Objeto aerodinâmico? Sim (a flecha)	Modificador de Agilidade: 0
Variações de Confeção: apenas acessórios.	FI: 8
Própria para duas mãos? Sim	Dano: Cortante
Modificador de Esquiva/Bloqueio: 2 níveis / 2 níveis	(Virote) 3D10-2 DB/4D10-3 DA/5D10-4 DC

ARMAS BRANCAS IMPROVISADAS

Aqui são apresentados alguns exemplos de objetos do dia a dia que poderiam ser improvisados e usados como armas. Alguns deles, obviamente, possíveis mediante ambientações com personagens de força sobre-humana. **Todas recebem em seu dano o Bônus de Força (BF) do usuário, sendo ½ BF para DB, BF inteiro para DA e 2x o BF para DC.**

OBS.: veículos possuem combustível que pode acarretar em explosão quando o veículo sofre grande deformação gerando atrito e faísca sobre este líquido inflamável. Devido a isso, **quando o objeto causar Dano Aprimorado, existe 30% de chance (rolado pelo Mestre) de acarretar em explosão**, enquanto que **um Sucesso Crítico esta chance aumente consideravelmente para 60%** (além dos fatores do Dado de Fatalidade). **Por causa disso, abaixo do dano do ataque, ao usar o veículo como uma "arma" de ataque, tem indicação de dano por explosão que só será aplicada nestes casos.** Explosão não utiliza o valor de BF. A explosão também segue mesmas regras dos explosivos, que são indicados mais adiante, de forma que possui FI próprio e o fator Pulso.

Pedaço de Pau

Um pedaço de pau oriundo de um galho ou perna de um móvel de madeira.

Classe de Dimensão: **M**

Peso: **em média 0,2 kg**

Alcance: **1Q**

Objeto aerodinâmico? **Não**

Variações de Confeção: **-**

Própria para duas mãos? **-**

Modificador de Esquiva/Bloqueio: **0 / 0**

Durabilidade: **2**

IP: **0/0**

Mod. Iniciativa: **0**

Modificador de Agilidade: **0**

FI: **2**

Dano: **Contundente**

1D6-3 DB / 1D10-4 DA / 2D6-5 DC

Cano de Ferro

Um pedaço de cano fino, comum nas encanações de residenciais.

Classe de Dimensão: **M**

Peso: **em média 0,4 kg**

Alcance: **1Q**

Objeto aerodinâmico? **Não**

Variações de Confeção: **-**

Própria para duas mãos? **-**

Modificador de Esquiva/Bloqueio: **0 / 0**

Durabilidade: **4**

IP: **2/2/3/1**

Mod. Iniciativa: **0**

Modificador de Agilidade: **0**

FI: **4**

Dano: **Contundente**

1D6 DB / 1D10 DA / 2D6 DC

Pedra

Um pedaço de pedra que pode ser encontrado no campo, a estrada ou até em algumas ruas.

Classe de Dimensão: **PP**

Peso: **em média 0,05 kg**

Alcance: **Mesmo Q**

Objeto aerodinâmico? **Não**

Variações de Confeção: **-**

Própria para duas mãos? **-**

Modificador de Esquiva/Bloqueio: **-10% / -10% (no arremesso)**

Durabilidade: **7**

IP: **1/0**

Mod. Iniciativa: **0**

Modificador de Agilidade: **0**

FI: **0**

Dano: **Contundente**

1D6-2 DB / 1D10-3 DA / 2D6-4 DC

Vassoura

Uma vassoura comum com cabo de madeira.

Classe de Dimensão: **M**

Peso: **em média 0,15 kg**

Alcance: **1Q**

Objeto aerodinâmico? **Não**

Variações de Confeção: **-**

Própria para duas mãos? **-**

Modificador de Esquiva/Bloqueio: **-10% / 0**

Durabilidade: **3**

IP: **0/0**

Mod. Iniciativa: **-1**

Modificador de Agilidade: **-1**

FI: **2**

Dano: **Contundente**

1D6-3 DB / 1D10-4 DA / 2D6-5 DC

(com duas mãos apenas retira 2 pontos do valor negativo)

Porta

Uma porta comum de aproximadamente 2,10m.

Classe de Dimensão: **XG**

Peso: **em média 21 kg**

Alcance: **2Q**

Objeto aerodinâmico? **Não**

Variações de Confeção: **Madeira ou metal.**

Própria para duas mãos? **-**

Modificador de Esquiva/Bloqueio: **2 níveis / 1 nível**

Durabilidade: **3 (madeira) e 5 (metal)**

IP: **1/0**

Mod. Iniciativa: **-4**

Modificador de Agilidade: **-2**

FI: **10**

Dano: **Contundente**

2D10-2 DB / 3D10-3 DA / 4D10-4 DC (madeira)

2D10 DB / 3D10 DA / 4D10 DC (metal)

(danos com 2 mãos)

Árvore

Uma árvore comum entre 2,5 e 4m de altura.

Classe de Dimensão: **XXG**

Peso: **em média 1.000 kg**

Alcance: **3Q**

Objeto aerodinâmico? **Não**

Variações de Confeção: **-**

Própria para duas mãos? **-**

Modificador de Esquiva/Bloqueio: **3 níveis / 2 níveis**

Durabilidade: **4**

IP: **3/2/2/0**

Mod. Iniciativa: **-6**

Modificador de Agilidade: **-4**

FI: **15**

Dano: **Contundente**

4D10-2 DB / 5D10-3 DA / 6D10-4 DC (dano com 2 mãos)

Poste de Metal

Um poste de rua moderna com altura entre 2,5 e 4m.

Classe de Dimensão: **XXG**

Peso: **variam de 1.130 kg até 1.920 kg**

Alcance: **3Q**

Objeto aerodinâmico? **Não**

Variações de Confecção: **-**

Própria para duas mãos? **-**

Modificador de Esquiva/Bloqueio: **3 níveis / 2 níveis**

Durabilidade: **6**

IP: **5/2**

Mod. Iniciativa: **-6**

Modificador de Agilidade: **-4**

FI: **15**

Dano: **Contundente**

5D10-1 DB / 6D10-2 DA / 7D10-3 DC (dano com 2 mãos)

Moto

Uma moto comum da época moderna.

Classe de Dimensão: **XG**

Peso: **variam de 115 kg até 130 kg**

Alcance: **2Q**

Objeto aerodinâmico? **Não**

Variações de Confecção: **varia conforme modelo da moto (sem impacto no dano)**

Própria para duas mãos? **-**

Modificador de Esquiva/Bloqueio: **3 níveis / 2 níveis**

Durabilidade/Resistência: **5**

IP: **4/2**

Mod. Iniciativa: **-5**

Modificador de Agilidade: **-3**

FI: **12**

Dano: **Contundente**

3D10 DB / 4D10 DA / 5D10 DC

(dano com 2 mãos)

Explosão com FI 20, Pulso 1/1 e

dano de 1D10 DB / 2D6 DA / 2D10 DC

Carro (esportivo)

Um carro comum da época moderna e de porte pequeno ou médio.

Classe de Dimensão: **XXG**

Peso: **variam de 900 kg até 1.200 kg**

Alcance: **3Q**

Objeto aerodinâmico? **Não**

Variações de Confecção: **varia conforme modelo do carro (sem impacto no dano)**

Própria para duas mãos? **-**

Modificador de Esquiva/Bloqueio: **4 níveis / 3 níveis**

Durabilidade/Resistência: **5**

IP: **6/3**

Mod. Iniciativa: **-6**

Modificador de Agilidade: **-4**

FI: **15**

Dano: **Contundente**

5D10 DB / 6D10 DA / 7D10 DC

(dano com 2 mãos)

Explosão com FI 30, Pulso 1/1 e

dano de 2D6 DB / 2D10 DA / 3D10 DC

Carro (grande)

Um carro comum da época moderna e de porte grande (SUV, por exemplo).

Classe de Dimensão: XXG	IP: 6/3
Peso: variam de 1.300 kg até 2.000 kg	Mod. Iniciativa: -7
Alcance: 4Q	Modificador de Agilidade: -4
Objeto aerodinâmico? Não	FI: 17
Variações de Confeção: varia conforme modelo do carro (sem impacto no dano)	Dano: Contundente 5D10+3 DB / 6D10+4 DA / 7D10+5 DC
Própria para duas mãos? –	(dano com 2 mãos)
Modificador de Esquiva/Bloqueio: 5 níveis / 4 níveis	Explosão com FI 30, Pulso 1/1 e
Durabilidade/Resistência: 5	dano de 2D6+1 DB / 2D10+2 DA / 3D10+3 DC

Caminhão

Um caminhão leve com sua respectiva caçamba.

Classe de Dimensão: Colossal	IP: 8/4
Peso: em média 20.000 kg	Mod. Iniciativa: -7
Alcance: 8Q	Modificador de Agilidade: -4
Objeto aerodinâmico? Não	FI: 25
Variações de Confeção: varia conforme modelo do caminhão (sem impacto no dano)	Dano: Contundente 10D10-1 DB / 11D10-2 DA / 12D10-3 DC
Própria para duas mãos? –	(dano com 2 mãos)
Modificador de Esquiva/Bloqueio: 7 níveis / 6 níveis	Explosão com FI 40, Pulso 2/1 e
Durabilidade/Resistência: 6	dano de 3D10 DB / 4D10 DA / 5D10 DC

Ônibus (Urbano)

Ônibus urbano comum.

Classe de Dimensão: Colossal	Durabilidade/Resistência: 5
Peso: em média 10.000 kg	IP: 6/3
Alcance: 8Q	Mod. Iniciativa: -7
Objeto aerodinâmico? Não	Modificador de Agilidade: -4
Variações de Confeção: varia conforme modelo (sem impacto no dano)	FI: 25
Própria para duas mãos? –	Dano: Contundente 10D10-3 DB / 11D10-4 DA / 12D10-5 DC (dano com 2 mãos)
Modificador de Esquiva/Bloqueio: 7 níveis / 6 níveis	Explosão com FI 30, Pulso 2/1 e dano de 2D10 DB / 3D10 DA / 4D10 DC

ARMAS DE FOGO

No caso das Armas de Fogo, iremos apresentar de maneira bem simples e genérica, principalmente em questão de dano, facilitando assim todo o processo, entretanto, futuros suplementos podem vir apresentar mais detalhadamente cada arma e suas peculiaridades. Versões mais avançadas, em ambientações de alta tecnologia podem ter variações mais potentes com munições especiais não descritas aqui, assim como novos suplementos com estas descrições. Também são apresentados alguns outros elementos fundamentais para a descrição das Armas de Fogo, como: Tipo, Portabilidade, CDT (Cadência de Tiro), Recuo e Munição. Nas Armas de Fogo **não** existe dano de Bônus de Força (BF) para estas armas. Algumas munições diferenciadas podem causar maiores danos e maior alcance e não estão detalhadas aqui (isto será melhor explicado em novos suplementos).

Armas de alta tecnologia com munições especiais já foram mencionadas em Regras Avançadas sua forma de ampliação do dano da arma, não sendo necessário replicá-las aqui (exemplo: laser, plasma e plasma concentrado).

OBS.: uma Arma de Fogo já apontada para um alvo, não deve ter seu modificador de iniciativa aplicado neste caso!

Revólver Leve

Grupo de revólveres de capacidade menor de dano.	
Classe de Dimensão: P	Durabilidade: 6
Portabilidade: De Porte	IP: 4/2
Peso: em média 450 g (carregada)	Mod. Iniciativa: -1
Munição: 6 balas (Tambor)	Modificador de Agilidade: 0
CDT: Manual (1)	Tempo de Recarga: 1 turno por bala
Recuo: Recuo Suave (+5)	FI: 5
Alcance: 20m	Dano: Balístico
	1D6 DB / 1D10 DA / 2D6 DC

Revólver Médio

Grupo de revólveres de capacidade mediana de dano.	
Classe de Dimensão: P	Durabilidade: 6
Portabilidade: De Porte	IP: 4/2
Peso: em média 800 g (carregada)	Mod. Iniciativa: -2
Munição: 6 balas (Tambor)	Modificador de Agilidade: 0
CDT: Manual (1)	Tempo de Recarga: 1 turno por bala
Recuo: Recuo Suave (+5)	FI: 10
Alcance: 25m	Dano: Balístico
	1D10 DB / 2D6 DA / 2D10 DC

Revólver Pesado

Grupo de revólveres de maior capacidade de dano.

Classe de Dimensão: P	Durabilidade: 6
Portabilidade: De Porte	IP: 5/2
Peso: em média 1,2 kg (carregada)	Mod. Iniciativa: -3
Munição: 8 balas (Tambor)	Modificador de Agilidade: 0
CDT: Manual (1)	Tempo de Recarga: 1 turno por bala
Recuo: Recuo Médio (+10)	FI: 15
Alcance: 30m	Dano: Balístico
	2D6 DB / 2D10 DA / 3D10 DC

Pistola Leve

Grupo de pistolas de menor capacidade de dano.

Classe de Dimensão: P	Durabilidade: 5
Portabilidade: De Porte	IP: 4/2
Peso: em média 400 g (carregada)	Mod. Iniciativa: -1
Munição: 10 balas (Pente)	Modificador de Agilidade: 0
CDT: Semiautomática (1/3)	Tempo de Recarga: 1 turno por pente
Recuo: Recuo Suave (+5)	FI: 5
Alcance: 35m	Dano: Balístico
	1D10 DB / 2D6 DA / 2D10 DC

Pistola Média

Grupo de pistolas de capacidade mediana de dano.

Classe de Dimensão: P	Durabilidade: 5
Portabilidade: De Porte	IP: 4/2
Peso: em média 700 g (carregada)	Mod. Iniciativa: -2
Munição: 10 balas (Pente)	Modificador de Agilidade: 0
CDT: Semiautomática (1/3)	Tempo de Recarga: 1 turno por pente
Recuo: Recuo Suave (+5)	FI: 10
Alcance: 40m	Dano: Balístico
	2D6 DB / 2D10 DA / 3D10 DC

Pistola Pesada

Grupo de pistolas de capacidade alta de dano.

Classe de Dimensão: P	Durabilidade: 6
Portabilidade: De Porte	IP: 5/2
Peso: em média 1 kg (carregada)	Mod. Iniciativa: -3
Munição: 12 balas (Pente)	Modificador de Agilidade: 0
CDT: Semiautomática (1/3)	Tempo de Recarga: 1 turno por pente
Recuo: Recuo Médio (+10)	FI: 15
Alcance: 45m	Dano: Balístico
	2D10 DB / 3D10 DA / 4D10 DC

Pistola Muito Pesada

Grupo de pistolas com a maior capacidade de dano.

Classe de Dimensão: P	Durabilidade: 6
Portabilidade: De Porte	IP: 5/2
Peso: em média 1 kg (carregada)	Mod. Iniciativa: -4
Munição: 15 balas (Pente)	Modificador de Agilidade: 0
CDT: Semiautomática (1/3)	Tempo de Recarga: 1 turno por pente
Recuo: Recuo Médio (+10)	FI: 20
Alcance: 50m	Dano: Balístico
	3D10 DB / 4D10 DA / 5D10 DC

Submetralhadoras

Estão entre as pistolas e as metralhadoras. São pouco menos potentes por bala, mas rápidas e mais danosas por quantidade. Usada para distâncias curtas e médias.

Classe de Dimensão: P	Durabilidade: 5
Portabilidade: De Porte	IP: 4/2
Peso: em média 3,5 kg (carregada)	Mod. Iniciativa: -2
Munição: 20 balas (Pente)	Modificador de Agilidade: 0
CDT: Semiautomática/Automática (3/5)	Tempo de Recarga: 1 turno por pente
Recuo: Recuo Suave (+5)	FI: 10
Alcance: 200m	Dano: Balístico
	2D6 DB / 2D10 DA / 3D10 DC

Espingarda (Pump)

Armas de cano longo de curto alcance (embora maiores que uma pistola) e a pouca penetração de seus projéteis. Modelos de tiro único e recarga manual para novo disparo. Existem versões que não precisa ação manual para novo disparo.

Classe de Dimensão: G	Durabilidade: 5
Portabilidade: Portátil	IP: 4/2
Peso: em média 3 kg (carregada)	Mod. Iniciativa: -6
Munição: 8 balas	Modificador de Agilidade: 0
CDT: Manual (1) ou Semiautomática (3)	Tempo de Recarga: 1 turno por cada 4 balas
Recuo: Recuo Forte (+15)	FI: 20 (balim) / 30 (Balote)
Alcance: 15m (balim) ou 60m (balote)	Dano: Balístico
	2D10 DB / 3D10 DA / 4D10 DC

Espingarda (Cano Duplo)

Como a Bump, mas possui tiro duplo (dois canos).

Classe de Dimensão: G	Durabilidade: 5
Portabilidade: Portátil	IP: 4/2
Peso: em média 3 kg (carregada)	Mod. Iniciativa: -6
Munição: 10 balas	Modificador de Agilidade: 0
CDT: Mecânico (2) ou Semiautomática (4)	Tempo de Recarga: 1 turno por cada 4 balas
Recuo: Recuo Forte (+15)	FI: 20 (balim) / 30 (Balote)
Alcance: 15m (balim) ou 60m (balote)	Dano: Balístico
	2D10 DB / 3D10 DA / 4D10 DC

Escopeta (Pump)

Armas de fogo de cano longo com curto alcance, tendo desfragmentação de sua munição ao ser disparada, tem dano mais poderoso em curtas distâncias, mas ineficaz em distâncias maiores.

Classe de Dimensão: G	Durabilidade: 5
Portabilidade: Portátil	IP: 4/2
Peso: em média 4 kg (carregada)	Mod. Iniciativa: -6
Munição: 2 balas	Modificador de Agilidade: 0
CDT: Manual (1)	Tempo de Recarga: 1 turno por cada 2 balas
Recuo: Recuo Forte (+15)	FI: 30
Alcance: 10m	Dano: Balístico
	2D10+2 DB / 3D10+3 DA / 4D10+4 DC

Escopeta (Cano Duplo)

Como a Bump, mas possui tiro duplo (dois canos).

Classe de Dimensão: G	Durabilidade: 5
Portabilidade: Portátil	IP: 4/2
Peso: em média 4 kg (carregada)	Mod. Iniciativa: -6
Munição: 8 balas	Modificador de Agilidade: 0
CDT: Mecânico (2)	Tempo de Recarga: 1 turno por cada 2 balas
Recuo: Recuo Forte (+15)	FI: 30
Alcance: 10m	Dano: Balístico
	2D10+2 DB / 3D10+3 DA / 4D10+4 DC

Carabina de Assalto (Fuzil)

Tipo de Rifle com cano mais curto e munição de fuzil com potência menor. Mais comum em caças ou de forma esportiva.

Classe de Dimensão: G	Durabilidade: 5
Portabilidade: Portátil	IP: 4/2
Peso: em média 3 kg (carregada)	Mod. Iniciativa: -6
Munição: 15 balas	Modificador de Agilidade: 0
CDT: Manual (1) ou Semiautomática (1/3)	Tempo de Recarga: 1 turno por bala
Recuo: Recuo Forte (+15)	FI: 25
Alcance: 300m	Dano: Balístico
	2D10 DB / 3D10 DA / 4D10 DC

Fuzil de Assalto Médio

Fuzil Militar de tiro ao ombro e rápido. Tem tamanho intermediário entre um fuzil propriamente dito e uma carabina.

Classe de Dimensão: G	Durabilidade: 6
Portabilidade: Portátil	IP: 6/3
Peso: em média 4 kg (carregada)	Mod. Iniciativa: -6
Munição: 20 balas (pente)	Modificador de Agilidade: 0
CDT: Semiautomática (1/3)	Tempo de Recarga: 1 turno por pente
Recuo: Recuo Forte (+15)	FI: 25
Alcance: 400m	Dano: Balístico
	2D10+1 DB / 3D10+2 DA / 4D10+3 DC

Fuzil de Assalto Pesado

Como o médio, mas com maior potência e munição.

Classe de Dimensão: **G**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **em média 4 kg (carregada)**

Munição: **30 balas (pente)**

CDT: **Semiautomática (1/3)**

Recuo: **Recuo Forte (+15)**

Alcance: **500m**

Durabilidade: **6**

IP: **6/3**

Mod. Iniciativa: **-7**

Modificador de Agilidade: **0**

Tempo de Recarga: **1 turno por pente**

FI: **30**

Dano: **Balístico**

3D10 DB / 4D10 DA / 5D10 DC

Rifle de Precisão (leve)

Rifles mais potentes com uso apropriado para disparos à distância. Normalmente usados com apoios (bipés, por exemplo) por atiradores de elite (snipers).

Classe de Dimensão: **G**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **em média 4 kg (carregada)**

Munição: **20 balas**

CDT: **Manual (1) ou Semiautomática (1/3)**

Recuo: **Recuo Forte (+15)**

Alcance: **800m**

Durabilidade: **7**

IP: **6/3**

Mod. Iniciativa: **-6**

Modificador de Agilidade: **0**

Tempo de Recarga: **1 turno por bala**

FI: **30**

Dano: **Balístico**

3D10+1 DB / 4D10+2 DA / 5D10+3 DC

Rifle de Precisão (médio)

Maior potência e alcance com menor capacidade na munição.

Classe de Dimensão: **G**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **em média 4,5 kg (carregada)**

Munição: **10 balas**

CDT: **Manual (1) ou Semiautomática (1/3)**

Recuo: **Recuo Forte (+15)**

Alcance: **1.000m**

Durabilidade: **7**

IP: **7/3**

Mod. Iniciativa: **-7**

Modificador de Agilidade: **0**

Tempo de Recarga: **1 turno por bala**

FI: **35**

Dano: **Balístico**

4D10 DB / 5D10 DA / 6D10 DC

Rifle de Precisão (pesado)

Muito potente, com o maior alcance mas com pouca munição. Bem pesada.

Classe de Dimensão: **G**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **em média 5 kg (carregada)**

Munição: **5 balas**

CDT: **Manual (1) ou Semiautomática (1/3)**

Recuo: **Recuo Muito Forte (+20)**

Alcance: **1.500m**

Durabilidade: **8**

IP: **8/4**

Mod. Iniciativa: **-8**

Modificador de Agilidade: **0**

Tempo de Recarga: **1 turno por bala**

FI: **40**

Dano: **Balístico**

5D10 DB / 6D10 DA / 7D10 DC

Antimateriel Rifles (AMRs)

Arma usada para penetrar grande blindagem, com grande potência e podere de perfuração. Necessita de algum suporte para pessoas comuns atirarem (bipés, por exemplo).

Classe de Dimensão: **G**

Portabilidade: **Portátil ou Não-Portátil**

Peso: **em média 5 kg (carregada)**

Munição: **1 bala**

CDT: **Manual (1)**

Recuo: **Recuo Muito Forte (+20)**

Alcance: **1.800m**

Durabilidade: **8**

IP: **9/4**

Mod. Iniciativa: **-10**

Modificador de Agilidade: **0**

Tempo de Recarga: **1 turno por bala**

FI: **50**

Dano: **Balístico**

7D10+1 DB / 8D10+2 DA / 9D10+3 DC

Metralhadora (leve)

Armas de grande poder de fogo e com muitos disparos por segundo, além grande quantidade de munição na arma.

Classe de Dimensão: **G**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **em média 8 kg (carregada)**

Munição: **200 balas (cofre ou fita)**

CDT: **Automática (5)**

Recuo: **Recuo Forte (+15)**

Alcance: **300m**

Durabilidade: **7**

IP: **7/3**

Iniciativa: **-6**

Modificador de Agilidade: **0**

Tempo de Recarga: **2 turnos por troca**

FI: **30**

Dano: **Balístico**

3D10 DB / 4D10 DA / 5D10 DC

Metralhadora (média)

Como a versão padrão com mais potência.

Classe de Dimensão: G

Portabilidade: Não-Portátil

Peso: em média 9 kg (carregada)

Munição: 600 balas (cofre ou fita)

CDT: Automática (5/10)

Recuo: Recuo Forte (+15)

Alcance: 600m

Durabilidade: 7

IP: 8/4

Mod. Iniciativa: -8

Modificador de Agilidade: 0

Tempo de Recarga: 3 turnos por troca

FI: 35

Dano: Balístico

4D10 DB / 5D10 DA / 6D10 DC

Metralhadora (pesada)

Com a versão anterior, mas sendo muito mais pesada e potente.

Classe de Dimensão: G

Portabilidade: Não-Portátil

Peso: em média 10 kg (carregada)

Munição: 1.200 balas (cofre ou fita)

CDT: Automática (5/10)

Recuo: Recuo Muito Forte (+20)

Alcance: 1.000m

Durabilidade: 8

IP: 9/4

Mod. Iniciativa: -10

Modificador de Agilidade: 0

Tempo de Recarga: 4 turnos por troca

FI: 40

Dano: Balístico

5D10 DB / 6D10 DA / 7D10 DC

Lança Chamas

Existem diversos tipos de armas capazes de disparar jatos de chamas, desde médias pistolas a modelos do tamanho de um canhão. Seu combustível é de napalm.

Classe de Dimensão: G

Portabilidade: Não-Portátil

Peso: em média 25 kg (tanque cheio)

Munição: 30 disparos individuais (ou contínuo por até 2 minutos com tanque cheio)

CDT: 1 (possibilidade de dano contínuo)

Recuo: -

Alcance: 13m

Durabilidade: 6

IP: 2/1

Mod. Iniciativa: -8

Modificador de Agilidade: -2

Tempo de Recarga: 4 turnos por tanque

FI: 0

Dano: Destrutivo (fogo)

3D10+2 DB / 4D10+3 DA / 5D10+4 DC

ARMAS DE FOGO: EXPLOSIVOS

Este grupo de Armas de Fogo é tratado em separado devido suas características diferenciadas. Trata-se de materiais que ocasionam explosões, se enquadrando em Danos Destrutivos. Outro grande diferencial dos Explosivos é que, **normalmente, causam RIP (Redução de Índice de Proteção)**. Iremos abordar aqui Armas de Fogo do grupo de Artilharia, pois as mesmas possuem munição explosiva, tendo resultado similar. Assim como nas demais Armas de Fogo, iremos abordar neste livro de maneira genérica (futuros suplementos podem vir apresentar mais detalhes), tendo alguns modelos diversificado apenas por indicações do tipo: leves, moderados e pesados/mais potentes.

Neste grupo se enquadra uma nova característica chamada de Pulso, que nada mais é do que a área total de impacto e a proporção em que seu dano é reduzido conforme propagação da explosão – conforme já explicado em regras anteriores. Assim como nas demais Armas de Fogo **não** existe dano de Bônus de Força (BF).

Granada Ofensiva Leve

A granada tradicional, também chamada de granada de mão, é uma arma explosiva que pode ser arremessada à mão. Sua ativação ocorre quando um pino de contenção e controle é retirado e esta é arremessada, podendo existir modelos que explodem ao impacto ou após determinado tempo (3 a 6 segundos).

Classe de Dimensão: **P**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **em média 200 g**

Alcance: **conforme regras de Arremesso**

Pulso: **1/1**

Durabilidade: **5 (se danificada explode)**

IP: **2/0**

FI: **40**

RIP: **4**

Dano: **Destrutivo**

4D10 DB / 5D10 DA / 6D10 DC

Granada Ofensiva Média

Versão um pouco mais destrutiva das granadas de mão

Classe de Dimensão: **P**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **em média 400 g**

Alcance: **conforme regras de Arremesso**

Pulso: **2/1**

Durabilidade: **5 (se danificada explode)**

IP: **2/0**

FI: **45**

RIP: **5**

Dano: **Destrutivo**

5D10 DB / 6D10 DA / 7D10 DC

Granada Ofensiva Pesada

Versão mais destrutiva das granadas de mão

Classe de Dimensão: **P**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **em média entre 800 g e 1 kg**

Alcance: **conforme regras de Arremesso**

Pulso: **2/1**

Durabilidade: **5 (se danificada explode)**

IP: **2/0**

FI: **50**

RIP: **6**

Dano: **Destrutivo**

6D10 DB / 7D10 DA / 8D10 DC

Lança Granadas Leve

Arma de Fogo com munição a base de granadas. Utiliza-se de variações das granadas tradicionais, sendo usado para disparar em distância maiores que a mão humana comum poderia alcançar, embora sua trajetória seja melhor usada de forma curva devido a perda da força do disparo em longas distâncias.

Classe de Dimensão: **G**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **varia conforme modelo, entre 1 kg até 3 kg**

Munição: **6 granadas carregadas**

CDT: **1**

Recuo: **Recuo Suave (+5)**

Alcance: **150m**

Pulso: **varia conforme a granada usada (modelos de mão)**

Durabilidade: **5 (se danificada 20% de chance de afetar uma granada e ocasionar explosão de toda munição – considere dano acumulativo)**

IP: **4/2**

Mod. Iniciativa: **-**

Modificador de Agilidade: **-**

Tempo de Recarga: **1 rodada por granada**

FI: **varia conforme a granada usada (modelos de mão)**

RIP: **varia conforme a granada usada (modelos de mão)**

Dano: **Destrutivo**

Dano varia conforme a granada usada (modelos de mão)

Lança Granadas Pesado

Versão mais potente, com maior espaço para munição e distância alcançada por disparo.

Classe de Dimensão: **G**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **varia conforme modelo, entre 4 kg até 6 kg**

Munição: **10 granadas carregadas**

CDT: **semiautomática**

Recuo: **Recuo Suave (+5)**

Alcance: **400m**

Pulso: **varia conforme a granada usada (modelos de mão)**

Durabilidade: **6 (se danificada 20% de chance de afetar uma granada e ocasionar explosão de toda munição – considere dano acumulativo)**

IP: **4/2**

Mod. Iniciativa: **-**

Modificador de Agilidade: **-**

Tempo de Recarga: **1 rodada por granada**

FI: **varia conforme a granada usada (modelos de mão)**

RIP: **varia conforme a granada usada (modelos de mão)**

Dano: **Destrutivo**

Dano varia conforme a granada usada (modelos de mão)

Granada de Fragmentação (Leve)

A granada de fragmentação é um tipo granada que explode em muitos pedaços pequenos e afiados que podem causar ferimentos graves e cortantes. Da mesma forma que a granada tradicional, seu dispositivo é com a retirada do pino de contenção, podendo ser ativado em seguida por impacto ou tempo, conforme o modelo.

Classe de Dimensão: **P**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **em média 200 g**

Alcance: **conforme regras de Arremesso**

Pulso: **2/2**

Durabilidade: **5 (se danificada explode)**

IP: **2/0**

FI: **40**

RIP: **4**

Dano: **Cortante**

4D10 DB / 5D10 DA / 6D10 DC

Granada de Fragmentação (Média)

Versão mais forte e potente.

Classe de Dimensão: **P**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **em média 400 g**

Alcance: **conforme regras de Arremesso**

Pulso: **3/2**

Durabilidade: **5 (se danificada explode)**

IP: **2/0**

FI: **45**

RIP: **6**

Dano: **Cortante**

5D10 DB / 6D10 DA / 7D10 DC

Granada de Fragmentação (Pesada)

Versão ainda mais forte e potente.

Classe de Dimensão: **P**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **em média 800 g**

Alcance: **conforme regras de Arremesso**

Pulso: **4/2**

Durabilidade: **5 (se danificada explode)**

IP: **2/0**

FI: **50**

RIP: **8**

Dano: **Cortante**

6D10 DB / 7D10 DA / 8D10 DC

Granada de Atordoamento

A granada de atordoamento é um explosivo não letal usado para desorientar temporariamente os sentidos dos inimigos. Existem 3 tipos: as Granadas Sonoras, que emitem um altíssimo barulho, de mais de 170 decibéis (dB), sem causar danos permanentes; as Granadas de Ofuscação (também chamadas de Granadas de Luz ou Granadas Ofuscantes), que emitem um forte clarão de luz com o intuito de cegar temporariamente os adversários; e as Granadas Atordoantes que causam tanto efeito sonoro como luminoso - embora em uma proporção um pouco menor de brilho e som, mas ainda duplamente impactante contra os adversários.

Efeitos de **DANOS SONOROS** ocorrem quando o alvo tem ao menos a redução de 1 Nível de Estabilidade do seu PA. Sendo assim, deve fazer um teste de CON com aumento de 5 níveis de dificuldade, e seguir as indicações abaixo conforme o resultado de seu teste:

Falha Crítica (resultado 100) >> cai desacordado por 1D6 minutos, surdez por 24 horas (após isso fica ainda com aumento de 1 nível de dificuldade em testes de PER relacionados à Audição por até 24 horas) e deve fazer rolamento de Dado de Fatalidade;

Falha Crítica >> cai desacordado por 1D6-2 minutos (mínimo de 1 minuto) e surdez por 2D10 horas (após isso fica ainda com aumento de 1 nível de dificuldade em testes de PER relacionados à Audição por até 1D10 horas);

Falha >> fica atordoado por 1D6 rodadas e surdez por 2D10 minutos (após isso fica ainda com aumento de 1 nível de dificuldade em testes de PER relacionados à Audição por até 1D10 minutos);

Sucesso >> fica atordoado pela rodada atual até a próxima toda (perde qualquer turno de ação e ações de defesa têm aumento de 5 níveis de dificuldade durante este período) e tem aumento de 1 nível de dificuldade em testes de PER relacionados à Audição por até 2D10 minutos;

Sucesso Aprimorado >> perde seu turno de ação na rodada e tem aumento de 4 níveis de dificuldade em qualquer ação de defesa até seu próximo turno de ação na rodada seguinte, tem aumento de 1 nível de dificuldade em testes de PER relacionados à Audição por até 1D10 minutos;

Sucesso Crítico >> perde seu turno de ação na rodada e tem aumento de 1 nível de dificuldade em qualquer ação de defesa até seu próximo turno de ação na rodada seguinte, tem aumento de 1 nível de dificuldade em testes de PER relacionados à Audição por até 1D6 minutos.

Efeitos de **DANOS OFUSCANTES** não afetam nem PA e nem PV. **Alvos dentro da área principal ficam cegos por um período de tempo de 20 minutos, reduzido de 1/10 de seu Valor Final de CON** (basta eliminar o último valor numérico para facilitar o cálculo), sendo o **mínimo de 1 minuto afetado pela cegueira**. **A cada distância do ponto principal que o alvo estiver, referente ao Pulso (segundo valor), considere que o valor de 20 é reduzido em 1 ponto** e, a partir da primeira redução, se o valor de CON do alvo reduzir à zero os minutos, considere apenas aumento de 1 nível de dificuldade em teste de PER (relacionados à visão) por 1D6 minutos.

Granada Sonora (Leve)

Seu efeito sonoro causa desorientação temporária conforme explicado anteriormente. Após a retirada do pino de contenção, é ativada por impacto.

Classe de Dimensão: P

Portabilidade: Portátil

Peso: em média 200 g

Alcance: conforme regras de Arremesso

Pulso: 2/2

Durabilidade: 5 (se danificada explode)

IP: 2/0

Dano: Atordoante

2D10 DB / 3D10 DA / 4D10 DC

Granada Sonora (Moderada)

Versão um pouco mais potente.

Classe de Dimensão: P

Portabilidade: Portátil

Peso: em média 300 g

Alcance: conforme regras de Arremesso

Pulso: 3/2

Durabilidade: 5 (se danificada explode)

IP: 2/0

Dano: Atordoante

3D10 DB / 4D10 DA / 5D10 DC

Granada Sonora (Pesada)

Versão mais potente.

Classe de Dimensão: P

Portabilidade: Portátil

Peso: em média 600 g

Alcance: conforme regras de Arremesso

Pulso: 4/2

Durabilidade: 5 (se danificada explode)

IP: 2/0

Dano: Atordoante

4D10 DB / 5D10 DA / 6D10 DC

Granada Ofuscante

Granadas de Luz ou Granadas Ofuscantes, emitem um grande clarão capaz de cegar o alvo temporariamente (siga as regras explicadas anteriormente). Após a retirada do pino de contenção, é ativada por impacto.

Classe de Dimensão: P

Portabilidade: Portátil

Peso: em média 250 g

Alcance: conforme regras de Arremesso

Pulso: 6/2

Durabilidade: 5 (se danificada explode)

IP: 2/0

Granada de Atordoamento

Um mix que envolve um clarão de luz e efeito sonoro. Utilize ambas as regras já explicadas.

Classe de Dimensão: P

Portabilidade: Portátil

Peso: em média 500 g

Alcance: conforme regras de Arremesso

Pulso: 3/2

Durabilidade: 5 (se danificada explode)

IP: 2/0

Dano: Atordoante

3D10 DB / 4D10 DA / 5D10 DC

Granada de Fumaça

É uma granada que produz uma grande quantidade de fumaça para obscurecer a visão do inimigo. Em geral, as granadas de fumaça são projetadas para cobrir uma área de cerca de 4 a 9 metros quadrados (indicada nos quadros adiante), enquanto versões maiores (não portáteis) podem alcançar entre 20 a 30 metros quadrados (não será mencionado aqui).

Seu efeito **na área principal (primeiro valor de Pulso)** indica **área com visibilidade zero** para qualquer um dentro desta área e também para aqueles que de fora tentem ver algo dentro desta área. A cada distância indicada pelo segundo valor de Pulso, vai caindo gradativamente essa modificador conforme indicado abaixo:

Vultos >> permite ver vultos disformes, embora seres menores que 1m possam passar despercebido, assim como a maioria das armas ou objetos;

Formas >> pode definir de maneira não muito precisa os vultos de tudo e todos os objetos na área;

Embaçado >> pode identificar parcialmente tudo e todos os objetos sem definição (pessoas ou objetos parecidos podem ser facilmente confundidos – se necessário, teste PER com aumento de 6 níveis de dificuldade para definir alvos muito parecidos);

Visibilidade Reduzida >> apenas uma ou outra área pequena está escondida pela fumaça ou como uma das classificações anteriores – apenas áreas de até 30 ou 40 centímetros;

Visão Normal >> a partir deste ponto não há qualquer efeito visual negativo.

Granada de Fumaça (Leve)

Um modelo de granada de fumaça padrão (siga regras já explicadas anteriormente), no qual retira o pino de contenção e após 4 segundos solta fumaça.

Classe de Dimensão: P

Portabilidade: Portátil

Peso: em média 500 g

Alcance: conforme regras de Arremesso

Pulso: 2/1

Durabilidade: 4 (se danificada explode)

IP: 2/0

Granada de Fumaça (Forte)

Modelo mais potente com maior quantidade de fumaça para afetar maior área.

Classe de Dimensão: **P**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **em média 1 kg**

Alcance: **conforme regras de Arremesso**

Pulso: **4/1**

Durabilidade: **4 (se danificada explode)**

IP: **2/0**

Granada Incendiária

É uma arma que tem como objetivo causar incêndios em áreas específicas. Ela é composta por um invólucro metálico que contém um material inflamável, como fósforo branco ou napalm. Quando a granada é lançada, ela se rompe e espalha o material inflamável na área alvo. O material inflamável é então incendiado por uma carga explosiva no interior da granada. Suas versões menores podem cobrir entre 3 e 6 metros quadrados (o que é apresentado nos quadros adiante), enquanto as maiores (não portáteis) podem se estender entre 10 a 15 metros quadrados.

Assim como nas granadas padrões, seu dano inicial é reduzido em 1 grau a cada distância definida pelo seu segundo valor de Pulso. Entretanto, como é dano por fogo, segue as regras de dano contínuo até que o fogo se apague. Note que qualquer tipo de combustível no corpo do alvo mantém as chamas queimando por mais tempo.

Granada de Incendiária (Leve)

Granada explosiva que após a retirada do pino de contenção, é ativada por impacto, liberando o líquido incendiário junto com uma explosão de chamas.

Classe de Dimensão: **P**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **em média 500 g**

Alcance: **conforme regras de Arremesso**

Pulso: **1/1**

Durabilidade: **5 (se danificada explode)**

IP: **2/0**

RIP: **12**

Dano: **Destrutivo**

1D10 DB / 2D6 DA / 2D10 DC

Dano Contínuo: **Médio (2D10)**

Granada de Incendiária (Forte)

Granada explosiva que após a retirada do pino de contenção, é ativada por impacto, liberando o líquido incendiário junto com uma explosão de chamas.

Classe de Dimensão: **P**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **em média 1 kg**

Alcance: **conforme regras de Arremesso**

Pulso: **2/1**

Durabilidade: **5 (se danificada explode)**

IP: **2/0**

RIP: **18**

Dano: **Destrutivo**

2D10 DB / 3D6 DA / 4D10 DC

Dano Contínuo: **Forte (3D10)**

Morteiro

Arma de artilharia destinado a lançar um tipo de granadas de cabo longo em disparos de tiro curvo de curto alcance, embora com uma área de impacto maior do que o de uma granada tradicional. Normalmente vem acompanhando de uma estrutura como um tripé para mantê-lo em posição, por isso não tem um recuo para o usuário.

Classe de Dimensão: XG	Durabilidade: 6 (se danificada 20% de chance de afetar uma granada e ocasionar explosão)
Portabilidade: Não Portátil	IP: 4/2
Peso: varia conforme modelo, entre 10 kg até 15 kg	Tempo de Recarga: 1 rodada por granada
Munição: 1 granada específica por vez	FI: 50
CDT: 1	RIP: 10
Recuo: -	Dano: Destrutivo
Alcance: 12m	6D10+2 DB / 7D10+3 DA / 8D10+4 DC
Pulso: 4/1	

Bomba Caseira (Explosivo Leve)

Bomba caseira usada com base em Baixos Explosivos que apresentam menor poder destrutivo em comparação aos Altos Explosivos, devido à sua menor velocidade de transformação. Eles queimam apenas na superfície e podem reagir de maneira mais violenta se forem acondicionados em recipiente fechado. Alguns exemplos de baixos explosivos incluem pólvora negra, peróxido de hidrogênio Nitrocelulose.

Classe de Dimensão: P	IP: 0/0
Portabilidade: Portátil	FI: 30
Peso: em média 300 g	RIP: 4
Pulso: 3/1	Dano: Destrutivo
Durabilidade: 2 (se danificada 80% de explodir)	4D10 DB / 5D10 DA / 6D10 DC

Bomba Caseira (Explosivo Moderado)

Versão um pouco mais potente e com maior área afetada.

Classe de Dimensão: P	IP: 0/0
Portabilidade: Portátil	FI: 40
Peso: em média 600 g	RIP: 6
Pulso: 6/1	Dano: Destrutivo
Durabilidade: 2 (se danificada 80% de explodir)	5D10 DB / 6D10 DA / 7D10 DC

Bomba Caseira (Explosivo Pesado)

Versão de maior potência e alcance.

Classe de Dimensão: M	IP: 0/0
Portabilidade: Portátil	FI: 50
Peso: em média 1 kg	RIP: 8
Pulso: 10/1	Dano: Destrutivo
Durabilidade: 2 (se danificada 80% de explodir)	6D10 DB / 7D10 DA / 8D10 DC

Bomba (Explosivo Leve)

Existem vários tipos de explosivos de alto impacto (Altos Explosivos). Alguns exemplos incluem Azida de chumbo, estifinato de chumbo e tetrazeno. Além disso, os altos explosivos podem ser classificados quanto a sua sensibilidade à iniciação em Primários e Secundários. Neste item iremos colocar uma versão genérica de explosivo, como uma média de seu poder destrutivo para o sistema do TSGen.

Classe de Dimensão: **P**
 Portabilidade: **Portátil**
 Peso: **em média 500 g**
 Pulso: **4/2**

Durabilidade: **2 (se danificada 80% de explodir)**
 IP: **0/0**
 FI: **45**
 RIP: **8**
 Dano: **Destrutivo**
6D10 DB / 7D10 DA / 8D10 DC

Bomba (Explosivo Moderado)

Versão um pouco mais potente e com maior área afetada.

Classe de Dimensão: **M**
 Portabilidade: **Portátil**
 Peso: **em média 1 kg**
 Pulso: **10/2**

Durabilidade: **2 (se danificada 80% de explodir)**
 IP: **0/0**
 FI: **55**
 RIP: **12**
 Dano: **Destrutivo**
7D10+1 DB / 8D10+2 DA / 9D10+3 DC

Bomba (Explosivo Pesado)

Versão de maior potência e alcance.

Classe de Dimensão: **M**
 Portabilidade: **Portátil**
 Peso: **em média 2 kg**
 Pulso: **20/2**

Durabilidade: **2 (se danificada 80% de explodir)**
 IP: **0/0**
 FI: **70**
 RIP: **16**
 Dano: **Destrutivo**
8D10+3 DB / 9D10+4 DA / 10D10+5 DC

Tijolo de C4

O C4 é um explosivo plástico que contém RDX (ciclotrimetilenotrinitramina), um composto químico altamente explosivo. Um dos mais poderosos explosivos porque contém mais energia por unidade de peso. Apenas um Tijolo ou Bloco (um tipo de paralelepípedo na cor verde-oliva ou marrom-claro, pouco maior que um punho de um homem adulto mediano) tem uma capacidade destrutiva próxima à de um morteiro.

Classe de Dimensão: **P**
 Portabilidade: **Portátil**
 Peso: **em média 400 gr**
 Pulso: **2/1**
 Durabilidade: **2 (se danificada 80% de explodir)**
 IP: **0/0**

FI: **30**
 RIP: **6**
 Dano: **Destrutivo**
6D10 DB / 7D10 DA / 8D10 DC
 Cada tijolo adicional aumenta o dano total em +1D, RIP +1, Pulso +1/1 e o FI em +2

VEÍCULOS

Com o intuito de facilitar o uso de veículos nas mais diferentes ambientações, apresentaremos, de forma genérica alguns modelos de veículos usados em diferentes ambientações. Serão apenas alguns poucos exemplos que podem ser adaptados ou usados como base para outros modelos na ambientação usada pelo grupo. Futuros suplementos apresentarão modelos detalhados que poderão ser usados na ambientação apropriada.

OBS.: 1) Autonomia, quando em zero, significa que não há opção de AI no veículo;

2) Quando o veículo não possui motor, ele depende da força de tração humana, animal ou de outro veículo, desta forma, seu valor de Aceleração e Velocidade aparecerão indicados com valor zero. De forma geral, um homem de força mediana (FR 10) com uma carroça sem peso (ou peso mínimo e quase insignificante) poderia chegar a uma velocidade média de 3km/h, enquanto um cavalo seria em 15km/h;

Carroça Simples

Uma estrutura de madeira com 2 rodas e um eixo central sendo movida por tração humana ou animal. A carroça pode ter uma cobertura para proteger a carga transportada da chuva ou do sol. (MEDIEVAL)

Classe de Dimensão: XG

Peso: em média 100 kg

Aceleração: 0

Velocidade: 0

Resistência: 2

Blindagem (IP): 0

Autonomia: 0

Condução: 1

Carroça

Diferente da versão simples, essa estrutura é um pouco maior, tendo 4 rodas e um eixo central. Pode ter uma cobertura para proteger a carga transportada da chuva ou do sol. (MEDIEVAL)

Classe de Dimensão: XG

Peso: em média 200 kg

Aceleração: 0

Velocidade: 0

Resistência: 2

Blindagem (IP): 0

Autonomia: 0

Condução: 1

Moto

Uma moto comum da época moderna. (MODERNA)

Classe de Dimensão: XG

Peso: variam de 115 kg até 130 kg

Aceleração: 50 km/h

Velocidade: 300 km/h

Resistência: 5

Blindagem (IP): 0

Autonomia: 0

Condução: 1

Carro

Um automóvel comum da época moderna. (MODERNA)

Classe de Dimensão: XXG

Peso: variam de 900 kg até 1.200 kg

Aceleração: 50 km/h

Velocidade: 400 km/h

Resistência: 5

Blindagem (IP): 0

Autonomia: 0

Condução: 1

Nave Espacial

Um modelo padrão de nave espacial em ambientação de alta tecnologia e com acesso a viagens espaciais. (FUTURISTA)

Classe de Dimensão: HXG

Peso: variam em média 6T

Aceleração: 200 km/h

Velocidade: 400 a/l (anos luz)

Resistência: 15

Blindagem (IP): 0

Autonomia: 0

Condução: 1

PODERES ESPECIAIS DE ARMAS OU ARTEFATOS

Este tópico é uma forma mais resumida e fácil de adaptar poderes especiais para personagens que possuam o Aprimoramento *Guardião de Artefato Importante*. Serão apresentadas regras resumidas e simples que definam os elementos base do poder. Entretanto, toda essa regra pode ser adaptada usando novos suplementos (na forma do Pontos extras que permitem adquirir poderes) com a permissão do Mestre, ou mesmo a criação de novas variáveis em conjunto com este. Essa pontuação foi descrita no capítulo de Aprimoramentos, então aqui apresentaremos uma forma mais simples de conceber este item conforme valores indicados no Aprimoramento original.

No caso de evolução de poder do artefato, o personagem **recebe uma pontuação que pode converter em evoluir um poder existente e/ou adquirir um novo poder**. Segue adiante os valores de Aprimoramento com esta regra, seguidamente uma tabela com resumo de possíveis evoluções de poderes (ou novos) e seus valores de dano conforme o nível do poder em questão.

+10 – Os poderes se limitam até nível 10, sendo necessário teste de Vontade com aumento de 1 nível de dificuldade para ativação e, se for um poder de ataque, pode causar até 2D10 DB de dano com IP-2. Se for algum poder que possibilite duração, este dura por apenas 1D6-3 rodadas (mínimo de 1 rodada). Poderes normalmente não evoluem mais;

+20 – Como no anterior, mas a cada nível que o personagem alcance, existe uma chance de 40% de adquirir uma evolução de poder ou novos poderes referentes ao original (exemplo: se tiver poder com fogo, apenas variações com fogo), tendo **1D6 Pontos de Poderes para usar** se tiver sucesso;

+30 – Como no anterior, mas tem **1D10 Pontos de Poderes para usar** se tiver sucesso;

+40 – Como no anterior, mas tem **2D6 Pontos de Poderes para usar** se tiver sucesso;

+50 – Como no anterior, mas as chances aumentam para 50% e mantendo os **2D6 Pontos de Poderes** se tiver sucesso;

+60 – Como no anterior, com chance de 50% e tendo **2D10 Pontos de Poderes** se tiver sucesso.

OBS.:

- 1) não existe Sucesso Aprimorado ou Sucesso Crítico nessa rolagem de dados de probabilidade de chance de evolução;
- 2) a evolução de um poder por nível deve seguir conforme a tabela adiante, sendo comprada cada evolução anterior, por exemplo, se tiver nível 5 em um poder e quiser comprá-lo até o nível 30, precisaria comprar o nível 10, depois o 15 e depois o 20 para então adquirir o 30, assim respectivamente os pontos de cada um;
- 3) Obviamente, estes pontos podem ser acumulados a cada nível que houver evolução de pontos para adquirir níveis em custos maiores.

NÍVEL DO PODER	RDUÇÃO DE IP	DANO BASE	DANO CONTÍNUO (se tiver)	DURAÇÃO DE PODER (se tiver)	CUSTO EM PONTOS DE PODERES
Nível 5	1	1D10	3	Automático	1
Nível 10	2	2D10	4	1 rodada/min.	2
Nível 15	3	3D10	4	1D6-2 rodadas/min.	4
Nível 20	4	4D10	5	1D6 rodadas/min.	8
Nível 30	6	5D10	6	1D10 rodadas/min.	16
Nível 40	7	6D10	7	2D6 rodadas/min.	34
Nível 50	8	7D10	8	2D10 rodadas/min.	68
Nível 60	9	8D10	9	3D10 rodadas/min.	136



Anexo 3:
Adaptando
Qualquer Ambientação

ADAPTANDO AMBIENTAÇÕES

O sistema do TSGen é feito para poder ser usado em qualquer ambientação, mas para facilitar a implementação de cenários que possuem habilidade e/ou poderes específicos, apresentaremos neste anexo, formas simples que permitirão que o Mestre possa, de maneira organizada e de fácil compreensão, adaptar qualquer destes cenários.

ATRIBUTOS ADAPTÁVEIS

Para entender bem o que pode ser feito, usamos como base as regras padrões de criação de personagem humano comuns no sistema TSGen. Vamos começar explicando as diferenças importantes no quesito Atributos, afinal, é comum raças ou espécies com condições físicas de diferentes, tendo diferentes valores médios e máximos (limitadores) nos Atributos.

Conforme explicado neste livro, um humano pode chegar até o valor de 25 em um Atributo – embora alguns prodígios consigam ultrapassar esta barreira, alcançando valores extremos que podem chegar até 30 pontos – e não há como ultrapassar isso de forma natural. Outras raças e espécies podem, e muito provavelmente terão, capacidades físicas e/ou mentais superiores aos humanos. Assim, nossa primeira possível alteração e adaptação seria nos Atributos base nesta raça/espécie adaptada, na qual temos duas formas de usar: **Bônus Inicial** e **Limitador Ampliado**.

No Bônus Inicial, como o próprio nome indica, seria uma bonificação dada em todos os Atributos no qual essa raça/espécie possui maior capacidade natural acima da raça humana. Considere que o uso dessa regra significa que seja natural desta raça iniciar desde muito cedo (normalmente desde a fase infantil) maior capacidade nestes Atributos, por isso estes bônus devem ser aplicados já na construção da ficha do personagem sem custo algum em seus Pontos de Criação de Personagem ou Pontos de Evolução. Não necessariamente este método precisa ser aplicado em todas as raças, pois a raça/espécie pode apenas permitir limites maiores, como falaremos a seguir.

Uma nova raça/espécie possivelmente terá limitadores de Atributos superiores aos humanos, permitindo chegar em valores limites além de 25 e até mesmo de 30, casos muito especiais podem permitir valores absurdamente maiores, tudo vai depender da ambientação e espécie em questão. A isto é o que chamamos de Limitador Ampliado, ao qual é definido um novo limitador aos Atributos. Este limitador pode ser organizado de forma generalizada, tendo um valor limite para todos ou diferenciado, separando um valor limite para os Atributos Físicos, outro para os Atributos Mentais e outro para o Atributo Especial (Reflexo). Alguns casos especiais ainda podemos desvincular o Atributo Reflexo e/ou o Atributo Percepção para se enquadrarem nos mesmos limitadores dos Atributos Físicos – vai depender da raça/espécie adaptada. Casos mais raros podem conter limitadores específicos para cada Atributo, embora isso seja muito incomum mesmo.

Quando a raça/espécie recebe um bônus inicial em um Atributo, no mínimo seu limitador deve ser este bônus. Por exemplo, se uma raça possui um bônus inicial de 10 pontos (um valor bem alto inclusive), no mínimo seu limitador neste Atributo será de 35, pois é comparado ao limitador de Atributo humano (25) e somado a este o bônus inicial recebido.

Para ajudar na aplicação de valores bônus e limitadores, vamos dar alguns exemplos comparativos entre homens e animais em diferentes Atributos, deixando mais compreensível essa adaptação para outras raças/espécies:

ANIMAL	ATRIBUTO	BÔNUS INICIAL	LIMITADOR
Gorila	Força (FR)	+7	45
Elefante	Força (FR)	+10	60
Elefante (tromba)	Força (FR)	-	20
Guepardo	Agilidade (AGI)	+7	45
Gato	Reflexo (REF)	+3	35
Todos os animais	Percepção (PER)	+5	40

Em comparação aos animais, os Atributos Constituição, Inteligência, Vontade, Carisma e Destreza, o ser humano é superior em todos.

A Percepção, além do bônus inicial e limitador indicados para todos os animais (tabela anterior), tem ainda um diferencial para cada animal, pois cada um possui habilidades sensoriais únicas que lhe permitem sobreviver e prosperar em seus ambientes naturais. Suas capacidades sensoriais exclusivas concedem bônus em seus testes conforme o sentido que possui maior acuidade. Algumas curiosidades e bônus:

.Traça Grande da Serra: é considerada o animal com a melhor audição do planeta. Essa espécie é capaz de ouvir ultrassons com frequência de aproximadamente 300.000 Hertz. Recebe bônus de 4 níveis em testes de Percepção relacionados à audição.

.Gato: possui uma visão noturna excepcional e é capaz de enxergar em ambientes com pouca luz. Além disso, eles possuem um campo de visão mais amplo do que os seres humanos. Não é necessário bônus.

.Cachorro e Lobos: possui um olfato extremamente apurado e é capaz de detectar odores em concentrações muito baixas. Eles também são capazes de distinguir diferentes tipos de cheiros. Bônus de 3 níveis em testes de Percepção relacionados ao Olfato.

.Elefante: audição muito aguçada e é capaz de ouvir sons em frequências muito baixas que os seres humanos não conseguem perceber. Além disso, eles possuem um olfato muito desenvolvido e são capazes de detectar cheiros a longas distâncias. Bônus de 2 níveis em testes de Percepção relacionados à Audição e de 1 nível em testes relacionados ao Olfato.

Para tornar melhor ainda mais a compreensão, vamos classificar valores de bônus da seguinte forma:

BONIFICAÇÃO	VALORES DE BÔNUS	VALORES DE LIMITADORES
Leve	+1 a +5	30 a 35
Moderada	+6 a +10	40 a 60
Elevada	+11 a +15	70 a 90
Supremo/Raríssimo	+16 a +20	100 ou +

OBS.: lembrando que os Valores de Bônus só devem ser aplicados se o modificador ocorre já na fase infantil ou fase adulta automaticamente. Em alguns casos, apenas permita os limitadores maiores que podem ser alcançados com o tempo.

NOVAS PERÍCIAS

Algumas adaptações apresentam raças/espécies ou poderes especiais que são atribuídos até mesmo a um humano, possibilitando a utilização de poderes e energias especiais. Nestes casos, iremos aplicar uma regra especial de inclusão de uma nova Perícia: aquela relacionada diretamente à execução do(s) Poder(es) em questão. Seu nome é referente à ambientação em questão e, caso não haja um nome, basta criar algo relevante ao que faz ou pode basicamente chamá-la de **Manipulação de Poder**. Esta Perícia deve ter como base um Atributo (como qualquer outra Perícia) que ter seu Valor Final somado para a definição do Valor de Teste inicial da Perícia em questão. Este Atributo deve ser o mais próximo e relevante ao poder conforme a ambientação em questão, embora seja mais comum que o Atributo usado na Perícia seja a Vontade ou a Percepção.

Também pode haver Perícias específicas relacionadas à outras facetas dos poderes, por exemplo: voo, telepatia, teleporte, rajada de energia, percepção de energia etc. Tudo depende se é algo que deve ser considerado à margem do poder (com necessidade de Perícia própria), embora relacionado a este, ou diretamente ligado a ele igual a qualquer outro e utilizado com base na própria habilidade geral do poder (Perícia do poder em questão: Manipulação de Poder, ou o nome específico dado).

Por exemplo: em uma ambientação em que os personagens utilizem de poderes de energia, possam disparar rajadas destrutivas pelas mãos e voar, a Perícia poderia ser apenas uma para tudo, enquanto que em ambientação semelhante onde existam variações diversas de poderes e o uso de alguns específicos sejam ligados à uma característica física diferente como o uso de rajadas de energia com base na destreza do personagem, seria necessário uma ou mais Perícias específicas (Manipulação de Energia para os poderes em geral, Rajada de Energia para disparo de energias destrutivas das mãos, Voo para a capacidade de voar com a energia etc., tudo dependendo das circunstâncias analisadas pelo Mestre conforme o poder e as capacidades comuns à todos os usuários deste)

Algumas características também podem conceder bônus especiais para utilização de uma ou mais Perícias, provavelmente algo comum da raça naquela ambientação. Estes bônus podem ser aplicados conforme o nível de influência que este poder natural é aplicado na raça em questão conforme a tabela adiante:

GRAU DE BONIFICAÇÃO	BÔNUS NA PERÍCIA
Leve	1 nível
Moderado	2 níveis
Elevado	3 níveis
Supremo/Raríssimo	4 níveis ou +

ENERGIAS DIVERSAS

No caso de adaptações de poderes especiais, sejam de novas raças ou atribuídos aos humanos mesmo, será possivelmente necessário ter algum tipo de Energia, ou seja, um combustível para a execução dos poderes especiais. Essa energia é definida com base em **2 Atributos somados + o nível atual do personagem x2** (Atributos somados + (Nível x2)). À medida que um poder é usado, o mesmo deve indicar quanto se gasta dessa energia.

A recuperação dessa energia, normalmente, pode ser feita dependendo do estado de momento do personagem, sendo dividido em três tipos básicos:

Em ação ---> qualquer ação, no mínimo, moderada, atividade mental intensa ou uso de poderes (ativados pelo personagem em uma ação ou qualquer outro que esteja ativo e gastando sua energia);

Repouso ---> estado de descanso e repouso ou praticando ações físicas/mentais mais brandas;

Dormindo ---> estado de sono completo.

OBS.: se estiver inconsciente de forma involuntária (sofrido ataque, efeito de ferimento ou veneno etc.), é considerado como se estivesse em ação, pois não está realmente dormindo, descansando ou repousando.

RECUPERAÇÃO DE PONTOS DE ENERGIA

ESTADO DE AÇÃO	PERSONAGEM SEM FERIMENTOS	PERSONAGEM COM FERIMENTOS
Personagem em ação	1 ponto por hora	1 ponto a cada 2 horas
Personagem em repouso	1 ponto a cada 30 minutos	1 ponto por hora
Personagem dormindo	1 ponto a cada 15 minutos	1 ponto a cada 30 minutos

Durante o **sono, longo e ininterrupto de no mínimo 4 horas, o personagem recebe ainda um bônus de recuperação de pontos equivalente ao seu nível x4**, além do que normalmente recuperaria neste período. Embora algumas raças não precisem dormir, este estado possibilita uma recuperação mais rápida de suas energias já que o corpo fica quase exclusivamente em função da recuperação – se não estiver ferido.

OBS.: em algumas ambientações, determinados poderes permitem utilizar, além de sua energia padrão, o uso dos Parâmetros de Pontos de Vida, Pontos de Atordoamento ou de Fadiga. Nestes casos, o custo deve ser sempre considerado o dobro do valor normal do gasto da energia padrão. Estes casos ocorrem quando de alguma forma estes possam ter algum impacto paralelo ao poder, alguns exemplos podem ser no uso dos Pontos de Vida para abastecer poderes de um vampiro que uso o sangue, os Pontos de Atordoamento para abastecer poderes psíquicos, Pontos de Fadiga para abastecer o uso de magias etc.

PODERES ESPECÍFICOS

Eventualmente ambientações com poderes específicos devem possuir variações e efeitos distintos entre os poderes. Estas variações precisam atender alguns pré-requisitos para que o personagem possa adquirir e até mesmo executar esta habilidade de um poder em questão. Os requisitos comuns são: **Nível**, **Poder Anterior**, **Pontos para Aquisição**, **Teste de Perícia** e **Gasto de Energia**.

NÍVEL

Este é o primeiro pré-requisito para aquisição de uma habilidade de um poder. Indica o nível mínimo necessário para um personagem ter e assim poder adquirir/aprender a habilidade do poder em questão. Basicamente **novos poderes podem ocorrer, além do nível 1 do personagem, nos níveis 5, 10, 15, 20 e, a partir daí, a cada 10 níveis (30, 40, 50...), até o nível 80 ou mesmo até o nível 100**. Pode até mesmo existir além disso, mas seria complicado conseguir descrever poderes tão elevados, deixando à cargo do desenvolvedor/adaptador seguir a ideia aqui apresentada. Da mesma forma, pode também desenvolver, se achar válido cada nível pontualmente, sem precisar dar esse espaço de tempo – mas lembre-se que este espaço gera tempo para que o personagem acumule Pontos de Evolução suficientes para aquisição dos poderes (visto mais adiante).

PODER ANTERIOR

Este é um pré-requisito que pode ou não existir em um poder. Obviamente, poderes de nível 1 não teriam este. Todos os demais níveis podem ter este pré-requisitos desde que uma **habilidade de nível anterior (sempre de nível anterior) seja base para que o novo poder em questão seja desenvolvido**. Entende-se que o poder anterior condiciona as bases para o aprendizado e efetivação do novo poder. Isto é mais comum em evoluções de um poder, por exemplo, um raio que cause um dano de 1D10 DB com 20cm de raio, no novo nível de poder passa a causar 2D10 DB com 45cm de raio.

PONTOS PARA AQUISIÇÃO

Este é um pré-requisito quase que essencial em uma evolução. Nada mais é do que um **valor em Pontos de Evolução necessários para a aquisição desta nova habilidade** do poder. Existem alguns casos em que poderes se desenvolvem de forma automática e sem custo, normalmente alguns ou todos de nível 1 entram neste quesito. Entretanto, pode ocorrer, se quem estiver adaptando achar viável e condizente com o poder a ser adaptado, que as novas habilidades se adquiram de maneira automática, contando apenas com o pré-requisito de nível. Lembre que é importante sempre ter entre um e dois poderes de nível 1 que sejam adquiridos de forma automática, pois isso cria um diferencial inicial do personagem e atrai jogadores para esta criação.

TESTE DE PERÍCIA

Este é um item necessário para a execução do poder. Quase todas as **habilidades de poderes necessitam de um teste para que seja executada com exatidão ou mesmo para que acerte um alvo**. O grau de dificuldade deste teste depende de dois fatores: o nível do poder e a complexidade e raridade do poder em questão. Ambos serão exemplificados mais adiante, tendo em mente que será mostrado uma dificuldade mínima e uma máxima em cada nível apresentado. Pode ocorrer de algum tipo de habilidade não necessitar de testes, mas são casos bem

específicos que deve ser considerado como algo intuitivo, quase como um reflexo natural e sem necessidade de qualquer tipo de treinamento – no qual a velocidade de ativação é fixa sempre.

GASTO DE ENERGIA

Este é um item necessário para a execução do poder. Todos ou quase todos necessitam de um custo de **energia para “abastecer” uma habilidade de um poder, de forma a executá-lo**. Este gasto sai dos pontos de energia do poder em questão. Alguns casos não necessitam de gasto de energia, pois são habilidades que se ativam normalmente enquanto o próprio corpo do usuário tem uma energia mínima e tem gastos irrelevantes que são recuperados quase que automaticamente – entretanto, nestes casos que não se necessitam de gastos de energia, estes só poderão ser ou se manter ativados se o personagem tiver o mínimo de 1 ponto de sua energia; estar com seu valor zerado impossibilita a ativação/uso destas habilidades. Exemplos de variações de gasto de energia por nível serão mostradas mais adiante, tendo em mente que será indicado um valor mínimo e um máximo em cada nível apresentado.

EXEMPLOS E VARIAÇÕES POR NÍVEL

A seguir, apresentaremos alguns exemplos, a cada nível indicado anteriormente, que indicará mínimos e máximos de cada um dos itens explicados anteriormente. Não será apresentado o pré-requisito de Poder Anterior, visto que depende de situações específicas já explicadas. Entretanto, apresentaremos dois itens novos que são apenas complementares ao poder e não são nem pré-requisitos e nem condições para execução: **Duração** (tempo de duração no caso de poderes normalmente que não sejam de ataque direto e possam ser mantidos por mais tempo) **Variação de Dano** (sugestões de variação de dano para o caso de poderes de ataque direto). Ambos são sugestões e guias, sendo que cada poder ou habilidade pode gerar suas próprias variáveis.

Nível 1 até 4

Pré-requisito para Aquisição do Poder: **10 a 20 Pontos de Evolução**

Gasto em Pontos de Energia para Ativação: **1 Ponto de Energia**

Teste Necessário para Ativação: **Sucesso Automático ou Teste da Perícia com dificuldade Normal**

Duração: **1 rodada (até sua primeira ação, sem contar adiamento, na rodada seguinte) a 1D6 rodadas**

Variação de Dano: **1D6 DB a 1D10 DB com IP-1**

Nível 5

Pré-requisito para Aquisição do Poder: **20 a 30 Pontos de Evolução**

Gasto em Pontos de Energia para Ativação: **1 a 2 Pontos de Energia**

Teste Necessário para Ativação: **Teste da Perícia com dificuldade Normal ou com aumento de 1 nível de dificuldade**

Duração: **1 rodada (até sua primeira ação, sem contar adiamento, na rodada seguinte) a 1D6 rodadas**

Variação de Dano: **1D10 DB a 2D6 DB com IP-2**

Nível 10

Pré-requisito para Aquisição do Poder: **30 a 40 Pontos de Evolução**

Gasto em Pontos de Energia para Ativação: **2 a 3 Pontos de Energia**

Teste Necessário para Ativação: **Teste da Perícia com dificuldade Normal até com aumento de 2 níveis de dificuldade**

Duração: **1 rodada ou 2D10 rodadas**

Variação de Dano: **2D6 DB a 2D10 DB com IP-2 a IP-4**

Nível 15

Pré-requisito para Aquisição do Poder: 40 a 50 Pontos de Evolução

Gasto em Pontos de Energia para Ativação: 3 a 4 Pontos de Energia

Teste Necessário para Ativação: Teste da Perícia com aumento de 1 nível ou 2 níveis de dificuldade

Duração: 2D10 rodadas, por cena ou até 10 minutos

Variação de Dano: 2D10 DB a 3D10 DB com IP-3 a IP-4

Nível 20

Pré-requisito para Aquisição do Poder: 50 a 60 Pontos de Evolução

Gasto em Pontos de Energia para Ativação: 4 a 6 Pontos de Energia

Teste Necessário para Ativação: Teste da Perícia com aumento de 1 nível até 3 níveis de dificuldade

Duração: 2D6 rodadas, por cena ou até 15 minutos

Variação de Dano: 3D10 DB a 4D10 DB com IP-4 a IP-5

Nível 30

Pré-requisito para Aquisição do Poder: 60 a 70 Pontos de Evolução

Gasto em Pontos de Energia para Ativação: 6 a 8 Pontos de Energia

Teste Necessário para Ativação: Teste da Perícia com aumento de 2 níveis ou 3 níveis de dificuldade

Duração: por cena ou até 30 minutos

Variação de Dano: 4D10 DB a 5D10 DB com IP-5 a IP-6

Nível 40

Pré-requisito para Aquisição do Poder: 80 a 90 Pontos de Evolução

Gasto em Pontos de Energia para Ativação: 8 a 10 Pontos de Energia

Teste Necessário para Ativação: Teste da Perícia com aumento de 2 níveis até 4 níveis de dificuldade

Duração: por cena ou até 1 hora

Variação de Dano: 5D10 DB a 6D10 DB com IP-6 a IP-7

Nível 50

Pré-requisito para Aquisição do Poder: 100 a 110 Pontos de Evolução

Gasto em Pontos de Energia para Ativação: 10 a 12 Pontos de Energia

Teste Necessário para Ativação: Teste da Perícia com aumento de 3 níveis ou 4 níveis de dificuldade

Duração: por cena ou até 1D6 horas

Variação de Dano: 6D10 DB a 7D10 DB com IP-7 a IP-8

Nível 60

Pré-requisito para Aquisição do Poder: 120 a 130 Pontos de Evolução

Gasto em Pontos de Energia para Ativação: 12 a 14 Pontos de Energia

Teste Necessário para Ativação: Teste da Perícia com aumento de 3 níveis até 5 níveis de dificuldade

Duração: por cena ou por 24h

Variação de Dano: 7D10 DB a 8D10 DB com IP-8 a IP-9

Nível 70

Pré-requisito para Aquisição do Poder: 140 a 150 Pontos de Evolução

Gasto em Pontos de Energia para Ativação: 14 a 16 Pontos de Energia

Teste Necessário para Ativação: Teste da Perícia com aumento de 4 níveis ou 5 níveis de dificuldade

Duração: por cena ou até sem limite de tempo

Varição de Dano: 8D10 DB a 9D10 DB com IP-9 a IP-10

Nível 80

Pré-requisito para Aquisição do Poder: 160 a 170 Pontos de Evolução

Gasto em Pontos de Energia para Ativação: 16 a 18 Pontos de Energia

Teste Necessário para Ativação: Teste da Perícia com aumento de 4 níveis até 6 níveis de dificuldade

Duração: por cena ou até sem limite de tempo

Varição de Dano: 9D10 DB a 10D10 DB com IP-10 a IP-12

Nível 90

Pré-requisito para Aquisição do Poder: 180 a 190 Pontos de Evolução

Gasto em Pontos de Energia para Ativação: 18 a 20 Pontos de Energia

Teste Necessário para Ativação: Teste da Perícia com aumento de 5 níveis ou 6 níveis de dificuldade

Duração: por cena ou até sem limite de tempo

Varição de Dano: 10D10 DB a 11D10 DB com IP-12 a IP-14

Nível 100

Pré-requisito para Aquisição do Poder: 200 a 250 Pontos de Evolução

Gasto em Pontos de Energia para Ativação: 20 a 25 Pontos de Energia

Teste Necessário para Ativação: Teste da Perícia com aumento de 6 níveis até 8 níveis de dificuldade

Duração: por cena ou até sem limite de tempo

Varição de Dano: 12D10 DB a 14D10 DB com IP-14 a IP-20

Caso seja relevante colocar em níveis maiores que 100, considere de 10 em 10 níveis na seguinte progressão:

Pré-requisito para Aquisição do poder: os Pontos de Evolução devem ser iguais ao máximo do nível anterior no valor mínimo até 30 pontos a mais no valor máximo

Para ativação: os Pontos de Energia devem ser iguais ao máximo do nível anterior no valor mínimo até 15 pontos a mais no valor máximo

Para ativação: o Teste da Perícia começa com aumento de 7 níveis até 8 níveis de dificuldade, aumentando em 1 nível em cada (mínimo e máximo) a cada 10 níveis

Duração: por cena

Varição de Dano: começa com o valor de 14D10 DB a 16D10 DB, aumentando em 2 dados (mínimo e máximo) a cada 10 níveis; enquanto a redução de IP fica começa em IP-20 a IP-24, aumentando em 4 pontos (mínimo e máximo) a cada 10 níveis

Qualquer outro nível deve seguir os mesmos valores do seu antecessor, por exemplo, caso haja um poder de nível 14, deve seguir os mesmos parâmetros médios de valores indicados no nível 10, que é o mais próximo anterior, e nunca o posterior, que no caso seria o nível 15. Isso porque a cada patamar indicado há uma virada em que se aumenta todas as características e potência das habilidades dos poderes.



Anexo 4:
Ficha de Personagem

MODELO DE FICHA GENÉRICO

Como já explicado neste livro em outro capítulo, é fundamental o uso de algum ponto de registro dos dados base do personagem que definem suas habilidades físicas e mentais, assim como suas capacidades para executá-las. É neste item que entram as fichas de personagens.

Seguem, nas próximas páginas, modelos de fichas genéricas para a construção de personagens. Em futuros suplementos pode haver modelos mais específicos para alguma determinada ambientação ou mesmo raça específica. No site oficial do sistema (www.tsgenrpg.com) existem estes modelos em PDF para impressão.

Para auxiliar os jogadores e Mestres, apresentamos explicações sobre os modelos genéricos apresentados neste livro:

Ficha Simples

São modelos de apenas uma página com um lado da folha para impressão (não há nada no verso). É bastante resumido, principalmente na parte de Perícias, onde muitas vezes costuma haver bastante, dependendo da Campanha.

Ficha Expandida (Detalhada)

Modelo completo com frente e verso, tendo espaço para mais Perícias e áreas novas contendo espaço para história do personagem e descrição de pertences (carregados ou todos que possui – como preferir descrever).

Ficha de Perícias e Manobras de Combate

Modelo para complementar qualquer uma das fichas anteriores, adicionando mais espaço para Perícias e Manobras de Combate.

Ficha de Perícias Extras

Como o modelo de Perícias e Manobras de Combate, mas com espaço adicional apenas para mais Perícias.

Ficha de Poderes e Armas

Modelo para complementar qualquer uma das fichas anteriores, adicionando mais espaço para resumo descritivo de poderes (normalmente usado mais em conjunto com outros suplementos que descrevam novas Classes/Subclasses, Raças/Subespécies e/ou Categorias Especiais que possuam poderes) e/ou armas que o personagem possua.

FICHAS PARA IMPRESSÃO

Seguem, nas próximas páginas, as fichas genéricas para a impressão. No site oficial do sistema (www.tsgerpg.com) existem estes modelos em PDF individualizados. A ordem das fichas apresentadas nas próximas páginas está como: Ficha Simples (página única, apenas frente – 1 página), Ficha Completa (frente e verso – 2 páginas), Ficha para Perícias e Manobras Extras (página única, apenas frente – 1 página), Ficha para Perícias Extras (página única, apenas frente – 1 página) e Ficha para Armas e Poderes (página única, apenas frente – 1 página).

ARQUÉTIPOS DE PERSONAGEM

Com o intuito de demonstrar uma ficha pronta e aplicável, nas próximas páginas, apresentaremos alguns arquétipos de personagens prontos com base somente nas regras descritas neste livro. Apresentaremos algumas possibilidades e usaremos arquétipos de cenários diferentes, começando por um grupo em cenário medieval fantasia, depois moderno e por fim um futurístico cyberpunk.

Dados do Personagem

Nome: Maxina
 Ocupação: Ladino
 Ano de Criação em Jogo: 522
 Ano Atual da Campanha: 522

Altura: 1,69 m Peso: 57 kg
 Olhos: Azuis Cor da Pele: Branca
 Cabelos: Ondulados, compridos e negros
 Nascimento: 17/03/502 Idade Real: 20 anos Idade Aparente: 19 anos

Detalhes Físicos

Índole

Aparente Verdadeira
Malicioso Interesseiro

 Raça: Humana 0 Ptos

 Subespécie: - 0 Ptos

 Classe: Soturno 1 Ptos

 2ª classe: - 0 Ptos

 Categ.especial: - 0 Ptos

Atributos

	ORIGINAL	BÔNUS	EVOLUÇÃO	VALOR FINAL	VALOR DE TESTE
FR	10	-1	0	9	36%
CON	13	0	0	13	52%
DES	17	0	0	17	68%
AGI	17	0	0	17	68%
INT	15	0	0	15	60%
VON	14	0	0	14	56%
PER	16	0	0	16	64%
CAR	15	0	0	15	60%
REF	16	1	0	17	68%

Complementos da Ficha

Nível 1 XP TOTAL 0 Pontos Guardados 0

Aparência 16 Sorte 30% Bônus de FR 0

Fadiga

Parâmetro de Fadiga 13 Tempo de Recuperação 2 por minuto

Energias Diversas

0	0
0	0

Vida

Parâmetro de PVs 5 Tempo de Recuperação - por normal

Escorçado 5 /
 Ferido Levemente 5 /
 Ferido Moderadamente 5 /
 Ferido Gravemente 5 /
 Em Coma 5 /
 Morto 5 /

Parâmetro de PAs 5 Tempo de Recuperação 2 por minuto

Afetado 5 /
 Atordoado 5 /
 Desorientado 5 /
 Inconsciente 5 /

Dano Localizado

Pvs	Pvs	Pvs	Pvs	Pvs
<input type="checkbox"/> F /				
<input type="checkbox"/> I /				
<input type="checkbox"/> D /				

Avatar/Imagem do Personagem



Índice de Proteção

IP Cinético 5 IP Contaradente 5 IP Balístico 0 IP Constante 5 IP Destruutivo 0 Origem da IP Corselete de couro

IP Especial

Tipo
 Valor

Aprimoramentos

Resistência à Venenos Naturais	-1	Corajardia	0
Equilíbrio Perfeito	-3	Cobiça (Dinheiro)	2
Furtivo por Natureza	-3		

Perícias

Perícias	Especializações	Bônus	Atributo	KIT	Valor Inicial	EVOLUÇÃO	%Normal
Montaria (cavalo)			17		10		27%
Faca/Punhal (ataque/defesa)			17		23/10		40/27%
Faca/Punhal (arremesso)			17		33		50%
Esquiva			17		30		47%
Manuseio de Fechaduras Mecânicas			17		30		47%
Corrida			13		10		23%
Salto			17		10		27%
Escalar			17		20		37%
Armadilhas Mecânicas			17		10		30%
Escapismo			17		10		27%
Furtividade		10	17		28		55%
Furtar			17		40		50%

Manobras de Combate

Manobra	Valor	Nível	Manobra	Valor	Nível	Manobra	Valor	Nível	Manobra	Valor	Nível
Ataque Furtivo	20										

Dados do Personagem

Nome: Aysha Salivan
 Ocupação: Especialista (Piloto)
 Ano de Criação em Jogo: 2024
 Ano Atual da Campanha: 2024

Altura: 1,73 m Peso: 64 kg
 Olhos: Negros Cor da Pele: Negra
 Cabelos: Cheios e cacheados - Negros
 Nascimento: 30/12/1996 Idade Real: 28 anos Idade Aparente: 25 anos

Raça: Humana 0 Ptos
 Subespécie: - 0 Ptos
 Classe: Especialista 1 Ptos
 2ª classe: - 0 Ptos
 Categ.especial: - 0 Ptos

Detalhes Físicos

Índole

Aparente Verdadeira

 Conciliador Generoso

Atributos

	ORIGINAL	BÔNUS	EVOLUÇÃO	VALOR FINAL	VALOR DE TESTE
FR	14	-1	0	13	52%
CON	14	-1	0	13	52%
DES	17	0	0	17	68%
AQI	17	0	0	17	68%
INT	13	0	0	13	52%
VON	18	0	0	18	72%
PER	15	0	0	15	60%
CAR	16	1	0	17	68%
REF	15	0	0	15	60%

Complementos da Ficha

Nível XP TOTAL Pontos Guardados

Aparência Sorte Bônus de FR

Energias Diversas

<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>

Fadiga

Parâmetro de Fadiga Tempo de Recuperação por

Suando /
 Ofegante /
 Cansado /
 Muito Cansado /
 Exausto /

Vida

Parâmetro de PVs Tempo de Recuperação por

Escorrido /
 Ferido Levemente /
 Ferido Moderadamente /
 Ferido Gravemente /
 Em Coma /
 Morto /

Parâmetro de PAs Tempo de Recuperação por

Afetado /
 Abalado /
 Desorientado /
 Atordoado /
 Inconsciente /

Dano Localizado

Pvs	Pvs	Pvs	Pvs	Pvs
<input type="checkbox"/> F /				
<input type="checkbox"/> I /				
<input type="checkbox"/> D /				

Avatar/Imagem do Personagem



Índice de Proteção

IP Cinético	IP Contatante	IP Balístico	IP Contante	IP Destruativo	Origem do IP	IP Especial
<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>				

Aprimoramentos

Âs do Volante (2 níveis de bônus)	<input type="text" value="-5"/>	Cobiça (Dinheiro)	<input type="text" value="2"/>
Armas de Fogo	<input type="text" value="-1"/>	Fobia Leve Rotineira (Roedores)	<input type="text" value="10"/>
Condições Financeiras (Confortável)	<input type="text" value="-5"/>		<input type="text"/>
Senso de Direção	<input type="text" value="-1"/>		<input type="text"/>
Sensitivo (Noção do Perigo)	<input type="text" value="-40"/>		<input type="text"/>

Perícias

Perícias	Especializações	Bônus	Atributo	KIT	Valor Inicial	EVOLUÇÃO	%Normal
Condução (carro)			<input type="text" value="17"/>		<input type="text" value="50"/>		<input type="text" value="67%"/>
Condução (Moto)			<input type="text" value="17"/>		<input type="text" value="43"/>		<input type="text" value="60%"/>
Pistola			<input type="text" value="17"/>		<input type="text" value="21"/>		<input type="text" value="38%"/>
Corrida			<input type="text" value="13"/>		<input type="text" value="23"/>		<input type="text" value="36%"/>
Salto			<input type="text" value="17"/>		<input type="text" value="13"/>		<input type="text" value="30%"/>
Informática (Computação)			<input type="text" value="13"/>		<input type="text" value="21"/>		<input type="text" value="34%"/>
Natação			<input type="text" value="17"/>		<input type="text" value="23"/>		<input type="text" value="40%"/>
Acrobacia			<input type="text" value="17"/>		<input type="text" value="35"/>		<input type="text" value="52%"/>
Manipulação (Lábia)			<input type="text" value="17"/>		<input type="text" value="33"/>		<input type="text" value="50%"/>
Esquiva			<input type="text" value="17"/>		<input type="text" value="25"/>		<input type="text" value="42%"/>
Taekondô (ataque)			<input type="text" value="17"/>		<input type="text" value="33"/>		<input type="text" value="50%"/>
Taekondô (defesa)			<input type="text" value="17"/>		<input type="text" value="23"/>		<input type="text" value="40%"/>

Manobras de Combate

Manobra	Valor	Nível	Manobra	Valor	Nível	Manobra	Valor	Nível	Manobra	Valor	Nível
Movimentação	<input type="text" value="10"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>

TSGen RPG: Desvende Mundos Infinitos

Na encruzilhada entre realidade e imaginação, onde os fios do destino se entrelaçam, surge o TSGen RPG. Este sistema genérico é a chave que desbloqueia os portais para incontáveis cenários, desde as sombrias masmorras de um mundo medieval até as estrelas distantes de uma galáxia futurista. Seja você um aventureiro solitário, um mago enigmático ou um piloto espacial destemido, o TSGen RPG é o seu guia.

Dois Caminhos, Uma Jornada Épica

O TSGen RPG oferece duas trilhas distintas para os exploradores de mundos imaginários. Para aqueles que buscam a simplicidade e a liberdade da narrativa, o modelo básico é como um pergaminho em branco, pronto para ser preenchido com suas histórias mais ousadas. Mas se você anseia por detalhes meticulosos, regras que ecoam a realidade e desafios que testam sua astúcia, o segundo caminho é para você. Aqui, o sistema se transforma em um oráculo de possibilidades, moldando cada rolagem de dado em uma experiência visceral.

Forjado na Fogueira da Aventura

O autor, um viajante incansável pelos reinos da imaginação, reuniu suas experiências de jogo em uma forja ardente. Como jogador e Mestre, ele enfrentou dragões ancestrais, desvendou enigmas antigos e compartilhou risadas com companheiros de jornada. Amigos e aliados, eles contribuíram com suas dúvidas e desafios, inspirando o autor a criar um sistema que transcende os limites do tempo e espaço. O TSGen RPG é o resultado dessa alquimia, um tesouro para todos os aventureiros que anseiam por explorar os confins do desconhecido.

Este é o Livro Básico, a Semente de Incontáveis Aventuras

Seja você um novato curioso ou um veterano experiente, o TSGen RPG é o ponto de partida para todos os outros volumes da linha TSGen. Abra suas páginas e descubra os mundos infinitos que aguardam. Aventure-se, crie, e que seus dados sempre rolem a seu favor.

