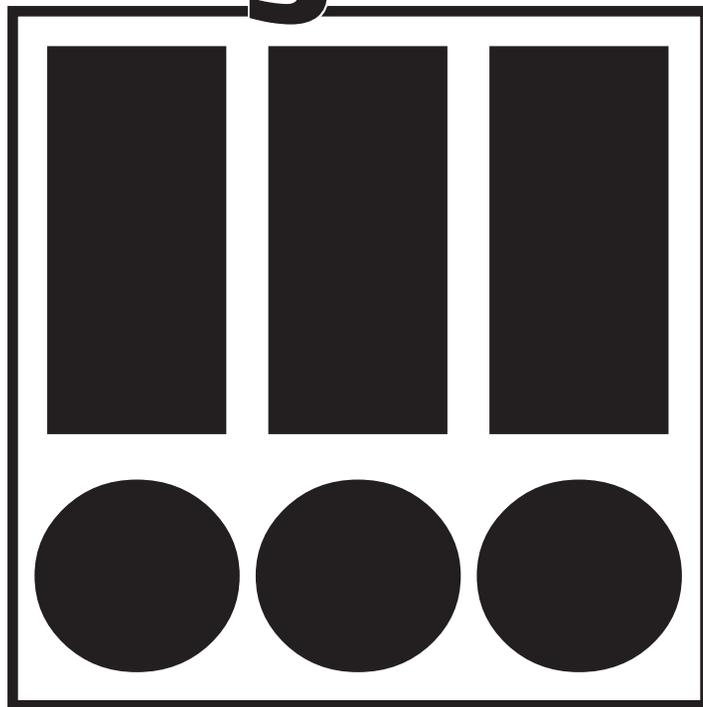


Ação



Ação!!!

Tradução!!! e Adaptação!!! Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, J.M.Trevisan

Ilustração!!! Rod "Zulu" Reis, Edu Francisco, Joe Prado

Ilustração!!! de capa: Rod "Zulu" Reis

Edição!!! e Diagramação!!! Marcelo Cassaro

Colaboração!!! Marcelo Telles

Ação!!! é uma publicação da Editora Talismã Ltda. Diretor: **Ruy Pereira** • Editor Executivo: **Marcelo Cassaro "Paladino"** • Editores Assistentes: **Rogério Saladino, J.M.Trevisan** • Scanners: **Edilson Gedo, Wagner F. Nunes** • Redação, administração e depto. comercial: **fone (11) 3052-2288** • Distribuição exclusiva para todo o Brasil: **Fernando Chinaglia S/A, Rua Teodoro da Silva, 907, Grajaú, CEP 20563-900, RJ/RJ, fone (21) 3879-7766** • Impressão e Acabamento: **Cunha Facchini** • **Atenção:** DRAGÃO BRASIL e TORMENTA não têm representantes autorizados em nenhum lugar do país.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações e pessoas vivas ou mortas é mera coincidência.

Este livro é publicado sob a Open Game License. Todo o seu conteúdo é considerado Open Game, exceto seu título e ilustrações. A documentação OGL é apresentada na próxima página.

O selo oficial de **Ação!!!** pode ser incluído em produtos compatíveis com **Ação!!!**, e a frase "compatível com **Ação!!!**" pode ser incluída na capa, contracapa, miolo e peças de publicidade desses produtos. No entanto, não é permitido o uso do termo "**Ação!!!**" no título.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil

Cassaro, Marcelo

Ação!!! / tradução e adaptação Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, J.M.Trevisan. — São Paulo : Talismã, 2004.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Saladino, Rogério. II Trevisan, J.M.. III Título.

04-1387

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.9
3. "Roleplaying Games" : Recreação 793.9

Sumário!!!

Parte 1 • Introdução	4
Parte 2 • Personagens	6
Parte 3 • Perícias	20
Parte 4 • Talentos	46
Parte 5 • Combate	58
Parte 6 • Classes de Prestígio	78
Parte 7 • Equipamento	98
Parte 8 • O Mestre	122
Tabelas de Simulação de Dados	126
Ficha de Personagem	128

LEGAL INFORMATION

Permission to copy, modify and distribute this document is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This document provides an interface to the basic rules and materials needed to create content compatible with the modern setting based on the best-selling tabletop RPG system in the world.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

All of the rest of the text in this document is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

More information on the Open Game License can be found at www.opengamingfoundation.org or www.wizards.com/d20.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity

by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

END OF LICENSE

Parte 1

Introdução!!!

Ação!!!, o livro que você tem agora em mãos, é um jogo de interpretação conhecido mundialmente pela sigla RPG (Role Playing Game — Jogo de Interpretação de Personagens). Neste jogo, os participantes assumem papéis no intuito de contar histórias, como em uma espécie de teatro de improviso. Ao contrário dos videogames ou jogos de tabuleiro, tudo o que acontece em um RPG se desenvolve na imaginação dos jogadores. Então, o único limite para o que acontece em uma sessão de jogo é a criatividade dos jogadores e do Mestre.

Comparando uma partida de RPG a um filme, podemos dizer que o Mestre funciona como uma mistura de diretor e designer de efeitos especiais. Ele determina o que acontece dentro do ambiente do jogo, interpreta os monstros e os personagens que não são controlados pelos jogadores (desde o crocodilo gigante escondido nos esgotos de Nova Iorque, até o caixa do supermercado onde os personagens fazem compras e o vilão maniaco que tenta conquistar o mundo). Ele também aplica as regras, ajudando a determinar as conseqüências das ações do personagem, e funciona como co-roteirista junto com os jogadores. Sim, porque — ao contrário de um filme, onde todos os acontecimentos já estão determinados e nunca mudam — no RPG a história é apenas vagamente inventada pelo Mestre. Ela pode ser alterada por tudo que os personagens fazem dentro da aventura. Esse esforço de criatividade conjunta torna o RPG tão divertido e cativante.

E embora usemos o termo “jogo” constantemente (mais por falta de um substituto adequado que por vontade), aqui não existe um único vencedor. No RPG todos trabalham em prol de um único objetivo: a diversão. E quando todo mundo se diverte, todos ganham.

Um Mundo de Ação!!!

Forma e conteúdo. RPG é a forma, as regras, a maneira de jogar. O conteúdo são os heróis aventureiros, os monstros aterrorizantes, os tesouros

incríveis e os mundos fantásticos. É o que chamamos de ambientação, ou cenário.

Grande parte dos RPGs disponíveis no mercado tem cenários baseados em fantasia medieval (como O Senhor dos Anéis), ficção científica (como Star Wars), horror (como Entrevista com o Vampiro) e outros gêneros ficcionais populares na literatura, cinema e TV.

Ação!!! por sua vez, tem como ambiente principal um cenário bastante familiar: o mundo moderno. Mas não se iluda! Este não é o mundo tedioso e pouco emocionante onde você vive — mas sim o mundo dos filmes de ação de Hollywood. O mundo das aventuras de Bruce Willis, Sylvester Stalone e Jean-Claude Van Damme.

Ao contrário da nossa realidade nem sempre emocionante, o mundo de **Ação!!!** é carregado de intrigas, batalhas e situações de perigo. Aqui, um policial de rua comum pode se ver obrigado a impedir um perigoso atentado terrorista, apenas com seu fiel revólver calibre 38. Agentes secretos estão infiltrados em governos corruptos, em busca de documentos importantes para a segurança nacional. Organizações misteriosas planejam tomar posse do mundo. Corporações sem escrúpulos fazem experimentos secretos com cobaias humanas. Alienígenas caminham disfarçados entre a população. Monstros rastejam pelo submundo das grandes cidades.

No mundo de **Ação!!!** tudo é maior, mais perigoso, mais emocionante. Como nos filmes. A diferença é que, aqui, você é o personagem principal.

Heróis de Ação!!!

Se uma aventura de RPG pode ser comparada a um filme ou seriado, então os personagens encarnados pelos jogadores são os astros principais. Eles são os heróis que, cedo ou tarde, poderão ter em mãos o destino de uma pessoa, uma cidade ou até do mundo! Heróis de ação são indivíduos extraordinários, acima da média de seus semelhantes, e capazes de feitos fora do comum.

Seu personagem jogador poderia ser:

- Um policial honesto trabalhando em uma força policial corrupta.
- Um espião a serviço de uma agência secreta.
- Um lutador de rua tentando ganhar a vida com lutas clandestinas.



- Um jogador trapaceiro, que usa seus talentos para ajudar as crianças de um orfanato.
- Um ladrão que rouba dos ricos e dá para os pobres.
- Um repórter à procura de um grande furo de reportagem.
- Um jovem rico e entediado, à procura de diversão.
- Um arqueólogo aventureiro.
- O que mais sua imaginação permitir...

Itens Necessários!!!

Além das regras contidas neste livro, você também precisará de várias fotocópias (uma para cada jogador) da Ficha de Personagem de **Ação!!!**, que aparece na última página; lápis, borracha e papel para rascunho; e um conjunto de dados especiais para RPG — dois dados de quatro lados, quatro ou mais dados de seis lados, um dado de oito lados, dois dados de dez lados, dois dados de doze lados, e um dado de vinte lados. Esta é a quantidade ideal de dados, mas ainda é possível jogar possuindo apenas um de cada. Estes dados podem ser encontrados em lojas e livrarias especializadas em RPGs. Caso você não tenha ou não consiga estes dados, pode utilizar a Tabela de Simulação de Dados que se encontra no final do livro.

Jogadores são aconselhados a ler esta introdução e os capítulos de 1 a 6, que envolvem explicações sobre a criação de personagens, habilidades, perícias, talentos, combate e equipamentos.

O Mestre precisa ler o livro completamente, pois deve estar familiarizado com todas as regras — até mesmo para quebrá-las.

Dados!!!

Ao longo do livro você vai encontrar certas abreviações:

- d20: dado de vinte lados
- d10: dado de dez lados
- d12: dado de doze lados
- d8: dado de oito lados
- d6: dado de seis lados
- d4: dado de quatro lados

Você também encontrará abreviações para as rolagens de dados, como “3d6+2”, por exemplo. Isso quer dizer “três dados de seis lados, mais dois”. O primeiro número diz quantos dados você deve rolar e somar os resultados, o segundo (depois do “d”) diz o tipo de dado a ser rolado. Qualquer número depois disso determina o valor que deve ser adicionada ou subtraída do resultado obtido.

A abreviação “d%”, é um caso à parte. Isso quer dizer que você precisa gerar um resultado baseado em porcentagem (entre 1 e 100). Para isso usam-se dois dados de dez lados, de cores diferentes. Uma cor determina a dezena, e a outra, a unidade. Caso você tenha só um d10, role-o duas vezes com o primeiro número sendo a dezena e o segundo a unidade. Assim, em uma rolagem em que, respectivamente, se obtém 3 e 5, o resultado é 35. Em uma rolagem com resultados 0 e 0, o valor obtido é 100.

Mecânica de Jogo!!!

Apesar da variedade de regras que você encontrará nos próximos capítulos, **Ação!!!** se baseia em uma mecânica de jogo simples que funciona na maioria das situações. Toda vez que seu personagem tentar realizar uma ação, você irá:

- Rolar um dado de vinte lados (1d20);

- Adicionar ao resultado os modificadores adequados;
- Comparar o resultado a um número-alvo determinado pelo Mestre ou pelas regras.

Seu personagem obtém sucesso toda vez que o resultado obtido for maior ou igual ao número-alvo. A rolagem com 1d20 é usada para determinar resultados em combate, testes de perícia, testes de habilidade e testes de resistência. Os outros dados (d4, d6, d8, d10 e d12) são usados para descobrir o que acontece depois que você é bem-sucedido em sua ação. Como determinar o dano de um tiro, por exemplo.

Personagens Jogadores!!!

Um personagem jogador é o herói inventado pelo jogador para participar de uma ou mais aventuras de RPG. Como uma pessoa “de verdade”, ele terá personalidade e características próprias que o tornarão único. Boa parte disso será feito com a ajuda das regras e sua criatividade. A maior parte deste livro é dedicada à criação de personagens. Estes são apenas alguns dos elementos que compõem esse processo:

Habilidades: Força (For), Destreza (Des), Constituição (Cons), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Estas seis características representam as habilidades físicas e mentais de uma criatura, e afetam quase tudo que o personagem faz durante a aventura. Números de 3 a 18 serão atribuídos a elas (veja mais detalhes em “Personagens”). Um valor 10 ou 11 significa uma habilidade mediana. Valores altos dão bônus, enquanto valores baixos resultam em penalidades, representando o quão seu personagem é bom ou ruim em cada habilidade.

Classe: a classe é uma espécie de “carreira heróica”, definindo de modo geral a maneira que seu personagem escolheu para viver aventuras e combater os bandidos. Você escolhe entre três classes básicas: Lutador, Sobrevivente e Perito. Cada uma tem sua própria coleção de talentos especiais.

Nível: uma escala de poder que serve para diferenciar heróis novatos de heróis experientes. Um personagem de 2º nível, por exemplo, é menos habilidoso que um aventureiro de 5º nível. Um personagem inicia sua carreira no 1º nível, e vai ganhando níveis adicionais através de Pontos de Experiência que vai adquirir ao concluir futuras aventuras. Subindo de nível, o jogador pode aproveitar para aprimorar características essenciais como Bônus Base de Ataque, Defesa, Reputação, Pontos de Vida e outros.

Pontos de Vida: cada criatura é capaz de suportar certa quantidade de ferimentos e danos físicos, em combate ou outras situações. Toda vez que seu personagem leva um tiro, apanha de um vilão ou simplesmente se machuca em alguma outra circunstância, seus Pontos de vida diminuem. Um personagem que tenha seus PVs reduzidos a -1, cai inconsciente. Ao chegar a -10, ele morre. Os PVs são baseados na classe do personagem e aumentam conforme ele sobe de nível — porque, como vemos nos filmes, é mais difícil derrubar um herói veterano que um novato.

Talentos e Perícias: nem só de lutas e combates vive um herói. Como qualquer ser humano, ele tem a capacidade de realizar dezenas de outras tarefas. As perícias representam essas outras habilidades, e têm seu nível medido em graduações (cada graduação adiciona +1 na rolagem de um d20 quando se testa essa perícia). Já os talentos representam capacidades especiais e extraordinárias possuídas pelo personagem. Cada herói começa com três talentos, sendo um deles oferecido por sua classe.

Ocupações Iniciais: representam a carreira profissional que o personagem exerce (ou exercia) em sua vida cotidiana. Além de garantir sua renda mensal, sua ocupação determina suas perícias de classe — aquelas que você pode aprender mais facilmente.

Parte 2

Personagens!!!

Em **Ação!!!** quase todas as ações dos personagens — sejam jogadores ou personagens do mestre — são resultado da combinação de três números: um fator aleatório, obtido com a rolagem de um dado de vinte lados; um bônus representando a experiência e treinamento do personagem, que dependerá de seu nível; e um número que representa suas habilidades inatas. Este último pode ser positivo ou negativo, dependendo de sua aptidão natural para aquele tipo de coisa.

Assim, um herói forte tem maiores chances de sucesso quando tenta derrubar uma porta ou nocautear um bandido com um belo murro nas fuças. Para um herói inteligente será mais simples decifrar aquele bilhete codificado contendo a mensagem secreta do vilão. Da mesma forma, um herói de físico frágil terá mais dificuldade em continuar de pé após ser picado por uma cobra, e um herói sem carisma ou confiança tem menos chances de acalmar uma criança apavorada e convencê-la a contar onde o monstro se escondeu.

Forte, ágil, vigoroso, esperto, perspicaz, simpático... estes atributos são naturais, nascemos com eles ou não. No jogo **Ação!!!** tais atributos são medidos com números. Eles formam o conjunto das seis habilidades principais dos personagens: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Habilidades acima da média oferecem bônus que melhoram suas rolagens de dado, enquanto habilidades abaixo da média impõem redutores que pioram suas rolagens. Estes bônus ou redutores são chamados modificadores de habilidade. Eles vão afetar praticamente todas as características de seu personagem e todos os testes que você fará durante o jogo.

Geração de Valores de Habilidades!!!

Para escolher os valores de suas habilidades, você deve rolar quatro dados de seis lados (4d6). Descarte aquele que teve o resultado mais baixo e some os resultados dos outros três.

Esta rolagem vai resultar em um número entre 3 e 18, sendo 3 terrível e 18 excelente. O valor médio para uma pessoa comum é 10 ou 11. Mas heróis são pessoas especiais, acima do normal. Portanto, seus valores médios de habilidade são 12 ou 13.

Após fazer esta rolagem seis vezes, você terá os números para suas seis habilidades. Você terá que escolher quais números associar a quais habilidades — isso vai depender do tipo de herói que você quer ser. Leia mais adiante sobre as classes básicas, e você terá uma idéia melhor de quais habilidades são mais importantes para seu personagem.

Caso seus resultados nos dados sejam muito baixos, você pode descartá-los e rolar todos os seis outra vez. Seus resultados são considerados baixos demais caso o



total de seus modificadores resulte em 0 ou menos, ou caso sua maior rolagem seja 13 ou menos. Um personagem assim não tem aptidão suficiente para ser um herói.

Mesmo assim, nada impede que você use um aventureiro com valores de habilidade relativamente baixos em suas aventuras. Este fato pode, inclusive, servir para acrescentar mais “cor” ao personagem, trazendo-lhe certas características únicas que podem ser úteis na hora de interpretar.

As Habilidades!!!

Todo personagem possui seis valores de habilidades: Força (For), Destreza (Des), Constituição (Cons), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Um humano normal tem valores de habilidades variando entre 3 e 18, mas alguns indivíduos especiais conseguem atingir valores ainda maiores.

Cada habilidade tem um modificador, de acordo com a tabela a seguir. Esse modificador será positivo quando a habilidade é alta (12 ou mais), negativo quando a habilidade é baixa (9 ou menos), ou nulo quando a habilidade é mediana (10 ou 11).

O modificador é o número que você soma ou subtrai de uma jogada de dado quando seu personagem tenta fazer algo relacionado àquela habilidade. Você usará seu modificador de Destreza quando tentar atingir um alvo com uma arma de fogo. Algumas vezes um modificador também será aplicado a algo que não depende de rolar dados — por exemplo, seu modificador de Destreza será somado à sua Defesa Básica para determinar seu valor final de Defesa.

Um modificador positivo é chamado de bônus, enquanto um modificador negativo é chamado de redutor ou penalidade.

Força

A Força mede seu poder muscular, sua força física. O modificador de Força será empregado em testes de ataque corpo-a-corpo (como socos, chutes ou golpes com espadas, porretes e machados); dano de ataques corporais ou feitos com armas de arremesso; testes de Escalar, Saltar e Natação; e testes de Força, para levantar peso, quebrar objetos e atos similares.

Qualquer criatura que possa manipular fisicamente outros objetos tem pelo menos um ponto de Força. Criaturas que não tenham um valor de Força não podem exercer nenhum tipo de força, porque não se mexem ou não possuem corpo físico. Uma criatura assim falha automaticamente em testes de Força. Se a criatura realiza ataques, ele usa seu modificador de Destreza para definir seu bônus de ataque ao invés do modificador de Força.

Destreza

A Destreza mede sua agilidade, velocidade, reflexos, coordenação motora e equilíbrio. O modificador de Destreza será empregado em testes de ataque à distância (principalmente armas de fogo); em sua Defesa, sempre que o herói for capaz de se esquivar; em testes de Reflexos, para evitar explosões e ataques desse tipo; e testes de Equilíbrio, Furtividade, Condução e outras perícias que tenham Destreza como habilidade-chave.

Qualquer criatura que possa se mover tem pelo menos 1 ponto de Destreza. Uma criatura sem um valor de Destreza não pode se mover.

Se ela pode agir, aplica seu modificador de Inteligência nos testes de Iniciativa ao invés do modificador de Destreza. A criatura falha em todos os testes de Reflexos e de Destreza.

Constituição

A saúde e vigor físico do herói são representados pela Constituição. Seu modificador será aplicado em cada dado rolado para ganhar mais Pontos de Vida quando você ganha um nível (mas, mesmo com um modificador negativo, um personagem sempre ganha pelo menos 1 PV quando avança de nível); em testes de Fortitude, para resistir a venenos e danos desse tipo; e testes de Concentração.

Se a Constituição de um personagem muda o suficiente para alterar seu modificador de habilidade, seus Pontos de Vida também aumentam ou diminuem de acordo.

Qualquer criatura viva tem pelo menos um ponto de Constituição. Uma criatura sem Constituição não possui corpo ou metabolismo. Será imune a quaisquer efeitos que exijam um teste de Fortitude, a menos que esse efeito também funcione sobre em objetos. A criatura também é imune a dano de habilidade e dreno de habilidade. Ela sempre falhará em testes de Fortitude e de Constituição.

Modificadores de Habilidade

Valor	Modificador
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
etc...	

Inteligência

A capacidade de pensar, raciocinar e resolver problemas é medida pela Inteligência. Você aplicará seu modificador de Inteligência para determinar o número de pontos de perícia ganhos a cada nível (mas, mesmo com um modificador negativo, um personagem sempre ganha pelo menos 1 ponto de perícia quando avança de nível); e para testes de Conhecimento, Procurar e outras perícias que tenham Inteligência como habilidade-chave.

Qualquer criatura que possa pensar, aprender ou se lembrar possui pelo menos um ponto de Inteligência. Uma criatura sem Inteligência é um autômato, funcionando à base de instintos ou instruções programadas. Será imune a todos os efeitos que afetem a mente (feitiços, compulsões, padrões e efeitos de moral) e automaticamente falhará em testes de Inteligência.

Sabedoria

A Sabedoria representa a percepção e força de vontade do herói, além de seu bom senso, intuição e sentidos. Não é a mesma coisa que Inteligência: enquanto a Inteligência determina sua capacidade de aprendizado e raciocínio, a Sabedoria é o que diz como você percebe o mundo e a si mesmo. Um eremita das montanhas, que não sabe ler e nunca teve contato com qualquer cultura, pode ter alta Sab e baixa Int — enquanto um gênio científico muito distraído teria alta Int e baixa Sab.

O modificador de Sabedoria será aplicado a testes de Vontade; e em testes de Ouvir, Observar, Tratar Ferimentos, Sobrevivência e outras perícias que usam Sabedoria como habilidade-chave.

Qualquer criatura que pode perceber seu meio ambiente de qualquer forma tem pelo menos um ponto de Sabedoria. Qualquer coisa que não tenha um valor de Sabedoria é um objeto, não uma criatura, e falhará automaticamente em qualquer teste de Vontade ou Sabedoria (aliás, nem mesmo haverá um motivo para fazer esse teste!). Qualquer coisa sem um valor de Sabedoria também não possui um valor de Carisma, e vice versa.

Parte 2 • Personagens!!!

Carisma

Carisma mede a força de sua personalidade, magnetismo pessoal, charme, simpatia, capacidade de persuasão e, até certo ponto, sua beleza física. Seu modificador de Carisma será aplicado em testes de Blear, Diplomacia, Disfarce e outras perícias que tenham Carisma como habilidade-chave; e também em qualquer teste envolvendo influenciar outras pessoas ou criaturas.

Qualquer criatura capaz de dizer a diferença entre ela mesma e coisas que não sejam ela tem pelo menos um ponto de Carisma.

Exemplo de Geração e Associação de Habilidades

Rodrigo “Zulu” Reis vai começar a fazer um novo personagem. Ele rola quatro dados de seis lados e consegue 6, 5, 2 e 1. Ele descarta o mais baixo (1) e soma os restantes: $6+5+2=13$. Repetindo o processo mais cinco vezes e anotando os resultados em um pedaço de papel, ele obtém os seguintes resultados: 17, 16, 14, 13, 10 e 8.

Zulu resolve que seu personagem será um Lutador, alguém bom de porrada! Para isso, será melhor ter uma Força elevada, o que vai melhorar seu bônus de ataque corpo-a-corpo. Zulu pega seu melhor resultado, um 17, e coloca em Força. Graças a isso, ele terá um bônus de +3 em seus testes de ataque quando lutar corpo-a-corpo, e o dano que seus ataques provocam também será aumentado em +3.

Para uma boa saúde, seu segundo melhor número (um 16) será colocado em Constituição. Com isso ele também conta com um modificador de +3, recebendo 3 Pontos de Vida extras por nível e +3 em seus testes de Fortitude.

Destreza fica com o terceiro melhor número, um 14. Seu modificador de +2 será acrescido aos testes de ataque à distância, testes de Reflexos e iniciativa. Também vai melhorar sua Defesa.

Note que os números mais altos foram colocados nas três habilidades físicas. Isso é recomendado para o Lutador, como você verá adiante. Os números mais baixos vão para as habilidades mentais.

Para a Sabedoria vai 13, pois Zulu não quer ser apanhado de surpresa. Um modificador de +1 vai melhorar seus testes de sentidos e também os testes de Vontade.

Um valor 10 não oferece nem bônus, nem redutor. Será colocado em Carisma.

Zulu decide que não precisa de muito cérebro para chutar bundas e quebrar cabeças, então seu número mais baixo (um 8) vai para a Inteligência. Com um redutor de -1, ele ganhará menos pontos de perícias (8 no 1º nível, e 2 por nível adicional) e essa penalidade será aplicada em todas as perícias que tenham Inteligência como habilidade-base.

Zulu anota os valores de habilidades e modificadores em sua Ficha de Personagem.

Mudando Valores de Habilidades

Habilidades são atributos naturais que podem ser melhorados (com treinamento, poções, objetos mágicos...) ou piorados (devido a acidentes, doenças, venenos, velhice...), mas de modo geral pouco mudam.

Valores de habilidades podem aumentar sem limite. Mesmo que essa habilidade seja 18 (o máximo possível para um herói humano recém-criado), ainda assim ela pode ser aumentada para 19 ou mais.

Todo personagem ganha um ponto de habilidade a cada quatro

níveis, para colocar em qualquer das seis habilidades.

Venenos, doenças e outros efeitos nocivos podem causar dano temporário de habilidade. Pontos de habilidades perdidos em dano retornam com descanso, tipicamente 1 ponto por dia para cada habilidade afetada.

Quando o personagem envelhece, alguns valores de habilidade aumentam e outros diminuem. Quando um valor de habilidade muda, o modificador associado com esse valor também muda. Veja mais adiante os efeitos exatos do envelhecimento.

Classes de Personagem!!!

A classe de um personagem é a forma como ele decidiu enfrentar o mundo e perseguir suas metas. Pode ser parecido com uma profissão, mas é mais como um estilo, um meio de vida. Sua maneira de agir perante os perigos que enfrentará em sua carreira.

Ação!!! oferece três classes básicas de personagem: o Lutador, o Sobrevivente e o Perito. Cada um tem suas próprias vantagens e desvantagens, mas todas são equilibradas. Uma classe não restringe você de nenhuma forma — você pode ser um Perito que usa armas, um Sobrevivente que sabe lidar com computadores ou um Lutador capaz de resistir bem a ferimentos. As classes básicas são apenas um esqueleto, uma estrutura fundamental que serve para construir seu herói.

Um personagem recém-criado, de 1º nível, pertence a uma das três classes básicas. Este é o momento em que seu herói está começando a viver aventuras, o momento de seus primeiros contatos com bandidos, vilões, monstros e ameaças. Mais tarde, sendo bem-sucedido em suas missões, você ganhará mais níveis e poderá escolher entre continuar seguindo a mesma classe ou então mudar. Portanto, você pode começar como um Lutador, depois mudar para Perito, depois Sobrevivente, depois voltar novamente para Lutador... não há nenhum problema.

Após avançar um pouco nas classes básicas, você poderá também obter níveis em classes de prestígio. Elas são explicadas mais adiante.

Classes Básicas!!!

Estas classes básicas representam os três tipos de heróis mais conhecidos no jogo Ação!!! Todos os personagens jogadores de 1º nível vão pertencer, obrigatoriamente, a uma destas classes.

Pertencer a uma destas classes é o que faz um herói diferente de uma pessoa comum. Além de possuir numerosas habilidades que as pessoas comuns não têm, heróis também recebem Pontos de Ação, que representam sua capacidade de realizar feitos extraordinários.

As três classes básicas são:

O Lutador: tem a melhor capacidade de combate, seja corpo-a-corpo ou à distância. Se você pretende lutar com frequência, escolha esta classe.

O Sobrevivente: tem mais resistência e maiores chances de tolerar ferimentos e qualquer efeito nocivo. Se você quer ser ousado e correr riscos, escolha esta classe.

O Perito: tem mais perícias, conhecimentos e treinamento. Se você pretende ser um faz-tudo, um expert em uma ou mais áreas, escolha esta classe.

Multiclasse e Classes de Prestígio!!!

Sempre que seu personagem recebe um novo nível, você pode escolher continuar na mesma classe ou então trocar por outra. Por exemplo, você pode começar como um Perito, então decidir que lutar é mais emocionante e mudar para um Lutador. Ter níveis em apenas uma classe é conhecido como “classe única” ou “classe simples”, enquanto ter níveis em mais de uma classe faz com que seu personagem seja conhecido como um multiclasse.

Possuir várias classes tem vantagens e desvantagens. Com mais classes, você terá habilidades mais variadas e equilibradas — um Lutador de 2º nível não terá tantos conhecimentos quanto um Lutador 1/Perito 1. Da mesma forma, um Perito 3 não poderá lutar e nem sobreviver a ameaças tão facilmente quanto um Lutador 1/Sobrevivente 1/Perito 1.

A desvantagem, claro, é que você não poderá se concentrar tão bem em uma única capacidade especial. Um Lutador 3 quase sempre lutará melhor que um Lutador 1/Sobrevivente 1/Perito 1, enquanto um Perito 3 terá mais conhecimentos e um Sobrevivente 3 será mais resistente. Regras mais detalhadas para personagens multiclasse serão vistas mais adiante.

Para um personagem que tenha apenas uma classe, nível de classe e nível de personagem são a mesma coisa. Um Sobrevivente 3 será um Sobrevivente de 3º nível e também será um personagem de 3º nível. No entanto, para um personagem multiclasse, estes são termos diferentes. Um Lutador 4/Perito 2 será um Lutador de 4º nível, um Perito de 2º nível e um personagem de 6º nível.

Um herói pode continuar seguindo em uma ou mais classes básicas indefinidamente, pois elas são flexíveis e versáteis, mas poucos vão querer fazê-lo. Cedo ou tarde, você pode decidir optar por uma classe de prestígio — uma classe mais personalizada, com novas habilidades especiais. Classes de prestígio também serão explicadas mais adiante.

Bônus de Ataque, Resistência e Pontos de Ação por Classe e Nível

Sempre que seu personagem avança um nível, não importa a que classe pertença, certas características melhoram um pouco — pois representam seu treinamento e experiência ao sobreviver a aventuras. Cada classe tem uma tabela própria que indica quais são os benefícios conquistados por subir de nível.

Por exemplo, veja nas tabelas de cada classe a coluna Bônus Base de Ataque. Procure o número corresponde a seu nível. Esse bônus é mais alto para o Lutador, mas cresce um pouco a cada nível que você avança em qualquer classe. Sempre que você ataca um adversário, você rola um d20: seu Bônus Base de Ataque será somado ao resultado do dado para determinar se você acertou ou não. Portanto, quanto maior o BBA, mais golpes você acertará e melhor você lutará.

Números separados por uma barra indicam ataques extras, com bônus mais baixos. Por exemplo, “+7/+2” quer dizer que você pode fazer dois ataques por rodada, sendo o primeiro deles com um Bônus Base de Ataque +7 e o segundo +2.

Sempre que o BBA do personagem chega a +6, ele ganha um ataque extra a +1. No entanto, isso vale apenas para o BBA. Personagens que tenham Bônus de Ataque elevados por outros motivos (como um modificador de Força, por exemplo) não ganham ataques extras. Por exemplo, um Lutador de 4º nível terá BBA +4. Se ele tiver Força 14 ou 15, terá um modificador de +2 para ataques corpo-a-corpo, totalizando +6. No entanto, como este valor não foi atingido

apenas com o Bônus Base de Ataque, o Lutador não recebe um ataque adicional.

Um personagem multiclasse deve somar os Bônus Base de Ataque correspondentes a cada uma de suas classes e níveis para determinar seu BBA. Veja em “Personagens Multiclasse”.

Olhe novamente a tabela de sua classe escolhida e veja a coluna Bônus de Resistência. Eles são mais elevados para o Sobrevivente, mas também aumentam a cada nível que você avança em qualquer classe. Um personagem multiclasse deve somar os Bônus de Resistência correspondentes a cada uma de suas classes e níveis. Veja em “Personagens Multiclasse”.

Outros Benefícios por Nível

Além de bônus de ataque e resistência, todos os personagens — não importando sua classe — recebem outros benefícios por avançar de nível. Eles são demonstrados na tabela Benefícios por Nível:

XP: o número de Pontos de Experiência necessários para atingir este nível. Pontos de Experiência serão explicados mais adiante.

Gradações Máximas: o número máximo de gradações que você pode possuir nas perícias de sua classe. Esse valor será sempre equivalente ao nível de personagem +3. Perícias serão explicadas mais adiante.

Gradações Máximas de Outra Classe: o número máximo de gradações que você pode possuir em perícias que não pertençam à sua classe. Esse valor será sempre equivalente a metade do nível de personagem +3. Uma “meia” gradação não aumenta realmente sua perícia e não tem efeito sobre o resultado do dado, representando apenas uma progressão parcial.

Talentos: os talentos ganhos pelo personagem quando ele atinge este nível. Todos os personagens recebem dois talentos no 1º nível, outro no 3º, e mais um a cada três níveis. Os talentos serão explicados mais adiante.

Se você conhece outros jogos com regras parecidas, especialmente aqueles que oferecem várias raças como personagens jogadores, deve saber que todos os humanos recebem um talento extra no 1º nível. Este talento já está incluído aqui, pois em **Ação!!!** todos os heróis são humanos. Caso você decida consultar outros livros de RPG e usar uma raça não-humana, nesse caso um talento inicial será perdido.

Aumento de Habilidade: ao atingir o 4º nível, e a cada 4 níveis subsequentes (4º, 8º, 12º, 16º, 20º), todos os personagens ganham 1 ponto para aumentar uma de suas habilidades permanentemente. Por exemplo, ao chegar ao 4º nível, um Sobrevivente com Des 18 pode aumentar sua Destreza para 19. Chegando ao 8º nível, pode aumentá-la para 20. Ou poderia aumentar qualquer de suas outras habilidades.

Pontos de Ação: todos os personagens recebem um número de Pontos de Ação igual a 5 + metade de seu nível de personagem, arredondado para baixo, no 1º nível e novamente cada vez que avança de nível.

Bônus de Defesa: o bônus base de Defesa do personagem. O modificador de Destreza do personagem e o bônus de equipamento também se aplicam.

Bônus de Reputação: o bônus base de Reputação do personagem. Bônus extras oferecidos por talentos, ocupações e classes de prestígio se acumulam com este.

Para personagens multiclasse, talentos e aumento de habilidades são ganhos não de acordo com seu nível de classe, mas sim seu nível de personagem. Então, um Sobrevivente 3/Perito 1 é um personagem de 4º nível e ganha um aumento de habilidade.

Parte 2 • Personagens!!!

Descrições das Classes Básicas!!!

Aqui veremos cada uma das três classes básicas. Como já foi dito, elas são amplas e versáteis: vários personagens que pertençam à mesma classe podem ser completamente diferentes entre si.

Habilidades: aqui diz quais são as habilidades mais importantes para o personagem, aquelas que melhor beneficiam suas capacidades de classe. Durante a escolha de seus valores de habilidade, será melhor colocar seus números maiores nestas habilidades. Então, se você rolou 18, 16, 14, 14, 13, 11 e decidiu ser um Perito, será melhor colocar seu 18 em Inteligência.

No entanto, esta não é uma regra obrigatória — especialmente se você pretende que seu herói seja diferente, original, personalizado. Por exemplo, você pode querer um Perito que TAMBÉM tenha boas chances de sobrevivência. Então, em vez de colocar seu 18 em Inteligência, poderia colocá-lo em Constituição para ter mais Pontos de Vida e também um melhor bônus de Fortitude. Ou então, para um Perito que seja eficiente com armas de fogo, você pode preferir colocar seu 18 em Destreza. Você será capaz de personalizar melhor seus heróis à medida em que ficar mais familiarizado com as regras.

Dado de Vida: este é o tipo de dado usado por personagens dessa classe para determinar o número de Pontos de Vida ganhos a cada nível.

O jogador joga um dado deste tipo cada vez que seu personagem ganha um nível. O modificador de Constituição do personagem é aplicado a esta jogada, e soma-se o resultado ao total de PVs do personagem. Mesmo que o resultado final seja 0 ou menos, o personagem sempre ganha pelo menos 1 Ponto de Vida por avançar um nível.

Classe	Tipo de Dado
Sobrevivente	d10
Lutador	d8
Perito	d6

Um personagem de 1º nível recebe o valor máximo de Pontos de Vida permitido pelo dado ao invés de fazer uma jogada (o modificador de Constituição ainda se aplica).

Pontos de Perícia: aqui diz quantos pontos de perícia um personagem desta classe tem no 1º nível, e quantos mais ele recebe quando ganha um novo nível nesta classe. O modificador de Inteligência se aplica para determinar o total de pontos de perícia a cada nível (mas o personagem sempre recebe pelo menos 1 ponto por nível, mesmo se tiver um modificador de Inteligência negativo).

Um personagem de 1º nível começa com 4 vezes o número de pontos de perícia que recebe ao atingir cada nível depois do 1º. A graduação máxima que um personagem pode ter em uma perícia de sua classe é igual ao nível do personagem + 3.

Benefícios por Nível

Nível do Personagem	XP	Graduações Máximas	Graduações Máximas de Outra Classe	Talentos	Aumento de Habilidade	Pontos de Ação	Bônus de Defesa	Bônus de Reputação
1º	0	4	2	1º, 2º	–	5	1	0
2º	500	5	2 ½	–	–	6	2	0
3º	1.500	6	3	3º	–	6	2	1
4º	3.000	7	3 ½	–	1º	7	3	1
5º	5.000	8	4	–	–	7	3	1
6º	7.500	9	4 ½	4º	–	8	3	2
7º	10.500	10	5	–	–	8	4	2
8º	14.000	11	5 ½	–	2º	9	4	2
9º	18.000	12	6	5º	–	9	5	3
10º	22.500	13	6 ½	–	–	10	5	3
11º	27.500	14	7	–	–	10	5	3
12º	33.000	15	7 ½	6º	3º	11	6	4
13º	39.000	16	8	–	–	11	6	4
14º	45.500	17	8 ½	–	–	12	7	4
15º	52.500	18	9	7º	–	12	7	5
16º	60.000	19	9 ½	–	4º	13	7	5
17º	68.000	20	10	–	–	13	8	5
18º	76.500	21	10 ½	8º	–	14	8	6
19º	85.500	22	11	–	–	14	9	6
20º	95.000	23	11 ½	–	5º	15	9	6

O Lutador

Nível na Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Características da Classe
1º	+1	+0	+0	+0	Talento Adicional
2º	+2	+0	+0	+0	Talento Adicional
3º	+3	+1	+1	+1	—
4º	+4	+1	+1	+1	Talento Adicional
5º	+5	+1	+1	+1	—
6º	+6/+1	+2	+2	+2	Talento Adicional
7º	+7/+2	+2	+2	+2	—
8º	+8/+3	+2	+2	+2	Talento Adicional
9º	+9/+4	+3	+3	+3	—
10º	+10/+5	+3	+3	+3	Talento Adicional

Um personagem pode comprar perícias de outras classes. Cada ponto de perícia compra meia graduação nessa perícia de outra classe, e o personagem só comprar graduações até a metade do máximo normal de graduações para uma perícia da classe.

As perícias de classe dependem da ocupação que o personagem escolheu. Elas também podem ser alteradas caso o personagem ganhe níveis em uma classe de prestígio. Veja mais sobre profissões e classes de prestígio mais adiante.

Tabela da Classe: esta tabela detalha como um personagem melhora ao ganhar níveis na classe. Ela inclui as seguintes informações:

Nível: o nível do personagem naquela classe.

Bônus Base de Ataque: o Bônus Base de Ataque do personagem e seu número de ataque.

Fortitude: o bônus base de resistência de Fortitude. O modificador de Constituição do personagem também se aplica.

Reflexos: o bônus base de resistência de Reflexos. O modificador de Destreza do personagem também se aplica.

Vontade: o bônus base de resistência de Vontade. O modificador de Sabedoria do personagem também se aplica.

Talento Adicional: o personagem ganha um talento da lista de sua classe no 1º nível, no 2º nível e novamente a cada dois níveis.

Características da Classe

Esta seção detalha características especiais da classe, incluindo capacidades extras e únicas, que o personagem recebe ao ganhar níveis mais altos.

A única característica das três classes básicas são os Talentos Adicionais, explicados a seguir. Classes de prestígio terão numerosas outras características de classe.

Talentos Adicionais: no 1º nível, no 2º nível e a cada dois níveis seguintes, o personagem recebe

um talento adicional. Este talento extra deve ser escolhido em uma lista própria de cada classe, e somado àqueles que todo personagem recebe no 1º nível e a cada três níveis seguintes. Então, um Lutador de 1º nível tem três talentos: dois quaisquer, recebidos por ser um personagem de 1º nível; e um talento adicional por ser um Lutador, que deve ser escolhido na lista de talentos do Lutador. Alguns talentos têm pré-requisitos que devem ser satisfeitos antes que o personagem possa ter o talento.

O Lutador!!!

O militar supertreinado. A campeã de caratê. O furtivo atirador de elite. O mestre espadachim. O boxeador profissional. O pistoleiro mercenário. O brigão dos bares e docas. Todos são heróis que, por profissão ou devoção, dominam as artes do combate e abrem caminho a socos e tiros através de seus problemas. Lutadores podem ser sofisticados, profundos estudiosos ou especialistas em certas armas e estilos; ou então truculentos e brutais, batendo forte ou usando armas pesadas para causar muito estrago. Embora todos sejam bons combatentes, cada Lutador é um herói único em sua forma de enfrentar ameaças.

Habilidades: Força e Destreza são importantes para o Lutador, mas isso dependerá de seu estilo. Para combater corpo-a-corpo, com os punhos ou armas como espadas, clavas e machados, é melhor possuir uma Força elevada. Mas para combater à distância, com armas de fogo ou de arremesso, o mais importante é ter uma boa Destreza — sendo que esta também é útil para melhorar sua Defesa.

Uma vez que estão sempre envolvidos em combate, Lutadores também se beneficiam por uma alta Constituição, para ter mais Pontos de Vida. As habilidades menos importantes para um Lutador são a Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Dado de Vida: 1d8

Pontos de Perícia no 1º Nível: (3 + modificador de Inteligência) x 4



Parte 2 • Personagens!!!

Pontos de Perícia a cada Nível Adicional: 3 + modificador de Inteligência

Talentos Adicionais: no 1º nível, o Lutador recebe um talento adicional aos dois concedidos para os demais personagens de 1º nível. Um Lutador recebe ainda um talento adicional no 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes.

Esses talentos adicionais devem ser escolhidos na seguinte lista: Acuidade com Arma, Arremesso em Combate, Arremesso em Combate Aprimorado, Artes Marciais, Artes Marciais Aprimorado, Artes Marciais Avançada, Ataque em Veículo, Ataque Giratório, Ataque Poderoso, Briga, Briga Aprimorada, Briga de Rua, Combate com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Avançado, Desarme Aprimorado, Desequilibrar Oponente, Deslocamento, Encontrão Aprimorado, Especialização em Combate, Finta Aprimorada, Foco em Arma, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mira Apurada, Nocaute, Nocaute Aprimorado, Precisão, Rajada de Balas, Recarregar Rápido, Reflexos em Combate, Resposta Rápida, Ricochetear, Saque Rápido, Separar, Tiro Certo, Tiro Duplo, Tiro em Movimento, Tiro Longo, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Usar Arma Arcaica, Usar Arma de Corpo-a-Corpo Exótica, Usar Arma de Fogo Avançado, Usar Arma de Fogo Exótica, Usar Armadura (leve), Usar Armadura (media), Usar Armadura (pesada), Usar Armas de Fogo Pessoais, Usar Armas Simples.

Alguns dos talentos disponíveis para o Lutador não podem ser adquiridos até que ele atenda um ou mais pré-requisitos. Um Lutador ainda precisa atender aos pré-requisitos de cada talento, como valores de habilidade e bônus base de ataque. Veja o Capítulo 4: Talentos para as descrições dos talentos e seus pré-requisitos.



Importante: estes talentos são somados ao talento que um personagem de qualquer classe recebe a cada três níveis. O Lutador não precisa se limitar a esta lista para escolher esses talentos.

○ Sobrevivente!!!

O espião sorrateiro. O trapezista de circo. O dublê profissional. O arqueólogo aventureiro. O ladrão furtivo. O guarda-costas. Estes heróis são mestres nas artes da sobrevivência, são especializados em correr riscos, driblar inimigos, escapar de armadilhas e sair de encrencas. Eles raramente são feridos e, quando isso ocorre, conseguem suportar mais injúrias que uma pessoa comum. Um Sobrevivente pode ser um gigante massivo, que gargalha ao ter uma garrafa quebrada na cabeça; ou uma bela assassina ninja capaz de esquivar-se de balas, lâminas e sensores de alarme. Escapar com vida muitas vezes é a maior das vitórias, e isso é algo que o Sobrevivente faz melhor.

Habilidades: Constituição é a habilidade principal do Sobrevivente, pois ela aumenta seus Pontos de Vida e seu bônus de Fortitude. Igualmente importante é a Sabedoria, pois ela não apenas aumenta seu bônus de Vontade, como também melhora seus testes de perícias (sobretudo Observar e Ouvir) para perceber a presença de perigo.

Uma alta Destreza também é indicada para aumentar seu bônus de Reflexos e sua Defesa. As habilidades menos importantes para um Sobrevivente são Força, Inteligência e Carisma.

○ Sobrevivente

Nível na Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Características da Classe
1º	+0	+2	+2	+2	Talento Adicional
2º	+1	+3	+3	+3	Talento Adicional
3º	+2	+3	+3	+3	–
4º	+3	+4	+4	+4	Talento Adicional
5º	+3	+4	+4	+4	–
6º	+4	+5	+5	+5	Talento Adicional
7º	+5	+5	+5	+5	–
8º	+6/+1	+6	+6	+6	Talento Adicional
9º	+6/+1	+6	+6	+6	–
10º	+7/+2	+7	+7	+7	Talento Adicional

O Perito

Nível na Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Características da Classe
1º	+0	+0	+0	+0	Talento Adicional
2º	+1	+0	+0	+0	Talento Adicional
3º	+2	+1	+1	+1	–
4º	+3	+1	+1	+1	Talento Adicional
5º	+3	+1	+1	+1	–
6º	+4	+2	+2	+2	Talento Adicional
7º	+5	+2	+2	+2	–
8º	+6/+1	+2	+2	+2	Talento Adicional
9º	+6/+1	+3	+3	+3	–
10º	+7/+2	+3	+3	+3	Talento Adicional

Dado de Vida: 1d10

Pontos de Perícia no 1º Nível: (3 + modificador de Inteligência) x 4

Pontos de Perícia a cada Nível Adicional: 3 + modificador de Inteligência

Talentos Adicionais: no 1º nível, o Sobrevivente recebe um talento adicional aos dois concedidos para os demais personagens de 1º nível. Um Sobrevivente recebe ainda um talento adicional no 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes.

Esses talentos adicionais devem ser escolhidos na seguinte lista: Acrobático, Alvo Elusivo, Artes Marciais Defensivas, Atento, Atlético, Cauteloso, Corrida, Desarme Aprimorado, Desequilibrar Oponente, Deslocamento, Discreto, Dissimulado, Esquiva, Esquivar com Veículo, Finta Aprimorada, Flexível, Grande Fortitude, Limite de Dano Massivo Aprimorado, Mobilidade, Prontidão, Reflexos Rápidos, Resposta Rápida, Surto Heróico, Tolerância, Usar Armadura (leve), Usar Armadura (média), Usar Armadura (pesada), Vitalidade, Vontade de Ferro.

Alguns dos talentos disponíveis para o Sobrevivente não podem ser adquiridos até que ele atenda um ou mais pré-requisitos. Um Sobrevivente ainda precisa atender aos pré-requisitos de cada talento, como valores de habilidade e bônus base de ataque. Veja o Capítulo 5: Talentos para as descrições dos talentos e seus pré-requisitos.

Importante: estes talentos são somados ao talento que um personagem de qualquer classe recebe a cada três níveis. O Sobrevivente não precisa se limitar a esta lista para escolher esses talentos.



O Perito!!!

O rastreador incansável. O ás do volante. O esportista olímpico. O hacker. O gênio da ciência. O detetive sagaz. O rei dos disfarces. Com empenho e treinamento, estes heróis se tornam mestres em seus campos. Conseguem falar muitos idiomas, quebrar códigos de computador, interrogar suspeitos, desativar armadilhas, seguir pegadas, produzir peças de arte, consertar armas e veículos... enfim, dominam as mais variadas habilidades, perícias e conhecimentos. Alguns Peritos são concentrados em uma única área, tornando-se os melhores de mundo nesse assunto, enquanto outros preferem diversificar suas capacidades em nome de uma maior versatilidade.

Habilidades: Inteligência é, com certeza, a habilidade principal do Perito, pois ela aumenta sua quantidade de pontos de perícia. Além disso, grande parte das perícias tem a Inteligência como habilidade-chave.

Outras habilidades importantes dependem da área específica em que você pretende atuar. Por exemplo, se pretende ser um exímio atleta, acrobata ou equilibrista, ter uma alta Destreza ajudará a aumentar seu valor final nas perícias Acrobacia e Equilíbrio. Para ser um mestre dos disfarces e trapaças, um alto Carisma ajudará com seus testes de Disfarce, Lábia e Diplomacia. Um detetive ou rastreador seria beneficiado com uma alta Sabedoria, que melhora as perícias Observar, Ouvir, Sobrevivência e outras que envolvem percepção. Tudo depende de seu estilo.

Força e Constituição são as habilidades menos importantes para o Perito, pois ambas são habilidades-chave para pouquíssimas perícias.

Dado de Vida: 1d6

Parte 2 • Personagens!!!

Pontos de Perícia no 1º Nível: (9 + modificador de Inteligência) x 4

Pontos de Perícia a cada Nível Adicional: 9 + modificador de Inteligência

Talentos Adicionais: no 1º nível, o Perito recebe um talento adicional aos dois concedidos para os demais personagens de 1º nível. Um Perito recebe ainda um talento adicional no 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes.

Esses talentos adicionais devem ser escolhidos na seguinte lista: Acrobático, Afinidade com Animais, Atento, Atlético, Cauteloso, Cirurgia, Confiante, Confiável, Construtor, Corrida, Criativo, Culto, Discreto, Dissimulado, Especialista em Medicina, Especialista em Veículos, Especialização em Perícia, Especialização Aprimorada em Perícia, Especialização Avançada em Perícia, Mestre em Perícia, Estudioso, Flexível, Focado, Furtivo, Guia, Metucioso, Perito em Eletrônica, Pilotar Aeronave, Pilotar Veículo de Superfície, Presença Aterradora, Prontidão, Prosperidade, Rastrear, Renome.

Alguns dos talentos disponíveis para o Perito não podem ser adquiridos até que ele atenda um ou mais pré-requisitos. Um Perito ainda precisa atender aos pré-requisitos de cada talento, como valores de habilidade e bônus base de ataque. Veja o Capítulo 4: Talentos para as descrições dos talentos e seus pré-requisitos.

Importante: estes talentos são somados ao talento que um personagem de qualquer classe recebe a cada três níveis. O Perito não precisa se limitar a esta lista para escolher esses talentos.

Ocupação Inicial!!!

Ao longo de sua carreira um aventureiro pode ter várias profissões. Mas os benefícios de uma ocupação inicial são aplicados apenas uma vez, quando o personagem é criado. Algumas ocupações iniciais possuem pré-requisitos que o personagem deve preencher, mas a maioria delas é bem acessível.

Cada ocupação fornece nove ou dez perícias pré-determinadas, além de duas ou três outras à escolha do jogador, sempre totalizando 12. Estas passam a ser suas “perícias de classe”, aquelas que ele pode comprar mais facilmente gastando pontos de perícia (veja mais adiante em “Perícias”).

Ocupação não é o mesmo que classe. Personagens de qualquer das três classes básicas — Lutador, Sobrevivente, Perito — podem adotar qualquer das ocupações. Nada impede, por exemplo, um Lutador de adotar a ocupação Criativo, ou um Perito de ser um Militar.

Algumas ocupações iniciais também dão um bônus em sua Reputação. Uma ocupação inicial também pode aumentar a renda.

Algumas ocupações são amplas de propósito, para que o jogador tenha liberdade de encaixar a profissão do personagem em uma delas. Na dúvida, o Mestre deve determinar qual ocupação abrange uma profissão específica. Não existe, por exemplo, a ocupação “Antiquário” — mas o Mestre pode decidir que Acadêmico é um bom substituto.

Quando um personagem adota uma classe de prestígio (veja mais adiante), suas perícias de classe mudam. Cada classe de prestígio tem sua própria lista de perícias de classe, que não dependem mais da ocupação inicial.

Acadêmico

Esta ocupação inclui arqueólogos, bibliotecários, estudiosos, professores e outros profissionais da educação.

Pré-requisito: idade 23 ou +

Perícias de Classe: Atuação (Car), Concentração (Cons), Conhecimento (qualquer) (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Falar Idiomas (nenhum), Ler/Escriver Idiomas (nenhum), Pesquisa (Int), Profissão (Sab), mais 3 perícias à escolha do jogador.

Bônus na Renda: +2

Atleta

Inclui esportistas amadores, de nível Olímpico e atletas profissionais de todos os tipos, como ginastas, halterofilistas, lutadores, boxeadores, artistas marciais, nadadores e qualquer praticante de esportes competitivo.

Pré-requisito: Força 13 ou mais ou Destreza 13 ou mais.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Condução (Des), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Jogos (Sab), Natação (For), Saltar (For), mais 3 perícias à escolha do jogador.

Bônus na Renda: +0

Aventureiro

Inclui caçadores de grandes animais, aventureiros profissionais, desbravadores, caçadores de relíquias, exploradores, praticantes de esportes radicais, pesquisadores de campo, caçadores de emoção e outros que encaram o perigo por razões diversas.

Pré-requisito: idade 15 ou +

Perícias de Classe: Escalar (For), Operar Mecanismo (Int), Condução (Des), Intimidar (Car), Conhecimento (Arcano, Manha, Estratégia ou Tecnologia) (Int), Pilotar (Des), Cavalgar (Des), Observar (Sab), Sobrevivência (Sab), Natação (For), mais 2 perícias à escolha do jogador.

Bônus na Renda: +0

Astro

Um astro é alguém que, por alguma razão, está no foco da mídia. Atores, cantores e profissionais do entretenimento de qualquer tipo, personalidades de rádio e televisão e outros semelhantes estão nesta categoria.

Pré-requisito: idade 15 ou +

Perícias de Classe: Atuação (Artes Cênicas, Dança, Teclados, Instrumentos de Percussão, Canto, Comediante, Instrumentos de Corda, Instrumentos de Sopros) (Car), Blefar (Car), Conhecimento (cultura popular, atualidades e arte) (Int), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Observar (Sab), Ofícios (artes plásticas ou escrita) (Int), Ouvir (Sab), Sentir Motivação (Sab), mais 2 perícias à escolha do jogador.

Bônus na Reputação: +1

Bônus na Renda: +3

Criativo

Inclui todo tipo de artista que trabalha com a sua criatividade e talento: ilustradores, cartunistas, artistas plásticos, novelistas, colonistas, atores, escultores, criadores de jogos, músicos, escritores, fotógrafos, roteiristas e web designers fazem parte desta ocupação.

Pré-requisito: idade 15 ou +

Perícias de Classe: Atuação (Artes Cênicas, Dança, Teclados, Instrumentos de Percussão, Canto, Comediante, Instrumentos de Corda, Instrumentos de Sopros) (Car), Blefar (Car), Conhecimento (arcano

ou arte), Disfarce (Car), Falsificação (Int), Observar (Sab), Ofícios (artes plásticas ou escrita) (Int), Pesquisa (Int), Procurar (Int), Usar Computador (Int), mais 2 perícias à escolha do jogador.

Bônus na Renda: +1

Criminoso

Esta ocupação inicial ilícita revela uma origem do lado errado da lei. Inclui enganadores, batedores de carteira, ladrões, integrantes de famílias criminosas, membros de gangues, assaltantes de banco e outros tipos de meliantes.

Pré-requisito: idade 15 ou +

Perícias de Classe: Arte da Fuga (Des), Blefar (Des), Conhecimento (manha) (Int), Disfarce (Car), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Jogo (Sab), Operar Mecanismo (Int), Prestidigitação (Des), mais 2 perícias à escolha do jogador.

Bônus na Renda: +1

Diletante

Diletantes geralmente recebem dinheiro de herança de família, ou de fundos de investimentos. O diletante típico não tem um trabalho, tem poucas responsabilidades e pelo menos uma paixão motivadora que ocupa seu tempo. Essa paixão pode ser uma fundação filantrópica ou de caridade, um ideal ou uma causa pela qual vale a pena lutar, ou um desejo de viver uma existência divertida ou despreocupada.

Pré-requisito: idade 18 ou +

Perícias de Classe: Blefar (Car), Cavalgar (Des), Condução (Des), Conhecimento (Atualidades ou Cultura Popular) (Int), Diplomacia (Car), Falar Idiomas (nenhum), Intimidar (Car), Jogos (Sab), Obter Informação (Car), mais 3 perícias à escolha do jogador.

Bônus na Reputação: +1

Bônus na Renda: +5

Doutor

Um doutor pode ser um médico (clínico geral ou especialista), cirurgião ou psiquiatra.

Pré-requisito: idade 25 ou +

Perícias de Classe: Conhecimento (Ciências Comportamentais, Ciências Naturais e Tecnologia) (Int), Diplomacia (Car), Observar (Sab), Ofícios (farmacêutica) (Int), Ouvir (Sab), Pesquisa (Int), Procurar (Int), Sentir Motivação (Sab), Tratar Ferimentos (Sab), Usar Computador (Int), mais 2 perícias à escolha do jogador.

Bônus na Renda: +3

Empreendedor

São aqueles que desejam ser seus próprios chefes. Eles acreditam em si próprios, são auto-confiantes e conseguem adquirir os fundos necessários para bancar seu próprio negócio. Esses pequenos empresários (por vezes não tão pequenos assim) possuem a habilidade de reunir planos e financiamentos para fazer o novo negócio florescer. Porém, eles não se estabelecem depois que o negócio dá certo; preferem focalizar suas energias em um novo empreendimento.

Pré-requisito: idade 18 ou +

Perícias de Classe: Blefar (Car), Conhecimento (Negócios, Atualidade ou Tecnologia) (Int), Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Jogos (Sab), Observar (Sab), Obter Informações (Car), Pesquisa (Int), Procurar (Int), mais 3 perícias à escolha do jogador.

Bônus na Reputação: +1

Bônus na Renda: +3

Estudante

Um estudante pode estar cursando o colegial, faculdade, universidade ou algum curso de pós-graduação. Ele pode também estar freqüentando um seminário, uma escola militar ou uma instituição particular. Um estudante de faculdade pode escolher um campo de estudo específico.

Pré-requisito: Idade 15 ou +

Perícias de Classe: Atuação (Artes Cênicas, Dança, Teclados, Instrumentos de Percussão, Canto, Comediante, Instrumentos de Corda ou Instrumentos de Sopro) (Car), Blefar (Car), Conhecimento (Arcano; Arte; Atualidades; Ciências Comportamentais; Ciências Físicas; Ciências Naturais; Civil; Cultura Popular; Estratégia; História; Manha; Negócios; Tecnologia ou Teologia e Filosofia) (Int), Diplomacia (Car), Falar Idiomas (Nenhum), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Pesquisa (Int), Usar Computador (Int), mais 3 perícias à escolha do jogador.

Bônus na Renda: +0

Funcionário "Externo"

Esse tipo de ocupação inclui empregados de fábricas, de empresas alimentícias, de construção, motoristas de táxi, carteiros e outros funcionários que não são considerados "de escritório".

Pré-requisito: idade 18 ou +

Perícias de Classe: Cavalgar (Des), Condução (Des), Escalar (For), Intimidar (Car), Observar (Sab), Ofícios (eletrônica, mecânica ou estruturas) (Int), Ouvir (Sab), Reparos (Int), Treinar Animal (Car), mais 3 perícias à escolha do jogador.

Bônus na Renda: +1

Funcionário de Escritório

Pessoas que trabalham em escritório, como advogados, auditores, agentes de seguro, contadores, bancários, conselheiros financeiros, assim como vendedores e gerentes de pequenos estabelecimentos pertencem a este tipo de ocupação.

Pré-requisito: idade 23 ou +

Perícias de Classe: Blefar (Car), Condução (Des), Conhecimento (Arte, Ciências Físicas, Ciências Naturais, Civil, Negócios ou Tecnologia) (Int), Diplomacia (Car), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Pesquisar (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab), Usar Computador (Int), mais 2 perícias a escolha do jogador.

Bônus na Renda: +3

Investigador

Muitas profissões se encaixam nesta ocupação, incluindo repórteres investigativos, fotógrafos jornalistas, detetives particulares, detetives policiais, criminologistas, analistas forenses, agentes de espionagem e outros cujas especialidades são coletar evidência e analisar provas.

Pré-requisito: idade 23 ou +

Perícias de Classe: Conhecimento (Ciências Comportamentais, Civil, Ciências Naturais ou Manha), Decifrar Escrita (Int), Falsificação (Int), Investigar (Int), Obter Informação (Car), Ofícios (artes plásticas ou escrita) (Int), Pesquisa (Int), Procurar (Sab), Sentir Motivação (Sab), Usar Computador (Int), mais 2 perícias à escolha do jogador.

Bônus na Renda: +1

Parte 2 • Personagens!!!

Militar

Esta ocupação abrange todas as forças armadas (Exército, Marinha e Aeronáutica), assim como destacamentos e grupos de elite, como os Marines (dos EUA).

Pré-requisito: Idade 18 ou +

Perícias de Classe: Condução (Des), Conhecimento (Estratégia) (Int), Demolição (Int), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Navegação (Int), Pilotar (Des), Sobrevivência (Sab), mais 2 perícias à escolha do jogador.

Bônus na Renda: +1

Oficial da Lei

Esta ocupação abrange policiais comuns, agentes federais, integrantes de tropas da polícia estadual e federal, membros de equipes de elite (como o GOE, a SWAT...) e polícia militar.

Pré-requisito: idade 20 ou +

Perícias de Classe: Condução (Des), Conhecimento (Civil, Ciências Naturais, Manha e Estratégia) (Int), Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Investigar (Int), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Procurar (Sab), Sentir Motivação (Sab), mais 2 perícias à escolha do jogador.

Bônus na Renda: +0

Religioso

Padres ordenados de todos os credos, assim como estudiosos de teologia e especialistas em assuntos religiosos, são parte desta ocupação.

Pré-requisito: idade 23 ou +

Perícias de Classe: Concentração (Cons), Conhecimento (Arcano, Arte, Ciências Comportamentais, Histórias, Manha ou Teologia e Filosofia) (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Falar Idiomas (Nenhum), Ler/Escriver Idiomas (Nenhum), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Sentir Motivação (Sab), mais 3 perícias à escolha do jogador.

Bônus na Renda: +1

Serviços de Emergência

Bombeiros, paramédicos, profissionais de resgate, portadores de materiais perigosos e técnicos de emergências médicas estão todos nesta categoria.

Pré-requisito: idade 18 ou +

Perícias de Classe: Condução (Des), Conhecimento (Ciências Comportamentais, Ciências Naturais ou Tecnologia) (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Natação (For), Operar Mecanismo (Int), Procurar (Sab), Saltar (For), Tratar Ferimentos (Sab), Usar Computador (Int), mais 2 perícias à escolha do jogador.

Bônus na Renda: +1

Técnico

Todo tipo de cientista, engenheiro, técnico ou especialista em uma área semelhante é considerado como pertencendo a esta ocupação.

Pré-requisito: idade 23 ou +

Perícias de Classe: Condução (Des), Conhecimento (Ciências Físicas; Ciências Naturais; Negócios ou Tecnologia), Ofícios (eletrônica, estruturas, farmacêutica, mecânica e química) (Int), Operar Mecanismo

(Int), Pesquisa (Int), Procurar (Sab), Profissão (Sab), Reparos (Int), Usar Computador (Int), mais 3 perícias à escolha do jogador.

Bônus na Renda: +2

Trabalhador Rural

Fazendeiros, agricultores, criadores, caçadores e outros profissionais que trabalham em comunidades rurais estão nesta categoria.

Pré-requisito: idade 15 ou +

Perícias de Classe: Cavalgar (Des), Condução (Des), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Natação (For), Observar (Sab), Reparos (Int), Saltar (For), Sobrevivência (Sab), Treinar Animal (Car), mais 2 perícias à escolha do jogador.

Bônus na Renda: +0

Background!!!

Em **Ação!!!** o termo “background” se refere não apenas ao histórico de seu personagem, mas também suas características vitais, físicas e psicológicas. Tudo o que irá fazer dele um aventureiro único e, esperamos, inesquecível.

Nome: o nome de um personagem é como um cartão de visitas. Na vida real, não temos como saber o que vai acontecer no futuro de uma criança — mas no RPG você tem a vantagem de já poder ao menos visualizar vagamente o que espera que seu herói se torne. O nome escolhido pode acentuar essa idéia, reforçando ainda mais a impressão que você pretende causar.

Por exemplo, se ele é um cara durão que cresceu nas ruas, liderou gangues e hoje é o rei da cocada preta na região do seu bairro e arredores, chamá-lo de Bob “Tampinha” não vai funcionar muito bem (a menos que seja um apelido irônico). A princípio você deve procurar algo que reflita sua força e influência, algo que faça seus inimigos tremerem só de pensar. Algo como Donni Bazuca, Zé Muqueta ou coisa do gênero.

Por outro lado, uma personagem que tenha como principais características a sutileza, a delicadeza e o tamanho da conta bancária precisa de um nome que transmita classe e poder. Algo como Elisa Warrington I, que acaba evocando um certo ar de nobreza.

O importante é pensar em sua principal característica, o que você mais quer destacar em seu personagem, para então ressaltar esse traço através da escolha do nome, sobrenome ou apelido.

Idade: embora as lendas digam que “heróis não têm idade”, é importante determinar a idade do seu. Em geral, a carreira da maioria dos heróis de **Ação!!!** se inicia entre os 13 e os 30 anos de idade, dependendo da razão e circunstâncias que o fizeram abandonar a vida comum e pacata de um cidadão normal. Para escolher, você tem duas opções: decidir arbitrariamente com base no que deseja para seu personagem (“Eu quero que ele tenha 18 anos e pronto!”); ou aleatoriamente, rolando 2d8 e somando +11 ao resultado.

Antes de decidir é sempre útil conversar com o Mestre e os outros jogadores, para evitar qualquer tipo de conflito com a aventura e seus companheiros. Talvez você tenha uma idéia fantástica para um surfista de 17 anos conhecido mundialmente por seus recordes, mas dificilmente o personagem vai se encaixar em uma aventura que envolve a tomada de uma pequena república na América Central por um grupo de elite secreto do governo dos Estados Unidos...

Note também que algumas ocupações iniciais requerem uma idade mínima. Regras e ajustes para personagens com idades abaixo de

13 e acima de 75 anos se encontram em “Personagens Comuns”.

Aparência: como seu personagem se veste? Como ele se parece? É um sujeito bem cuidado e elegante, ou um cara largado e desleixado? É uma linda jovem oriental com pele de pêssego, ou um gigante coberto de cicatrizes e com uma orelha faltando? É importante visualizar como você imagina seu herói. Afinal, a descrição dele vai determinar a primeira impressão que tanto seus companheiros quanto os NPCs encontrados na aventura terão dele.

Sinta-se à vontade para escolher o peso e a altura de seu personagem — normalmente um está relacionado ao outro. Como regra geral, considere que a altura de um homem adulto varia em média de 1,60 a 1,80m. Proporcionalmente, o peso varia entre 60 e 80kg. A média das mulheres varia entre 1,50 e 1,70m de altura e 40 e 60kg de peso.

Os atributos físicos podem dar boas indicações nesse sentido. Um personagem pode ter Força alta e por isso ser grande e extremamente musculoso e pesado, ou ter Destreza alta e ser magro e esguio.

O importante é manter a coerência. É improvável que um lutador de kung-fu conhecido como Pequeno Carrapato tenha 2,05m de altura pesando 120kg! Do mesmo modo, o lutador de sumô Monte Fuji não poderá ser descrito como um baixinho raquítico de 1,50m e 50kg.

Também é sempre bom acrescentar alguma característica marcante. Talvez uma cicatriz, resultado de um combate travado há anos, mas jamais esquecido. Cabelos de cor exótica, roupas extravagantes ou elegantes, tatuagens... tudo isso pode ajudar seu personagem a ser lembrado.

Afinal de contas, a maioria das pessoas não se lembra do Capitão Ninja apenas porque ele é um agente secreto extremamente competente e letal; mas sim porque usa um boné por cima da máscara...

Personalidade: igualmente importante é a personalidade de seu herói, pois a partir dela você irá interpretá-lo, dando vida ao que antes era apenas um punhado de números. Seu personagem é arrogante e frio, ou gentil e bondoso? Ele costuma falar baixo, de maneira clara e ponderada; ou abre a boca somente para dar ordens curtas mas eficientes? Ele é tímido, atirado, ou não dá a mínima para o que as outras pessoas acham dele? Qual seu objetivo de vida? Do que ele gosta? O que ele odeia? Quais são seus passatempos preferidos?

Pense em como ele vê o mundo, em como encara as pessoas e as situações que vive. Reflita como a mudança de vida — de cidadão comum para herói — afetou seu modo de agir.

Assim como os atributos físicos podem influenciar a aparência, os mentais podem servir como inspiração e guia ao definir a personalidade de seu personagem. Baseado nos valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma você pode determinar seu comportamento.

Personagens com Inteligência alta tendem a ser curiosos, cultos e inquisitivos. Um personagem com alta Inteligência e baixa Sabedoria pode ser esperto, mas também “desligado”, capaz de se perder em seus raciocínios e esquecer do mundo exterior. Inteligência alta com Carisma baixo pode indicar um sabe-tudo arrogante ou um estudioso recluso, alheio ao contato externo. Personagens com Inteligência baixa têm dificuldade para assimilar informações e, em alguns casos, até para se expressar de modo compreensível.

Personagens com Sabedoria alta tendem a ser serenos, sensíveis e atentos. Um personagem com alta Sabedoria mas baixa Inteligência pode parecer simplório, mas está atento a tudo à sua volta. Sabedoria alta com Carisma baixo pode indicar alguém cauteloso e retraído, que prefere agir nos bastidores escolhendo com cuidado o que e quando falar. Personagens com Sabedoria baixa geralmente são irresponsáveis, imprudentes, rudes e alienados.

Personagens com Carisma alto tendem a ser bonitos, charmosos

e confiantes. Um personagem com alto Carisma mas baixa Inteligência consegue fingir ser culto e inteligente, até que seus conhecimentos sejam postos à prova. Carisma alto com Sabedoria baixa pode indicar alguém extremamente auto-confiante e alheio a qualquer tipo de perigo. Personagens com Carisma baixo geralmente são reservados, rabugentos, pouco atraentes ou simplesmente discretos.

Histórico: as ações e perspectivas de qualquer pessoa são moldadas pela sua história de vida, pelos acontecimentos que ocorreram em sua infância e adolescência. Pelos relacionamentos que teve com amigos, inimigos e parentes. Por suas tragédias e conquistas. Com seu personagem não deve ser muito diferente. Tente dizer quem ele era, e o que fazia antes de se tornar um herói.

Ele era um simples estudante desencanado, cujo único objetivo era agarrar o maior número de garotas possível antes do fim do colegial — ou um CdF exemplar ganhador de vários prêmios de Feira de Ciências? Era uma garota obcecada pela profissão de policial, ou uma modelo em início de carreira, mimada e cheia de manias? Tinha vários amigos ou era um pária na sociedade? Seus pais estão vivos ou mortos?

Tente responder estas e outras perguntas e defina um passado para seu personagem. Não se preocupe em escrever um livro: seu histórico pode ser tão profundo quanto você acha que deve ser. Sabemos toda a história de Luke Skywalker, como ele foi criado por seus tios num planeta distante, como sempre quis ser um piloto e outra minúcias. Mas, em compensação, tudo o que sabemos sobre o personagem de Bruce Willis em Duro de Matar I é que ele era um policial e havia acabado de se divorciar da esposa! Se você acha que um histórico detalhado vai ajudá-lo a interpretar com mais facilidade, vá em frente. Mas se prefere deixar os fatos “no ar” para desenvolvê-los enquanto joga, não há problema nenhum.

O grande ponto importante a ser decidido é: o que fez você se tornar um herói? Qual o acontecimento que definiu seu destino, transformando uma pessoa comum em alguém com objetivos diferentes? Ninguém resolve arriscar a vida salvando as pessoas, defendendo um país, caçando bandidos ou fazendo qualquer ato heróico sem um motivo.

Em algum ponto da vida alguma coisa importante fez com que seu personagem resolvesse mudar. No caso do Homem-Aranha foi a conclusão de que “com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”. Batman surgiu com a morte de seus pais nas mãos de um bandido. O Capitão América desejou lutar pelos ideais de seu país.

Pense algo nesta linha para seu personagem e tente justificar essa causa com clareza e coerência. Você terá andado meio caminho na criação de um herói de verdade.

Pontos de Ação!!!

Pontos de Ação dão aos aventureiros meios de afetar o jogo de maneiras significativas. Um personagem sempre tem uma quantidade limitada de Pontos de Ação e, embora ele ganhe novos pontos a cada nível que adquire, deve usá-los sabiamente.

Um personagem pode gastar um Ponto de Ação para fazer uma das coisas a seguir:

- Alterar uma jogada de d20 usada para fazer um ataque, um teste de perícia, de habilidade, de nível ou de resistência.
- Usar durante seu turno uma habilidade de classe que pede pelo gasto de um Ponto de Ação.

Quando um personagem gasta um Ponto de Ação para melhorar uma jogada de d20, some 1d6 ao resultado da jogada para ajudar a alcançar a CD necessária.

Um personagem pode declarar o uso de 1 Ponto de Ação para alterar uma jogada de d20 depois que ela é feita — mas somente antes

Parte 2 • Personagens!!!

do Mestre revelar o resultado daquela jogada (tenha o ataque, teste ou jogada de resistência falhado ou não). Um personagem não pode usar um Ponto de Ação em um teste de perícia ou de habilidade quando está escolhendo 10 ou 20.

Quando um personagem gasta um Ponto de Ação para usar uma habilidade de classe (veja em Classes de Prestígio), ele recebe o benefício da habilidade, mas não joga um d6 extra. Nesse caso, o Ponto de Ação não é um bônus em uma jogada de d20.

Você pode gastar apenas um Ponto de Ação em uma rodada. Se gasta um ponto para usar uma habilidade de classe, não pode gastar outro na mesma rodada para melhorar uma jogada de dado, e vice-versa.

Dependendo do nível do personagem, ele pode conseguir jogar mais que um d6 quando gasta um Ponto de Ação. Considere apenas o resultado mais alto e ignore os outros dados.

Nível do personagem	Dados extras por Ponto de Ação
1º a 7º	1d6
8º a 14º	2d6
15º a 20º	3d6

Reputação!!!

A Reputação é usada para determinar quando outro personagem (quase sempre um personagem do Mestre) reconhece o herói. Aqueles que o reconhecem ouvirem falar de suas façanhas e podem talvez ajudá-lo, ou fazer o que ele pede — desde que a Reputação tenha uma conotação positiva para aquele que reconheceu o herói. Por outro lado, um bônus de Reputação alto também torna difícil para o herói esconder sua identidade.

Na maior parte do tempo, o herói não precisa decidir usar sua Reputação. O Mestre é que decide quando a reputação pode ser relevante para uma cena ou encontro. Quando isso acontece, o Mestre faz secretamente um teste de Reputação para um personagem do Mestre que possa ser influenciado de alguma forma pela fama ou notoriedade do herói.

Fama e Infâmia

Personagens com um bônus de Reputação alto (+4 ou maior) são considerados bem conhecidos dentro de seu círculo social ou profissional. Se isso tem uma conotação negativa ou positiva depende do ponto de vista de quem reconhece o herói.

Quando um personagem tem uma opinião positiva sobre a Reputação do herói — por exemplo, um detetive famoso por desvendar um grande caso sendo reconhecido por um policial —, este é considerado famoso. Fama, quando reconhecida, fornece um bônus em certos testes de perícias baseadas em Carisma.

Quando um personagem tem uma opinião negativa sobre a reputação do herói — digamos, aquele o mesmo detetive famoso reconhecido por um criminoso procurado —, este é considerado infame. Também, a critério do Mestre, um herói pode ser considerado infame em certas situações devido a eventos transcorridos na campanha. Infâmia, quando reconhecida, fornece uma penalidade em certos testes de perícias baseadas em Carisma.

Usando o Bônus de Reputação

Quando o Mestre decide que a Reputação de um personagem pode influenciar um encontro, ele faz um teste de Reputação (CD 25)

para o personagem do Mestre envolvido.

Um teste de Reputação é igual a: 1d20 + o bônus de Reputação do herói + o modificador de Inteligência do personagem do Mestre (os modificadores de algumas perícias de Conhecimento pode ser aplicadas ao invés do modificador de Inteligência, se o herói é conhecido em um campo coberto ou relacionado pela perícia).

Modificadores no teste de Reputação dependem do herói e do personagem do Mestre em questão, como mostrado a seguir. Note que, se o PdM não tem como reconhecer o herói (caso esteja ao telefone, disfarçado ou coisa assim), o teste de Reputação falha automaticamente.

Se o personagem do Mestre obteve um sucesso no teste de Reputação, ele reconheceu o herói. Isso garante um bônus de +4 ou uma penalidade de -4 pelo resto do encontro nas seguintes perícias: Atuação, Blefar, Diplomacia, Intimidar e Obter Informação.

- O herói é famoso, conhecido por muitos, seja de forma positiva ou negativa: +10
- O personagem do Mestre faz parte do círculo social ou profissional do personagem: +5
- O herói tem certa fama e notoriedade: +2

O Mestre decide quando a fama ou infâmia pode interferir em determinadas situações e quando é necessário fazer um teste de Reputação. Um personagem que não conhece o herói ou não sabe nada a seu respeito — como um lavador de pratos em um restaurante de beira de estrada, que nunca ouviu falar de agentes secretos... — não pode ser influenciado por sua Reputação.

Dinheiro Inicial!!!

Quando é construído, cada personagem tem uma forma de renda e um capital acumulado, seja na forma de posses, dinheiro guardado ou investimentos. Esses recursos são modificados de acordo com a ocupação inicial do personagem, seus talentos e o critério do Mestre.

Determinando o Modificador de Renda: para saber quanto dinheiro o personagem possui, deve-se primeiro descobrir seu modificador de Renda. Faça uma jogada de 1d6 + o Bônus na Renda + modificadores diversos.

Bônus na Renda: de acordo com sua ocupação inicial, o personagem recebe um modificador na sua jogada de 1d6. Os modificadores estão descritos nas Ocupações Iniciais.

Modificadores Diversos: o talento Prosperidade fornece ao personagem um bônus de +3 na jogada para determinar o Modificador de Renda. Outros modificadores que o Mestre determine também podem ser somados (ou subtraídos) da jogada.

Determinando os Valores Iniciais: uma vez determinado o Modificador de Renda do personagem, basta multiplicá-lo pelos valores base de renda, mostrados a seguir.

- Valor base de Renda Inicial: 6.000
- Valor base de Renda Mensal: 800

O valor marcado como Inicial mostra quanto dinheiro o personagem tem assim que é criado. Com essa quantia ele deverá comprar seu equipamento inicial, suas posses e (se possível) o lugar onde mora, e tudo o mais. A critério do Mestre, dependendo do estilo de vida do personagem, ele não poderá gastar todo o seu dinheiro; parte dele estará investido, guardado ou já foi convertido em bens materiais (como móveis, eletrodomésticos...).

Caso o personagem não se aventure e permaneça trabalhando normalmente (o que não é comum, mas pode ocorrer nos intervalos entre as aventuras), ele recebe mensalmente o valor marcado como Mensal.

Exemplo: um personagem que tenha como profissão professor (incluído na ocupação inicial Acadêmico) obtém um Modificador de Renda igual a 5 (ele não possui o talento Prosperidade). Este personagem tem \$ 30.000,00 como dinheiro inicial e recebe \$ 4.000,00 por mês de trabalho.

Nota: a moeda empregada nestas regras é o Real. Salários de personagens jogadores são intencionalmente mais altos do que seriam na vida real, para que aventureiros tenham acesso a melhores recursos. Como opção, para uma campanha mais realista, o Mestre pode ajustar os salários de acordo com cada ocupação como quiser.

Personagens Comuns!!!

Nem todos nasceram para ser heróis — e poucos sequer desejariam sê-los. A maioria da população sonha com aventuras mas, na vida real, prefere empregos seguros e vidas estáveis. “Comum” é todo personagem não heróico que povoa o cenário de campanha.

Personagens comuns não devem ser usado por jogadores; eles servem apenas como personagens do Mestre, para representar pessoas não-aventureiras. Muitos adversários de baixo nível, como capangas e soldados rasos, são personagens comuns, da mesma forma que as vítimas inocentes.

Personagens comuns são construídos usando as mesmas três classes básicas (a maioria das pessoas comuns são Peritos), e também possuem ocupações iniciais, perícias e talentos.

Quando ganham níveis, personagens comuns aumentam seus pontos de perícia, bônus base de ataque, modificadores de jogada de resistência, bônus de Defesa e de Reputação — da mesma forma que os heróis. Porém, eles diferem dos heróis em alguns aspectos.

Um personagem comum:

- Tem um conjunto padrão de valores de habilidade.
- Tem seus Pontos de Vida iniciais determinados por jogada.
- Não tem Pontos de Ação.
- Não tem habilidades de classe.

Valores de Habilidade Iniciais: personagens comuns não têm seus valores de habilidade determinados em uma rolagem de dados. Eles começam com um conjunto padrão de valores: 15, 14, 13, 12, 10 e 8. O Mestre distribui os valores entre as habilidades como achar melhor. No 4º nível e a cada 4 níveis depois (8, 12, 16...), o personagem comum também soma 1 ponto a um valor de habilidade, assim como os heróis.

Pontos de Vida: diferente dos heróis, personagens comuns não recebem automaticamente os Pontos de Vida máximos no 1º nível. O Mestre deve fazer uma jogada de dado para determinar seus PVs iniciais.

Pontos de Ação: personagem comuns não recebem Pontos de Ação iniciais, e nem quando sobem de nível.

Habilidades de Classe: personagens comuns não recebem nenhuma habilidade de classe. Portanto, eles não recebem os talentos extras oferecidos para Lutadores, Sobreviventes e Peritos. Mas ainda recebem os talentos normais permitidos para qualquer personagem (2 no 1º nível, outro no 3º nível e mais um a cada 3 níveis).

Classes de Prestígio: personagens comuns podem ter quantos níveis quiserem em quaisquer classes (além da primeira), mas não podem adquirir níveis em classes de prestígio, mesmo que satisfaçam os pré-requisitos.

Crianças e Idosos

Crianças (de recém-nascidos até 11 anos) são um pouco diferentes de outros personagens. Não possuem níveis ou classes. Começam com o mesmo conjunto padrão de habilidades dos personagens comuns (15,14,13,12,10,8), mas seus valores são reduzidos da seguinte forma: Força -3, Destreza -1, Constituição -3, Inteligência -1, Sabedoria -1 e Carisma -1.

Crianças têm 1d4 Pontos de Vida, mais seu modificador de Constituição (no mínimo 1 PV). Não possuem perícias, talentos, Pontos de Ação ou ocupações. Seu Bônus Base de Ataque é +0, e têm um modificador de +0 em todos os testes de Resistência (além de modificadores por habilidades altas ou baixas). Seu bônus de Reputação é +0. Crianças possuem um modificador de Defesa +0 e um deslocamento normal de 6m. Não possuem nenhum ataque efetivo e devem ser tratadas como não-combatentes.

Quando uma criança chega aos 12 anos, ele é considerada um jovem adulto e escolhe seu primeiro nível em uma das classes básicas. Nesse ponto o personagem se torna um personagem comum ou então um herói. Isso não quer dizer que obrigatoriamente aos 12 anos acontecerá algo que transformará a criança em herói (embora as coisas possam mesmo ocorrer assim): a “transformação” verdadeira pode se dar apenas anos mais tarde, diante de algum evento marcante, desperdando seu potencial oculto.

Quando um personagem envelhece suas habilidades também se alteram, mesmo que ele não tenha adquirido novos níveis em qualquer classe. Um personagem que tenha atingido mais de 75 anos sofre os seguintes modificadores em suas habilidades: Força -2, Destreza -2, Constituição -2, Inteligência +1, Sabedoria +1 e Carisma +2. O aumento na habilidade Inteligência só se aplica a pontos de perícias adquiridos depois da alteração.

Essas modificações valem tanto para heróis quanto para personagens comuns.

Nível de Desafio: um personagem comum tem um Nível de Desafio igual a seu nível personagem -1. Um personagem comum de 1º nível tem um Nível de Desafio 1/2. Crianças têm ND 0, e personagens jogadores não recebem Pontos de Experiência ao “derrotá-las”.

Personagens do Mestre Heróicos!!!

Aliados e antagonistas heróicos são construídos da mesma maneira que personagens heróicos.

Nível de Desafio: um personagem heróico de suporte tem um Nível de Desafio igual aos níveis que possua em classes.

Pontos de Vida: um personagem heróico de suporte recebe Pontos de Vida máximos no 1º nível, assim como personagens heróicos de jogadores.

Pontos de Ação: personagens heróicos de suporte recebem Pontos de Ação. Porém, poucos possuem o número máximo de Pontos de Ação para seu nível (porque gastaram parte deles ao longo de suas carreiras). Um personagem heróico de suporte tem um número de Pontos de Ação sobrando igual à metade do nível da sua classe.

Habilidades de Classe: personagens heróicos de suporte recebem todas as habilidades de classe disponíveis para ele, da mesma forma que personagens heróicos de jogadores.

Acesso a Classes de Prestígio: personagens heróicos de suporte com níveis em uma ou mais classes básicas podem pegar níveis em uma classe de prestígio, desde que preencham os pré-requisitos.

Parte 3

Perícias!!!

Jeffrey “Deadly Eye” Willinquist anda sorrateiro pelo corredor, esperando surpreender o espião inimigo antes que este consiga ativar a bomba. Sidney Selvagem tenta decifrar os estranhos símbolos alienígenas no documento secreto. Sojiro Kifuja não tem tempo para enfrentar os bandidos em combate, então tentará afugentá-los. Todas estas façanhas, que não envolvem combate direto, são resolvidas utilizando as perícias dos personagens. Nestes casos, respectivamente, seriam as perícias Furtividade, Conhecimento e Intimidar.

Adquirindo Perícias!!!

A cada nível conquistado, um personagem recebe pontos de perícia que são usados para comprar perícias. A classe e o modificador de Inteligência do personagem determinam o número de pontos que ele recebe. O Perito é a classe básica que recebe mais pontos de perícias, sendo esta sua maior vantagem.

Se o personagem compra uma perícia da sua classe, ele recebe uma graduação para cada ponto gasto. Se ele compra graduações em perícias de outra classe, o personagem recebe $\frac{1}{2}$ graduação para cada ponto gasto. A graduação máxima que um personagem pode possuir em uma classe é igual ao nível do personagem + 3. Em uma perícia de outra classe, a graduação máxima que um personagem pode ter é metade desse valor.

A ocupação do personagem determina quais são suas perícias de classe.

Usando Perícias!!!

Para fazer um teste de perícia, joga-se 1d20 + modificador de perícia. Esse modificador é igual a: graduação da perícia + modificador da habilidade + modificadores diversos.

Graduação da Perícia: a graduação de um personagem em uma perícia se baseia no número de pontos que ele investiu na perícia. Algumas perícias podem ser usadas mesmo se o personagem não possui graduações na perícia. Isso é chamado de “fazer um teste sem treinamento”, mas muitas perícias não podem ser usadas sem treinamento.



Modificador de Habilidade: o modificador do valor de habilidade usado no teste da perícia pertence à habilidade-chave da perícia, a habilidade associada a seu uso. Cada perícia tem uma habilidade-chave. Por exemplo, Equilíbrio tem Destreza como habilidade-chave. Isso quer dizer que, se você tem uma alta Destreza, tem mais chances de ser bem-sucedido em um teste de Equilíbrio e quaisquer outras perícias com esta habilidade-chave.

Modificadores Diversos: podem ser bônus fornecidos por talentos e habilidades de classe, bônus raciais de criaturas, ou penalidades como aquelas impostas por usar armadura sem o talento adequado. Existem muitos tipos de modificadores diversos.

Ao contrário do que acontece em um teste de ataque ou de resistência, um 20 natural em 1d20 não será um sucesso automático em um teste de perícia, e nem um 1 natural será uma falha automática. Caso os modificadores sejam suficientes para garantir o sucesso ou falha, este será mantido.

Como as Perícias Funcionam!!!

Criação de Personagem: Jerry Amarelo, investigador profissional, é um Perito de 1º nível. Ele recebe 9 pontos de perícia por nível. Com sua Inteligência 14, recebe ainda +2 pontos por nível, um total de 11 pontos de perícia. Como um personagem de 1º nível, ele começa com quatro vezes esse valor, então são 44 pontos.

No 1º nível, a graduação máxima que Jerry pode ter em qualquer perícia de sua classe é seu nível +3, ou seja, 4 graduações. Em perícias de outra classe, pode ter até duas graduações. Com 44 pontos ele pode ter graduações máximas em até 11 perícias de sua classe, ou então dividir os pontos, ou ainda comprar algumas perícias úteis de outra classe.

Como investigador, as perícias de classe para Jerry são as seguintes: Conhecimento (Ciências Comportamentais, Civil, Ciências Naturais ou Manha), Decifrar Escrita, Falsificação, Investigar, Obter Informação, Ofícios (artes plásticas ou escrita), Pesquisa, Procurar, Sentir Motivação, Usar Computador, e mais 2 perícias à sua escolha. Ele escolhe Sobrevivência e Tratar Ferimentos.

Jerry começa gastando 40 pontos e maximizando dez perícias: Conhecimento, Investigar, Obter Informação, Ofícios, Pesquisa, Procurar, Sentir Motivação, Usar Computador, Sobrevivência e Tratar Ferimentos. Para Conhecimento e Ofícios ele deve escolher uma especialidade, que funciona como uma perícia separada. Ele escolhe Conhecimento (Manha) e Ofícios (Escrita). Os quatro pontos de perícia restantes e vai dividir igualmente entre as duas perícias restantes, Decifrar Escrita e Falsificação.

No final, depois de anotar as graduações e modificadores de habilidades-chave na ficha de personagem, o resultado seria assim:

Conhecimento, Investigar, Ofícios, Pesquisa e Usar Computador têm Inteligência como habilidade-chave. Já sabemos que Jerry tem Int 14, que oferece um modificador de +2. Então, sempre que fizer um teste destas perícias, ele vai somar suas 4 graduações e seu modificador de Int (+2), para um modificador final +6. Decifrar Escrita e Falsificação também são baseadas em Int, mas Jerry tem apenas duas graduações em cada. Seu modificador final será +4.

Procurar, Sentir Motivação, Sobrevivência e Tratar Ferimentos têm Sabedoria como habilidade-chave. Jerry tem Sab 16, que oferece um modificador de +3. Quando fizer testes destas perícias, vai somar suas 4 graduações e seu modificador de Sab (+3), para um modificador final +7.

Obter Informação é baseada em Carisma. Jerry tem Car 9, o que significa um modificador de -1. Quando fizer testes de Obter Informação, suas 4 graduações são afetadas pelo redutor, para um modificador final +3.

Um Perito com Inteligência 16 ou mais tem pontos suficientes para maximizar todas as perícias de sua ocupação, e ainda sobram

alguns para comprar graduações em outras perícias. Mas um Lutador ou Sobrevivente terá muito menos pontos (em média 16). Para estes, é melhor ter quatro perícias maximizadas, em vez de distribuir os pontos em muitas perícias com poucas graduações.

Testes de Perícias: quando Jerry faz um teste de perícia, ele rola 1d20 e soma ao resultado do dado seu modificador final de perícia. Quanto maior o resultado, melhor o desempenho ao executar a tarefa. Em média, uma rolagem de 1d20 vai resultar em 10 ou 11. Então as coisas que Jerry faz melhor são Procurar, Sentir Motivação, Sobrevivência e Tratar Ferimentos, que com seu modificador final +7 significam um resultado médio 17 ou 18.

Testes Resistidos: durante a investigação de um rapto, Jerry tenta invadir o computador de um hacker suspeito com a perícia Usar Computador. Para vencer suas defesas, o Mestre decide que ele deve fazer um teste resistido contra a perícia do hacker, que tem Usar Computador +10.

Jerry rola 1d20 e consegue um 16. Somando seu modificador +6, seu resultado final é 22. O Mestre rola 1d20 em segredo para o hacker e consegue um 9. Seu resultado final é 19. Assim, embora o hacker tivesse mais graduações (e, portanto, maiores chances de sucesso), o Mestre diz a Jerry que ele conseguiu invadir o computador do suspeito.

Testes Contra uma Classe de Dificuldade (CD): após conseguir a pista que procurava, Jerry descobre o local do catifeiro. Ele e seus companheiros rumam para o local e, após um rápido confronto com os seqüestradores, encontram a vítima. Ela está muito ferida, pois durante a luta recebeu um golpe mortal de um dos criminosos. O Mestre exige um teste de Tratar Ferimentos com CD 15 para que a jovem possa ser salva. Jerry rola 1d20 e consegue um 5. Com seu modificador +7, o resultado é 12. Ele falha, e a garota não resiste ao sangramento.

Testes sem Treinamento: furioso, Jerry decide interrogar um dos bandidos para descobrir o que pretendiam fazer com a vítima, e onde está o chefe do bando. Ele não tem graduações na perícia Intimidar, então terá que fazer um teste sem treinamento.

Além disso, Intimidar é baseada em Carisma, e Jerry tem um modificador de -1 em Carisma. Suas chances não são boas, mas ele rola 1d20 e acaba tendo sorte. O resultado do dado é 19. Mesmo aplicando o redutor de -1 e chegando a um final 18, ainda é suficiente para intimidar o bandido e fazê-lo revelar o esconderijo de seu chefe.

Adquirindo Graduações

Graduações indicam o treinamento e a experiência de um personagem em uma perícia. Cada perícia tem um número de graduação, de 0 (para uma perícia em que o personagem não possui nenhum treinamento) a 23 (para um personagem de 20º nível que aumentou uma perícia da sua classe ao seu valor máximo). Ao fazer um teste de perícia, o jogador soma suas graduações na jogada como parte do modificador da perícia.

As regras assumem que um personagem pode sempre encontrar uma forma de aprender a perícia — geralmente nos intervalos entre as aventuras, quando podem descansar e treinar. Porém, o Mestre pode impôr limites dependendo das circunstâncias ou da situação. Por exemplo, se um herói de 3º nível não teve contato recentemente com nenhum animal, seria estranho ele subitamente ganhar graduações em Adestrar Animais.

Pontos de Perícia por Nível

	Pontos de Perícia no 1º nível	Pontos de Perícia nos níveis acima
Lutador	(3 + mod. Int) x4	3 + mod. Int
Sobrevivente	(3 + mod. Int) x4	3 + mod. Int
Perito	(9 + mod. Int) x4	9 + mod. Int

Parte 3 • Perícias!!!

Classe de Dificuldade (CD)

Alguns testes são feitos contra uma Classe de Dificuldade (CD). A CD é um número determinado pelo Mestre (usando as regras da perícia como guia) que o personagem precisa conseguir para obter um sucesso.

Estes são alguns exemplos de Classe de Dificuldade, seguidos por tarefas e as perícias certas para realizá-las:

Muito fácil (0): notar alguém completamente visível (Observar).

Fácil (5): escalar uma corda com nós (Escalar).

Mediana (10): ouvir um guarda se aproximando (Ouvir).

Difícil (15): desarmar um explosivo (Demolição).

Desafiador (20): nadar contra uma corrente forte (Natação).

Formidável (25): invadir o sistema de segurança de um computador (Usar Computador).

Heróico (30): saltar sobre um desfiladeiro de 10m (Saltar).

Super Heróico (35): convencer os guardas de que, embora não esteja usando uma identificação e o seu nome não esteja na lista, eles devem deixá-lo entrar no prédio (Blefar).

Quase Impossível (40): rastrear um soldado experiente treinando na Amazônia em uma noite sem lua depois de 12 dias de chuva (Sobrevivência).

Testes Resistidos

Alguns testes de perícia são resistidos. Eles são feitos contra um número aleatório — normalmente o resultado do teste de perícia de outro personagem.

No caso de empates em testes resistidos, o personagem com o maior valor de habilidade-chave vence. Se os valores são iguais, outra jogada deve ser feita.

Estes são alguns exemplos de testes resistidos, incluindo a perícia testada x perícia resistida:

- Passar silenciosamente por alguém (Furtividade x Ouvir)
- Enganar alguém (Blefar x Sentir Motivação)
- Esconder-se de alguém (Esconder-se x Observar)
- Vencer uma corrida de carro (Condução x Condução)
- Fingir ser alguém (Disfarce x Observar)
- Roubar um chaveiro (Prestidigitação x Observar)
- Criar uma identidade falsa (Falsificação x Falsificação)

Novas Tentativas

Se o personagem falha em um teste de perícia, algumas vezes ele pode tentar novamente. Veja a descrição da perícia para descobrir se — e em quais circunstâncias — um personagem pode fazer novas tentativas. Porém, muitas perícias têm conseqüências naturais em caso de falha que devem ser consideradas. Algumas perícias não permitem novas tentativas para uma tarefa em particular.

Se o uso de uma perícia não tem nenhuma penalidade pela falha, o personagem pode escolher 20, tentando até conseguir.

Testes de Perícia sem Treinamento

Geralmente, se um personagem tenta usar uma perícia na qual

não tenha nenhuma graduação, o personagem faz um teste de perícia normal, como foi descrito. O modificador de perícia não inclui graduações na perícia (que o personagem não possui). O personagem recebe outros modificadores, como os da habilidade chave para a perícia.

Algumas perícias podem ser usadas somente se o personagem é treinado nela.

Condições Favoráveis e Desfavoráveis

Algumas situações podem tornar uma perícia mais fácil ou mais difícil de usar, resultando em um bônus ou penalidade no modificador, ou mudando a CD do teste.

Em casos especiais, o Mestre pode alterar as chances de sucesso de quatro maneiras:

1) Conceder ao utilizador da perícia um bônus de +2 para representar circunstâncias que melhorem o desempenho, como ter as ferramentas perfeitas para a tarefa, obter ajuda de outro personagem, ou trabalhar sob condições significativamente melhores que o normal.

2) Conceder ao utilizador da perícia uma penalidade de -2 para representar circunstâncias que atrapalham o desempenho, como ser obrigado a utilizar ferramentas improvisadas ou possuir informação errada.

3) Reduzir a CD em 2 para representar circunstâncias que tornam a tarefa mais fácil, como ter uma audiência amigável ao fazer um teste de Atuação ou procurar por informação em um tópico extremamente bem documentado com um teste de Usar Computador.

4) Aumentar a CD em 2 para representar circunstâncias que tornam a tarefa mais difícil, como ter que fazer um teste de Atuação para uma audiência hostil ou procurar por informação em um tópico muito pouco documentado com um teste de Usar Computador.

Condições que afetem a habilidade do personagem para utilizar a perícia mudam o modificador da perícia. Condições que modifiquem o quão bem o personagem deve realizar a perícia para obter um sucesso mudam a CD. Um bônus no modificador de perícia de um personagem ou uma redução na CD do teste têm o mesmo resultado — ambos criam uma chance melhor de sucesso. Mas representam circunstâncias diferentes e, algumas vezes, essa diferença é importante.

Por exemplo, Sofia suspeita que algo estranho está acontecendo na empresa de pesquisas onde ela trabalha. Alguns funcionários estão desaparecendo. Ela decide começar a fazer perguntas, e o Mestre exige um teste de Obter Informação com CD 15. Para não despertar suspeitas, ela começa comentando os casos com colegas de seu próprio departamento, então o Mestre reduz a CD para 13. No entanto, uma dessas pessoas — um cientista rival, e o único que realmente sabe de alguma coisa — não se dá bem com Sofia, por acreditar que ela sempre fica com os melhores projetos. Para essa pessoa específica, a dificuldade do teste será 17 em vez de 15.

Testes de Perícia e Tempo

Usar uma perícia pode levar uma rodada, algumas rodadas, ou até mais. Pode até não levar tempo algum. Os tipos de ação definem quanto tempo as atividades levam para serem realizadas dentro de uma rodada de combate (6 segundos) e como o movimento é tratado em relação da atividade. Veja a descrição da perícia para detalhes sobre quanto tempo uma perícia leva para ser usada.

Em geral, usar uma perícia que exija concentração no meio de um combate é perigoso. Oponentes próximos podem fazer ataques de

oportunidade contra o personagem quando ele abaixa sua guarda.

Algumas perícias, como Observar e Ouvir, representam reações a outros eventos ou estão incluídas como parte de outras ações, então seu uso não consome tempo. O mesmo vale para perícias que são parte de um movimento, como Saltar — neste caso conta o tempo necessário para o movimento, não para o uso da perícia.

Ferramentas

A aplicação de algumas perícias pede pelo uso de ferramentas. Se ferramentas são necessárias, os itens específicos são mencionados na descrição da perícia. Se o personagem não possui as ferramentas apropriadas, ele ainda pode tentar usar a perícia, mas sofre uma penalidade de -4 no teste.

Um personagem pode conseguir improvisar ferramentas rudimentares para a tarefa. Se o Mestre permitir, a penalidade é reduzida para -2 (em vez de -4), graças à improvisação das ferramentas. Normalmente leva algum tempo (de alguns minutos a uma hora ou mais) para juntar e montar um jogo de ferramentas improvisadas, e isso também pode exigir um teste de perícia.

Testes sem Dados

Um teste de perícia representa uma tentativa de alcançar algum objetivo, normalmente diante de distrações e pressões (como o tempo, por exemplo). Algumas vezes, porém, um personagem pode usar uma perícia sob condições favoráveis e eliminar o fator sorte.

Escolher 10: quando um personagem não está sendo ameaçado ou distraído, ele pode optar por escolher 10. Em vez de jogar 1d20 para o teste da perícia, o resultado é calculado como se o personagem tivesse obtido um 10 (a jogada média de um 1d20). Para muitas tarefas de rotina, escolher 10 resulta em sucesso.

Um personagem não pode escolher 10 quando há distrações e ameaças por perto. Um personagem também não pode escolher 10 quando está usando uma perícia sem treinamento — embora o Mestre possa permitir exceções para atividades verdadeiramente rotineiras.

Por exemplo, Greg precisa escalar um muro alto para escapar do laboratório secreto onde esteve aprisionado. Isso exige um teste de Escalar com CD 15. Seu modificador final para Escalar é $+8$. Subindo com calma, ele pode escolher 10 e assim ficar com um resultado 18, que assegura o sucesso. No entanto, quando está na metade da escalada, Greg é localizado pelos guardas da instalação. Agora ele não pode escolher 10, e terá que rolar 7 ou mais em 1d20 para alcançar o alto do muro.

Escolher 20: quando um personagem tem muito tempo disponível, não há ameaça ou distrações, e a perícia a ser testada não acarreta em nenhuma penalidade por falha, ele pode escolher 20. Em vez de jogar 1d20 para o teste da perícia, calcule o resultado como se o personagem tivesse obtido um 20.

Escolher 20 é equivalente a tentar o teste várias vezes até que o personagem acerte. Isso leva 20 vezes o tempo de um teste simples, comum (ou seja, 2 minutos para uma perícia que poderia ser testada normalmente em uma rodada).

Quando Greg tenta escalar o muro, mesmo que tivesse muito tempo e paz disponíveis, ele não poderia escolher 20 — porque neste caso uma falha provocaria uma queda, e nunca pode-se escolher 20 em um teste quando uma falha tem qualquer efeito.

No entanto, se em vez de escalar ele decidir procurar uma passagem — como um portão destrancado, uma porta secreta, um cano de esgoto esquecido —, ele poderia escolher 20 em seu teste de Procurar. Neste caso não há conseqüências por falhar, ele apenas não encontra o que queria. Greg tem 4 graduações em Procurar. Levaria vinte vezes

mais tempo para vasculhar a área mas, se houver uma passagem com CD 24 ou menos para ser encontrada, o teste seria bem-sucedido.

Prestar Ajuda

Em algumas situações, personagens podem cooperar para realizar uma tarefa. Um personagem é escolhido como o líder do esforço, enquanto os outros tentam ajudá-lo.

Para prestar ajuda, cada ajudante deve ser bem-sucedido em um teste de perícia com CD 10. Em caso de sucesso, o líder ganha um bônus de $+2$ em seu próprio teste. O bônus é cumulativo — então, três ajudantes bem-sucedidos adicionam um bônus de $+6$ ao teste do líder. Note que em alguns casos não é possível ajudar, ou não é possível ter um grande número de ajudantes. Por exemplo, seria complicado ter mais de duas pessoas tentando Usar Computador ao mesmo tempo. Cabe ao Mestre limitar o número máximo de ajudantes que um líder pode ter.

Muitas tarefas não podem ser realizadas por cooperação, mesmo que todos estejam fazendo a mesma coisa. Por exemplo, para passar silenciosamente diante de uma porta sem chamar a atenção de uma sentinela, todos devem fazer testes individuais de Furtividade — não é possível para um personagem cooperar com outro para fazer silêncio.

Sinergia de Perícias

Algumas vezes, o Mestre pode decidir que possuir uma perícia oferece um bônus quando um personagem usa outra perícia parecida em certas situações.

O personagem deve ter pelo menos 5 graduações na perícia relacionada para receber um bônus de sinergia, e o Mestre deve concordar que as duas perícias podem complementar uma à outra em situações específicas. Nesses casos, o personagem recebe um bônus de sinergia de $+2$ no teste de perícia.

Assim, como exemplos de bônus de sinergia temos:

- 5 graduações em Empatia com Animais: $+2$ em Lidar com Animais.
- 5 graduações em Blefar: $+2$ em Intimidar e Prestidigitação.
- 5 graduações em Lidar com Animais: $+2$ em Cavalgar.
- 5 graduações em Conhecimento (medicina): $+2$ em Cura.
- 5 graduações em Sentir Motivação: $+2$ em Diplomacia.
- 5 graduações em Acrobacia: $+2$ em Equilíbrio e Saltar.

O Mestre também pode pedir por um teste de perícia para oferecer um bônus de $+2$ em outro teste de perícia. Por exemplo, para infiltrar-se disfarçado em uma instalação de pesquisas clandestina, Tommy decide escrever um relatório impressionante sobre armas alienígenas. Escrever exige um teste de Ofícios (escrita), mas neste caso a perícia Conhecimento (tecnologia) também seria útil. Então primeiro o Mestre exige um teste de Conhecimento com CD 15. Caso esse teste seja bem-sucedido, então Tommy receberá um bônus de sinergia de $+2$ em seu teste de Ofícios para produzir seu relatório.

Testes de Habilidade

Em alguns casos, quando tenta algo que nenhuma perícia prevê, você faz um teste de habilidade: uma jogada de 1d20 somada ao modificador da habilidade apropriada.

O Mestre determina a CD, ou considera um teste resistido quando dois personagens estão envolvidos em uma competição. Em alguns casos, o teste da habilidade não envolve sorte. Por exemplo, quando dois personagens disputam braço-de-ferro, o personagem mais forte simplesmente vence. No caso de valores idênticos, são feitos testes

Parte 3 • Perícias!!!

resistidos de Força.

Aqui estão alguns exemplos de testes de habilidade, seguidos pela habilidade-chave testada:

- Forçar uma porta emperrada ou trancada (Força)
- Amarrar uma corda (Destreza)
- Segurar o fôlego (Constituição)
- Escapar de um labirinto (Inteligência)
- Reconhecer um estranho que já viu antes (Sabedoria)
- Ser percebido em uma multidão (Carisma)

Tipos de Modificador e Acumular

Um modificador fornece um bônus (um modificador positivo) ou uma penalidade (um modificador negativo) para uma jogada de dado.

Bônus com descrições específicas, como “bônus de equipamento”, geralmente não acumulam com outros modificadores do mesmo tipo. Nesses casos, apenas o melhor bônus daquele tipo é que se aplica. Por exemplo se um item oferece um bônus de reflexão de +1 e outro oferece um bônus de reflexão de +2, usando ambos os itens você terá +2, não +3.

Os únicos bônus específicos que se acumulam são os bônus de esquiva, de sinergia e —algumas vezes— os de circunstância. Bônus de circunstância se acumulam apenas quando são fornecidos por circunstâncias diferentes; se dois bônus são causados por circunstâncias semelhantes, eles não se acumulam.

Bônus específicos que não se acumulam incluem os bônus de competência, de cobertura, de equipamento, de moral, de armadura natural e de tamanho.

Caso exista magia ou outro efeito sobrenatural no mundo de campanha, existirão ainda bônus de aumento, compreensão, deflexão, inerentes, melhoria, profano, resistência, sagrado, sorte e velocidade. Nenhum desses bônus se acumula.

Qualquer bônus sem uma descrição (como “bônus de +1” apenas) acumula com outros bônus. Todas as penalidades se acumulam, independentes de suas descrições.

Descrição das Perícias!!!

Este trecho explica todas as perícias, incluindo exemplos de uso e modificadores típicos. Em certas ocasiões, com aprovação do Mestre, será possível usar perícias de outras formas que não apareçam aqui — por exemplo, usar a perícia Acrobacia para impressionar uma platéia, em vez de Atuação.

Este é o formato da descrição das perícias:

Nome da Perícia (Habilidade-Chave)

Somente Treinado, Penalidade por Armadura

Tópicos que não se aplicam a uma perícia não aparecerão aqui. O nome da perícia inclui as seguintes informações:

Habilidade-Chave: a abreviação da habilidade cujo modificador é aplicado ao teste da perícia.

Somente Treinado: se esta frase aparece após o nome da perícia,

você precisa de pelo menos uma graduação para poder usar a perícia — não é permitido fazer um teste sem treinamento. Se esta frase não aparece, a perícia pode ser usada sem treinamento. Se existe alguma informação importante sobre o uso da perícia com ou sem treino, ela será mostrada em Especial (veja adiante).

Penalidade por Armadura: caso o personagem esteja sofrendo qualquer penalidade por armadura, esta perícia sofrerá a penalidade.

Descrição: logo após o nome, há uma descrição geral sobre o que a perícia representa. A seguir, temos ainda quatro outros tipos de informação:

Teste: aquilo que você pode fazer com um teste bem-sucedido, e uma ou mais CDs típicas.

Nova Tentativa: quaisquer condições que se aplicam a tentativas repetidas de usar a perícia. Caso este trecho não apareça, a perícia pode ser tentada novamente sem qualquer problema ou penalidade adicional, exceto o tempo perdido.

Especial: qualquer fator extra ligado à perícia, como conseqüências por uso destreinado.

Tempo: o tempo necessário para usar a perícia.

Acrobacia (Des)

Somente treinado, Penalidade por Armadura

Você consegue pular, desviar, fazer cambalhotas e outros feitos acrobáticos.

Teste: você pode amortecer sua queda enquanto cai, ou tentar passar acrobaticamente por seus oponentes ou entre eles.

Amortecer a queda: o personagem pode fazer um teste de Acrobacia (CD 15) enquanto cai. Se for bem-sucedido, considere que a queda é 3m menor para determinar o dano.

Passar acrobaticamente por oponentes: com um sucesso em um teste de Acrobacia (CD 20), você pode se esquivar, rolar e desviar por 6m através de espaços adjacentes a oponentes, sem o risco de sofrer ataques de oportunidade. Se falhar, você ainda se move, mas provoca ataques de oportunidade normalmente.

Passar acrobaticamente entre os oponentes: com um sucesso em um teste de Acrobacia (CD 20), você pode rolar, saltar e se atirar através de espaços ocupados pelos oponentes, movendo-se por cima, por baixo ou ao redor deles como se não estivesse ali. Se falhar, você ainda se move, mas provoca ataques de oportunidade normalmente.

Nova Tentativa: não.

Especial: um personagem com 5 ou mais graduações em Acrobacia recebe um bônus de esquiva de +3 em sua Defesa (em vez do normal +2) quando está lutando na defensiva e um bônus de esquiva de +6 (em vez do normal +4) quando está em defesa total.

Um personagem pode escolher 10 ao fazer um teste de Acrobacia, mas não pode escolher 20.

Um personagem com o talento Acrobático e pelo menos 1 graduação nesta perícia recebe um bônus de +2 em todos os testes de Acrobacia.

Tempo: um personagem pode tentar reduzir o dano de uma queda como uma reação, e pode tentar fazer acrobacias como uma ação livre como parte de uma ação de movimento.

Adestrar Animais (car)

Somente Treinado

Esta perícia é usada para treinar ou lidar com animais. Tanto para conduzir cavalos puxando uma carroça como para ensinar truques a um cão em treinamento.

Teste: o tempo necessário para conseguir um efeito e a CD dependem do que você pretende que o animal faça:

- Manejar um animal: 1 ação de movimento (CD 10).
- “Forçar” um animal: 1 ação de rodada completa (CD 25).
- Ensinar um truque: 1 semana (veja o texto).
- Treinar um animal para uma função: veja o texto.

Manejar um animal: significa comandar um animal para realizar uma tarefa ou truque que ele já sabe. Se o animal está ferido ou recebeu dano de habilidade, a CD aumenta em +5. Se o teste é bem-sucedido, o animal faz a tarefa ou truque na sua próxima ação.

“Forçar” um animal: significa forçar um animal a realizar uma tarefa ou truque que ele não sabe, mas é fisicamente capaz de fazer. Se o teste é bem-sucedido, o animal realiza a tarefa ou truque na sua próxima ação.

Ensinar um truque: você pode ensinar ao animal um truque específico, como “atacar” ou “ficar”, com uma semana de trabalho e um sucesso no teste de Adestrar Animais. Um animal com Inteligência 1 por aprender no máximo três truques, enquanto um animal com Inteligência 2 pode aprender no máximo seis truques. (Criaturas com Int 3 ou mais não são consideradas animais.)

Você pode ensinar um animal a obedecer somente a uma pessoa. Neste caso, qualquer outra pessoa que tentar fazer o animal realizar um truque recebe uma penalidade de -10 em seu teste de Adestrar Animais. Ensinar um animal a obedecer somente a uma pessoa conta como um truque (em termos de quantos truques o animal pode aprender). Não precisa de teste, mas aumenta a CD de todos os truques ensinados ao animal em +5. Se o animal já conhece algum truque, o personagem pode ensiná-lo a obedecer somente a uma pessoa. Possíveis truques incluem os seguintes (o Mestre pode criar outros):

Atacar (CD 20): o animal ataca inimigos aparentes. O treinador deve apontar um inimigo específico, direcionando o ataque. Normalmente, um animal só ataca humanos e outros animais. Ensinar um animal a atacar todo tipo de criaturas (incluindo seres sobrenaturais como mortos-vivos e aberrações, se existirem) conta como dois truques.

Vir (CD 15): o animal vai até o treinador, mesmo quando normalmente não o faria (como seguir o treinador em um barco).

Proteger (CD 15): o animal defende o treinador (ou fica pronto para defendê-lo se não há ameaça presente). Alternativamente, o treinador pode comandar o animal para proteger outro personagem.

Quieto (CD 15): o animal pára de atacar, ou interrompe o que estiver fazendo.

Pegar (CD 15): o animal vai buscar alguma coisa. O treinador precisa apontar o objeto específico, caso contrário o animal vai trazer outro objeto qualquer.

Guardar (CD 20): o animal fica no lugar e evita que outros se aproximem.

Seguir (CD 15): o animal segue o treinador de perto, mesmo até locais onde não iria normalmente.

Atuar (CD 15): o animal executa uma variedade de truques sim-

ples, como sentar, rolar, dar a pata...

Procurar (CD 15): o animal vai até uma área e procura por alguma coisa de interesse. Ele pára e indica o primeiro item de interesse que encontrar. O que será de interesse para um animal pode variar: animais quase sempre consideram outras criaturas ou personagens como de interesse. Para entender que está procurando por um objeto específico, o animal precisa fazer um teste de Inteligência (CD 10).

Ficar (CD 15): o animal fica em um lugar, esperando o treinador voltar. Ele não ataca outras criaturas que se aproximem, mas ainda se defende se for necessário.

Seguir pelo fardo (CD 20): o animal segue um cheiro apresentado a ele.

Trabalhar (CD 15): o animal puxa ou empurra uma carga média ou pesada na direção indicada pelo treinador.

Treinar um animal: ao invés de ensinar a um animal truques individuais, você pode treiná-lo para uma função genérica. Essencialmente, a função de um animal representa um grupo pré-selecionado de truques conhecidos, que podem ser encaixados em um esquema comum. Um animal pode ser treinado apenas para uma função específica, mas ainda é capaz de aprender truques adicionais (além daqueles incluídos na função genérica). Treinar um animal para um propósito exige menos testes do que ensinar truques individuais.

Montaria de combate (CD 20, 6 semanas): um animal treinado para carregar um cavaleiro sabe Atacar, Vir, Proteger, Quieto, Guarda e Seguir. Um animal treinado como montaria pode ser “aprimorado” para ser treinado como montaria de combate com apenas 3 semanas e um sucesso em um teste de Adestrar Animais (CD 20). Se o animal foi treinado para outros truques (além daqueles que estão no treinamento para montaria), esses são substituídos pelos truques de Montaria de Combate.

Combater (CD 20, 3 semanas): um animal treinado para combate sabe os seguintes truques: Atacar, Quieto e Ficar.

Guardião (CD 20, 6 semanas): um animal treinado como guardião sabe os seguintes truques: Atacar, Proteger, Quieto e Guarda.

Trabalho (CD 15, 2 semanas): um animal treinado pra trabalho pesado sabe os truques Vir e Trabalhar.

Caçar (CD 20, 6 semanas): um animal treinado para caçar sabe os truques Atacar, Quieto, Pegar, Seguir, Procurar e Seguir pelo Fardo.

Apresentação (CD 15, 4 semanas): um animal treinado para apresentações sabe os truques Vir, Pegar, Seguir, Atuar e Ficar.

Montaria (CD 15, 3 semanas): um animal treinado para carregar um cavaleiro sabe os truques Vir, Seguir e Ficar.

Nova Tentativa: sim.

Especial: um personagem pode escolher 10 ou 20 ao Adestrar Animais.

Um personagem sem treinamento usa testes de Carisma para lidar ou forçar animais, mas não pode adestrá-los ou treiná-los.

Um personagem com o talento Afinidade com Animais e pelo menos uma graduação na perícia recebe um bônus de +2 em todos os testes de Adestrar Animais.

Tempo: veja em Teste. Adestrar ou treinar um animal leva um certo número de dias. O treinador não precisa gastar todo o seu tempo treinando o animal; 3 horas por dia é suficiente (gastar mais de 3 horas por dia não reduz o número de dias). O personagem não pode espalhar os dias; se não completar o treinamento no período de dias consecutivo, o esforço é desperdiçado.

Parte 3 • Perícias!!!

Arte da Fuga (Des)

Penalidade por Armadura

Você pode escapar de amarras, algemas ou de alguém (ou alguma criatura) que esteja agarrando você. Esta perícia também serve para passar através de espaços apertados.

Teste: um teste é necessário para escapar de restrições ou para se espremer através de um espaço apertado. Estes são exemplos de restrições e a CD para escapar delas:

- Cordas: Destreza do oponente +20
- Rede: 20
- Algemas: 35
- Espaço apertado: 30
- Agarrão: teste de Agarrar do oponente

Para cordas, o teste de Arte da Fuga é resistido pelo resultado do teste de Destreza do oponente que amarrar as cordas. Sendo mais fácil amarrar alguém do que escapar de amarras, o oponente recebe um bônus de +20 em seu teste de Destreza.

Para espaços apertados, o teste só é necessário quando a cabeça do personagem cabe no espaço, mas seus ombros não. Se o espaço for comprido, como uma tubulação de ar, o Mestre pode pedir por vários testes. Um personagem não consegue entrar em um espaço onde sua cabeça não caiba.

Um personagem pode fazer um teste de Arte da Fuga resistido ao teste de Agarrar do oponente, para escapar de um Agarrão ou sair da condição de Imobilizado (e ficar apenas Agarrado). Fazer isso é considerado uma ação de ataque, e um personagem que escape de um Agarrão ainda pode se mover na mesma rodada.

Nova Tentativa: você pode fazer outro teste depois de uma falha se estiver se espremendo através de um espaço apertado, fazendo vários testes. Se a situação permitir, você pode fazer testes adicionais, enquanto não sofrer nenhuma oposição.

Especial: um personagem pode escolher 10 em um teste de Arte da Fuga. Um personagem pode escolher 20 se não houver nenhuma oposição. Também pode escolher 20 se estiver amarrado, mesmo sendo um teste resistido, porque não há uma oposição ativa.

Um personagem com o talento Flexível recebe um bônus de +2 em todos os seus testes de Arte da Fuga.

Tempo: fazer um teste para escapar de cordas, algemas ou outras restrições (exceto uma manobra de Agarrar) exige um minuto. Escapar de uma rede é uma ação de rodada completa. Espremer-se através de um espaço apertado exige pelo menos um minuto, talvez mais, dependendo da distância a ser atravessada.

Atuação (Car)

Você é treinado em alguma forma de apresentação diante de um público. Embora se chame Atuação, esta perícia na verdade engloba várias categorias artísticas, cada uma tratada como uma perícia à parte. Estas categorias são identificadas a seguir.

O número de categorias de Atuação é limitado de propósito. Ao tentar determinar a qual perícia de Atuação um tipo de performance pertence, use uma interpretação ampla das categorias existentes.

Teste: você é talentoso em algum tipo de expressão artística e sabe como fazer uma performance, cuja qualidade depende do resultado de seu teste.

As oito categorias de Atuação, e as qualidades que envolvem, são as seguintes:

Artes Cênicas: você é um ator, capaz de assumir papéis dramáticos, cômicos ou de ação.

Dança: você é um bailarino, capaz de realizar movimentos corporais coordenados e ritmados com a música.

Teclados: você é um músico com talento para tocar instrumentos musicais com teclas, tais como piano, órgão e sintetizadores.

Instrumentos de Percussão: você é um músico com talento para tocar instrumentos musicais de percussão, tais como tambor, cimbal, triângulo, xilofone e tamborim.

Canto: você é um músico com talento para produzir tons musicais com sua voz.

Comediante: você sabe contar histórias humorísticas diante de uma platéia.

Instrumentos de Corda: você é um músico com talento para tocar instrumentos musicais de corda, tais como violão, harpa, banjo, violino e cítara.

Instrumentos de Sopro: você é um músico com talento para tocar instrumentos musicais de sopro, tais como flauta,



trompete, tuba, trombone e gaita de foles.

Eis alguns exemplos de resultados de testes de Atuação:

10: Amadora. A platéia pode gostar da atuação, mas não está impressionada.

15: Rotineira. A platéia gosta, mas não acha a atuação excepcional.

20: Grande Atuação. Platéia muito impressionada.

25: Memorável. Platéia entusiasmada.

30: Digna de Mestre. Platéia fascinada.

Nova Tentativa: não para a mesma atuação e platéia.

Especial: um personagem pode escolher 10 ao fazer um teste de Atuação, mas não pode escolher 20. Um personagem sem um instrumento adequado automaticamente falha em qualquer teste de Atuação (Cordas), Atuação (Percussão), Atuação (Sopro) e Atuação (Teclados). A critério do Mestre, instrumentos improvisados podem ser utilizados, mas o artista recebe uma penalidade de -4 no teste devido ao equipamento inadequado, embora utilizável.

Quando um personagem adquire o talento Criativo, recebe um bônus de +2 em testes de dois tipos de Atuação escolhidos. Veja a descrição do talento para mais informações.

Tempo: um teste pode levar de alguns minutos a uma hora ou mais.

Blefar (car)

Esta perícia é usada para fazer o improvável parecer possível. Você pode mentir, enganar ou levar outras pessoas a tirar conclusões erradas a respeito de um assunto ou questão.

Teste: um teste de Blefar é resistido ao teste de Sentir Motivação da pessoa que sofre o blefe. Circunstâncias favoráveis e negativas pesam muito no resultado de um blefe. Duas circunstâncias podem agir contra o personagem: o blefe é difícil de se acreditar, ou aquilo que o blefe exige vai contra a natureza, personalidade, ordens ou interesse do alvo.

Mesmo quando o teste é bem-sucedido, o Mestre pode determinar que a vítima não acredita no personagem, ou não está disposta a fazer o que ele pede.

Um teste bem-sucedido de Blefar indica que o alvo reage como o personagem deseja, pelo menos por um breve período de tempo (normalmente 1 rodada ou menos), ou o alvo acredita em algo que o personagem quer que ele acredite.

Um blefe exige interação entre o alvo e o personagem. Alvos que não percebem o personagem não podem ser blefados.

Aqui estão alguns exemplos de circunstâncias de Blefar e o modificador:

- O alvo deseja acreditar no personagem (CD -5); *“Acabo de achar esta carteira, tem certeza de que não é sua?”*
- O blefe é verossível e não afetará muito o alvo (CD +0); *“Criatura metálica transparente do espaço?! De que está falando? Essas coisas não existem.”*
- O blefe é um pouco difícil de acreditar ou colocará a vítima em perigo (CD +5); *“Não, nada de hospital. Isto não é nada. O tiro só pegou de raspão.”*
- O blefe é difícil de acreditar e colocará a vítima em grande perigo (CD +10); *“Está tudo bem, você não precisa ver minhas credenciais, o comandante da base disse que posso entrar.”*
- O blefe é muito fantástico; é quase impossível se acreditar nele (CD +20); *“É sério, estamos sendo monitorados por um satélite espião*

alienígena, não é seguro conversar aqui. Vamos até aquele beco escuro para ter privacidade.”

Fintando em combate: você também pode usar Blefar para enganar um oponente em combate, fazendo que ele não se esquive efetivamente de seus ataques. Se o personagem obtém um sucesso, seu próximo ataque feito contra esse alvo ignora seu bônus de Destreza na Defesa. Usar Blefar dessa forma contra uma criatura de Inteligência animal (Int 1 ou 2) dá uma penalidade de -8 no teste. É impossível fintar uma criatura sem Inteligência.

Criando uma distração para esconder-se: um personagem pode usar Blefar como auxílio para se esconder. Um teste bem-sucedido de Blefar gera uma distração momentânea e necessária para tentar um teste de Esconder-se quando as pessoas já notaram o personagem (veja a perícia Esconder-se).

Enviar uma mensagem secreta: um personagem pode usar Blefar para enviar e compreender mensagens secretas. A CD para uma mensagem simples é 10, e mensagens complexas têm CD entre 15 e 20. Tanto quem envia como quem recebe deve obter sucesso no teste para que a mensagem seja enviada e compreendida corretamente.

Alguém escutando uma mensagem secreta pode tentar um teste de Sentir Motivação (CD igual ao resultado de Blefar de quem enviou a mensagem). Se bem-sucedido, o ouvinte percebe que há uma mensagem secreta na conversa. Se o ouvinte obteve um sucesso 5 ou mais pontos maior que a CD, ele entende a mensagem secreta.

Ao tentar enviar ou interceptar uma mensagem, uma falha por 5 ou mais significa que um dos lados interpretou errado a mensagem.

Nova Tentativa: geralmente, uma falha no teste de Blefar torna o alvo muito desconfiado para que o personagem tente outro blefe nas mesmas circunstâncias. Ao Fintar em Combate, o personagem pode fazer novas tentativas livremente.

Especial: um personagem pode escolher 10 ao fazer um blefe (exceto quando está Fintando em Combate), mas não pode escolher 20.

Um personagem com o talento Dissimulado recebe um bônus de +2 em todos os testes de Blefar.

Tempo: um teste de Blefar leva pelo menos 1 rodada (uma ação de rodada completa), mas pode levar mais tempo se o personagem tenta alguma coisa mais elaborada. Usar Blefar como Finta em Combate é uma ação de ataque.

Cavalgar (Des)

Você sabe como montar em animais treinados para montaria, como cavalos, camelos, elefantes... animais que não sejam adequados como montaria (leões e ursos, por exemplo) impõem uma penalidade de -2 em todos os testes de Cavalgar.

Teste: ações típicas de cavalgar não precisam de testes. Um personagem pode colocar uma sela, montar, cavalgar e desmontar do animal sem problemas. Montar e desmontar de um animal é uma ação de movimento. Algumas ações, como aquelas que acontecem em um combate ou outras circunstâncias extremas, exigem testes. Além disso, tentar um truque enquanto está montado ou comandar o animal para fazer alguma ação incomum também exige um teste.

Comandar com os joelhos (CD 5): você pode reagir instantaneamente, para guiar sua montaria com seus joelhos, deixando suas mãos livres para combate ou outra ação qualquer. O teste deve ser feito no início da sua rodada. Se você falhar, terá apenas uma mão livre, pois precisa da outra para controlar sua montaria.

Ficar na sela (CD 5): você pode reagir instantaneamente para tentar evitar cair quando sua montaria empina ou dispara inesperada-

Parte 3 • Perícias!!!

mente, ou quando você sofre dano.

Lutar montado (CD 20): em combate, você pode tentar controlar uma montaria que não é treinada como Montaria de Combate (veja a perícia Adestrar Animais). Em caso de sucesso, você usa apenas uma ação de movimento, e ainda pode usar sua ação de ataque. Se falhar, você não pode fazer nada naquela rodada. Se falhar por mais de 5, perde o controle do animal.

Para animais treinados como Montaria de Combate, o personagem não precisa fazer este teste. Em vez disso ele pode usar sua ação de movimento comandando o animal a fazer um truque (normalmente atacar). O personagem pode usar sua ação de ataque normalmente.

Cobertura (CD 15): você pode reagir instantaneamente se abaindo e ficando na lateral da sua montaria, usando-a como uma meia cobertura. Você não pode atacar enquanto está usando sua montaria como cobertura. Se falhar no teste, não recebe o benefício da cobertura.

Queda suave (CD 15): você reage instantaneamente quando cai de uma montaria — como quanto ela é morta ou apenas cai —, tentando evitar sofrer dano. Se cair, sofre 1d6 pontos de dano por queda.

Saltar (CD 15): você pode fazer sua montaria saltar obstáculos como parte de seu movimento. Use o modificador de Cavalgar do personagem, ou o modificador de Saltar da montaria (o que for mais baixo) quando a montaria fizer seu teste de Saltar (veja a perícia Saltar). Você faz um teste de Cavalgar (CD 15) para permanecer na montaria quando ela salta.

Montar e desmontar às pressas (CD 20, Penalidade por Armadura se aplica): você pode montar ou desmontar como uma ação livre. Se falhar no teste, montar ou desmontar é uma ação equivalente a movimento (se o teste falhar, você não pode tentar Montar ou Desmontar às Pressas, a menos que possa fazer outra ação equivalente a movimento naquela rodada).

Especial: se você está cavalgando “no couro”, recebe uma penalidade de -5 em seus testes de Cavalgar.

Um personagem pode escolher 10 ao fazer um teste de Cavalgar, mas não pode escolher 20.

Um personagem com o talento Afinidade com Animais recebe um bônus de +2 em todos os testes de Cavalgar.

Tempo: cavalgar é uma ação de movimento, exceto quando for mencionado o contrário nas tarefas específicas vistas anteriormente.

Concentração (Cons)

Você sabe como ignorar distrações e focalizar-se em uma tarefa específica.

Teste: um personagem faz um teste de Concentração toda vez que pode ser distraído (ao receber dano, sob clima ruim...) enquanto está fazendo alguma ação que precise de sua total atenção. Tais ações incluem usar qualquer perícia que possibilite ataques de oportunidade em uma área ameaçada. Em geral, se uma ação não possibilita um ataque de oportunidade, o personagem também não precisa fazer um teste de Concentração para evitar ser distraído.

Caso seja bem-sucedido no teste, o personagem pode continuar com a ação. Se falhar no teste de Concentração, a ação também falha. A CD do teste depende da natureza da distração.

Alguns exemplos de distrações e a CD para resistir a elas:

- Recebeu dano durante a ação: CD 10 + dano recebido

- Recebendo dano contínuo durante a ação (como estar em chamas): CD 10 + metade do último dano recebido.

- Movimento vigoroso (cavalgando um cavalo, automóvel rápido, pequeno barco em águas agitadas, dentro de um navio em uma tempestade): CD 10.

- Movimento Violento (galopando a cavalo, automóvel em perseguição, barco pequeno em corredeiras, no convés de um navio em uma tempestade): CD 15.

- Movimento extraordinariamente violento (terremoto): CD 20.

- Preso em uma rede: CD 15.

- Imobilizado ou Agarrado: CD 20.

- Com chuva forte e muito vento: CD 5.

- Com vento muito forte, atirando granizo ou terra: CD 10.

Nova Tentativa: sim, embora um sucesso não cancele os efeitos de uma falha anterior, como a falha em uma ação na qual o personagem estava se concentrando.

Especial: fazendo um teste contra CD15, um personagem pode usar Concentração para tentar agir defensivamente, até mesmo evitando ataques de oportunidade. Isso não se aplica a outras ações que provoquem ataques de oportunidade (como se mover). Se o teste de Concentração for bem-sucedido, o personagem pode tentar fazer a ação normalmente sem provocar ataques de oportunidade. Um sucesso em um teste de Concentração ainda não permite escolher 10 em um teste quando ele está em uma situação estressante, a jogada precisa ser feita normalmente.

Se falhar no teste de Concentração, a ação relacionada falha automaticamente (com as devidas consequências) e a tentativa é gasta, como se o personagem fosse atrapalhado por uma distração.

Especial: como testes de Concentração são exigidos apenas em situações estressantes, um personagem não pode escolher 10 ou 20 nesses testes.

Um personagem com o talento Focado recebe um bônus de +2 em todos os testes de Concentração.

Tempo: um teste de Concentração não exige uma ação; ou é uma reação (em resposta a uma distração) ou parte de outra ação (quando feito ativamente).

Condução (Des)

Esta perícia é usada para dirigir automóveis, evitar colisões e manter uma perseguição.

Teste: tarefas de rotina, como dirigir normalmente, não exigem um teste da perícia. Testes são necessários apenas em situações incomuns (como dirigir em climas ruins ou superfícies escorregadias), ou durante uma situação dramática (sendo perseguido, atacado, ou tentando chegar a um lugar rapidamente). Quando está conduzindo, o personagem pode tentar manobras simples.

Nova Tentativa: a maioria dos testes de Condução, ao falhar, tem consequências que tornam impossível fazer novas tentativas.

Especial: um personagem pode escolher 10 ao dirigir, mas não pode escolher 20.

Um personagem com o talento Especialista em Veículos recebe um bônus de +2 em todos os testes de Condução.

Não há penalidades para dirigir um veículo com motor convenci-

onal (como um carro comum). Outros tipos de veículo a motor (veículos pesados, barcos a motor, barcos a vela, navios) exigem o talento de Conduzir Veículo de Superfície adequado, ou o personagem recebe uma penalidade de -4 em seus testes de Condução.

Tempo: um teste de Condução é uma ação equivalente de movimento.

Conhecimento (Int)

Somente Treinado

Você estudou a respeito de um assunto em específico. Esta perícia engloba várias categorias, cada uma tratada como uma perícia à parte. Estas categorias são identificadas a seguir.

O número de categorias de Conhecimento é limitado de propósito. Ao tentar determinar a qual perícia de Conhecimento uma pergunta em particular ou campo de especialização pertence, use uma interpretação ampla das categorias existentes. Não invente arbitrariamente novas categorias.

Teste: um personagem faz um teste de Conhecimento para descobrir se sabe alguma coisa.

A CD para responder uma pergunta dentro da área de estudo é 10 para questões fáceis, 15 para básicas e 20 a 30 para questões difíceis.

Estimar o valor de um objeto é um tipo de tarefa que pode ser feito usando Conhecimento. A CD depende de quão comum ou obscuro o objeto é. Com um sucesso, você identificou corretamente o preço do objeto. Se falhar, acha que o preço é $1d6 \times 10\%$ mais alto ou mais baixo (determinado aleatoriamente) que seu valor real. Se falha por 5 ou mais, você acha que o valor do objeto é $(1d6 + 3) \times 10\%$ mais alto ou mais baixo que o valor real. O Mestre pode fazer a jogada do teste de Conhecimento em segredo, para que o jogador não saiba ao certo se a sua avaliação é precisa ou não.

As quatorze categorias de Conhecimento, e seus assuntos, são as seguintes:

Arcano: o oculto, a magia e o sobrenatural, astrologia, numerologia e assuntos semelhantes.

Arte: artes finas e gráficas, incluindo História da Arte e técnicas artísticas. Artes antigas, arte moderna, fotografia, e artes performáticas, como música e dança, entre outras.

Atualidades: acontecimentos recentes nos jornais, esportes, política, entretenimento e assuntos estrangeiros.

Ciências Comportamentais: Psicologia, Sociologia e Criminologia.

Ciências Físicas: Astronomia, Química, Matemática, Física e Engenharia.

Ciências Naturais: Biologia, Botânica, Genética, Geologia e Paleontologia. Medicina e autópsia.

Civil: Direito, Legislação, Litígios, Direitos e obrigações legais. Processos e instituições governamentais e políticas.

Cultura Popular: música popular e personalidade, filmes e livros, lendas urbanas, quadrinhos, ficção científica e jogos, entre outros.

Estratégia: técnicas e táticas para posicionar e manobrar forças em combate.

História: eventos, personalidades e culturas do passado. Arqueologia e antiguidades.

Manha: cultura urbana e das ruas, personalidades do submundo local e acontecimentos.

Negócios: procedimentos de negócios, estratégias de investi-

mentos e estruturas de corporações. Procedimentos burocráticos e como navegar entre eles.

Tecnologia: avanços e novidades em tecnologia de ponta, e informação necessária para identificar vários aparelhos tecnológicos.

Teologia e Filosofia: artes liberais, ética, conceitos filosóficos e o estudo da fé, prática e experiência religiosa.

Nova Tentativa: não. O teste representa o que personagem sabe, e pensar sobre um assunto uma segunda vez não o faz saber algo que não conhecia inicialmente.

Especial: um teste de Conhecimento sem treinamento é simplesmente um teste de Inteligência. Sem treinamento, um personagem só sabe informações comuns sobre um assunto. Você pode escolher 10 ao fazer um teste de Conhecimento, mas não pode escolher 20. Um personagem com o talento Culto recebe um bônus de +2 em testes de Conhecimento (em duas categorias apenas).

O Mestre pode decidir que possuir 5 ou mais graduações em uma perícia específica de Conhecimento oferece um bônus de sinergia de +2 em testes de perícias relacionadas. Por exemplo, ter 5 graduações em Conhecimento (ciências naturais) pode oferecer um bônus de sinergia de +2 em Tratar Ferimentos.

Tempo: um teste de Conhecimento pode ser uma reação, mas normalmente exige uma ação de rodada completa.

Decifrar Escrita (Int)

Somente Treinado

Com esta perícia, você pode deduzir o significado de uma língua escrita ou código que não conheça.

Teste: você pode decifrar escritas em uma língua antiga ou em código, ou interpretar o significado de um texto incompleto. A CD básica é 20 para mensagens simples, 25 para códigos padrão e 30 para códigos mais intrincados e complexos, ou para mensagens exóticas. Textos úteis ou programas de computador podem ajudar (normalmente com um bônus de circunstância de +2) no teste, considerando que são aplicáveis ao texto a ser decifrado.

Caso obtenha sucesso no teste, o personagem entende o conteúdo geral da peça escrita, lendo cerca de uma página de texto ou equivalente em um minuto. Se o teste falhar, o Mestre faz um teste de Sabedoria (CD 10) para o personagem, para determinar se ele evita (ou não) tirar uma conclusão errada sobre o texto (sucesso significa que personagem não chegou a nenhuma conclusão, falha indica uma conclusão errada). O Mestre secretamente faz ambos os testes (de perícia e de Sabedoria), para que o jogador não saiba se suas conclusões são corretas ou não.

Nova Tentativa: não, a menos que as condições mudem ou novas informações sejam descobertas.

Especial: um personagem pode escolher 10 ao fazer um teste de Decifrar Escrita, mas não pode escolher 20. Um personagem com o talento Estudioso recebe um bônus de +2 em todos os testes de Decifrar Escrita.

Tempo: decifrar Escrita leva um minuto ou mais, dependendo da complexidade do código.

Demolição (Int)

Somente Treinado

Você sabe instalar, preparar, armar e detonar explosivos de maneira eficiente e segura.

Parte 3 • Perícias!!!

Teste: preparar um explosivo simples para explodir em um ponto qualquer não exige um teste de Demolição. Conectar e programar um detonador a um explosivo precisa de um teste bem-sucedido. Instalar um explosivo no ponto certo de uma estrutura para causar efeito máximo também exige um teste, assim como desarmar um aparelho explosivo.

Programar detonador: a maioria dos explosivos precisa de um detonador para funcionar. Para conectar corretamente um detonador em um explosivo é necessário obter sucesso em um teste de Demolição (CD 10). Uma falha significa que o explosivo não funciona como planejado. Uma diferença de 10 ou mais na falha significa que o explosivo deflagra no momento em que o detonador é instalado.

Um personagem pode tomar um explosivo mais difícil de ser desarmado. Para isso, ele escolhe a CD para desarmar antes de fazer seu teste para programar o detonador (que deve ser maior que 10). Então a CD do personagem para programar o detonador é igual à CD para desarmá-lo.

Colocar explosivos: escolher cuidadosamente onde colocar explosivo em uma estrutura fixa (um objeto inanimado e parado) pode maximizar o dano causado pela explosão, aproveitando os pontos fracos da construção da estrutura.

O Mestre faz o teste (para que o jogador não saiba o quão bem-sucedido seu personagem foi). Caso obtenha 15 ou mais, o explosivo causa dano dobrado na estrutura em que foi colocado. Se o resultado for 25 ou mais, causa dano triplo à estrutura. Em todos os casos, o explosivo causa dano normal em todos os outros alvos a seu alcance.

Desarmar explosivos: desarmar um explosivo programado anteriormente exige um sucesso em um teste de Demolição. A CD normalmente é 10, a menos que a pessoa que programou o detonador escolha uma CD maior. Se o personagem falhar no teste, não desarma o explosivo. Se a falha for de 5 ou mais, o explosivo deflagra.

Especial: um personagem pode escolher 10 ao usar essa perícia, mas não pode escolher 20. Um personagem com talento Cauteloso e que tenha pelo menos 1 graduação nesta perícia recebe um bônus de +2 em todos os testes de Demolição.

Um personagem sem um Kit de Demolição recebe uma penalidade de -4 em testes de Demolição.

Fazer um explosivo exige um teste de Ofícios (química). Veja essa perícia para mais detalhes.

Tempo: preparar um detonador normalmente é uma ação de rodada completa. Colocar explosivos leva um minuto ou mais, dependendo do tamanho da tarefa.

Diplomacia (Car)

Esta perícia é usada para persuadir outras pessoas e mudar a opinião delas.

Teste: você pode mudar as atitudes alheias com um teste bem-sucedido (veja a tabela a seguir). Em negociações, os participantes fazem testes resistidos de Diplomacia para saber quem ganha a vantagem. Testes resistidos também resolvem situações em que dois advogados ou diplomatas defendem um caso perante uma terceira parte.

Diplomacia pode ser usada para influenciar a atitude de um personagem do Mestre. Com base nas circunstâncias, o Mestre determina a atitude inicial do personagem. Na maioria das vezes, as pessoas que os personagens encontram são indiferentes, mas uma situação especí-

fica pode gerar atitudes iniciais diferentes. As CDs mostradas na tabela mostram o valor necessário para mudar a atitude ao usar a perícia Diplomacia. O personagem não precisa declarar um resultado específico que ele pretende; em vez disso ele faz o teste e compara o resultado com o número da tabela.

A seguir, exemplos de atitudes, significados e coisas que um personagem do Mestre nesse estado pode fazer:

- **Hostil:** se arriscará para atacar, interferir com ou prejudicar o PJ (pode atacar ou fugir).
- **Pouco Amigável:** deseja mal ao PJ (pode enganar, espalhar boatos, evitar, observar com suspeitas, insultar).
- **Indiferente:** não liga para o PJ (pode interagir socialmente).
- **Amigável:** deseja bem o PJ (pode conversar, aconselhar, oferecer ajuda limitada, recomendar).
- **Prestativo:** chegará a se arriscar para proteger, cobrir ou curar o PJ (pode ajudar).

Este quadro mostra as CDs de um teste de Diplomacia para mudar a atitude de um personagem para outra atitude:

Atitude Inicial	Nova Atitude				
	Hostil	P. Amist.	Indif.	Amist.	Prest.
Hostil	19	20	25	35	45
Pouco Amigável	4	5	15	25	23
Indiferente	—	0	1	15	25
Amigável	—	—	0	1	15

Nova Tentativa: geralmente, tentar de novo não funciona. Mesmo se o teste inicial for bem-sucedido, o outro personagem só pode ser persuadido até esse limite. Se o teste inicial falhar, o outro personagem mantém firmemente sua posição, sendo que outras tentativas são inúteis.

Especial: um personagem pode escolher 10 ao fazer um teste de Diplomacia, mas não pode escolher 20. Um personagem com o talento Confiável recebe um bônus de +2 em todos os testes de Diplomacia.

Tempo: fazer um teste de Diplomacia é, pelo menos, uma ação de rodada completa. O Mestre pode determinar que algumas negociações podem levar mais tempo.

Suborno e Diplomacia

Oferecer dinheiro ou alguma forma de favor pode, de acordo com a situação, aumentar as chances com um teste de Diplomacia. Suborno permite ao personagem contornar vários obstáculos oficiais, quando uma pessoa em um cargo de confiança ou de autoridade está disposta a aceitar tal oferta.

Sendo um ato ilegal, suborno exige dois participantes — um para oferecer e outro para aceitar. Quando um personagem exige um suborno para fazer um serviço, então o teste de Diplomacia do herói falha automaticamente se não houver um suborno. Se um suborno não for pedido, um personagem que “molhar a mão” juntamente com seu teste de Diplomacia receberá um bônus. Essa atitude pode dar errado, pois alguns personagens podem se sentir insultados pela tentativa (e sua atitude piora em um passo) e outros ainda podem entregar o personagem às autoridades.

Disfarce (Car)

Com um pouco de maquiagem e alguns truques, você consegue mudar sua própria aparência ou imitar outra pessoa.

Teste: o resultado do teste determina a qualidade do disfarce. Ele é resistido pelo resultado de Observar de outras pessoas. Mesmo se várias pessoas fazem testes de Observar, apenas um teste de Disfarce é necessário. O Mestre deve fazer o teste de Disfarces do personagem secretamente, para que o jogador não tenha certeza do quão boa foi sua tentativa.

Se o personagem não chamar a atenção para si, não é necessário fazer testes de Observar de outros personagens. Mas se o personagem chama a atenção de outras pessoas, elas começam suspeitar e fazer um teste de Observar (o Mestre pode assumir que esses observadores escolheram 10 em seus testes).

A eficácia do disfarce do personagem depende, em parte, de quanto de sua aparência ele está tentando modificar. A seguir alguns exemplos de disfarces e o modificador no teste do personagem:

- Apenas pequenos detalhes: +5.
- Roupas ou uniforme adequado: +2.
- Disfarçado como sexo oposto: -2.
- Disfarçado como categoria de idade diferente: -2 para cada passo de diferença entre a categoria de idade do personagem e a categoria de disfarce do disfarce (criança, jovem, adulto, meia idade, idosos ou venerável).

Se o personagem está se passando por um indivíduo em particular, aqueles que conhecem essa pessoa automaticamente fazem testes de Observar. Eles ainda recebem um bônus em seu teste: +4 se conhece de vista, +6 se é um amigo ou associado, +8 se é um amigo próximo, e +10 se é íntimo da pessoa.

Normalmente, um indivíduo faz um teste de Observar para detectar um disfarce imediatamente ao encontrar o personagem e a cada hora depois. Se o personagem casualmente encontra muitas pessoas diferentes, cada uma por pouco tempo, o Mestre testa uma vez por dia ou hora, usando um modificador médio para o grupo (assumindo que eles escolheram 10).

Nova Tentativa: não, embora o personagem possa assumir o mesmo disfarce novamente mais tarde. Se outros viram através do disfarce anterior, eles são considerados como suspeitando do personagem, caso ele assuma o mesmo disfarce.

Especial: um personagem pode escolher 10 ou escolher 20 ao estabelecer um disfarce. Um personagem sem um Kit de Disfarce recebe uma penalidade de -4 em seus testes de Disfarces.

Um personagem com o talento Dissimulado recebe um bônus de +2 em todos os testes de Disfarces.

Um personagem pode ajudar alguém a criar um disfarce, como uma tentativa de Ajudar Outro.

Tempo: um disfarce exige 1d4x10 minutos de preparação. O Mestre faz testes de Observar para quem encontrar o personagem disfarçado, um no ato e outro para cada dia ou hora depois, dependendo da situação.

Equilíbrio (Des)

Penalidade por Armadura

Você consegue se equilibrar ao andar em superfícies inclinadas, estreitas, escorregadias e até em uma corda esticada.

Teste: você pode andar em uma superfície precária. Um sucesso no teste permite se mover metade do deslocamento pela superfície como

uma ação de movimento. Uma falha indica que você gasta sua ação mantendo o equilíbrio e não se movimenta. Uma falha por 5 ou mais indica que você cai. A dificuldade varia com as condições da superfície:

- Superfície estreita entre 12 e 30 cm de largura: CD 10.
- Superfície estreita entre 5 e 12 cm de largura: CD 15.
- Superfície estreita com menos de 5cm de largura: CD 20.
- Superfície inclinada: CD 10.
- Superfície escorregadia: CD 10.

Some +5 à CD se a superfície estreita também for inclinada ou escorregadia, some +10 se for ambos.

Ser atacado enquanto se equilibra: você é considerado surpreso quando está se equilibrando (perde seu bônus de Destreza na Defesa), a menos que tenha 5 ou mais graduações em Equilíbrio. Se sofrer dano, deve fazer um teste de Equilíbrio para permanecer em pé.

Movimento Acelerado: você pode tentar cruzar uma superfície precária mais rapidamente que o normal. Pode se mover com o seu deslocamento total, mas recebe uma penalidade de -5 em seu teste de Equilíbrio (mover-se duas vezes o deslocamento em uma mesma rodada exige dois testes, um para cada ação de movimento).

Você pode tentar fazer uma investida através de superfícies precárias. Uma investida exige um teste de Equilíbrio com uma penalidade de -5 para cada múltiplo do deslocamento que o personagem cobre na investida (arredondados para cima).

Especial: um personagem pode escolher 10 ao fazer um teste de Equilíbrio, mas não pode escolher 20.

Um personagem com o talento Focado recebe um bônus de +2 em todos os testes de Equilíbrio.

Tempo: equilibrar-se enquanto se move metade do deslocamento é uma ação de movimento. Movimento acelerado, que permite ao personagem se equilibrar e mover-se seu deslocamento total, também é uma ação de movimento.

Escalar (For)

Penalidade por Armadura

Esta perícia é utilizada para subir em paredes, descer por muros e encostas escarpadas, subir em árvores ou em outras superfícies muito inclinadas.

Teste: a cada teste bem-sucedido de Escalar, você pode subir, descer ou atravessar uma inclinação, muro ou superfície inclinada (até mesmo um teto com apoios). Inclinação é qualquer superfície que se incline menos que 60 graus do chão, enquanto um muro se inclina mais de 60 graus.

Uma falha em um teste de Escalar indica que você não consegue avançar, e se a falha for por 5 ou mais significa que caiu da altura que tinha alcançado (a menos que esteja preso a algum tipo de corda ou equipamento de escalada). A CD do teste depende das condições da escalada. Se a escalada for menor que 3m, a CD é reduzida em 5.

Sendo que você não pode se mexer para evitar um ataque, é considerado surpreso quando está escalando (sem bônus de Destreza na Defesa).

Toda vez que sofre dano quando está escalando, você deve fazer um teste de Escalar, com a CD da inclinação ou muro. Uma falha significa que você cai da sua altura atual e sofre o dano de queda adequado.

Escalada acelerada: um personagem pode tentar escalar mais rapidamente que o normal. Ele pode se mover seu deslocamento total,

Parte 3 • Perícias!!!

mas sofre uma penalidade de -5 em seu teste de Escalar (mover-se duas vezes o deslocamento em uma rodada exige dois testes, um para cada ação de movimento).

Fazendo apoios: um personagem pode fazer apoios para os pés e mãos pregando pítons (espigões) na parede. Fazer isso leva 1 minuto por pítão, e um pítão é necessário para cada metro. Como qualquer superfície com apoios, um muro com pítons tem CD 15. Da mesma forma, um alpinista com uma machadinha ou algo similar pode escavar apoios para os pés e mãos em um muro de gelo.

Interromper queda: é praticamente impossível se segurar em um muro quando está caindo. É necessário um sucesso em um teste de Escalar (CD igual à do muro +20) para conseguir. Uma inclinação é mais fácil de se segurar (CD igual à da inclinação +10).

Especial: um personagem usando uma corda pode puxar outra pessoa para cima (ou descê-la) usando força bruta. Use o dobro da carga máxima do personagem para determinar quanto peso ele agüenta dessa forma.

Um personagem pode escolher 10 ao escalar, mas não pode escolher 20.

Um personagem sem Equipamento de Escalada recebe uma penalidade de -4 em seus testes de Escalar. Ao critério do Mestre, certas tentativas de escalada podem exigir apenas uma corda ou outro tipo de implemento, ou apenas as mãos e pés, ao invés de um jogo completo de equipamento de escalada para evitar a penalidade.

Um personagem com o talento Atlético recebe um bônus de +2 em todos os testes de Escalar.

Aqui estão alguns exemplos de CDs para Escalar muros, inclinações ou tarefas:

- Uma inclinação muito íngreme para subir andando: CD 0.
- Uma corda com nós e um muro para se apoiar: CD 5.
- Uma corda e um muro para se apoiar; uma corda com nós; uma superfície com apoios para se segurar e pisar, tal como um muro rugoso ou um casco de navio: CD 10.
- Qualquer superfície com apoios adequados (naturais ou artificiais), tal como uma superfície de pedra natural muito rugosa ou uma árvore; uma corda sem nós; puxar-se para cima quando está pendurado apenas pelas mãos: CD 15.
- Uma superfície quase lisa, com poucos apoios pequenos para os pés e mãos, tal como um muro de alvenaria ou um desfiladeiro com poucas cristas: CD 20.
- Uma superfície quase lisa, sem nenhum apoio verdadeiro, como um muro de tijolos: CD 25.
- Pendurado, com apoios para as mãos, mas não para os pés: CD 25.
- Escalar dentro de um tudo de ventilação ou outro local onde seja possível se apoiar entre duas paredes: reduz a CD normal em 10.
- Escalar um canto onde seja possível se apoiar em paredes perpendiculares: reduz a CD normal em 5.
- A superfície é escorregadia: aumenta a CD normal em 5.

Uma superfície perfeitamente lisa, vertical e reta não pode ser escalada.

Tempo: escalar metade do deslocamento é uma ação de rodada completa. Metade disso (um quarto do deslocamento) é uma ação de movimento.

Escalada Acelerada, quer permite ao personagem escalar no seu deslocamento total, é uma ação de rodada completa. Um personagem usando essa manobra pode se mover metade de seu deslocamento como uma ação de movimento.

Esconder-se (Des)

Penalidade por Armadura

Com esta perícia, você encontra locais adequados onde pode permanecer sem ser visto.

Teste: o teste de Esconder-se de um personagem é resistido pelo teste de Observar de qualquer um que possa vê-lo. Você pode mover-se até a metade de seu deslocamento normal quando está escondido (sem nenhuma penalidade). Ao se mover mais da metade de seu deslocamento (até seu valor total), você sofre uma penalidade de -5. É praticamente impossível (uma penalidade de -20) esconder-se enquanto está atacando, correndo ou fazendo uma investida.

O teste de Esconder-se também é modificado pelo tamanho do personagem.

Tamanho	Modificador	Tamanho	Modificador
Minúsculo	+16	Grande	-4
Mínimo	+12	Enorme	-8
Miúdo	+8	Imenso	-12
Pequeno	+4	Colossal	-16
Médio	+0		

Se alguém está vendo o personagem, mesmo que casualmente, ele não pode se esconder. O personagem pode virar uma esquina e sair do campo de visão para se esconder, mas os outros ainda saberão pelo menos aonde ele foi.

Cobertura e camuflagem fornecem bônus de circunstância para testes de Esconder-se: +5 para três quartos de cobertura, e +10 para nove décimos. O personagem não pode se esconder se possui menos de meia cobertura ou camuflagem.

Criando uma distração para esconder-se: você pode usar a perícia Blefar para ajudá-lo a se esconder. Um teste bem-sucedido de Blefar pode oferecer uma distração momentânea para fazer um teste de Esconder-se enquanto pessoas estão vendo o personagem. Enquanto os outros estão atentos a outra coisa, você pode fazer seu teste de Esconder-se, se houver algum lugar para se esconder (como regra geral, o lugar para se esconder deve estar a pelo menos 30cm para cada graduação em Esconder-se). Mas esse teste ainda sofre uma penalidade de -10, porque o personagem deve se mover rapidamente.

Seguindo: um personagem pode usar Esconder-se para seguir uma pessoa em público. Usar a perícia dessa forma assume que existem outras pessoas ao redor, para que o personagem possa se misturar e permanecer sem ser percebido. Se o alvo suspeita que está sendo seguido, ele pode fazer um teste de Observar (resistido ao resultado de Esconder-se do personagem) cada vez que ele muda de rota (dobra uma esquina, sai de um prédio...). Se ele não está suspeitando de nada, só faz um teste de Observar depois de uma hora sendo seguido.

Especial: um personagem pode escolher 10 ao fazer um teste de Esconder-se, mas não pode escolher 20. Um personagem com o talento Furtivo recebe um bônus de +2 em todos os testes de Esconder-se.

Tempo: um teste de Esconder-se é uma ação de ataque.

Falar Idioma (nenhum)

Somente Treinado

Além do seu idioma nativo, você sabe falar outra língua.

Falar Idioma não funciona como uma perícia normal.

- Um personagem sabe automaticamente falar seu idioma nativo, ele não precisa de graduações para isso.

- Cada idioma adicional custa uma graduação. Quando um personagem adquire uma graduação para esta perícia, ele escolhe um idioma novo que saiba falar.

- Um personagem nunca faz testes de Falar Idiomas. Ou ele sabe ou não falar um idioma específico.

- Para ler e escrever em um idioma que saiba falar, um personagem deve ter a perícia Ler/Escrever Idioma correspondente.

- Um personagem pode escolher qualquer idioma, moderno ou antigo. O Mestre pode determinar que o personagem não pode aprender um idioma específico devido às circunstâncias da campanha — por exemplo, um idioma alienígena ou uma língua extinta e desconhecida.

Falsificação (Int)

Esta perícia serve para forjar documentos e para identificar papéis forjados.

Teste: para produzir uma falsificação são necessários os materiais apropriados para o documento a ser falsificado e algum tempo. Você precisa ter visto um documento semelhante ao que deseja falsificar. A complexidade do documento, o grau de familiaridade do personagem com ele, se é necessário reproduzir a assinatura ou escrita a mão de um indivíduo específico... todos esses elementos modificam o teste de Falsificação e o tempo necessário para produzir a réplica, como explicado a seguir.

- Simples (carta datilografada, cartão comercial): +0, 10min.
- Moderado (papel timbrado, formulário comercial): -2, 20min.
- Complexo (licença comercial, carta de motorista): -4, 1h.
- Difícil (passaporte): -8, 4h.
- Extremo (identificação militar/policial): -16, 24h.

Familiaridade

- Desconhecido (visto uma vez por um minuto): -4
- Vagamente familiar (visto por alguns minutos): +0
- Familiar (em mãos, ou estudado com calma): +4
- Já produziu outros documentos do mesmo tipo: +4
- Documento inclui assinatura específica: -4

Alguns documentos exigem códigos de seguro ou de autorização, autênticos ou falsificados. O Mestre faz o teste do personagem secretamente para que este não saiba se sua falsificação foi bem-sucedida e quanto.

A perícia Falsificação também é utilizada para detectar outras falsificações. O personagem que tenta descobrir uma falsificação faz um teste resistido ao resultado obtido originalmente pelo falsificador. Se o resultado do teste do examinador for igual ou maior que o teste original, o documento é denunciado como fraudulento. O examinador recebe penalidades ou bônus em seu teste como descrito a seguir.

- Tipo do documento desconhecido pelo examinador: -4

- Tipo do documento pouco conhecido pelo examinador: -2
- Tipo do documento bem conhecido pelo examinador: +0
- Documento passou por testes adicionais (cumulativo com qualquer uma das três primeiras condições anteriores): +4
- Examinador viu o documento apenas casualmente: -2

Um documento que contradiga procedimentos, ordens ou informações, ou um que exija que o examinador entregue uma posse ou uma informação pode aumentar a sua suspeita (e criar circunstâncias para o teste resistido de Falsificação do examinador).

Nova Tentativa: não, sendo que o falsificador não tem certeza da qualidade da falsificação.

Especial: para falsificar documentos e detectar falsificações, o personagem deve conseguir ler e escrever o idioma em questão (essa perícia é dependente de idioma).

Um personagem pode escolher 10 ao fazer um teste de Falsificação, mas não pode escolher 20.

Um personagem com o talento Metuculoso recebe um bônus de +2 em todos os testes de Falsificação.

Um personagem sem um Kit de Falsificação recebe uma penalidade de -4 nos testes de Falsificação.

Tempo: falsificar um documento simples, curto, leva cerca de 1 minuto. Documentos mais complexos e maiores levam 1d4 minutos por página ou mais.

Furtividade (Des)

Penalidade por Armadura

Esta perícia é utilizada quando um personagem quer se mover sem ser ouvido.

Teste: um teste de Furtividade de um personagem é resistido pelo teste de Ouvir de qualquer um que possa ouvi-lo. Você pode se mover até a metade do seu deslocamento sem nenhuma penalidade. Ao se mover mais da metade de seu deslocamento (até seu valor total), sofre uma penalidade de -5. É praticamente impossível (uma penalidade de -20) continuar silencioso enquanto está atacando, correndo ou fazendo uma investida.

Especial: um personagem pode escolher 10 ao fazer um teste de Furtividade, mas não pode escolher 20.

Um personagem com o talento Furtivo recebe um bônus de +2 em todos os testes de Furtividade.

Tempo: usar Furtividade é uma ação equivalente a movimento.

Intimidar (car)

Você consegue forçar uma pessoa a fazer o que você quer, usando de ameaças e coação.

Teste: com um teste bem-sucedido, você pode forçar outro personagem a fazer algo ou se comportar de determinada maneira. Um teste de Intimidar é resistido por um teste de nível da pessoa ameaçada (1d20 + nível ou Dados de Vida da vítima). Quaisquer modificadores que o alvo possua em seu bônus de Vontade contra efeitos de medo também se aplicam ao teste de nível. Se o personagem obtém um sucesso, ele pode tratar o alvo como Amigoso por 10 minutos, mas somente para determinar as ações realizadas na presença do personagem (ou seja, o alvo permanece na sua atitude normal, mas conversará, avisará, oferecerá ajuda limitada ou falará pelo personagem enquanto estiver intimidado).

Parte 3 • Perícias!!!

As circunstâncias podem afetar dramaticamente a efetividade de um teste de Intimidar.

Existem limitações para aquilo que um sucesso em um teste de Intimidar pode fazer. O personagem não pode forçar alguém a obedecer cada comando seu, ou fazer algo que possa colocar a vida da vítima em perigo.

Se o personagem falhar no teste por mais de 5, o alvo pode fazer exatamente o oposto do que foi ordenado.

Nova Tentativa: não. Mesmo se o primeiro teste foi bem-sucedido, a vítima só pode ser intimidada até aquele ponto e tentar novamente não ajuda. Se o primeiro teste falhar, a vítima ficou mais decidida a resistir ao intimidador e tentar novamente é inútil.

Especial: um personagem pode escolher 10 ao fazer um teste de Intimidar, mas não pode escolher 20. Um personagem imune a efeitos de medo não pode ser intimidado.

Um personagem pode somar +2 em seu teste de Intimidar para cada categoria de tamanho maior que a vítima. Por outro lado, o personagem recebe uma penalidade de -2 em seu teste para cada categoria de tamanho menor que o alvo.

Um personagem com o talento Confiante recebe um bônus de +2 em testes de Intimidar e em testes de nível para resistir a Intimidar.

Tempo: um teste de Intimidar é uma ação de rodada completa.

Investigar (Int)

Somente Treinado

Com esta perícia, você consegue extrair mais informação de pistas e evidências, e sabe coletar corretamente pistas para análise posterior.

Teste: um personagem geralmente usa Procurar para descobrir pistas e Investigar para analisá-las. Se você tem acesso a um laboratório de criminalística, pode usar a perícia Investigar para coletar e preparar amostras para o laboratório. O resultado do teste de Investigar fornece bônus e penalidades para os trabalhadores do laboratório.

Analisar Pista: você pode fazer um teste de Investigar para aplicar conhecimentos forenses a uma pista. Esta função da perícia Investigar não revela pistas onde elas não existem. Ela simplesmente permite extrair informação extra de uma pista encontrada.

A CD básica para analisar uma pista é 15, mas ela é modificada pelo tempo que se passou desde que foi deixada e se a cena foi ou não mexida.

- Cada dia depois do evento (máx. +10): +2
- Cena ao ar livre: +5
- Cena pouco mexida: +2
- Cena mexida moderadamente: +4
- Cena extremamente mexida: +6

Coletar evidência: você pode coletar e preparar material de evidência para um laboratório. Este uso da perícia exige um Kit de Coleta de Evidências.

Para coletar uma evidência, é necessário um teste de Investigar (CD 15). Em caso de sucesso, a evidência pode ser analisada pelo laboratório. Se falhar, a análise ainda pode ser feita pelo laboratório, mas com uma penalidade de -5 em quaisquer testes necessários. Se o personagem falhar por 5 ou mais, a análise do laboratório não pode ser feita. Por outro lado, se o personagem obtém um sucesso por 10 ou

mais, o laboratório recebe um bônus de circunstância de +2 para analisar o material.

Esta função da perícia Investigar não oferece itens que possam ser usados como evidência. Ela permite coletar itens encontrados de forma a ajudar a análise posterior, em um laboratório de criminalística.

Nova Tentativa: geralmente, analisar novamente uma pista não acrescenta nenhuma informação nova, a menos que outra pista seja introduzida. Evidência coletada não pode ser “recoletada”, a menos que haja mais para ser pego.

Especial: um personagem pode escolher 10 ao fazer um teste de Investigar, mas não pode escolher 20.

Coletar evidências exige um Kit de Coleta de Evidências. Se o personagem não possui o kit apropriado, recebe uma penalidade de -4 em seu teste.

Um personagem com o talento Atento e pelo menos uma graduação nesta perícia recebe um bônus de +2 em todos os testes de Investigar.

Tempo: analisar uma pista é uma ação de rodada completa. Coletar evidências geralmente leva 1d4 minutos por objeto.

Jogos (Sab)

Você conhece diversos jogos de azar (mas que, na verdade, envolvem uma boa dose de habilidade) e sabe como jogar e trapacear neles.

Teste: para começar ou entrar em um jogo, você deve primeiro conseguir uma quantia mínima em dinheiro (quando o jogo envolve apostas, claro). Você determina a quantia com a qual começa o jogo, ou o Mestre determina, dependendo da ocasião. Essa quantia pode ser de apenas alguns trocados até astronômica, de acordo com o jogo.

O teste de Jogos é resistido pelo teste de Jogos de todos os outros participantes. Se existem muitos personagens participando, o Mestre pode optar para fazer uma única jogada para todos eles, usando o maior modificador de Jogos dentre eles e somando um bônus de +2 ao teste.

Nova Tentativa: não, a menos que o personagem consiga outra quantia mínima para entrar novamente no jogo.

Especial: um personagem não pode escolher 10 ou 20 ao fazer testes de Jogos.

Um personagem com o talento Confiante recebe um bônus de +2 em todos os testes de Jogos.

Tempo: um teste de Jogos exige 1 hora.

Ler/Escrever Idioma (nenhum)

Somente Treinado

Você sabe ler e escrever em outro idioma além do seu.

Ler/Escrever Idioma não funciona como uma perícia normal.

• Um personagem sabe automaticamente ler e escrever em seu idioma nativo, ele não precisa de graduações para tal.

• Cada idioma adicional custa uma graduação. Quando um personagem adquire uma graduação para esta perícia, ele escolhe um idioma novo que possa ler e escrever.

• Um personagem nunca faz testes de Ler/Escrever Idioma. Ou ele sabe ou não ler e escrever em um idioma específico.

• Para conseguir falar um idioma que saiba ler e escrever, um personagem deve ter a perícia Falar Idioma correspondente.

- Um personagem pode escolher qualquer idioma, moderno ou antigo. O Mestre pode determinar que o personagem não pode aprender um idioma específico devido às circunstâncias da campanha.

Natação (For)

Penalidade por Armadura

Com esta perícia, você pode nadar, mergulhar e nadar abaixo da superfície.

Teste: um sucesso no teste de Natação permite nadar um quarto de seu deslocamento como uma ação de movimento, ou metade do deslocamento como uma ação de rodada completa. É necessário um teste por rodada. Se o personagem falhar, ele não avança. Se a falhar por 5 pontos ou mais, afunda.

Se o personagem já está debaixo d'água (por falhar em um teste anterior, ou por estar intencionalmente nadando abaixo da superfície), ele deve prender a respiração. Um personagem pode prender a respiração por um número de rodadas igual a seu valor de Constituição, mas somente se não fizer nenhuma outra coisa (apenas ações de movimento ou ações livres). Se o personagem faz uma ação de ataque ou de rodada completa, seu fôlego diminui em 1 rodada (efetivamente, um personagem em combate pode prender seu fôlego apenas pela metade do tempo normal). Depois desse tempo, deve fazer um teste Constituição (CD 10) a cada rodada para continuar mantendo o fôlego. A cada rodada, a CD do teste aumenta em 1. Se o personagem falha em um teste, começa a se afogar.

A CD para o teste de Natação depende do estado da água: 10 para calma, 15 para agitada e 20 para tempestuosa.

Para cada hora nadando, é necessário um teste de Natação contra CD 20. Se falhar, o nadador fica fatigado. Se um personagem falhar em um teste quando está fatigado, fica exausto; se falha um teste quando está exausto, fica inconsciente. Personagens inconscientes afundam e começam a se afogar.

Nova Tentativa: um novo teste é permitido logo após uma falha em um teste.

Especial: um personagem sofre uma penalidade de -1 para cada 2,5 kg de equipamento que carregue, incluindo armas e armaduras.

Um personagem pode escolher 10 ao fazer um teste de Natação, mas não pode escolher 20.

Um personagem com o talento Atlético recebe um bônus de +2 em todos os testes de Natação.

Tempo: um teste de Natação pode ser uma ação de movimento ou uma ação de rodada completa, como descrito anteriormente.

Navegação (Int)

Com esta perícia um personagem consegue se orientar e traçar caminhos apenas usando referências como pontos cardeais e coordenadas como latitude e longitude.

Teste: um teste de Navegação é necessário quando você está tentando encontrar o caminho para um lugar distante sem indicações ou outras instruções específicas. Geralmente, um personagem não precisa fazer um teste para encontrar uma rua local ou outro lugar comum na cidade, ou para seguir um mapa preciso. Porém, deve-se fazer um teste para encontrar o caminho através de uma floresta densa ou um labirinto de esgotos.

Cobrindo grandes distâncias, é necessário um teste de Navegação. A CD depende da extensão da viagem. Se o personagem obtém um sucesso, ele vai até seu objetivo através do caminho mais razoável.

Se falhar, ele chega ao objetivo, mas a viagem é duas vezes maior (o viajante perde tempo voltando e corrigindo o trajeto). Se falhar por mais de 5, ele viaja pelo mesmo tempo, mas só alcança a metade do caminho desejado, quando então fica perdido.

Um personagem pode fazer um segundo teste de Navegação (CD 20) para achar novamente o caminho. Em caso de sucesso, ele continua até seu destino; o tempo total para a viagem é duas vezes o tempo normal. Se o personagem falhar, perde metade de um dia antes que possa tentar novamente. O personagem continua tentando, e perdendo metade de um dia em cada falha, até que consiga.

- Viagem curta (algumas horas): 20
- Viagem média (um dia ou dois): 22
- Viagem longa (até uma semana): 25
- Viagem extrema (mais que uma semana): 28

Quando encontra múltiplas escolhas, tal como ramificações em um túnel, um personagem pode fazer um teste de Navegação (CD 20) para intuir qual escolha leva até um caminho conhecido. Se falhar, ele escolheu o caminho errado, mas na próxima junção, com um teste bem-sucedido, ele percebe seu erro.

Um personagem não pode usar essa função de Navegação para encontrar um caminho para um lugar que ele não tem a menor idéia de onde fica. O Mestre pode escolher fazer secretamente o teste de Navegação, para que o jogador não saiba se está seguindo o caminho certo ou errado.

Um personagem pode usar Navegação para determinar sua posição sem usar equipamento tecnológico, observando as constelações ou outros pontos de referências naturais. Ele precisa conseguir ver claramente o céu à noite para fazer este teste (CD 15).

Especial: um personagem pode escolher 10 ao fazer um teste de Navegação. Um personagem pode escolher 20 para determinar sua localização, mas não quando está viajando.

Um personagem com o talento Guia recebe um bônus de +2 em todos os testes de Navegação.

Tempo: um teste de Navegação é uma ação de rodada completa.

Observar (Sab)

Esta perícia é usada para perceber coisas de maneira passiva, ou seja, sem que o personagem esteja ativamente procurando por elas.

Teste: a perícia Observar é usada para perceber itens que não estão imediatamente aparentes, e criaturas que estão tentando se esconder. O Mestre pode pedir por um teste de Observar de um personagem que está em posição de notar alguma coisa. Você pode também fazer um teste voluntariamente se quer tentar notar alguma coisa próxima. O Mestre pode fazer o teste de Observar secretamente, para que você não saiba se não há nada para notar ou se falhou no teste.

Um sucesso em um teste de Observar quando não há nada para se ver significa simplesmente que você não vê nada.

Observar é usado normalmente para notar uma pessoa ou criatura escondida. Em tais casos, o teste de Observar do personagem é resistido pelo resultado de Esconder-se do personagem tentando não ser visto. Observar também é usado para ver através de um disfarce (veja a perícia Disfarce) ou notar quando uma pessoa carrega uma arma escondida.

O teste de Observar recebe uma penalidade de -1 para cada 3m de distância entre o observador e o objeto ou pessoa que ele está tentando discernir. O teste ainda recebe uma penalidade de -5 se o personagem está realizando alguma outra atividade.

Parte 3 • Perícias!!!

Nova Tentativa: um personagem pode fazer um teste de Observar cada vez que tem a oportunidade de notar alguma coisa, como uma reação. Ele pode tentar notar alguma coisa que não tenha conseguido notar (ou acredita que não tenha) em um teste anterior, como uma ação de rodada completa.

Especial: um personagem pode escolher 10 ou 20 ao fazer um teste de Observar.

Um personagem com o talento Prontidão recebe um bônus de +2 em todos os testes de Observar.

Tempo: um teste de Observar é uma reação (quando é pedido pelo Mestre) ou uma ação de rodada completa (se o personagem está ativamente tentando perceber alguma coisa).

Obter Informações (Car)

Você consegue, usando esta perícia, levantar informações com seus contatos a respeito de algum acontecimento ou fato da região.

Teste: com um teste bem-sucedido nesta perícia (CD 10) e após 1d4+1 horas pagando bebidas e colocando dinheiro nas mãos certas, um personagem consegue ficar sabendo das novidades das redondezas. Esta dificuldade vale quando não existe nenhuma razão óbvia para que a informação seja escondida. Quanto maior o resultado do teste, melhor é a informação.

A informação varia de geral a protegida, e a quantia em dinheiro para conseguir a informação também varia.

Informação geral (CD 10) é sobre acontecimentos locais, rumores e boatos. Informação específica (CD 15) normalmente tem relação a uma questão específica. Informação restrita (CD 20) inclui fatos que não são conhecidas pelo público, e necessita que o personagem localize alguém que os conheça. Informação protegida (CD 25) é ainda mais difícil de conseguir e envolve algum perigo, seja para quem procura ou para quem fornece.

No caso de informação protegida e restrita, alguém pode notar que alguém está "bisbilhotando".

O personagem pode aumentar a quantia de dinheiro usada para obter as informações, recebendo bônus de circunstância ao oferecer suborno (o processo pode envolver pagar bebidas mais caras, não necessariamente oferecer mais dinheiro).

Nova Tentativa: sim, mas leva 1d4+1h para cada teste e o personagem pode chamar atenção indesejada para si ao perguntar repetidamente sobre a mesma coisa.

Especial: um personagem pode escolher 10 ao fazer um teste de Obter Informação, mas não pode escolher 20.

Um personagem com o talento Confiável recebe um bônus de +2 em todos os testes de Obter Informação.

Tempo: um teste de Obter Informação leva 1d4+1h.

Ofícios (Int)

Você sabe produzir objetos, substâncias ou estruturas.

Esta perícia engloba várias categorias, sendo cada uma delas uma perícia separada: Ofícios (artes plásticas), Ofícios (eletrônica), Ofícios (escrita), Ofícios (estruturas), Ofícios (farmacêutica), Ofícios (mecânica) e Ofícios (química).

As perícias de Ofícios são especialmente para criar objetos. Para

usar uma perícia de Ofícios efetivamente, você deve ter um conjunto de ferramentas (ou equipamento) básicas.

Para usar Ofícios, primeiro decida aquilo que personagem está tentando fazer e consulte as descrições. O jogador faz um teste de Ofícios para o que pretende fazer (CD 10, com modificadores determinados pelo Mestre, a menos que o objeto tenha sua própria CD na descrição de cada perícia). Se falhar nesse teste, não consegue fazer o objeto e a matéria-prima é desperdiçada (a menos que seja descrito o contrário).

Geralmente, um personagem pode escolher 10 ao usar Ofícios para construir um objeto, mas não pode escolher 20 (isso significaria que ele fez várias tentativas, e teria gastado a matéria-prima logo na primeira). Ofícios (escrita) é uma exceção: o personagem pode escolher 20 porque não usa matérias-primas.

Ofícios (artes plásticas) (Int)

Somente Treinado

Esta perícia permite criar pinturas e desenhos, tirar fotografias, usar uma câmera de vídeo, ou qualquer outra forma de criar um trabalho de arte plástica. O personagem faz um teste de Ofícios (artes plásticas), com o resultado determinando a qualidade do trabalho:

9 ou menos: amador sem talento.

10-19: amador com talento.

20-24: profissional.

25-30: especialista.

31 ou mais: mestre.

Criar um trabalho de arte exige pelo menos uma ação de rodada completa, mas normalmente leva uma hora, um dia ou mais, dependendo do projeto.

Especial: um personagem com o talento Criativo recebe um bônus de +2 em todos os testes de Ofícios (artes plásticas).

Ofícios (eletrônica) (Int)

Somente Treinado

Esta perícia permite construir aparelhos eletrônicos, tais como equipamento de áudio e vídeo, timers e escutas, ou aparelhos de comunicação e rádio. Ao construir um aparelho eletrônico, o jogador descreve o tipo de aparelho que o personagem quer construir, então o Mestre decide se o aparelho é simples, moderado, complexo ou avançado em comparação com a tecnologia atual.

• Simples (detonador ou timer): CD 15, 1 hora.

• Moderado (fechadura eletrônica, detector de rádio): CD 20, 12 horas.

• Complexo (telefone celular): CD 25, 24 horas.

• Avançado (computador): CD 30, 60 horas.

Especial: um personagem sem um Kit de Eletrônica recebe uma penalidade de -4 nos testes de Ofícios (eletrônica).

Um personagem com o talento Construtor recebe um bônus de +2 em todos os testes de Ofícios (eletrônica).

Ofícios (escrita) (Int)

Somente Treinado

Essa perícia permite criar contos, novelas, roteiros, artigos e colunas para jornais e revistas e outros trabalhos escritos semelhantes. Ao criar um trabalho escrito, o jogador faz um teste de Ofícios (Escrita) e o resultado determina a qualidade do trabalho.

9 ou menos: amador sem talento.

10-19: amador com talento.

20-24: profissional.

25-30: especialista.

31 ou mais: mestre.

Criar um trabalho escrito exige pelo menos uma hora, mas pode levar um dia, uma semana ou mais, dependendo do projeto.

Especial: um personagem com o talento Criativo recebe um bônus de +2 em todos os testes de Ofícios (escrita).

Ofícios (estruturas) (Int)

Somente Treinado

Esta perícia permite construir estruturas de madeira, concreto ou metal, incluindo estantes, mesas, muros, casas, etc. Ela inclui tarefas como pintura de parede, encaimento, cimentagem, tapeçaria, alvenaria e outras.

- Simples (muro falso, estante): CD 15, 12 horas.
- Moderada (catapulta, cercado): CD 20, 24 horas.
- Complexa (teto em domo, abrigo): CD 25, 60 horas.
- Avançada (casa): CD 30, 600 horas.

O jogador descreve o tipo de estrutura que quer construir, então o Mestre decide se a estrutura é simples, moderada, complexa ou avançada por seu tamanho e dificuldade.

Especial: um personagem sem um Kit de Mecânica recebe uma penalidade de -4 nos testes de Ofícios (estruturas).

Um personagem com o talento Construtor recebe um bônus de +2 em todos os testes de Ofícios (estruturas).

Ofícios (farmacêutica) (Int)

Somente Treinado

Essa perícia permite preparar remédios alopáticos para ajudar na recuperação de doenças tratáveis. Um remédio preparado com sucesso oferece um bônus de circunstância de +2 em testes de Fortitude para resistir aos efeitos de uma doença.

A dificuldade do teste depende da gravidade da doença, que por sua vez é medida pela CD do teste de Fortitude necessário para resistir a ela.

CD de Fortitude da Doença	CD para o Remédio	Tempo
14 ou menos	15	1 hora
15 — 18	20	3 horas
19 — 22	25	6 horas
23 ou mais	30	12 horas

Especial: um personagem sem um Kit Farmacêutico recebe uma penalidade de -4 nos testes de Ofício (farmacêutica).

Um personagem com o talento Especialista em Medicina recebe um bônus de +2 em seus testes de Ofícios (farmacêutica).

Ofícios (mecânica) (Int)

Somente Treinado

Essa perícia permite construir aparatos mecânicos, incluindo motores e partes motorizadas, armas e outros bugigangas. Ao construir um aparelho mecânico, o jogador descreve o tipo de aparelho que quer construir, então o Mestre decide se é simples, moderado, complexo ou avançado em comparação com a tecnologia atual.

- Simples (armadilha de arame): CD 15: 1 hora.
- Moderado (componente de motor, armadura leve): CD 20, 12 horas.
- Complexo (motor de automóvel, pistola 9mm com recarga automática): CD 25, 24 horas.
- Avançado (motor de jato): CD 30, 60 horas.

Especial: um personagem sem um Kit de Mecânica recebe uma penalidade de -4 nos testes de Ofícios (mecânica).

Um personagem com o talento Construtor recebe um bônus de +2 em todos os testes de Ofícios (mecânica).

Ofícios (química) (Int)

Somente Treinado

Essa perícia permite misturar produtos químicos para criar ácidos, bases, explosivos e substâncias venenosas.

Ácidos e Bases: ácidos são substâncias corrosivas. Bases neutralizam ácidos, mas não causam dano. Uma base de um tipo anula um ácido do mesmo tipo ou um menos potente.

- Fraco (dano de espirro 1d6/ dano de imersão por rodada 1d10): ácido CD 15, Base CD 10, 1 minuto.
- Potente (2d6/2d10): ácido CD 20, base CD 15, 30min.
- Concentrado (3d6/3d10): ácido CD 30, base CD 20, 1 hora.

Explosivos: fazer um novo explosivo do nada é perigoso. Se o teste de Ofícios (química) falhar, a matéria-prima é desperdiçada. Se o teste falhar por 5 ou mais, o composto explosivo detona enquanto está sendo feito, causando metade do dano pretendido ao químico e quem estiver ao alcance da explosão.

Se obtiver sucesso no teste, o produto final é um material sólido, do tamanho de um tijolo. Um composto explosivo não inclui um detonador ou pavio, que para serem conectados corretamente exigem sucesso em um teste de Demolição.

- Explosivo improvisado (dano 1d6/alcance 1,5m): CD 6, 1 rodada.
- Simples (2d6/1,5m): CD 12, 10 minutos.
- Moderado (4d6/3m): CD 16, 1 hora.
- Complexo (6d6/4,5m): CD 20, 3 horas.
- Poderoso (8d6/6m): CD 25, 12 horas.
- Devastador (10d6/7,5m): CD 30, 24 horas.

Substâncias venenosas: para agir no organismo, venenos sólidos precisam ser ingeridos. Líquidos atuam melhor quando injetados na corrente sanguínea, e gases venenosos precisam ser inalados. A tabela a seguir resume as características de vários venenos.

CD de Resistência: a Classe de Dificuldade do teste de Fortitude para negar os efeitos do veneno.

Dano Inicial: o dano que um personagem sofre imediatamente ao falhar no teste de Fortitude.

Dano Secundário: dano que o personagem sofre depois de 1

Parte 3 • Perícias!!!

Venenos

Veneno	Tipo	CD Fortitude	Dano Inicial	Dano Secundário	Restrição	CD p/ fazer	Tempo
Arsênico	Ingerido	15	1d4 For	2d4 Cons	Restrito	24	4hs
Atropina	Ferimento	13	1d6 Des	1d6 For	Restrito	14	1h
Beladona ou dedaleira (planta)	Ferimento	18	1d6 For	2d6 For	Licença	n/a	n/a
Vitriolo Azul	Ferimento	12	1d2 Cons	1d2 Cons	Restrito	9	1h
Hidrato de cloral	Ingerido	18	1d6 Des	Inconsc.	Restrito	28	8hs
Clorofórmio*	Inalado	17	Inconsc. 1d3 horas	—	Restrito	24	4hs
Curare (planta)	Ferimento	18	2d4 Dex	2d4 Sab	Restrito	n/a	n/a
Cianeto	Ferimento	16	1d6 Cons	2d6 Cons	Militar	31	15hs
Cianogênio	Inalado	19	1d4 Des	2d4 Cons	Militar	28	8hr.
DDT	Inalado	17	1d2 For	1d4 For	Licença	20	4hs
Gás Atordoante	Inalado	18	1d3 Des	Inconsc. 1d3 horas	Restrito	26	8hs
Arsenato de chumbo (gás)	Inalado	12	1d2 For	1d4 Cons	Restrito	17	2hs
Arsenato de chumbo (sólido)	Ingerido	12	1d2 Cons	1d4 Cons	Restrito	18	2hs
Gás Mostarda	Inalado	17	1d4 Cons	2d4 Cons	Militar	26	8hs
Veneno de baiacu (peixe)	Ferimento	13	1d6 For	Paralisia 2d6min	Licença	n/a	n/a
Veneno de cascavel	Ferimento	12	1d6 Cons	1d6 Cons	Licença	n/a	n/a
Gás Sarin	Inalado	18	1d4 Cons	2d4 Cons	Illegal	30	15hs
Veneno de escorpião ou tarântula	Ferimento	11	1d2 For	1d2 For	Licença	n/a	n/a
Estricnina	Ferimento	19	1d3 Des	2d4 Cons	Restrito	23	4hs
Gás lacrimogêneo	Inalado	15	Cegueira 1d6 rodadas	—	Restrito	21	4hs
Gás dos Nervos VX	Inalado	22	1d6 Cons	2d6 Cons	Illegal	42	48hs.

* Clorofórmio evaporado causa inconsciência. Aplicar clorofórmio em um alvo involuntário exige um ataque de Agarrar e uma imobilização.

minuto de exposição ao veneno se falhar em um segundo teste de Fortitude. Dano de habilidades é temporário, exceto aqueles que estão marcados com asterisco, cujo dano de habilidade é um dreno permanente. Inconsciência dura por 1d3 horas e paralisia por 2d6 minutos.

Restrição: o nível de Restrição do veneno, se houver.

CD de Ofícios: a CD do teste de Ofícios para fazer uma dose do veneno. Note que certos venenos não podem ser produzidos com Ofícios, devendo ser extraídos de uma planta ou animal.

Tempo: o tempo consumido pelo teste de Ofícios.

Com um sucesso no teste de Ofícios, o produto final é um veneno sintético líquido ou sólido (4 doses em uma garrafa ou recipiente) ou gás (suficiente para preencher uma sala de 3m²) em um cilindro pressurizado.

Especial: um personagem sem um Kit de Química sofre uma penalidade de -4 nos testes.

Um personagem o talento construtor recebe um bônus de +2 em todos os testes de Ofícios (química).

Operar Mecanismo (Int)

Somente Treinado

Esta perícia é usada para abrir fechaduras, desabilitar aparelhos

mecânicos e de segurança, ou modificar seu funcionamento.

Teste: o Mestre faz o teste de Operar mecanismo, para que o jogador não saiba exatamente se foi bem-sucedido ou não.

Abrir fechaduras: você pode abrir fechaduras convencionais, fechaduras com combinações e fechaduras eletrônicas. Você precisa ter um Kit de Arrombador (para fechaduras mecânicas) ou um Kit de Eletrônica (para fechaduras eletrônicas). A CD depende da qualidade da fechadura.

- Fechadura simples (fechadura de mala): CD 20.
- Média (fechadura residencial): CD 25.
- Alta Qualidade (fechadura comercial): CD 30.
- Alta Segurança (cofre de banco): CD 40.
- Altíssima Segurança (cofre militar): CD 50.

Desabilitar aparato de segurança: um personagem pode desabilitar um aparelho de segurança, como uma cerca elétrica, sensor de movimento ou câmera de segurança. O personagem deve poder alcançar o aparelho.

Se esse equipamento for monitorado, a tentativa de desarmar provavelmente será notada. Evitar isso leva 10 minutos, exige um Kit de Ferramentas Elétricas e também aumenta a CD do teste em +10.

- Aparelho Simples (alarme de porta residencial): CD 20.
- Médio (câmera de segurança comercial): CD 25.

- Alta Qualidade (detector de movimento de museu): CD 30.
- Alta Segurança (alarme de cofre de banco): CD 40.
- Altíssima Segurança (detector de movimento da Área 51): CD 50.

Armadilhas e sabotagem: desarmar (controlando ou travando) um aparelho mecânico simples tem CD 10. Aparelhos mais complexos e intrincados têm CDs mais altas. O Mestre faz o teste e, se obter sucesso, o personagem desarma o aparelho. Se o teste falhar por uma diferença de 4 ou menos, o personagem falhou mas pode tentar novamente. Se falhar por uma diferença de 5 ou mais, alguma coisa deu errado. Se for uma armadilha, ela é ativada. Se for algum tipo de sabotagem, o personagem acha que o aparelho está desabilitado, mas ele ainda funciona normalmente.

Um personagem pode preparar aparelhos para funcionar durante algum tempo para depois falhar (normalmente depois de 1d4 rodadas ou minutos de uso).

Nova Tentativa: sim, embora o personagem deva saber que falhou para poder tentar novamente.

Especial: um personagem pode escolher 10 ao fazer um teste de Operar Mecanismo. Pode-se escolher 20 para abrir uma fechadura ou desabilitar um aparelho de segurança, a menos que o personagem esteja tentando não ser notado.

Possuir as ferramentas adequadas dá melhores chances em um teste de Operar Mecanismo. Abrir uma fechadura exige um Kit de Arrombador (para fechaduras mecânicas) ou um Kit de Eletrônica (para fechaduras eletrônicas). Abrir um carro trancado exige um Kit para Abrir Carros. Desabilitar um aparelho de segurança exige um Kit de Mecânicas ou um Kit de Eletrônica, dependendo da natureza do aparelho. Se o personagem não tem as ferramentas apropriadas, recebe uma penalidade de -4 no teste.

Um personagem com o talento Cauteloso e pelo menos 1 graduação na perícia recebe um bônus de +2 em todos os testes de Operar Mecanismos.

Tempo: desabilitar ou desarmar um aparelho mecânico simples é uma ação de rodada completa. Aparelhos intrincados ou complexos exigem 2d4 rodadas.

Ouvir (Sab)

Esta perícia é utilizada para ouvir qualquer tipo de som, seja uma conversa distante ou um inimigo tentando se aproximar silenciosamente.

Teste: a CD de um teste de Ouvir depende de quão alto ou baixo o barulho é, ou é resistido contra o resultado do teste de Furtividade de outro personagem.

O Mestre pode pedir por um teste de Ouvir quando um personagem está em posição de ouvir alguma coisa importante. Um personagem também pode fazer um teste de Ouvir voluntariamente, se quiser ouvir alguma coisa próxima.

O Mestre pode fazer o teste de Ouvir secretamente para que o jogador não saiba se falhou no teste ou se não há nada para ouvir.

Um sucesso no teste de Ouvir quando não há nada para ouvir significa simplesmente que o personagem não ouviu nada. Aqui estão alguns exemplos de CD para Ouvir certos sons:

- Uma batalha: CD -10.
- Pessoas conversando: CD 0.
- Uma pessoa em armadura média andando devagar, tentando não fazer barulho*: CD 5.
- Uma pessoa sem armadura andando devagar, tentando não

fazer barulho*: CD 10.

- Um herói furtivo se esgueirando para pegar alguém de surpresa*: CD 15.
- Um tigre caçando sua presa*: CD 20.
- Um pássaro voando: CD 30.
- Através de uma porta: CD +5.
- Através de uma muralha sólida: CD +15.
- Para cada 3m de distância: CD -1.
- Ouvinte distraído: CD -5.

* Na verdade, estes são testes resistidos; esta CD é apenas o resultado mais comum de um teste de Furtividade feito por tal criatura ou personagem.

Nova Tentativa: um personagem pode fazer um teste de Ouvir cada vez que tem a oportunidade de ouvir alguma coisa como uma reação. Como uma ação de movimento o personagem pode tentar ouvir o que não conseguiu (ou acredita que não conseguiu) anteriormente.

Especial: quando vários personagens estão ouvindo a mesma coisa, o Mestre pode fazer uma só jogada de 1d20 e usá-la para todos os testes de perícia dos ouvintes.

Um personagem pode escolher 10 ou 20 ao fazer testes de Ouvir. Escolher 20 significa que gastou 1 minuto tentando ouvir alguma que possa (ou não) estar lá.

Um personagem com o talento Prontidão recebe um bônus de +2 em todos os testes de Ouvir. Alguém dormindo pode fazer testes de Ouvir, mas com uma penalidade de -10.

Tempo: um teste de Ouvir é uma reação (se for pedida pelo Mestre) ou uma ação equivalente a movimento (se o personagem ativamente tenta ouvir alguma coisa).

Pesquisa (Int)

Esta perícia serve para descobrir informações sobre um assunto através de livros, documentos ou Internet.

Teste: pesquisar um assunto exige tempo, habilidade e alguma sorte. O Mestre determina o quanto obscuro é um assunto em particular (quanto mais obscuro, mais alta a CD) e que tipo de informação está disponível dependendo de onde o personagem está conduzindo sua pesquisa.

A informação varia de geral a protegida. Com um certo tempo (normalmente 1d4 horas) e um sucesso em um teste da perícia, o pesquisador obtém uma idéia geral sobre um certo tópico. Isso supondo que não há razões óbvias para que tal informação não possa estar disponível, e que o personagem tenha como adquirir informações restritas e protegidas.

Quanto maior o resultado do teste, melhor e mais completa é a informação. Se o personagem quer descobrir um fato, mapa, ou informação específica, aumente de +5 a +15 a CD.

Nova Tentativa: sim.

Especial: um personagem pode escolher 10 ou escolher 20 em um teste de Pesquisa.

Um personagem com o talento Estudioso recebe um bônus de +2 em todos os testes de Pesquisa.

A perícia Usar Computador pode oferecer um bônus de sinergia de +2 em um teste de Pesquisa ao procurar em arquivos de computador por informação (veja Sinergia de Perícias).

Tempo: um teste de Pesquisa leva 1d4 horas.

Parte 3 • Perícias!!!

Pilotar (Des)

Somente Treinado

Você sabe manobrar aeronaves de asas fixas, como aviões comerciais e particulares.

Teste: tarefas típicas de pilotagem não pedem por testes. Eles são necessários durante combate, para manobras especiais ou em outras situações extremas, ou quando o piloto tenta algo fora dos parâmetros normais do veículo. Ao voar, o piloto pode tentar manobras e truques simples sem testes — mas não manobras rapidamente, ou em espaço restrito.

A descrição de cada veículo inclui um modificador de manobra que se aplica aos testes de Pilotar feitos pelo operador do veículo.

Especial: um personagem pode escolher 10 ao fazer um teste de Pilotar, mas não pode escolher 20. Um personagem com o talento Especialista em Veículos recebe um bônus de +2 em todos seus testes de Pilotar.

Não há penalidade para operar aeronaves de asas fixas e de funções gerais. Outros tipos de aeronaves (aeronave pesada, helicópteros, caças e espaçonaves) exigem o talento de Pilotar Aeronave correspondente, ou o personagem recebe uma penalidade de -4 nos testes.

Tempo: um teste de Pilotar é uma ação de movimento.

Prestidigitação (Des)

Somente Treinado, Penalidade por Armadura

Você consegue esconder pequenos objetos nas mãos ou em seu próprio corpo, surrupiar e colocar coisas pequenas em bolsos alheios, e fazer pequenos truques com moedas e cartas de baralho.

Teste: um sucesso no teste de Prestidigitação (CD 10) permite esconder na mão um objeto do tamanho de uma moeda. Truques menores de prestidigitação, como fazer uma moeda desaparecer, também têm CD 10, a menos que o observador esteja se concentrando em ver exatamente o que o mágico está fazendo.

Quando você utiliza esta perícia sob observação atenta, o teste é resistido contra o resultado de Observar do outro personagem. O teste do observador não evita que você faça seu truque, apenas evita fazê-lo sem ser notado.

Se você tenta tirar alguma coisa de uma outra pessoa, esta faz um teste de Observar para perceber a tentativa. Para conseguir o objeto, você precisa de um resultado de 20 ou mais, independente do teste do oponente. O oponente percebe a tentativa se o resultado do seu teste for maior, tendo este pego o objeto ou não.

Um personagem pode usar Prestidigitação para esconder uma arma ou objeto pequeno em seu próprio corpo.

Nova Tentativa: um segundo teste de Prestidigitação contra o mesmo alvo, ou quando está sendo vigiado pelo mesmo observador, tem +10 na CD original, caso a primeira tentativa tenha falhado ou sido percebida.

Especial: um personagem pode escolher 10 ao tentar um teste de Prestidigitação, mas não pode escolher 20.

Um personagem pode fazer um teste de Prestidigitação sem treinamento para esconder uma arma ou objeto, mas não pode escolher 10.



Um personagem com o talento Flexível e pelo menos 1 graduação nesta perícia recebe um bônus de +2 em todos os testes de Prestidigitação.

Tempo: um teste de Prestidigitação é uma ação de ataque.

Procurar (Int)

Quando está olhando atentamente para uma coisa ou local, você percebe alguns detalhes que podem ser úteis.

Teste: o personagem geralmente precisa estar a 3m do objeto ou superfície a ser examinado. Ele pode examinar uma área de 1,5m² ou um volume de objetos com 1,5m de lado com um único teste.

Um teste de Procurar pode revelar pegadas, mas não permite seguir os rastros ou dizer em que direção a criatura (ou criaturas) foi ou veio.

- Encontrar um objeto desejado em uma área específica: CD 10.
- Perceber um típico compartimento secreto, uma armadilha simples ou uma pista obscura: CD 20.
- Encontrar um compartimento secreto complexo ou bem escondido, notar uma pista extremamente obscura: CD 25 ou mais.

Especial: um personagem pode escolher 10 ou 20 ao fazer um teste de Procurar. Um personagem com o talento Metuculoso recebe um bônus de +2 em todos os testes de Procurar.

Tempo: um teste de Procurar é uma ação de rodada completa.

Profissão (Sab)

Esta perícia diz como você é bom na profissão escolhida, e como consegue aumentar sua renda ao exercer essa profissão.

Teste: quando esta perícia é selecionada, o personagem determina qual é a profissão. É uma perícia separada para cada profissão diferente. Um personagem faz testes de Profissão para melhorar sua renda. Se o personagem é bem-sucedido no teste, aumenta em +1 (para cada 5 pontos que supere a CD) seu Modificador de Renda (veja Determinando o Modificador de Renda) para determinar a renda mensal. Esse bônus só se aplica para determinar a renda daquele mês (e não para

determinar a quantia inicial de dinheiro do personagem). A CD base para o teste é de 15, mas o Mestre pode ajustá-la de acordo com situações da campanha (por exemplo, se o personagem tem pouco tempo para dedicar-se à sua profissão porque está se aventurando).

O personagem não pode escolher 10 ou 20 ao fazer um teste de Profissão para aumentar sua renda no mês.

Especial: um personagem precisa se dedicar à sua profissão para poder fazer um teste de perícia para aumentar sua renda mensal. Ele deve dedicar pelo menos um quarto de seu tempo à sua profissão.

Se o Mestre achar apropriado, você pode somar suas graduações de Profissão ao fazer um teste de Reputação para lidar com uma situação relacionada com trabalho ou carreira.

Cada vez que um personagem recebe o talento Prosperidade, recebe um bônus cumulativo de +1 em todos os testes de Profissão.

Tempo: para aumentar sua renda mensal, um personagem só pode fazer um teste de Profissão por mês.

Reparos (Int)

Somente Treinado

Com esta perícia, você pode consertar aparelhos quebrados e danificados.

Teste: a maioria dos testes de Reparos são feitos para consertar aparelhos eletrônicos ou mecânicos complexos. A CD é determinada pelo Mestre. Em geral, consertos simples têm CD entre 10 e 15, e exigem não mais que alguns minutos para serem feitos. Consertos mais complicados têm CD 20 ou mais e podem exigir uma hora ou mais. A critério do Mestre, fazer consertos e reparos também envolve um custo monetário quando são necessárias partes e componentes novos — em geral entre 10% e 50% do valor de um item novo.

- Simples (ferramenta, arma simples): CD 10, 1 min.
- Média (componente mecânico ou eletrônico): CD 15, 10 min.
- Complexa (aparelho mecânico ou eletrônico): CD 20, 1h.
- Avançada (aparelho mecânico ou eletrônico avançado): CD 25, 10hs.

Improviso: um personagem pode tentar improvisar um reparo, ou fazer um reparo temporário. Isso reduz a CD em 5 e permite fazer o conserto como uma ação de rodada completa. Porém, um improviso só pode arrumar um único problema com um teste, e o reparo só dura até o final da cena ou encontro atual. O objeto deve ser consertado corretamente mais tarde.

Um personagem também pode usar o improviso para fazer ligação direta em um carro ou fazer um aparelho eletrônico (ou um motor) “pegar no improviso”.

A aplicação de improviso da perícia Reparos pode ser utilizada sem treinamento.

Nova Tentativa: sim, embora em alguns casos específicos, o Mestre pode decidir que uma falha no teste anterior teve ramificações negativas que dificultam ou impedem testes subsequentes.

Especial: um personagem pode escolher 10 ou 20 em um teste de Reparos. Ao fazer um teste de Reparos para improvisar um conserto, um personagem não pode escolher 20. Reparos exige um Kit de Eletrônica, um Kit de Mecânicas ou uma Ferramenta Multiuso, dependendo da tarefa. Sem ferramentas apropriadas, você recebe uma penalidade de -4 no teste.

As perícias Ofícios (Mecânica) ou Ofícios (Eletrônica) pode oferecer um bônus de sinergia de +2 em testes de Reparos feitos em aparelhos mecânicos ou eletrônicos (veja Sinergia de Perícias).

Um personagem com o talento Perito em Eletrônica e pelo menos 1 graduação nessa perícia recebe um bônus de +2 em todos os testes de Reparos.

Tempo: veja a tabela. Um personagem pode fazer um conserto improvisado como uma ação de rodada completa, mas o efeito só durará até o final do encontro.

Saltar (For)

Penalidade por Armadura

Esta perícia é usada para medir o quanto você sabe saltar, e qual a altura e a distância que consegue atingir.

Teste: a CD e a distância que você pode atingir varia de acordo com o tipo de salto que está tentando.

O teste de Saltar é modificado por seu deslocamento. As CDs especificadas a seguir assumem um deslocamento de 9 metros (valor de um humano típico). Se o deslocamento do personagem é menor que 9m, ele sofre uma penalidade de -6 para cada 3m de deslocamento a menos de 9m. Se o deslocamento for maior, ele recebe um bônus de +4 para cada 3m acima.

Se o personagem possui graduações na perícia Saltar e obtém sucesso no teste, ele termina o salto de pé (quando apropriado) e pode ainda se mover o quanto seu deslocamento permitir. Se fizer um teste de Saltar sem treinamento, ele termina o salto Caído, a menos que obtenha um sucesso por 5 ou mais. Levantar da posição Caído é uma ação de movimento.

A distância que se move ao saltar conta como movimento máximo em uma rodada. Um personagem pode começar um salto ao final de um turno e completar o salto no início do próximo turno.

Salto Longo: este é um salto horizontal, para cruzar obstáculos como abismos ou rios. No meio do salto, o personagem atinge uma altura vertical igual a um quarto da distância horizontal. A CD para o salto é 10 para 1,5m e aumenta em +5 para cada 1,5m adicional. CDs para saltos longos de 1,5 a 10m são mostradas na tabela a seguir. Um personagem não pode saltar uma distância maior que seu deslocamento normal.

Todas as CDs assumem que o personagem pode se mover pelo menos 6m em linha reta antes de tentar o salto. Se não for o caso, a CD para o salto é dobrada.

Distância do Salto	CD	Distância do Salto	CD
1,5m	10	6m	25
3m	15	7,5m	30
4,5m	20	9m	35

Se o personagem falha no teste por menos de 5, ele não consegue atingir a distância, mas pode fazer um teste de Reflexos (CD 15) para agarrar-se à borda da distância. Ele termina seu movimento ao segurar na borda. Se isso deixar o personagem pendurado em um desfiladeiro, ele precisa de uma ação de movimento e um teste de Escalar (CD 15) para subir.

Salto em Altura: este é um salto vertical, feito para passar por cima ou para agarrar alguma coisa acima da cabeça, como um galho de árvore ou uma sacada. A CD para o salto é 6 para 0,3m e aumenta em +4 para cada 0,3m adicional. As CDs para saltos em altura de 0,3m a 2,5m são mostradas na tabela a seguir.

Todas as CDs assumem que o personagem pode se mover pelo menos 6m em linha reta antes de tentar o salto. Caso contrário, a CD para os saltos é dobrada.

Parte 3 • Perícias!!!

Altura do Salto	CD	Altura do Salto	CD
0,3m	6	1,5m	22
0,6m	10	1,8m	26
0,9m	14	2,1m	30
1,2m	18	2,4m	34

Se o personagem obtém um sucesso no teste, ele pode alcançar a altura. Ele agarra o objeto que está tentando alcançar. Se o personagem quer se alçar para cima, ele o faz com uma ação de movimento e um teste de Escalar (CD 15). Se ele falha no teste de Saltar, não alcança a altura desejada e termina o salto em pé, no mesmo local em que iniciou o salto.

A dificuldade de alcançar uma certa altura varia de acordo com o tamanho do personagem ou criatura. Geralmente, a altura máxima que uma criatura pode alcançar sem saltar é mostrada na tabela a seguir (como uma criatura Média, um humano típico pode alcançar 2,4m sem saltar). Se a criatura é comprida ao invés de alta, trate-a como se fosse uma categoria de tamanho menor.

Tamanho da Criatura	Altura Máxima
Colossal	42,5m
Imenso	21m
Enorme	10,5m
Grande	5,5m
Médio	2,4m
Pequeno	1,2m
Miúdo	0,6m
Mínimo	0,3m
Minúsculo	0,15m

Saltar por cima: o personagem pode saltar por cima de um objeto da altura de sua cintura com um teste de Saltar (CD 10). Fazer isso conta como 3m de deslocamento. O personagem não precisa de uma corrida para saltar por cima (a CD não é dobrada se não tiver um movimento de 6m em linha reta).

Saltar para baixo: se o personagem salta propositalmente de uma altura ele sofre menos dano do que se tivesse caído. A CD para saltar para baixo é 15. O personagem não precisa fazer uma corrida para saltar para baixo (a CD não é dobrada se não tiver um movimento de 6m em linha reta).

Se obtiver um sucesso no teste, ele sofre dano de queda como se tivesse caído 3m a menos do que caiu.

Especial: efeitos que aumentem o deslocamento do personagem também aumentam a distância de salto, pois o teste é modificado pelo deslocamento do personagem.

Um personagem pode escolher 10 ao fazer um teste de Saltar. Se não há perigo associado com a queda, ele pode escolher 20.

Um personagem com o talento Acrobático recebe um bônus de +2 em todos os testes de Saltar. Um personagem com o talento Corrida recebe um bônus de competência de +2 em testes de Saltar precedidos de uma corrida de 6m.

A perícia Acrobacia pode conceder um bônus de sinergia de +2 nos testes de Saltar (veja Sinergia de Perícias).

Tempo: usar a perícia Saltar é tanto uma ação de movimento ou uma ação de rodada completa, dependendo se o personagem começa e termina o salto durante uma ação de movimento ou uma ação de rodada completa.

Sentir Motivação (Sab)

Com esta perícia, você pode dizer quando está sendo enganado ou discernir se uma pessoa está agindo de forma estranha.

Teste: um sucesso no teste faz com você não seja afetado por um blefe (veja a perícia Blefar). Você pode também usar esta perícia para dizer quando alguém está comportando de maneira estranha, ou para testar a confiabilidade de uma pessoa.

Além disso, você pode usar esta perícia para perceber melhor um comportamento social. Com um sucesso no teste (CD 20), o personagem pode sentir a partir do comportamento de uma pessoa que algo está errado. Da mesma forma, você pode também saber se alguém é confiável e honrado.

Nova Tentativa: não, embora o personagem possa fazer um teste de Sentir Motivação para cada blefe feito contra ele.

Especial: um personagem pode escolher 10 ao fazer um teste de Sentir Motivação, mas não pode escolher 20.

Um personagem com o talento Atento recebe um bônus de +2 em todos os testes de Sentir Motivação.

Um personagem pode usar Sentir Motivação para perceber que uma mensagem escondida sendo transmitida através da perícia Blefar (CD igual ao resultado do teste de Blefar de quem mandou a mensagem). Se o resultado do teste passar a CD por 5 ou mais, ele também entende a mensagem secreta. Se o resultado do teste falhar por 5 ou mais, o personagem interpreta errado a mensagem.

Tempo: um teste de Sentir Motivação pode ser feito como reação ao teste de Blefar de outro personagem. Nesse caso, o Mestre pode fazer o teste de Sentir Motivação do jogador em segredo, para que ele não perceba necessariamente que alguém está tentando enganá-lo. Usar Sentir Motivação para avaliar a confiabilidade de alguém leva pelo menos 1 minuto.

Sobrevivência (Sab)

Esta perícia é usada para caçar animais, reconhecer rastros de criaturas selvagens, guiar um grupo através de uma floresta ou reconhecer e evitar perigos da natureza.

Teste: você é capaz de manter um grupo seguro e alimentado na natureza.

- Sobreviver bem na natureza; mover-se até a metade de seu deslocamento de viagem enquanto caça e procura água (não sendo necessários suprimentos de comida e água): CD 10. O personagem pode prover água e comida para outra pessoa a cada 2 pontos que o resultado do teste supere 10.

- Receber +2 em todos os testes de resistência de Fortitude contra condições climáticas ruins enquanto se move até metade de seu deslocamento de viagem, ou +4 se estiver parado: CD 15. Esse mesmo bônus pode ser estendido a outra pessoa para cada ponto que o resultado do teste supere 15.

- Evitar se perder ou evitar perigos naturais, como areia movediça: CD 18.

Com o talento Rastrear, um personagem pode usar Sobrevivência para rastrear um personagem ou animal através de vários tipos de terrenos.

Especial: um personagem pode escolher 10 ao fazer um teste de Sobrevivência. Um personagem pode escolher 20 ao rastrear, ou se não há perigo ou penalidade por falha, mas não em testes periódicos para sobreviver na natureza.

Um personagem com o talento Guia recebe um bônus de +2 em todos os testes de Sobrevivência.

Tempo: testes básicos de Sobrevivência são necessários a cada dia passado na natureza ou toda vez que aparece um perigo natural. Ao usar Sobrevivência com o talento Rastrear para seguir um animal ou personagem, os testes são feitos de acordo com a distância, como descrito no talento Rastrear.

Tratar Ferimentos (Sab)

Você tem noções de primeiros socorros, sabe como socorrer alguém ferido, envenenado ou doente. Ou até mesmo fazer cirurgias.

Teste: a CD e os efeitos dependem da tarefa desejada.

Tratamento demorado (CD 15): a aplicação desta perícia, com um Kit Médico, permite ao paciente recuperar pontos de habilidade perdidos por dano temporário e Pontos de Vida em uma quantidade maior: 3 PVs por nível do personagem ou 3 pontos de habilidade por dia de repouso completo. Um novo teste é feito a cada dia; em uma falha, a recuperação naquele dia é normal.

Um personagem pode atender pacientes no mesmo número de graduações que possua nesta perícia. Os pacientes precisam descansar o tempo todo. O personagem precisa gastar pelo menos meia hora de cada dia para o paciente que está cuidando.

Recuperar Pontos de Vida (CD 15): se um personagem perdeu Pontos de Vida, com esta perícia e a ajuda de um Kit Médico, pode recuperar alguns deles. Em uma ação de rodada completa e um teste bem-sucedido, o paciente recupera 1d4 PVs. O número de Pontos de Vida recuperados nunca é maior que o total normal de PVs do paciente. Esta aplicação da perícia só pode ser usada uma vez por dia em um mesmo personagem.

Reviver personagens pasmados, atordoados ou inconscientes (CD 15): o personagem pode remover as condições pasmado, atordoado ou inconsciente de outro personagem. É necessário um Kit de Primeiros Socorros, e este uso da perícia é considerado uma ação de ataque.

Um teste bem-sucedido remove a condição pasmado, atordoado ou inconsciente de um personagem afetado. Você não pode reviver um personagem inconsciente que esteja com -1 Pontos de Vida ou menos sem antes estabilizá-lo.

Estabilizar personagem morrendo (CD 15): você pode tratar de um personagem que está morrendo. Como uma ação de ataque, um sucesso em um teste de Tratar Ferimentos estabiliza outro personagem. O personagem estabilizado não recupera PVs, mas pára de perdê-los. Um Kit Médico é necessário para estabilizar um personagem.

Cirurgia (CD 20): o personagem (devidamente equipado) pode conduzir cirurgias. Esta aplicação da perícia Tratar Ferimentos tem uma penalidade de -4, que pode ser negada com o talento Cirurgia. Uma cirurgia leva 1d4 horas, mas se o paciente está com PVs negativos, some mais uma hora para cada Ponto de Vida abaixo de 0.

Uma cirurgia recupera 1d6 Pontos de Vida para cada nível de personagem que o paciente tenha (até o total máximo normal do perso-

nagem) com um sucesso no teste da perícia. Cirurgia só pode ser usada com sucesso em um personagem uma vez a cada período de 24 horas.

Um personagem que passe por uma cirurgia está fatigado por 24 horas, menos duas horas para cada ponto acima da CD que o cirurgião obtém em sua jogada. Ainda assim, o período de fadiga não pode ser reduzido abaixo de 6 horas.

Tratar doença (CD 15): você pode cuidar de um outro personagem infectado com uma doença tratável. Cada vez que o paciente precisa fazer um teste de Fortitude contra os efeitos da doença (depois da contaminação inicial), o médico faz antes um teste de Tratar Ferimentos para ajudar o doente a combater o dano secundário. Esta atividade leva 10 minutos. Se o teste do médico for bem-sucedido, ele dá um bônus no teste de Fortitude do paciente igual a suas graduações em Tratar Ferimentos.

Tratar envenenamento (CD 15): você pode cuidar de um personagem envenenado. Quando um paciente faz um teste de Fortitude contra o efeito secundário do veneno, o médico faz antes um teste de Tratar Ferimentos, como uma ação de ataque. Se o teste do médico for bem-sucedido, ele dá um bônus no teste de Fortitude do paciente igual a suas graduações em Tratar Ferimentos.

Nova Tentativa: sim, para recuperar PVs, reviver personagens pasmados, atordoados ou inconscientes, estabilizar personagens morrendo e cirurgias. Para outros usos dessa perícia, não.

Especial: o talento Cirurgia oferece o treinamento adicional necessário para utilizar Tratar Ferimentos e a ajudar um personagem ferido através de uma operação.

Um personagem pode escolher 10 ao fazer um teste de Tratar Ferimentos. Um personagem pode escolher 20 apenas quando está tentando recuperar PVs ou reviver personagens pasmados, atordoados ou inconscientes.

Tratamentos demorados, recuperar Pontos de Vida, tratar doenças, tratar envenenamentos ou estabilizar um personagem morrendo exigem um Kit Médico. Reviver personagens pasmados, atordoados ou inconscientes exige um Kit de Primeiros Socorros ou um Kit Médico. Sem o kit adequado, você recebe uma penalidade de -4 em seu teste.

Um personagem pode usar a perícia Tratar Ferimentos em si mesmo apenas para administrar primeiros socorros, tratar doenças ou tratar envenenamento. Você recebe uma penalidade de -5 em seu teste quando está cuidando de si mesmo.

Um personagem com o talento Especialista em Medicina recebe um bônus de +2 em todos os testes de Tratar Ferimentos.

Tempo: testes de Tratar Ferimentos levam períodos diferentes de tempo de acordo com a tarefa, como descrito anteriormente.

Usar Computador (Int)

Esta perícia é usada para fazer diversas operações em um computador, como entrar em um sistema, escrever programas ou controlar aparelhos ligados a um computador específico.

Teste: a maioria das operações normais de computador não exige um teste de Usar Computador (embora você possa precisar de um teste de Pesquisa; veja a descrição da perícia Pesquisa). Entretanto, procurar um arquivo em particular em uma rede que não é familiar, escrever programas para computador, alterar programas existentes para que funcionem de forma diferente (melhor ou pior), e invadir computadores de segurança são coisas relativamente difíceis e exigem testes de perícia.

Encontrar arquivo: esta perícia pode ser usada para encontrar

Parte 3 • Perícias!!!

arquivos ou informações em um sistema que seja familiar. A CD para o teste e o tempo necessário são determinados pelo tamanho do sistema onde você está procurando.

Encontrar informação de domínio público na Internet não cai nessa categoria — normalmente, uma tarefa como essa exige um teste de Pesquisa. Esta aplicação de Usar Computador só se aplica a encontrar arquivos em sistemas privados com os quais o personagem não está familiarizado.

- Computador Pessoal: CD 10, 1 rodada.
- Rede de um pequeno escritório: CD 15, 2 rodadas.
- Rede de um grande escritório: CD 20, 1 minuto.
- Rede de uma enorme corporação: CD 25, 10 minutos.

Derrotar segurança do computador: esta aplicação de Usar Computador não pode ser testada sem treinamento. A CD é determinada pela qualidade do programa de segurança instalado para defender o sistema. Se o teste falhar por 5 ou mais, o sistema de segurança imediatamente avisa o administrador que está acontecendo um acesso não-autorizado. Um administrador avisado pode tentar identificar o invasor ou cortar o acesso do personagem ao sistema.

Algumas vezes, ao acessar um sistema difícil, o personagem precisa derrotar a segurança em mais de um estágio da operação. Se o personagem ultrapassa a CD por 10 a mais, ele automaticamente obtém sucesso em todos os outros testes subsequentes de segurança naquele sistema até o final da sessão (veja Hackear Computador).

Nível de Segurança	CD
Minima	20
Média	25
Excepcional	35
Máxima	40

Hackear Computador

Invadir um computador ou uma rede protegida é geralmente chamado de “hackear”.

Quando um personagem hackeia, ele tenta invadir um sistema. Um sistema é uma localização virtual contendo arquivos, informações ou aplicativos. Um sistema pode ser pequeno como um único computador ou tão grande quanto uma rede de corporação conectando computadores e arquivos pelo mundo todo — o importante é que o acesso ao sistema conecte o usuário ao seu conteúdo. Alguns sistemas podem ser acessados através da Internet, outros não estão ligados a nenhuma rede externa e só pode ser alcançados por um usuário que acesse fisicamente um computador ligado ao sistema.

Cada sistema é supervisionado por um administrador — a pessoa responsável pelo sistema e que mantém a sua segurança. Normalmente, o administrador é a única pessoa com acesso ao site e todas suas funções e informações. Um sistema pode ter mais de um administrador; sistemas grandes têm turnos, para que um administrador esteja cuidando do sistema toda hora. Um personagem é considerado o administrador de seu computador pessoal.

Quando alguém hackeia um sistema, a visita é chamada de sessão. Uma vez que você pare de acessar o sistema, terminou a sessão. O personagem pode voltar aquele sistema no futuro, mas quando o faz é uma nova sessão.

São necessários alguns passos para se hackear um sistema:

Cobrir rastros: este passo é opcional. Ao fazer um teste de Usar Computador (CD 20), um personagem pode alterar sua informação de identificação. Isso impõe uma penalidade de -5 em qualquer tentativa feita para identificar o personagem, caso suas atividades sejam detectadas.

Acessar o sistema: existem dois meios de fazer isso: fisicamente ou pela Internet.

Acesso físico: um personagem consegue acesso físico, real ao computador, ou um computador conectado ao sistema. Se o sistema que está sendo hackeado não está conectado à Internet, este é provavelmente o único meio de ter acesso a ele. Uma variedade de testes de perícias podem ser necessários, dependendo do método usado para chegar lá.

Acesso pela Internet: alcançar um sistema através da Internet exige dois testes de Usar Computador. O primeiro (CD 10) é necessário para encontrar o sistema na Rede. O segundo é um teste para driblar a segurança do computador (veja a descrição da perícia Usar Computador). Uma vez que o personagem obteve sucesso em ambos os testes, ele acessou o sistema.

Localizar o que está procurando: para encontrar a informação (ou aplicativo, ou aparelho remoto) desejada, é necessário um teste de Usar Computador. Veja Encontrar Arquivo na descrição da perícia.

Fazer seu trabalho: finalmente, o personagem pode fazer o que precisa. Se apenas quer ver os registros, nenhum teste adicional é necessário (um personagem pode também fazer o download de informação, embora isso possa demorar várias rodadas — ou até mesmo vários minutos, para grandes quantidades de informações). Alterar ou deletar registros algumas vezes exige outro teste para passar pela segurança do site. Outras operações podem ser feitas de acordo com a descrição da perícia Usar Computador.

Melhorar segurança: se você é o administrador de sistema (o que pode ser tão simples quanto possuir um laptop), pode defender o site contra invasores. Se o sistema avisa o personagem da existência de um invasor, ele pode tentar cortar o acesso do invasor (terminando a sessão do invasor) ou mesmo identificar o invasor.

Para cortar o acesso é necessário um teste resistido de Usar Computador contra o invasor. Se o personagem obtém sucesso, a sessão do invasor termina. O invasor pode conseguir derrotar a segurança do personagem e acessar o sistema novamente, mas ele terá que começar todo o processo de hackear de novo. Tentar cortar o acesso leva uma rodada completa.

Um método infalível para prevenir outros acessos é simplesmente desligar o sistema. Quando é apenas um simples computador, não há muito problema — mas em sistemas maiores, com muitos computadores (ou computadores controlando funções que não podem ser interrompidas), isso pode levar tempo, ou até mesmo ser impossível.

Para identificar o invasor, é necessário um teste resistido de Usar Computador contra ele. Se o personagem obtém sucesso, descobre de onde o invasor está operando (se for um computador pessoal, descobre o nome do dono do computador). Identificar o invasor exige 1 minuto e um sucesso em um teste separado. Este teste só pode ser feito se o invasor está acessando o site do personagem pela duração inteira do teste — se o invasor terminar sua sessão antes disso, o teste do personagem falha automaticamente.

Esta aplicação da perícia pode ser usada para interceptar uma

conversa através de um telefone celular, caso o personagem tenha um interceptador de celular. A CD é 35, ou 25 se o personagem sabe o número do telefone que iniciou a ligação.

Degradar a programação: um personagem pode destruir ou alterar aplicativos em um computador, para tornar seu uso mais difícil ou impossível. A CD para a tentativa depende daquilo que você deseja. Fazer um computador “dar pau” simplesmente o faz desligar. Seu usuário pode reiniciá-lo sem fazer um teste de perícia (mas ainda leva 1 minuto). Destruir a programação impede a utilização do computador até que a programação seja restaurada. Danificar a programação impõe uma penalidade de -4 em todos os testes de Usar Computador feitos com aquele computador (algumas vezes é melhor danificar a programação, pois o usuário pode não saber o que está errado e continuar a usar o computador).

Um personagem pode degradar a programação de vários computadores ligados a um mesmo sistema, mas fazer isso aumenta a CD em +2 para cada computador extra.

- Dar pau no computador: CD 10, 1 minuto.
- Programação destrutiva: CD 15, 10 minutos.
- Programação danosa: CD 20, 10 minutos.

Consertar uma programação danificada exige uma hora e um sucesso no teste de Usar Computador (CD igual à dificuldade da alteração +5).

Escrever programa: um personagem pode criar um programa para auxiliar em uma tarefa específica. Fazer isso oferece um bônus de circunstância de +2 naquela tarefa. Uma tarefa específica, nesse caso, é um tipo de operação com um alvo.

A CD para escrever um programa é 20, e leva 1 hora.

Operar aparelho remoto: muitos aparelhos são controlados por computadores através de conexões remotas. Se o personagem tem acesso ao computador que controla tais sistemas, ele pode desligá-los ou mudar os parâmetros de operação. A CD depende da natureza da operação. Se o personagem falhar no teste por 5 ou mais, o sistema avisa imediatamente o administrador do uso não-autorizado do equipamento. Um administrador alerta pode tentar identificar o personagem ou cortar seu acesso ao sistema.

Especial: um personagem pode escolher 10 ao usar a perícia Usar Computador. Um personagem pode escolher 20 em alguns casos, mas não quando envolvem uma penalidade pela falha (um personagem não pode escolher 20 para driblar a segurança de um computador ou melhorar a segurança).

Um personagem com o talento Perito em Eletrônica recebe um bônus de +2 em todos os testes de Usar Computador.

Tempo: Usar Computador exige, pelo menos, uma ação de rodada completa. O Mestre pode determinar que algumas tarefas exigem várias rodadas, alguns minutos ou até mais, como descrito a seguir.

- Desligar um aparelho remoto passivo (incluindo câmeras e fechaduras): CD 20, 1 rodada por aparelho.
- Desligar um aparelho remoto ativo (como alarmes e detectores de movimento), CD 25, 1 rodada por aparelho.
- Reconfigurar parâmetros: CD 30, 1 minuto por aparelho.
- Mudar senhas: CD 25, 1 minuto.
- Esconder evidência de alteração: CD +10, 1 minuto.
- Segurança mínima: CD -5.
- Segurança moderada: CD +10.
- Segurança máxima: CD +15.



Parte 4

Talentos!!!

Talentos são vantagens especiais que oferecem certas capacidades ao herói, ou melhoram capacidades que ele já possuiu. Por exemplo, como uma Lutadora de 1º nível, Jessica Fastfist pode possuir dois talentos quaisquer (como qualquer herói de 1º nível) e um talento da lista disponível para Lutadores. Ela decide escolher Iniciativa Aprimorada (que oferece um bônus de +4 em suas jogadas de iniciativa), Artes Marciais (permite causar dano letal ou não-letal igual a 1d4 + modificador de Força) e Ataque Poderoso (que permite subtrair um valor das jogadas de ataque e somá-lo às jogadas de dano).

Chegando ao 2º nível, Jessica tem direito a um novo talento, que deve ser escolhido na lista dos Lutadores. Ela escolhe Especialização em Combate, que consta na lista e permite colocar uma penalidade na jogada de ataque para adicionar esse mesmo número à sua Defesa.

No 3º nível, Jessica recebe outro talento, que não precisa estar na lista do Lutador. Ele escolhe Separar, que permite atacar um objeto ou arma sendo segura por um adversário. Um soco bem dado, e a pistola do bandido já era...

Adquirindo Talentos!!!

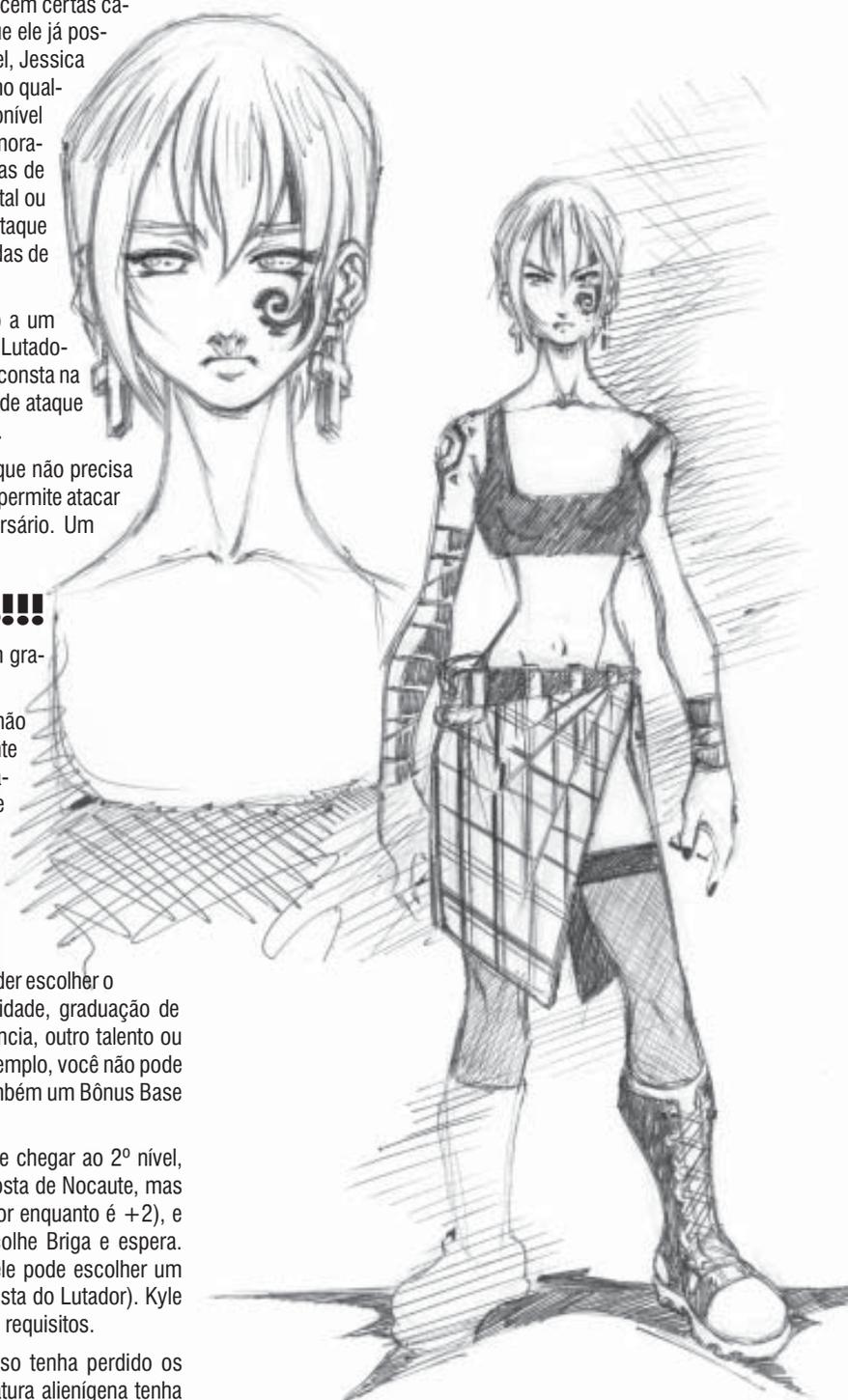
Ao contrário das perícias, talentos não têm graduações. Ou você o tem, ou não tem.

Também ao contrário das perícias, você não compra talentos com pontos. Você simplesmente os escolhe para seu personagem. Todo personagem tem dois talentos quaisquer no 1º nível, e recebe um novo talento a cada três níveis seguintes. Todo personagem também recebe um talento da lista exclusiva de sua classe (Lutador, Sobrevivente ou Perito) no 1º nível, outro no 2º nível e mais um a cada dois níveis seguintes.

Alguns talentos têm pré-requisitos. Para poder escolher o talento, o personagem deve ter o valor de habilidade, graduação de perícia, Bônus Base de Ataque, bônus de resistência, outro talento ou qualquer outra exigência aqui mencionada. Por exemplo, você não pode adquirir o talento Nocaute sem possuir Briga e também um Bônus Base de Ataque 3 ou mais.

Kyle Stronghold, um Lutador que acaba de chegar ao 2º nível, ganha um novo talento da lista do Lutador. Ele gosta de Nocaute, mas não tem ainda um Bônus Base de Ataque +3 (por enquanto é +2), e também não tem o talento Briga. Então ele escolhe Briga e espera. Chegando ao 3º nível, seu BBA chega a +3 e ele pode escolher um novo talento qualquer (que não precisa estar na lista do Lutador). Kyle escolhe Nocaute, pois agora ele satisfaz todos os requisitos.

Você não pode mais usar um talento caso tenha perdido os requisitos exigidos por ele. Então, caso uma criatura alienígena tenha



drenado sua Força e ela tenha caído para menos de 13, você não poderá mais usar seu Ataque Poderoso (um talento que exige For 13 ou mais) até que sua Força seja restaurada a 13 ou mais.

Nome dos Talentos!!!

Este é o formato da descrição dos talentos:

Nome do Talento

Descrição: aquilo que o talento faz ou representa.

Pré-requisitos: um valor mínimo de habilidade, outro talento ou talentos, um Bônus Base de Ataque mínimo, graduações em uma perícia ou um nível que o personagem precisa possuir antes de adquirir o talento. Caso não haja pré-requisitos, este trecho não aparecerá.

Um personagem pode adquirir o talento no mesmo nível em que preenche os pré-requisitos necessários, e não pode mais usar o talento caso perca os pré-requisitos.

Benefícios: aquilo que o talento permite que seu personagem faça.

Normal: as limitações e/ou impedimentos sofridos por um personagem que não possui este talento. Caso não haja um problema específico para personagens sem o talento, este trecho não aparecerá.

Especial: detalhes adicionais sobre o talento.

Acrobático

Você é mais ágil que o normal.

Benefícios: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Saltar e Acrobacia.

Especial: a perícia Acrobacia não pode ser usada sem treinamento.

Acuidade com Arma

Escolha uma arma de combate corpo-a-corpo leve, um sabre (se o personagem puder usá-lo com uma mão) ou uma corrente. Você é especialmente ágil com essa arma, recebendo mais benefícios por sua Destreza em vez da Força para usá-la.

Pré-Requisitos: proficiente com a arma, Bônus Base de Ataque +1.

Benefício: com a arma escolhida, você pode usar seu modificador de Destreza ao invés de seu modificador de Força nas jogadas de ataque.

Especial: você pode adquirir este talento múltiplas vezes. Cada vez que é escolhido, o talento se aplica a uma nova arma.

Afinidade com Animais

Você se dá bem com animais.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Adestrar Animais e Cavalgar.

Especial: a perícia Adestrar Animais não pode ser usada sem treinamento.

Alvo Elusivo

Quando em combate corpo-a-corpo, você consegue usar seus oponentes como cobertura.

Pré-Requisitos: Destreza 13, Artes Marciais Defensivas.

Benefício: quando estiver enfrentando um oponente ou vários em combate corpo-a-corpo, outros oponentes tentando acertar o per-

sonagem com ataques de longa distância sofrem uma penalidade de -4. Esta penalidade é adicionada à penalidade de -4 por atirar enquanto em combate corpo-a-corpo, totalizando -8 de penalidade para acertar o personagem.

Especial: um oponente com o talento Precisão tem sua penalidade reduzida em -4 para acertar o alvo.

Arremesso em Combate

Você tem a capacidade de usar o peso de seu oponente contra ele.

Pré-Requisito: Artes Marciais Defensivas.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes resistidos de Força e Destreza toda vez que tentar Imobilizar ou Agarrar, ou quando tentar evitar uma tentativa de Imobilizar ou Agarrar feita contra você.

Arremesso em Combate Aprimorado

Você é extremamente competente em usar o peso de seu oponente contra ele.

Pré-Requisito: Artes Marciais Defensivas, Arremesso em Combate, Bônus Base de Ataque +3.

Benefício: em combate corpo-a-corpo, se o oponente erra o personagem, este último pode tentar Imobilizá-lo. Esta ação conta como um ataque de oportunidade.

Especial: este talento não garante ao personagem mais ataques de oportunidade do que lhe é permitido normalmente em uma rodada.

Artes Marciais

Você é treinado na arte do combate desarmado e capaz de causar mais dano com seus golpes.

Pré-requisito: Bônus Base de Ataque +1.

Benefício: com um ataque desarmado, você causa dano letal ou não-letal (à sua escolha) igual a 1d4 + seu modificador de Força. O ataque desarmado conta como ataque armado, o que significa que os oponentes não ganham ataques de oportunidade quando você os ataca desarmado. Mas você ainda pode fazer ataques de oportunidade contra oponentes que provoquem esse tipo de ataque.

Normal: sem este talento, um personagem causa somente 1d3 pontos de dano não-letal. Ataques desarmados geralmente provocam ataques de oportunidade, e combatentes desarmados normalmente não podem fazer ataques de oportunidade.

Artes Marciais Aprimoradas

Você é altamente treinado na arte do combate desarmado e capaz de causar mais dano com seus golpes.

Pré-requisito: Artes Marciais, Bônus Base de Ataque +4.

Benefício: a margem de ameaça de seus golpes desarmados aumenta para 19-20.

Normal: um personagem sem este talento obtém um sucesso decisivo com um ataque desarmado apenas com um 20 no dado.

Artes Marciais Avançadas

Você é um grande mestre na arte do combate desarmado e capaz de causar danos sérios com seus golpes.

Parte 4 • Talentos!!!

Pré-requisitos: Artes Marciais, Artes Marciais Aprimoradas, Bônus Base de Ataque +8.

Benefícios: quando você consegue um acerto decisivo em um ataque desarmado, causa o triplo de dano.

Normal: um ataque desarmado causa o dobro de dano em um acerto decisivo.

Artes Marciais Defensivas

Você tem o talento necessário para evitar ser atingido em combates corpo-a-corpo.

Benefício: você recebe um bônus de esquiva de +1 na Defesa contra ataques corpo-a-corpo.

Especial: uma condição que faz o personagem perder seu bônus de Destreza na Defesa também faz com que ele perca seus bônus de esquiva. Bônus de esquiva se acumulam uns com os outros, ao contrário da maioria dos outros tipos de bônus.

Ataque em Veículo

Você é capaz de atacar de dentro de um veículo em movimento com facilidade.

Benefício: você não sofre penalidade por velocidade quando estiver fazendo um ataque de um veículo em movimento. Além disso, se o personagem for o motorista, pode usar sua ação de ataque em qualquer ponto do movimento do veículo.

Normal: quando estiver atacando de um veículo em movimento, o personagem sofre uma penalidade baseada na velocidade do veículo. Passageiros podem preparar uma ação para fazer um ataque quando o veículo chegar a um ponto em particular, mas o motorista precisa fazer sua ação de ataque antes ou depois do movimento do veículo.

Ataque Giratório

Você é capaz de atacar todos os oponentes à sua volta em combate corpo-a-corpo.

Pré-Requisito: Destreza 13, Inteligência 13, Esquiva, Mobilidade, Deslocamento, Especialista em Combate, Bônus Base de Ataque +4.

Benefício: quando usa uma ação de ataque total, você pode desistir de seus ataques normais e fazer, ao invés disso, um ataque com seu melhor bônus base contra cada oponente adjacente.

Ataque Poderoso

Você é capaz de desferir ataques de poder extraordinário quando em combate corpo-a-corpo.

Pré-Requisito: Força 13.

Benefício: durante sua ação, antes de fazer as jogadas de ataque, o personagem pode subtrair um valor de todas as jogadas de ataque e somá-lo a todas as jogadas de dano. Esse número não pode exceder seu Bônus Base de Ataque. As alterações no ataque e no dano são aplicadas até sua próxima ação.

Atento

Você é um observador nato.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em todos os

testes de Investigar e Sentir Motivação.

Especial: a perícia Investigar não pode ser usada sem treinamento.

Atlético

Você tem aptidão natural para atividades físicas.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de Escalar e Natação.

Briga

Você é bom de briga.

Benefício: ao atacar desarmado, o personagem recebe um bônus de competência de +1 na jogada de ataque e causa 1d6 + seu modificador de Força de dano não letal.

Normal: ataques desarmados normalmente causam dano não letal igual a 1d3 + modificador de Força.

Briga Aprimorada

Você é muito bom de briga.

Pré-Requisitos: Briga, Bônus Base de Ataque +3.

Benefício: ao atacar desarmado, o personagem recebe um bônus de competência de +2 na jogada de ataque e causa 1d8 + seu modificador de Força de dano não letal.

Normal: ataques desarmados normalmente causam dano não letal igual a 1d3 + modificador de Força.

Briga de Rua

Você é perito nas táticas de luta de rua.

Pré-Requisitos: Briga, Base bônus de Ataque +2.

Benefício: uma vez por rodada, se o personagem for bem-sucedido em um ataque corpo-a-corpo, ataque desarmado ou com arma leve, causa 1d4 pontos de dano extra.

Cauteloso

Você é extremamente cuidadoso com tarefas delicadas.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de Demolição e Operar Mecanismo.

Especial: as perícias Demolição e Operar Mecanismo não podem ser usadas sem treinamento.

Cirurgia

Você é capaz de executar procedimentos cirúrgicos no intuito de curar ferimentos.

Pré-Requisito: 4 graduações em Tratar Ferimentos.

Benefício: o personagem pode usar a perícia Tratar Ferimentos para realizar uma cirurgia sem penalidade.

Normal: personagens sem este talento sofrem uma penalidade de -4 em testes de Tratar Ferimentos para realizar uma cirurgia.

Combater com Duas Armas

Seu treinamento permite que você use uma arma em cada mão.

Talentos e Pré-Requisitos

Acrobático: —

Acuidade com Arma: Proficiente com a arma, BBA +1

Afinidade com Animais: —

Alvo Elusivo: Destreza 13, Artes Marciais Defensivas

Arremesso em Combate: Artes Marciais Defensivas

Arremesso em Combate Aprimorado: Artes Marciais Defensivas, Arremesso em Combate, BBA +3

Artes Marciais: BBA +1

Artes Marciais Aprimoradas: Artes Marciais, BBA +4

Artes Marciais Avançadas: Artes Marciais, Artes Marciais Aprimoradas, BBA +8

Artes Marciais Defensivas: —

Ataque em Veículo: —

Ataque Giratório: Destreza 13, Inteligência 13, Esquiva, Mobilidade, Deslocamento, Especialista em Combate, BBA +4

Ataque Poderoso: Força 13

Atento: —

Atlético: —

Briga: —

Briga Aprimorada: Briga, BBA +3

Briga de Rua: Briga, BBA +2

Cauteloso: —

Cirurgia: 4 graduações em Tratar Ferimentos

Combate Com Duas Armas Aprimorado: Destreza 13

Combater com Duas Armas: Destreza 13, Combater Com Duas Armas, BBA +6

Combater com Duas Armas Avançado: Destreza 13, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, BBA +11

Conduzir Veículo de Superfície: 4 graduações em Condução

Confiante: —

Confiável: —

Construtor: —

Corrida: —

Criativo: —

Culto: —

Desarme Aprimorado: Inteligência 13, Especialização em Combate

Desequilibrar Oponente: Artes Marciais Defensivas, BBA +6

Deslocamento: Destreza 13, Esquiva, Mobilidade, BBA +4

Discreto: —

Dissimulado: —

Encontrão Aprimorado: Força 13, Ataque Poderoso

Especialista em Medicina: —

Especialista em Veículos: —

Especialização em Combate: Inteligência 13

Especialização em Perícia: —

Especialização Aprimorada em Perícia: Especialização em Perícia, personagem de nível 5º ou maior

Especialização Avançada em Perícia: Especialização em Perícia, Especialização Aprimorada em Perícia, personagem de nível 9º ou maior

Esquiva: Destreza 13

Esquivar com Veículo: Destreza 13, 6 graduações em Conduzir, Especialista em Veículos

Estudioso: —

Finta Aprimorada: Inteligência 13, Briga, Luta de Rua

Flexível: —

Focado: —

Foco em Arma: Proficiente com a arma, BBA +1

Furtivo: —

Grande Fortitude: —

Guia: —

Herói de Ação: —

Imobilização Aprimorada: Inteligência 13, Especialização em Combate

Iniciativa Aprimorada: —

Limite de Dano Massivo Aprimorado: —

Lutar às Cegas: —

Mestre em Perícia: Especialização em Perícia, Especialização Aprimorada em Perícia, Especialização Avançada em Perícia, personagem de nível 15º ou maior

Meticuloso: —

Mira Apurada: Sabedoria 13, Tiro Longo

Mobilidade: Destreza 13, Esquiva

Nocaute: Briga, BBA +3

Nocaute Aprimorado: Briga, Nocaute, BBA +6

Perito em Eletrônica: —

Pilotar Aeronave: 4 graduações em Pilotar

Precisão: Tiro Certo

Presença Aterradora: Carisma 15, 9 graduações em Intimidar

Prontidão: —

Prosperidade: —

Rajada de Balas: Sabedoria 13, Usar Armas de Fogo Pessoais, Usar Arma de Fogo Avançado

Rastrear: —

Recarregar Rápido: BBA +1

Reflexos em Combate: —

Reflexos Rápidos: —

Renome: —

Resposta Rápida: Destreza 13, Esquiva

Ricochetear: Tiro Certo, Precisão

Saque Rápido: BBA +1

Separar: Força 13, Ataque Poderoso

Surto Heróico: —

Tiro Certo: —

Tiro Duplo: Destreza 13, Tiro Certo

Tiro em Movimento: Destreza 13, Esquiva, Mobilidade

Tiro Longo: —

Tolerância: —

Trespassar: Força 13, Ataque Poderoso

Trespassar Aprimorado: Força 13, Ataque Poderoso, Trespassar, BBA +4

Usar Arma Arcaica: —

Usar Arma de Corpo-a-Corpo Exótica: BBA +1

Usar Arma de Fogo Avançado: Usar Arma de Fogo Pessoal

Usar Arma de Fogo Exótica: Usar Arma de Fogo Pessoal, Usar Arma de Fogo Avançado

Usar Armadura (leve): —

Usar Armadura (média): Usar Armadura (leve)

Usar Armadura (pesada): Usar Armadura (leve), Usar Armadura (média)

Usar Armas de Fogo Pessoais: —

Usar Armas Simples: —

Vitalidade: —

Vontade de Ferro: —

Parte 4 • Talentos!!!

A cada rodada você ganha um ataque extra com a segunda arma.

Pré-Requisitos: Destreza 13.

Benefício: as penalidades para combater com duas armas são reduzidas em 2. As armas usadas precisam ser ambas de combate corpo-a-corpo ou de combate à distância (o personagem não pode escolher armas de tipos diferentes em cada mão).

Combater Com Duas Armas Aprimorado

Você é um especialista na arte de combater com uma arma em cada mão.

Pré-Requisitos: Destreza 13, Combater Com Duas Armas, Bônus Base de Ataque +6.

Benefício: o personagem recebe um segundo ataque com sua mão esquerda, mas com -5 de penalidade neste ataque. Este talento também permite ao personagem utilizar uma arma de combate corpo-a-corpo em uma mão e uma de ataque à distância na outra.

Normal: sem este talento, o personagem tem direito a apenas um ataque extra com a mão esquerda e as armas de ambas as mãos precisam ser do mesmo tipo (duas de combate corpo-a-corpo ou duas de ataque à distância).

Combater com Duas Armas Avançado

Você é um mestre na arte de combater com uma arma em cada mão.

Pré-requisitos: Destreza 13, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Bônus Base de Ataque +11.

Benefício: o personagem recebe um terceiro ataque com a arma em sua mão inábil, embora sofra uma penalidade de -10 neste ataque. Este talento permite que o personagem use uma arma de corpo-a-corpo em uma mão e uma arma à distância na outra.

Conduzir Veículo de Superfície

Selecione uma classe de veículo de superfície (veículo pesado, barcos a motor, barcos à vela, navios, veículos de esteira). O personagem é proficiente em pilotar a classe de veículo de superfície escolhida.

Veículos pesados incluem todos os tipos de caminhões e trailers, assim como veículos de construção que tenham rodas (como betoneiras), tratores e veículos blindados com rodas. Barcos a motor são barcos movidos por um motor de algum tipo, feitos para ser operados por uma única pessoa, e normalmente não ultrapassam 30m de comprimento. Barcos a vela são aqueles movidos pelo vento. Navios são barcos maiores, que precisam de uma tripulação maior e mais numerosa. Veículos de esteira incluem escavadeiras e tanques de guerra.

Pré-requisitos: 4 graduações em Condução.

Benefício: o personagem não sofre penalidade em testes de Condução ou jogadas de ataque quando estiver conduzindo um veículo da classe selecionada.

Normal: personagens sem este talento sofrem -4 de penalidade em testes de Condução realizados ao operar um veículo que se encaixe

em uma destas categorias, e em ataques feitos com armas desses veículos. A penalidade não se aplica quando o personagem estiver operando um veículo de superfície genérico.

Especial: o personagem pode adquirir este talento múltiplas vezes, e escolhe uma nova classe de veículo cada vez que adquirir o talento.

Confiante

Você tem extrema confiança em suas habilidades.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de Jogos e Intimidar, e em testes de nível para resistir a Intimidar.

Confiável

Você parece amigável.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de Diplomacia e Obter Informação.

Construtor

Você tem uma aptidão natural para construir coisas.

Benefício: escolha duas das seguintes perícias: Ofícios (eletrônica), Ofícios (estruturas), Ofícios (mecânica) e Ofícios (química). O personagem recebe um bônus de +2 nos testes com as perícias escolhidas.

Especial: o personagem pode selecionar este talento duas vezes. Na segunda vez, o personagem aplica o talento às duas perícias que ele não pegou anteriormente. As perícias Ofício (química), Ofício (eletrônica) e Ofício (mecânica) não podem ser usadas sem treinamento.

Corrida

Você corre. Rápido.

Benefício: quando estiver correndo, o personagem se move cinco vezes seu deslocamento básico em vez de quatro vezes. Se o personagem estiver usando uma armadura pesada, poderá se mover quatro vezes mais rápido ao invés de três. Se o personagem der um salto com corrida, recebe um bônus de competência de +2 em seu teste de Saltar.

Criativo

Você é criativo por natureza.

Benefício: escolha uma das seguintes perícias: Atuação (artes cênicas), Atuação (canto), Atuação (comediante), Atuação (dança), Atuação (instrumentos de corda), Atuação (instrumentos de percussão), Atuação (instrumentos de sopro), Atuação (teclado), Ofícios (artes plásticas) ou Ofícios (escrita). O personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes com as duas perícias escolhidas.

Especial: um personagem pode selecionar este talento até cinco vezes. Em cada vez, escolhe mais duas perícias da lista fornecida.

Culto

Você tem uma educação formal em algumas áreas específicas de conhecimento.

Benefício: escolha quaisquer duas perícias de Conhecimento. O personagem recebe um bônus de +2 em todas as jogadas que envolvam estas perícias.

Especial: o personagem pode escolher esta perícia até sete vezes. Em cada uma das vezes, escolhe mais duas novas perícias de Conhecimento.

Desarme Aprimorado

Você é capaz de desarmar mais facilmente seus adversários em combate corpo-a-corpo.

Pré-Requisito: Inteligência 13, Especialização em Combate.

Benefício: seu personagem não provoca um ataque de oportunidade quando tenta fazer a manobra Desarmar contra um oponente, e nem esse oponente tem a chance de desarmar o personagem em retorno.

Normal: veja as regras normais de Desarme.

Desequilibrar Oponente

Você é capaz de manter seus oponentes desequilibrados durante combate corpo-a-corpo.

Pré-Requisitos: Artes Marciais Defensivas, Bônus Base de Ataque +6.

Benefício: durante a ação do personagem, ele pode escolher um oponente uma categoria maior ou menor que ele. Este oponente não recebe seu modificador de Força nas jogadas de ataque ao tentar atacar o personagem (se o oponente tem uma penalidade na Força, ele ainda sofre seus efeitos).

O modificador de Força do oponente se aplica ao dano normalmente. Você pode escolher um novo oponente a cada ação.

Deslocamento

Você faz ataques rápidos e se movimenta com agilidade.

Pré-Requisitos: Destreza 13, Esquiva, Mobilidade, Base bônus de Ataque +4.

Benefício: quando estiver atacando com uma arma de corpo-a-corpo, o personagem pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total não seja maior que seu deslocamento.

Mover-se deste modo não provoca ataques de oportunidade por parte do alvo (embora possa provocar ataques de oportunidade por parte de outros oponentes normalmente).

O personagem não pode usar este talento se estiver carregando algo pesado ou usando uma armadura pesada.

Discreto

Por algum motivo, você é menos conhecido que os outros da sua classe e nível, ou prefere não chamar muito a atenção.

Benefício: reduz a Reputação do personagem em 3 pontos.

Dissimulado

Você tem o talento natural de ludibriar as pessoas e causar falsas impressões quando quer.

Benefício: o personagem recebe +2 de bônus nos testes de Blefar e Disfarces.

Encontrão Aprimorado

Você sabe como empurrar ou afastar seus oponentes.

Pré-Requisito: Força 13, Ataque Poderoso.

Benefício: quando o personagem usa a manobra Encontrão, não provoca um ataque de oportunidade do defensor.

Especialista em Medicina

Você tem aptidão para medicina.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de Ofícios (farmacêutica) e testes de Tratar Ferimentos.

Especial: a perícia Ofícios (farmacêutica) não pode ser usada sem treinamento.

Especialista em Veículos

Você tem aptidão para operar veículos.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de Pilotar e Condução.

Especialização em Combate

Você é capaz de usar suas habilidades de combate tanto para atacar quanto para se defender.

Pré-requisito: Inteligência 13

Benefício: quando o personagem faz um ataque ou um ataque total em combate corpo-a-corpo, ele pode colocar uma penalidade de até -5 em sua jogada de ataque e adicionar esse mesmo número (até +5) à sua Defesa. Esse número não pode exceder o Bônus Base de Ataque do personagem. A mudança na jogada de ataque e na Defesa dura até a próxima ação do personagem. A mudança na jogada de ataque e na Defesa conta como um bônus de esquiva (e sendo assim, acumula-se com outros bônus de esquiva que o personagem possa ter).

Normal: um personagem sem o talento Especialização em Combate pode lutar defensivamente usando um ataque (ou ataque completo), sofrendo uma penalidade de -4 nos ataques e recebendo um bônus de esquiva de +2 na Defesa.

Especialização em Perícia

Você tem certo dom para uma determinada perícia.

Benefícios: o personagem designa uma perícia que possua. Em todos os testes dessa perícia recebe um bônus de +3.

Especial: este talento não permite usar uma perícia que não pode ser testada sem treinamento. Na prática, o talento tem como pré-requisito possuir pelo menos uma graduação na perícia escolhida. Um personagem pode escolher este talento várias vezes, cada vez para uma perícia diferente.

Especialização Aprimorada em Perícia

Você consegue ser melhor que o normal com determinada perícia.

Pré-requisitos: Especialização em Perícia, personagem de 5º nível ou maior.

Benefícios: o personagem designa uma perícia que já tenha escolhido para ser afetada pelo talento Especialização em Perícia. O bônus que recebe será +4 ao invés de +3.

Especial: um personagem pode escolher este talento várias vezes, cada uma para uma perícia diferente, desde que preencha os pré-requisitos.

Parte 4 • Talentos!!!

Especialização Avançada em Perícia

Sua naturalidade e facilidade em usar determinada perícia são espantosas.

Pré-requisitos: Especialização em Perícia, Especialização Aprimorada em Perícia, personagem de 9º nível ou maior.

Benefícios: o personagem designa uma perícia que já tenha escolhido para ser afetada pelo talento Especialização Aprimorada em Perícia. O bônus que ele recebe será +5 ao invés de +4.

Especial: um personagem pode escolher este talento várias vezes, cada uma para uma perícia diferente, desde que preencha os pré-requisitos.

Esquiva

Você é bom em se esquivar de golpes.

Pré-requisito: Destreza 13.

Benefício: durante sua ação, o personagem pode escolher um oponente, recebendo +1 de bônus Defesa contra qualquer ataque feito por esse inimigo. O personagem pode escolher um novo oponente em qualquer ação.

Especial: uma condição que faz o personagem perder seu bônus de Destreza na Defesa também faz com que ele perca seus bônus de esquiva. Bônus de esquiva se acumulam uns com os outros, ao contrário da maioria dos outros tipos de bônus.

Esquivar com Veículo

Você é capaz de se esquivar dirigindo um veículo.

Pré-Requisitos: Destreza 13, 6 graduações em Condução, Especialista em Veículos.

Benefício: quando o personagem está dirigindo um veículo, durante sua ação, ele escolhe um outro veículo ou oponente. O veículo do personagem e todos que estiverem dentro dele recebem um bônus de +1 nos testes de Defesa contra os ataques do veículo ou oponente escolhido.

O personagem pode escolher um novo veículo ou oponente a cada ação.

Estudioso

Você tem gosto por estudos e pesquisas.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de Decifrar Escrita e Pesquisa.

Finta Aprimorada

Você sabe como enganar ou desviar a atenção do seu adversário durante combate corpo-a-corpo com mais facilidade que o normal.

Pré-Requisito: Inteligência 13, Briga, Briga de Rua.

Benefício: o personagem pode fazer um teste de Blefar durante o combate como uma ação de movimento. O personagem recebe +2 de bônus em testes de Blefar feitos para fingir em ataques corpo-a-corpo.

Normal: Fingar em combate exige uma ação de ataque.

Flexível

Você tem juntas flexíveis e habilidade manual acima do normal.

Benefícios: o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de Arte da Fuga e Prestidigitação.

Especial: as perícias Arte da Fuga e Prestidigitação não podem ser usadas sem treinamento.

Focado

Você tem maior capacidade de permanecer concentrado, independente da situação.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em todos os seus testes de Equilíbrio e Concentração.

Foco em Arma

Você sabe lutar melhor com certo tipo de arma ou técnica.

Pré-Requisitos: Proficiente com a arma, Bônus Base de Ataque +1.

Benefício: o personagem adiciona +1 em todas as suas jogadas de ataque com a arma escolhida. Ataque desarmado e agarrar também podem ser escolhidos como "armas" para receber o benefício deste talento.

Especial: o personagem pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez que é escolhido, precisa determinar uma arma ou técnica diferente.

Furtivo

Você sabe se manter despercebido.

Benefício: o personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Esconder-se e Furtividade.

Grande Fortitude

Você é fisicamente mais resistente que as pessoas normais.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de resistência de Fortitude.

Guia

Você sabe se orientar em espaços abertos.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de Navegação e Sobrevivência.

Herói de Ação

Você é um herói de ação, e tem mais Pontos de Ação para provar!

Benefício: você recebe 1 Ponto de Ação extra por nível. Ou seja, recebe um número de Pontos de Ação igual a 6 + metade de seu nível de personagem, arredondado para baixo, no 1º nível e novamente cada vez que avança de nível.

Normal: todos os personagens recebem um número de Pontos de Ação igual a 5 + metade de seu nível de personagem, arredondado para baixo, no 1º nível e novamente cada vez que avançam de nível.

Especial: você pode adquirir este talento múltiplas vezes. Os

efeitos se acumulam — ou seja, adquirindo o talento duas vezes você recebe um número de Pontos de Ação igual a 7 + metade de seu nível de personagem, arredondado para baixo, no 1º nível e novamente cada vez que avança de nível.

Imobilização Aprimorada

Você recebeu treinamento para agarrar e atacar em seguida seu oponente em combate corpo-a-corpo.

Pré-Requisitos: Inteligência 13, Especialização em Combate.

Benefício: o personagem não provoca um ataque de oportunidade quando tenta a manobra Imobilizar contra um oponente enquanto estiver desarmado.

Se o personagem imobiliza o oponente em combate corpo-a-corpo, pode também imediatamente fazer um ataque corpo-a-corpo contra o oponente, como se não tivesse usado sua ação de ataque na tentativa de Imobilizar.

Iniciativa Aprimorada

Você reage mais rápido que o normal em situações de combate.

Benefício: o personagem recebe um bônus de circunstância de +4 em seus testes de Iniciativa.

Limite de Dano Massivo Aprimorado

Você é capaz de suportar grande quantidade de dano de uma única vez.

Benefício: o personagem aumenta seu limite de dano massivo em 3 pontos.

Normal: um personagem sem este talento tem um limite de dano massivo igual à sua Constituição atual. Com este talento, o limite de dano massivo passa a ser igual à Constituição atual +3.

Especial: o personagem pode adquirir este talento múltiplas vezes. Os efeitos se acumulam.

Lutar às Cegas

Você é capaz de lutar corpo-a-corpo mesmo que seus inimigos não possam ser vistos ou estejam camuflados.

Benefício: em um combate corpo a corpo, sempre que o personagem errar seu ataque devido à camuflagem ou escuridão, poderá jogar novamente a porcentagem de chance de acerto.

Quando não puder enxergar, o personagem sofrerá apenas metade da penalidade em seu deslocamento. Escuridão e baixa visibilidade reduzem seu deslocamento em três quartos, e não pela metade.

Mestre em Perícia

Você é uma das maiores autoridades vivas em uma determinada perícia. Você consegue fazer o que por vezes parece impossível.

Pré-requisitos: Especialização em Perícia, Especialização Aprimorada em Perícia, Especialização Avançada em Perícia, personagem de 15º nível ou maior.

Benefícios: o personagem designa uma perícia que já tenha escolhido para ser afetada pelo talento Especialização Avançada em Perícia. O bônus que ele recebe será +7 ao invés de +5. O personagem também pode escolher 20 em perícias que normalmente não permitem

isso e, quando o faz, leva apenas a metade do tempo para fazer o teste.

Especial: um personagem só pode escolher esse talento uma vez, para uma única perícia.

Meticuloso

Você é extremamente detalhista no que faz.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de Falsificação e Procurar.

Mira Apurada

Seus tiros com armas de longa distância têm precisão mortal.

Pré-Requisitos: Sabedoria 13, Tiro Longo.

Benefício: antes de fazer um ataque à distância, o personagem pode usar uma ação de rodada completa para mirar no alvo. Isto garante um bônus de circunstância de +2 em sua próxima jogada de ataque. Uma vez que o personagem comece a mirar, não pode mais se mover nem mesmo um passo até seu próximo ataque, caso contrário o benefício do talento é perdido. Do mesmo modo, se a concentração do personagem é quebrada ou se ele for atacado antes de sua próxima ação, perde o benefício da mira.

Mobilidade

Seu treinamento permite que você consiga desviar de seus oponentes evitando seus ataques.

Pré-Requisitos: Destreza 13, Esquiva.

Benefício: o personagem recebe um bônus de esquiva de +4 na Defesa contra ataques de oportunidade provocados quando se move para fora de uma área ameaçada.

Especial: uma condição que faz o personagem perder seu bônus de Destreza na Defesa também faz com que perca seus bônus de esquiva. Além disso, bônus de esquiva se acumulam uns com os outros, ao contrário de outros tipos de bônus.

Nocaute

Suas habilidades de combate o tornam capaz de nocautear seus oponentes.

Pré-Requisitos: Briga, Bônus Base de Ataque +3.

Benefício: quando um personagem faz seu primeiro ataque desarmado contra um oponente surpreendido, um ataque bem-sucedido é tratado como um sucesso decisivo. O dano é considerado não-letal.

Especial: mesmo que o personagem tenha a habilidade de considerar dano desarmado como dano letal, o dano de um nocaute é sempre considerado não-letal.

Nocaute Aprimorado

Suas incríveis habilidades de combate o tornam extremamente capaz de nocautear seus oponentes.

Pré-Requisitos: Briga, Nocaute, Bônus Base de Ataque +6.

Benefício: quando um personagem faz seu primeiro ataque desarmado contra um oponente surpreendido, um ataque bem-sucedido é tratado como um sucesso decisivo. Este sucesso decisivo causa dano triplo. O dano é considerado não-letal.

Especial: mesmo que o personagem tenha a habilidade de con-

Parte 4 • Talentos!!!

siderar dano desarmado como dano letal, o dano de um nocaute é sempre considerado não-letal.

Perito em Eletrônica

Você tem um talento natural para lidar com máquinas.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de Usar Computador e Reparos.

Especial: as perícias Usar Computador e Reparos só podem ser usadas sem treinamento em situações específicas.

Pilotar Aeronave

Selecione uma classe de aeronave (Veículo Aéreo Pesado, Helicópteros, Caças e Espaçonaves). O personagem é capaz de operar a classe de veículo aéreo escolhida.

Veículos Aéreos Pesados incluem aviões jumbo, grandes aviões de carga, bombardeiros pesados e qualquer outro veículo aéreo com três ou mais motores. Helicópteros incluem helicópteros de transporte e combate de todos os tipos. Caças incluem caças militares e caças ar-terra. Espaçonaves são veículos como o ônibus espacial e módulo lunar.

Pré-requisitos: 4 graduações em Pilotar.

Benefício: o personagem não sofre penalidades em testes de Pilotar ou jogadas de ataque quando estiver operando uma aeronave da classe selecionada.

Normal: personagens sem este talento sofrem uma penalidade de -4 em testes de Pilotar realizados ao operar uma aeronave que se encaixe em uma dessas categorias e em ataques feitos com armas de aeronaves.

A penalidade não se aplica quando o personagem está operando uma aeronave genérica.

Especial: o personagem pode adquirir este talento múltiplas vezes. Ele escolhe uma nova classe de aeronave cada vez que adquirir o talento.

Precisão

Você é capaz de atirar usando armas de longa distância com grande precisão.

Pré-Requisito: Tiro Certo.

Benefício: o personagem pode atirar ou usar armas de arremesso contra um oponente envolvido em combate corpo-a-corpo sem penalidade.

Normal: o personagem sofre uma penalidade de -4 ao usar uma arma de combate à distância para atacar um oponente envolvido em um combate corpo-a-corpo.

Presença Aterradora

Você é capaz de intimidar as pessoas à sua volta meramente com a sua presença.

Pré-Requisitos: Carisma 15, 9 graduações em Intimidar.

Benefício: quando você usa este talento, todos os oponentes a até 3m de distância, com menos níveis que você, precisam fazer um teste de Vontade (CD 10 + ½ nível do personagem + modificador de Carisma do personagem). Um oponente que falha no teste fica abalado,

sofrendo uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícias por um número de rodadas igual a 1d6 + modificador de Carisma do personagem. O personagem pode usar este talento uma vez por rodada como uma ação livre.

Um teste de resistência bem-sucedido indica que o oponente é imune ao uso deste talento pelo personagem por 24 horas. Este talento não afeta criaturas com Inteligência 3 ou menor. Se o personagem possuir o talento Renome, a CD do teste de Resistência de Vontade sobe +5.

Prontidão

Seus sentidos são mais apurados que o normal.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de Ouvir e Observar.

Prosperidade

Você tem uma renda maior do que a média para a sua ocupação.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +3 em seu modificador de Renda. Além disso, este talento concede um bônus de +1 em todos os testes de Profissão.

Especial: o personagem pode escolher este talento várias vezes. Seus efeitos se acumulam.

Rajada de Balas

Com armas automáticas você é capaz de disparar rajadas curtas contra um único alvo.

Pré-Requisitos: Sabedoria 13, Usar Armas de Fogo Pessoais, Usar Arma de Fogo Avançadas.

Benefício: quando estiver usando uma arma de fogo automática carregada com pelo menos cinco balas, o personagem pode atirar uma rajada curta como um único ataque contra um único inimigo. O personagem sofre uma penalidade de -4 na jogadas de ataque, mas recebe +2 dados de dano.

Disparar uma rajada gasta cinco balas, e só pode ser feito com uma arma carregada com cinco balas.

Normal: atirar com fogo automático gasta dez balas, atinge uma área de 3x3m, e não pode ter um alvo específico. Sem este talento, se o personagem tenta um ataque com tiro automático contra um alvo específico, ele conta como um ataque normal e as balas extras são perdidas.

Especial: se a arma de fogo tem ajuste para disparar uma rajada de três balas, atirar uma rajada gasta três balas ao invés de cinco, e pode ser usada apenas se a arma tiver três balas.

Rastrear

Você recebeu treinamento para seguir rastros de criaturas e pessoas em uma grande variedade de terrenos diferentes.

Benefício: encontrar ou seguir rastros por um quilômetro e meio requer um teste de Sobrevivência. O personagem precisa fazer outro teste de Sobrevivência cada vez que o rastro se torna mais difícil de seguir.

O personagem se move metade de seu deslocamento normal; ou com seu deslocamento normal, sofrendo uma penalidade de -5 no teste; ou até duas vezes seu deslocamento normal, sofrendo uma

penalidade de -20 no teste. A CD depende da superfície e condições prevalentes:

Solo muito macio (CD 5): qualquer superfície (neve fresca, poeira, lama) que mantenha as pegadas profundas e visíveis.

Solo macio (CD 10): qualquer superfície mais firme que lama ou neve fresca, macia o suficiente para ceder à pressão, onde a criatura deixe pegadas frequentes, porém rasas.

Solo firme (CD 15): a maioria das superfícies externas normais (gramados, campos, florestas...) ou interiores excepcionalmente macios ou sujos (tapete grosso, chão muito sujo). A criatura pode deixar alguns rastros (galhos quebrados, tufo de pelo...) e só deixa uma pegada ocasionalmente.

Solo duro (CD 20): qualquer superfície que não deixe pegadas, como rocha ou piso de interiores. A maioria das beiradas de rio entra nessa categoria, pois qualquer pegada fica obscurecida ou é apagada. A criatura só deixa alguns traços (pequenas marcas, pedras movidas).

Aqui estão alguns modificadores para CDs de testes de Rastrear:

- Cada três criaturas no grupo sendo rastreado: CD-1.
- Alvo de tamanho Mínimo*: CD+8.
- Alvo de tamanho Mínimo: CD+4.
- Alvo de tamanho Miúdo: CD+2.
- Alvo de tamanho Pequeno: CD+1.
- Alvo de tamanho Médio: CD+0.
- Alvo de tamanho Grande: CD-1.
- Alvo de tamanho Enorme: CD-2.
- Alvo de tamanho Imenso: CD-4.
- Alvo de tamanho Colossal: CD-8.
- Cada 24 horas depois que o rastro foi feito: CD+1.
- Cada hora de chuva depois que o rastro foi feito: CD+1.
- Neve cobrindo o rastro: CD+10.
- Noite sem lua ou nublada: CD+6.
- Apenas sob luz da lua: CD+3.
- Sob neblina ou chuvisco: CD+3.
- O alvo tenta ativamente esconder a própria trilha (movendo-se com metade de seu deslocamento): CD+5.

* Para um grupo com tamanho misto, aplique somente o modificador da maior categoria de tamanho.

Recarregar Rápido

Você é capaz de recarregar sua arma muito mais rapidamente que o normal.

Pré-Requisito: Bônus Base de Ataque +1.

Benefício: para um personagem com este talento, recarregar uma arma de fogo com um pente de balas já cheio ou com um recarregador rápido é uma ação livre. Recarregar um revólver sem um recarregador rápido ou recarregar qualquer arma de fogo com pente interno é considerado uma ação de movimento.

Normal: recarregar uma arma de fogo com um pente de balas já cheio ou um recarregador rápido é uma ação de movimento. Recarregar um revólver sem um recarregador rápido ou recarregar qualquer arma de fogo com pente interno é uma ação de rodada completa.

Reflexos em Combate

Você consegue reagir rapidamente contra oponentes com a guarda baixa.

Benefício: o número máximo de ataques de oportunidade que o personagem pode fazer a cada rodada é igual a seu modificador de Destreza +1. Você continua podendo fazer somente um ataque de oportunidade contra um mesmo oponente.

Normal: um personagem sem este talento pode realizar apenas um ataque de oportunidade por rodada, e não pode fazer ataques de oportunidade se for surpreendido.

Reflexos Rápidos

Seus reflexos são muito mais rápidos que o normal.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de resistência de Reflexos.

Renome

Graças à sua reputação, você tem mais chances de ser reconhecido.

Benefício: aumenta a Reputação do personagem em 3 pontos.

Resposta Rápida

Você é capaz de contra-atacar com eficiência assim que um oponente o ataca.

Pré-requisitos: Destreza 13, Esquiva.

Benefícios: uma vez por rodada, se o oponente que você designou como seu alvo de esquiva (veja o talento Esquiva) faz um ataque corpo-a-corpo e erra, você pode fazer um ataque de oportunidade com uma arma corpo-a-corpo contra este oponente. Determine e aplique os efeitos de ambos os ataques simultaneamente.

Mesmo um personagem com o talento Reflexos de Combate não pode usar o talento Resposta Rápida mais de uma vez por rodada. Este talento não garante mais ataques de oportunidade que o personagem teria normalmente em uma rodada.

Ricochetear

Você é capaz de fazer com que uma bala ricocheteie para acertar alguém que esteja sob cobertura.

Pré-Requisitos: Tiro Certo, Precisão.

Benefício: o personagem pode usar uma superfície sólida e relativamente lisa para ricochetear uma bala (como uma porta, parede ou piso de concreto ou metal) e acertar um alvo a até 3m dessa superfície. O personagem pode ignorar a cobertura entre ele e o alvo. Entretanto, o personagem sofre uma penalidade de -2 em sua jogada de ataque e o dano é reduzido em -1 dado.

Especial: a superfície não precisa ser perfeitamente lisa e regular; um muro de tijolos ou uma rua asfaltada podem ser usados. O alvo não pode ter cobertura de nove décimos ou mais para que o personagem tente ricochetear o tiro.

Saque Rápido

Você consegue sacar sua arma mais rápido que o normal.

Pré-Requisito: Bônus Base de Ataque +1.

Parte 4 • Talentos!!!

Benefício: o personagem pode sacar sua arma como uma ação livre.

Normal: o personagem precisa usar uma ação de movimento para sacar sua arma. Se o personagem tem um Bônus Base de Ataque de +1 ou maior, ele pode sacar sua arma como uma ação livre enquanto estiver em movimento.

Separar

Em um ataque de combate corpo-a-corpo, você é capaz de acertar a arma de um oponente ou outro objeto que ele esteja carregando.

Pré-Requisito: Força 13, Ataque Poderoso.

Benefício: o ataque do personagem a um objeto que está sendo seguro ou carregado por um oponente (como uma arma, por exemplo) não provoca um ataque de oportunidade.

O personagem recebe um bônus de +4 em todas as jogadas de ataque para acertar um objeto seguro ou carregado por outra pessoa. O personagem causa dano normal dobrado contra objetos em qualquer situação.

Normal: o personagem sem este talento permite um ataque de oportunidade do alvo quando ataca um objeto que esteja sendo seguro ou carregado por outro personagem.

Surto Heróico

Graças a seu ímpeto de heroísmo, você é capaz de realizar uma ação extra por rodada.

Benefício: o personagem pode realizar uma ação extra de movimento ou de ataque em uma rodada, seja antes ou depois de sua ação regular. O número de vezes por dia que o personagem pode usar o Surto Heróico depende de seu nível, como mostrado a seguir, mas nunca mais de uma vez por rodada.

Nível 1-4: 1 vez por dia

Nível 5-8: 2 vezes por dia

Nível 9-12: 3 vezes por dia

Nível 13-16: 4 vezes por dia

Nível 17-20: 5 vezes por dia

Tiro Certo

Você é capaz de acertar tiros com precisão com armas de ataque à distância em alvos próximos.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de combate à distância, apenas contra oponentes que estejam a menos de 9m de distância.

Tiro Duplo

Usando uma arma de fogo você é capaz de fazer dois disparos rápidos contra um único alvo.

Pré-Requisitos: Destreza 13, Tiro Certo.

Benefício: quando estiver usando uma arma de fogo semi-automática com pelo menos duas balas carregadas, o personagem pode atirar estas duas balas em um único ataque contra um alvo único. O personagem sofre uma penalidade de -2 na jogada de ataque, mas

causa +1 dado de dano. Usar este talento dispara duas balas, e só pode ser feito se arma estiver carregada com pelo menos duas balas.

Tiro em Movimento

Seu treinamento permite que você ataque de um veículo em movimento.

Pré-Requisitos: Destreza 13, Esquiva, Mobilidade.

Benefício: quando o personagem estiver atacando com uma arma de ataque à distância, ele pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total não seja maior que seu deslocamento.

Mover-se deste modo não provoca ataques de oportunidade por parte do alvo, embora possa provocar ataques de oportunidade por parte de outros oponentes normalmente.

Tiro Longo

Seus tiros de longa distância vão muito mais longe.

Benefício: quando um personagem usa uma arma de fogo ou uma arma arcaica de ataque à distância, o incremento de distância da arma é aumentado em 50% (multiplique por 1.5). Quando o personagem usa uma arma de arremesso, o incremento de distância é dobrado.

Tolerância

Você é muito mais resistente em tarefas físicas do que as pessoas normais.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +4 nos seguintes testes: de Natação realizados de hora em hora para evitar ficar fatigado; de Constituição para continuar correndo; de Constituição para prender a respiração; de Constituição para evitar dano por fome ou sede; de Fortitude para evitar dano por fome ou sede; de Fortitude para evitar dano em ambientes quentes ou frios; e de Fortitude para resistir a afogamento ou asfixia.

Além disso, o personagem pode dormir trajando armadura média ou leve sem ficar fatigado.

Normal: um personagem que durma usando armadura sem possuir este talento acorda automaticamente fatigado no dia seguinte.

Trespasar

Após realizar um ataque eficiente, você pode realizar outro ataque em seguida contra outro oponente.

Pré-requisitos: Força 13, Ataque Poderoso.

Benefício: se o personagem causar dano suficiente para derrubar um oponente (em geral reduzindo os Pontos de Vida dele para 0 ou menos, matando-o), ganhará um ataque adicional contra outra criatura próxima. Não é possível dar um passo de 1,5m antes de fazer esse ataque adicional, e a jogada de ataque é feita com a mesma arma e o mesmo bônus de ataque usado para derrubar a criatura anterior. O personagem pode usar essa habilidade apenas uma vez por rodada.

Trespasar Aprimorado

Após realizar um ataque eficiente, você pode realizar outro ataque em seguida contra outro oponente e assim sucessivamente, sem limites na rodada.

Pré-Requisitos: Força 13, Ataque Poderoso, Trespasar, Bônus Base de Ataque +4.

Benefício: como em Trespasar, exceto que o personagem não tem um número limite de vezes que o talento pode ser usado na rodada.

Usar Arma Arcaica

Escolha uma arma arcaica de corpo-a-corpo. O personagem passa a ser proficiente com esta arma.

Benefício: você não sofre penalidade nas jogadas de ataque com qualquer tipo de arma arcaica.

Normal: um personagem sem este talento sofre uma penalidade de -4 ao atacar com armas arcaicas.

Usar Arma de Corpo-a-Corpo Exótica

Escolha uma arma de corpo-a-corpo exótica de corpo-a-corpo. O personagem passa a ser proficiente com esta arma.

Pré-Requisito: Bônus Base de Ataque +1.

Benefício: você faz uma jogada de ataque com a arma escolhida normalmente.

Normal: um personagem que use uma arma sem ser proficiente com ela sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque.

Usar Arma de Fogo Avançada

Você foi treinado no uso de armas de fogo pessoal em modo de fogo automático.

Pré-requisitos: Usar Arma de Fogo Pessoal.

Benefícios: você pode atirar com qualquer arma de fogo pessoal em modo de fogo automático sem penalidade (desde que a arma tenha a opção de fogo automático).

Normal: personagens sem este talento sofrem uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque com armas pessoais em modo de fogo automático.

Usar Arma de Fogo Exótica

Escolha um tipo de arma da seguinte lista: metralhadoras pesadas, lançadores de granadas e lançadores de foguetes. O personagem passa a ser proficiente com esta arma.

Pré-Requisito: Usar Arma de Fogo Pessoal, Usar Arma de Fogo Avançado.

Benefício: o personagem faz jogadas de ataque com a arma normalmente.

Normal: um personagem que use uma arma sem ser proficiente com ela sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque.

Especial: um personagem pode adquirir este talento até quatro vezes. Cada vez que adquire o talento, ele seleciona um grupo diferente de armas.

Usar Armadura (leve)

Você é proficiente com armaduras leves.

Benefício: você é proficiente com este tipo de armadura. Quando estiver usando o tipo de armadura apropriado a este talento, você adiciona o bônus de equipamento total da armadura à sua Defesa.

Normal: qualquer personagem usando armaduras com as quais não é proficiente sofre a penalidade desta armadura nos testes envolvendo as seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade e Saltar. Além disso, um personagem usando armaduras com as quais não é proficiente adiciona somente uma parte do bônus de equipamento da armadura à sua Defesa.

Usar Armadura (média)

Você é proficiente com armaduras médias.

Pré-requisito: Usar Armadura (leve).

Benefício: Veja Usar Armadura (leve).

Normal: Veja Usar Armadura (leve).

Usar Armadura (pesada)

Você é proficiente com armaduras pesadas.

Pré-requisito: Usar Armadura (leve), Usar Armadura (média).

Benefício: Veja Usar Armadura (leve).

Normal: Veja Usar Armadura (leve).

Usar Armas de Fogo Pessoais

Você é proficiente com todos os tipos de armas de fogo pessoais.

Benefício: o personagem pode usar qualquer arma de fogo pessoal sem penalidade.

Normal: personagens sem esse talento recebem uma penalidade de -4 em jogadas de ataque feitas com armas de fogo pessoais.

Usar Armas Simples

Você sabe usar qualquer tipo de arma simples.

Benefício: o personagem pode atacar com esse tipo de arma normalmente,

Normal: o personagem sem este talento sofre uma penalidade de -4 por não ser proficiente nas jogadas de ataque com armas simples.

Vitalidade

Você suporta mais danos que outras pessoas.

Benefício: o personagem recebe +3 Pontos de Vida.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Vontade de Ferro

Você tem uma imensa força de vontade.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de resistência de Vontade.

Parte 5

Combate!!!

Os soldados da organização Víbora Vermelha, com seus característicos capuzes rubros e metralhadoras em punho, cercam você e seus colegas. Enquanto Susie avança na direção de um oponente com sua espada medieval em punho, Sojiro salta para tentar atingir outro inimigo com o Chute do Dragão Prismático — e você, por sua vez, saca suas “pistolas da sorte” para o tiroteio que virá.

Uma aventura de **Ação!!!** muito provavelmente envolverá combate. Seja quando os heróis confrontam bandidos, cultistas, capangas e outros adversários “humanos”, seja quando tentam sobreviver ao ataque de monstros, aliens e seres sobrenaturais de toda espécie. Aqueles que trilham o caminho da aventura (e mesmo aqueles que não!) devem esperar, cedo ou tarde, estar envolvidos em algum tipo de combate. Alguns podem tentar evitá-lo. Os demais aprimoram suas técnicas, sobrevivem e vencem para lutar outra vez.

Este capítulo explica as regras de combate. Ele começa com um exemplo, apresenta o básico e então segue apresentando estratégias, manobras e condições menos comuns.

Como o Combate Funciona!!!

Este exemplo demonstra as regras de combate usadas com mais frequência:

Preparação

Ben, Amanda e Ricco estão explorando um antigo templo asteca na Floresta Amazônica, onde acreditam que o geneticista louco Doutor Mayhem está conduzindo experimentos proibidos — e possivelmente povoando a região com as criaturas estranhas mencionadas pelos nativos. Após percorrer uma série de passagens subterâneas, o grupo de aventureiros agora passa por um corredor estreito e encontra uma porta definitivamente moderna, que não combina com o resto da estrutura. A porta parece proteger um corredor ou escada que desce para um nível inferior.

Ben faz testes de Força para tentar arrombar a porta, e está quase conseguindo — mas também fazendo muito barulho, que pode ser ouvido por qualquer pessoa (ou criatura...) que esteja nos corredores.



O Mestre pergunta aos jogadores onde seus personagens estão exatamente, explicando que o corredor é amplo o bastante para que duas pessoas possam ficar lado a lado se necessário. Ben está bem diante da porta, Ricco e Amanda logo atrás, ambos de costas para o corredor de onde vieram. O Mestre rabisca um mapa rudimentar para lembrar onde todos estão.

O Mestre examina suas anotações, rola alguns dados e decide que o grupo foi ouvido por três "zumbis" — na verdade seres humanóides deformados e grotescos, resultados malsucedidos dos experimentos de Mayhem, deixados aqui para afastar intrusos. Os zumbis rastejam pelo corredor e estão a 18m da porta. Portanto, estão a cerca de 12m de Amanda, e 15m de Ricco e Ben.

Os zumbis sabem que os aventureiros estão lá, mas o Mestre precisa saber se os aventureiros percebem a chegada dos monstros — pois aqueles que forem apanhados desprevenidos estarão surpresos. O Mestre pede testes de Ouvir (CD 10). Ricco e Amanda são bem-sucedidos e conseguem ouvir passos no corredor, mas Ben falha.

Rodada de Surpresa

Durante a rodada de surpresa, apenas personagens e criaturas cientes da presença de inimigos podem agir. Cada um pode realizar uma ação de ataque ou uma ação de movimento. Ricco, Amanda e os zumbis podem agir durante a rodada de surpresa.

O Mestre pede aos jogadores de Ricco e Amanda que façam suas rolagens de iniciativa. Ricco tem um modificador de iniciativa de -1 (igual a seu modificador de Destreza), enquanto Amanda tem um modificador de +6 (ela tem um modificador de Destreza +2 e também o talento Iniciativa Aprimorada). Eles conseguem 7 e 16 em suas rolagens, respectivamente. A iniciativa de Ricco será 6 (7-1), enquanto a de Amanda será 22 (16+6). O Mestre rola para os zumbis, consegue 10 e acrescenta o modificador de +1, chegando a 11. Portanto, a ordem de batalha durante a rodada de surpresa é Amanda primeiro, os zumbis em segundo e Ricco por último. Cada participante do combate pode realizar uma ação de ataque ou uma ação de movimento.

O Mestre pergunta o que Amanda fará. Ela tem uma pistola, mas carregada com apenas duas balas. Buscando uma linha de tiro livre para não atingir Ricco, Amanda atira. Ela tem um bônus de ataque +2 com a pistola (Bônus Base de Ataque +0 e um modificador de +2 por Destreza; ela tem o talento Usar Armas de Fogo Pessoais, então não sofre nenhum redutor por usar uma arma não familiar). O zumbi está 18m distante, ou 2 incrementos de distância para a pistola de Amanda, provocando uma penalidade de alcance de -4. Uma vez que o zumbi não agiu ainda, ele está surpreso, e não recebe seu bônus de Destreza na Defesa.

A jogadora de Amanda rola um 16, para um resultado final 13 (16+1-4) na jogada de ataque. É suficiente para vencer a Defesa 11 do zumbi surpreso. Ela rola 1d10 para o dano e consegue um 8. Os zumbis genéticos têm 12 Pontos de Vida cada, portanto o zumbi ferido tem agora 4 PVs.

É a vez dos monstros. Como não podem atacar à distância, as criaturas usam uma ação de movimento para avançar 12m cada. Com isso chegam até perto de Amanda, a aventureira que estava no fim da fila, e poderão lutar corpo-a-corpo na rodada seguinte.

Ricco descobre tarde demais que seu rifle está sem munição, e usa sua ação de movimento para recarregar. Assim termina a rodada de surpresa.

Primeira Rodada

Agora Ben deve fazer sua rolagem de iniciativa. Ele consegue um total de 15, então age antes de Ricco e dos zumbis, e depois de Amanda. A ordem de batalha é: Amanda, Ben, monstros, Ricco.

Amanda atira de novo, mas desta vez erra. Ela está sem munição, então solta a arma e apanha sua faca de sobrevivência.

Ben não tem armas de fogo, e além disso não pode deixar Amanda lutar sozinha. Ele avança 3m para ficar ao lado dela, esperando que com isso alguns dos zumbis o ataquem, e não a ela. Ben lutará desarmado, com os próprios punhos. Embora sua iniciativa permita atacar, ele espera, "segurando" sua ação para verificar se algum dos monstros ataca Amanda.

O estrategema parece funcionar, pois os dois zumbis atacam Ben. O terceiro não pode agir ainda, pois apenas duas criaturas podem ficar lado a lado no corredor. Antes que os monstros ataquem, Ben usa sua ação engatilhada para tentar atingir um deles com um murro. Ele tem um bônus de +4 (BBA+1, modificador de Força +2, e o talento Briga, que oferece +1 para ataques desarmados) e rola um 13 para um resultado total 17, acertando um zumbi em cheio no queixo. Ele rola 1d6 para o dano, consegue um 4 e soma seu modificador de Força para um resultado final 6. Este monstro tem agora 6 PVs.

Os zumbis atacam. Eles têm BBA+1 e Força +3, totalizando +4. A Defesa de Ben é apenas 11 (+1 por seu modificador de Destreza), mas mesmo assim nenhum dos monstros consegue atingi-lo, pois o Mestre rolou menos de 7 (o mínimo necessário) para ambos.

Agora com o rifle carregado, Ricco aponta para um dos monstros e atira. Mas ele rola um 1 e erra.

Segunda Rodada

Lutando ao lado de Ben, Amanda usa sua faca para atacar o mesmo zumbi que havia ferido antes com a pistola. Seu modificador para este ataque é -5, por seu modificador de Força -1 e porque ela não tem o talento Usar Armas Simples. Ela rola um 7, erra o golpe e então recua 3m depois de atacar.

Em sua vez, Ben ataca de novo com socos. Ele acerta novamente o mesmo zumbi que havia atingido antes. Desta vez seu dano total é 4. O monstro está muito ferido, tem agora apenas 2 PVs, mas ainda pode lutar.

Um dos monstros ataca Ben. Uma vez que ele não se move, pode fazer um ataque total, atacando com as duas garras na mesma rodada. O primeiro ataque erra. Mas, ao fazer seu segundo ataque, o Mestre rola um 20 natural para o zumbi. É uma "ameaça", um possível acerto decisivo. O Mestre rola novamente e consegue um 17. Uma vez que esse resultado poderia acertar Ben, o zumbi consegue um acerto decisivo.

A garra monstruosa da criatura normalmente causaria 1d6+3 pontos de dano, dobrado em decisivos. Então o Mestre rola 2d6 e soma +6 ao resultado, conseguindo um total 10. Ben tinha 11 PVs, e agora fica reduzido a 1 PV. Isso não é suficiente para ser considerado dano massivo, pois Ben tem Constituição 12. Do contrário, deveria ter sucesso em um teste de Fortitude com CD 15 para não morrer. Mesmo assim, com apenas 1 PV, Ben está ferido o bastante para cair com um mísero golpe.

O segundo zumbi volta sua atenção para Amanda, e também faz um ataque total. Ele vence sua Defesa 12 (Destreza +2) com um dos dois ataques, e causa 4 pontos de dano. Amanda fica com apenas 2 PVs.

Ricco tenta outro tiro com o rifle, apotando contra o zumbi que ataca Amanda, e desta vez acerta. Rolando 2d10 para o dano, consegue um ótimo 17. A criatura, que tinha apenas 4 PVs restantes, é expelida da batalha (e deste mundo!) em pedaços sangrentos.

Terceira Rodada

Amanda teme não conseguir sobreviver aos ataques dos dois zumbis restantes, e usa uma ação de rodada completa para recuar — mas, ao fazer isso, ela recebe um ataque de oportunidade feito pelo zumbi que está engalfinhado com Ben, bem ao seu lado. Felizmente, a

Parte 5 • Combate!!!

criatura erra. Amanda recua até o fim do corredor, junto à porta, protegendo-se atrás de Ricco.

Ben ataca de novo, juntando as mãos para um murro poderoso na cabeça do monstro. Ele rola um 15, e seus 1d6+2 pontos de dano são suficientes para acabar com os 2 PVs restantes do zumbi. O Mestre descreve que “Ben afunda a cabeça da criatura dentro de seu tórax!”

Em sua vez de agir, o último zumbi avança contra Ben, o oponente mais próximo, fazendo um ataque em investida. O Mestre rola um 10, que somado o atual modificador de +6 do zumbi (BBA+1, Força +3, +2 por atacar em investida), vence a CA 11 de Ben. Sua garra terrível causa 5 pontos de dano. Ben, que tinha 1 PV, fica agora com -4 PVs e cai. Ele morrerá se não receber cuidados médicos urgentes.

As coisas parecem ruins para aos heróis. Ricco atira contra o zumbi restante mas, mesmo com a penalidade de -2 sofrida pela criatura após sua investida, ele erra. Seu rifle tem capacidade para quatro balas, portanto ele tem agora apenas mais uma bala na arma.

Quarta Rodada

Esperando que não seja tarde para fazer alguma coisa, Amanda segura sua ação para tentar atacar com a faca quando o zumbi chegar mais perto.

Ben está inconsciente e não pode agir. Como não está estabilizando, seus PVs caem para -5.

O zumbi avança, fazendo uma nova investida contra Ricco. O Mestre rola 12, soma +6 e vence a Defesa do atirador. O Mestre rola 1d6+3 para o dano da criatura e consegue um 8, reduzindo os PVs de Ricco para 0. Ele ainda pode agir, mas apenas fazendo uma ação de ataque ou de movimento — e mesmo assim, perderá 1 PV e cairá.

Sem ver outra escolha, Ricco ataca com seu último tiro. Ele imediatamente sofre 1 ponto de dano e cai inconsciente. Felizmente, ele havia rolando um 16: o disparo atinge em cheio o peito da criatura, causando 10 pontos de dano. O monstro cambaleia, mas ainda vive.

A única aventureira ainda de pé, Amanda não vê outra escolha além de atacar com a faca — com uma chance pequena muito pequena de acertar. Com um modificador de -5, ela só pode vencer a Defesa 13 do zumbi com um resultado 18 ou mais no dado.

Ela rola um 19.

Uma faca causa 1d4 pontos de dano, com um redutor de -1 pela Força de Amanda. Ela precisa rolar pelo menos 3 para acabar com os 2 PVs restantes do zumbi.

Ela rola um 3. O monstro cai.

Sem acreditar que conseguiu, Amanda trata de apanhar seu kit de primeiros-socorros para estabilizar os dois colegas. No entanto, eles ainda estão muito feridos. Talvez seja hora de experimentar aquele estranho spray farmacêutico que encontraram na cabana. Será arriscado, mas...

Sequência de Combate!!!

Conforme vimos no exemplo, combates são cíclicos. O combate acontece em rodadas, e em cada uma delas, todos agem seguindo uma ordem. Combates normalmente acontecem da seguinte forma:

1. Cada combatente começa a batalha surpreendido. Depois do personagem agir, ele não está mais surpreendido.

2. O Mestre determina quais personagens perceberam seus oponentes no começo da batalha. Se qualquer dos combatentes não per-

cebem seus oponentes, uma rodada de surpresa acontece antes das rodadas normais começarem. Os combatentes que perceberam seus oponentes podem agir na rodada de surpresa, então jogam a iniciativa. Na ordem da iniciativa (do maior número para o menor), os combatentes que podem agir fazem uma ação de movimento ou de ataque. Combatentes surpreendidos não podem agir na rodada de surpresa. Se ninguém começa a rodada de surpresa tendo percebido os oponentes, então não há uma rodada de surpresa.

3. Os combatentes que ainda não jogaram sua iniciativa o fazem agora. Todos estão prontos para a primeira rodada normal.

4. Os combatentes agem na ordem da iniciativa.

5. Quando todos tiveram sua vez, o combatente com a iniciativa mais alta age de novo. Os passos 4 e 5 se repetem até que o combate acabe.

Estatísticas de Combate!!!

Esta seção resume as estatísticas fundamentais de combate.

Jogada de Ataque

Uma jogada de ataque representa a tentativa do personagem de acertar um oponente na sua vez de agir em uma rodada. Quando um personagem faz uma jogada de ataque, ele joga 1d20 e soma seu bônus de ataque. Se o resultado for igual ou superior à Defesa do alvo, o personagem acertou e causa dano. Muitos modificadores podem afetar a jogada de ataque.

Um 1 natural (quando o número “1” aparece na face do d20) na jogada de ataque é sempre um erro. Um 20 natural (quando o número “20” aparece na face do d20) na jogada de ataque é sempre um acerto. Um 20 natural é também uma ameaça — um possível acerto decisivo. Se o personagem não é proficiente com a arma que está usando (ele não possui o talento “Usar Arma” adequado), ele sofre uma penalidade de -4 em sua jogada de ataque.

Bônus de Ataque

O bônus de ataque de um personagem com uma arma de corpo-a-corpo é igual a seu Bônus Base de Ataque + Modificador de Força + Modificador de Tamanho.

Com uma arma de ataque a distância, o bônus de ataque do personagem é igual a seu Bônus Base de Ataque + Modificador de Destreza + Penalidade por Distância + Modificador de Tamanho.

Modificador de Força: um personagem forte consegue usar uma arma de corpo-a-corpo mais rápido e acertar com mais força, por isso o modificador de Força se aplica nas jogadas de ataque de corpo-a-corpo.

Modificador de Tamanho: as categorias de tamanho para criaturas são definidas de maneira diferente das categorias de tamanho para armas e outros objetos. Como o mesmo modificador se aplica na Defesa, uma criatura não tem nenhuma dificuldade extra ao atacar uma outra criatura do mesmo tamanho. O tamanho das criaturas é compatível com o tamanho dos veículos.

- Colossal (baleia azul, 30m): -8
- Imenso (baleia corcunda, 13m): -4
- Enorme (elefante): -2
- Grande (leão): -1
- Médio (humano): +0

- Pequeno (cão pastor alemão): +1
- Miúdo (gato doméstico): +2
- Mínimo (rato): +4
- Minúsculo (mosca): +8

Modificador de Destreza: a Destreza mede a coordenação e equilíbrio, por isso o modificador de Destreza se aplica quando o personagem usa uma arma de ataque à distância.

Penalidade por Distância: esta penalidade para uma arma de ataque à distância depende de quão longe o alvo está e do tipo de arma que está sendo utilizada. Todas as armas de ataque à distância e de arremesso possuem um incremento de distância (veja as tabelas de Armas de Ataque a Distância e Armas de Corpo-a-Corpo). Qualquer ataque feito a uma distância menor que um incremento de distância não sofre nenhuma penalidade. Porém, para cada incremento de distância completo, a jogada de ataque sofre uma penalidade de -2. Uma arma de arremesso possui uma distância máxima de cinco incrementos, enquanto uma arma de ataque à distância pode atingir até dez incrementos.

Dano

Quando um personagem acerta com uma arma, ele causa dano de acordo com o tipo da arma. Efeitos que modificam o dano da arma também se aplicam a ataques desarmados e aos ataques naturais de criaturas. O dano é deduzido dos Pontos de Vida atuais do alvo.

Dano Mínimo de Arma: se penalidades reduzirem o dano abaixo de 1, um acerto ainda causa 1 ponto de dano.

Bônus de Força: quando um personagem acerta um alvo com uma arma de corpo-a-corpo ou uma arma de arremesso, ele soma seu modificador de Força ao dano.

Arma na Mão Inábil: quando o personagem causa dano com uma arma na sua mão inábil, ele soma apenas metade do modificador de Força ao dano.

Usando uma Arma com as Duas Mãos: quando um personagem causa dano com uma arma que está segurando com as duas mãos, ele soma 1,5 vezes o bônus de Força no dano. Porém, o personagem não recebe esse bônus maior ao usar uma arma leve com as duas mãos. Neste caso, apenas o bônus normal de Força é que se aplica à jogada de dano.

Multiplicando Dano: algumas vezes o dano é multiplicado por algum fator. Jogue o dano (com todos os modificadores) e some os resultados. Dano extra representado por dados extras é uma exceção. Não multiplique dados extras de dano quando um personagem consegue um acerto decisivo.

Acertos Decisivos

Quando um personagem faz uma jogada de ataque e consegue um 20 natural (o "20" aparece no d20), o personagem acerta independente da Defesa do alvo, e ele ainda conseguiu uma ameaça de um sucesso decisivo. Para saber se foi realmente um acerto decisivo, o personagem faz outra jogada de ataque, com os mesmos modificadores da jogada que conseguiu a ameaça. Se a segunda jogada também acertaria o alvo (ou seja, resulta igual ou maior que a Defesa do alvo), o personagem conseguiu um acerto decisivo (a segunda jogada precisa apenas confirmar o acerto decisivo; o personagem não precisa tirar outro 20 natural). Caso a segunda jogada erre, então o ataque causa dano normalmente.

Um acerto decisivo multiplica o dano causado pelo personagem. A menos que esteja especificado de outra forma, o multiplicador é x2 (é possível que algumas armas tenham multiplicadores maiores,

causando mais dano em um acerto decisivo). Algumas armas também possuem margens de ameaça maiores, tornando um acerto decisivo mais provável. Entretanto, mesmo com essas armas, apenas um 20 é um acerto automático. A coluna "Decisivo" nas tabelas Armas de Ataque à Distância e Armas de Corpo-a-Corpo indicam a margem de ameaça para cada arma.

Dano extra representado por dados extras não são multiplicados quando um personagem consegue um acerto decisivo.

Defesa

A Defesa representa o quão difícil é para os oponentes acertar um golpe sólido, que cause dano a um personagem, criatura ou objeto. É o resultado necessário que o oponente precisa conseguir em uma jogada de ataque para danificar o alvo. Uma pessoa comum mediana, sem armadura, tem Defesa 10.

A Defesa de um herói é igual a 10 + modificador de Destreza + bônus de classe + bônus de equipamento + modificador de tamanho.

Modificador de Destreza: se a Destreza do personagem é alta, ele é particularmente apto a esquivar-se de golpes e tiros. Se é baixa, o personagem não é muito bom nisso.

Algumas vezes o personagem não pode usar seu bônus de Destreza, por estar surpreso, inconsciente, imobilizado ou incapacitado de alguma outra forma. Se o personagem não pode reagir a um golpe, não pode usar seu bônus de Destreza na Defesa.

Bônus de Classe: a classe e o nível do personagem fornecem um bônus inerente na Defesa. Esse bônus demonstra sua esperteza e experiência em combate, e se aplica em todas as situações, mesmo quando ele está surpreso ou perderia normalmente seus bônus de Destreza por alguma outra razão.

Bônus de Equipamento: se o personagem usa armadura, ela dá um bônus para a sua Defesa. Esse bônus representa a habilidade da armadura de proteger o personagem de golpes.

Armaduras fornecem um bônus mínimo para quem as usa, mas um personagem que sabe usar adequadamente certo tipo de armadura recebe um bônus maior na Defesa.

Algumas vezes o personagem não pode usar o bônus de equipamento na Defesa. Se um ataque causará dano ao um personagem apenas por tocá-lo, o personagem não considera o bônus de equipamento (veja Ataques de Toque).

Modificador de Tamanho: quanto maior o oponente é, mas fácil é acertá-lo em combate. Quanto menor ele é, mais difícil será acertá-lo. Como o mesmo modificador se aplica nas jogadas de ataque, uma criatura não tem nenhuma dificuldade extra ao atacar uma outra criatura do mesmo tamanho. Os modificadores são mostrados na tabela de Modificadores de Tamanho.

Talentos: alguns talentos podem oferecer bônus na Defesa.

Armadura Natural: algumas criaturas possuem armadura natural, que normalmente consiste de escamas, couro ou camadas de músculos espessos.

Bônus de Esquiva: alguns bônus de Defesa indicam que o personagem está ativamente evitando golpes. Esses bônus são chamados de bônus de esquiva. Qualquer situação que não permita ao personagem usar bônus de Destreza também nega os bônus de esquiva. Diferente da maioria dos tipos de bônus, os de esquiva podem se acumular uns com os outros.

Efeitos Mágicos: algumas aventuras podem incluir magia. Certos efeitos mágicos oferecem bônus de melhoria para armaduras (tornando-as mais efetivas) ou bônus de deflexão para evitar ataques.

Parte 5 • Combate!!!

Ataques de Toque

Alguns ataques ignoram as armaduras, pois para realizá-los basta tocar o alvo. Nesses casos, os atacantes fazem uma jogada de ataque de toque (seja um ataque de toque a distância ou um ataque de toque corpo a corpo). O atacante faz sua jogada de ataque normalmente, mas a Defesa do personagem não inclui nenhum bônus de equipamento ou de armadura. Todos os outros modificadores, tais como bônus de classe, modificadores de Destreza e modificadores de tamanho, se aplicam normalmente.

Pontos de Vida!!!

Os Pontos de Vida (PVs) de um personagem indicam quantos ferimentos e lesões ele pode sofrer antes de cair. Pontos de Vida são baseados na classe e nível do personagem, e o modificador de Constituição também se aplica.

Quando o total de PVs de um personagem chega a 0, ele está incapacitado. Quando cai para -1 ele está morrendo, e quando chega a -10 o personagem está morto.

Dano Massivo

O Limite de Dano Massivo do personagem é igual ao seu valor

atual de Constituição (que ainda pode ser aumentado com o talento Limite de Dano Massivo Aprimorado). Quando um personagem sofre dano de um mesmo golpe que exceda esse limite, ele é considerado Dano Massivo.

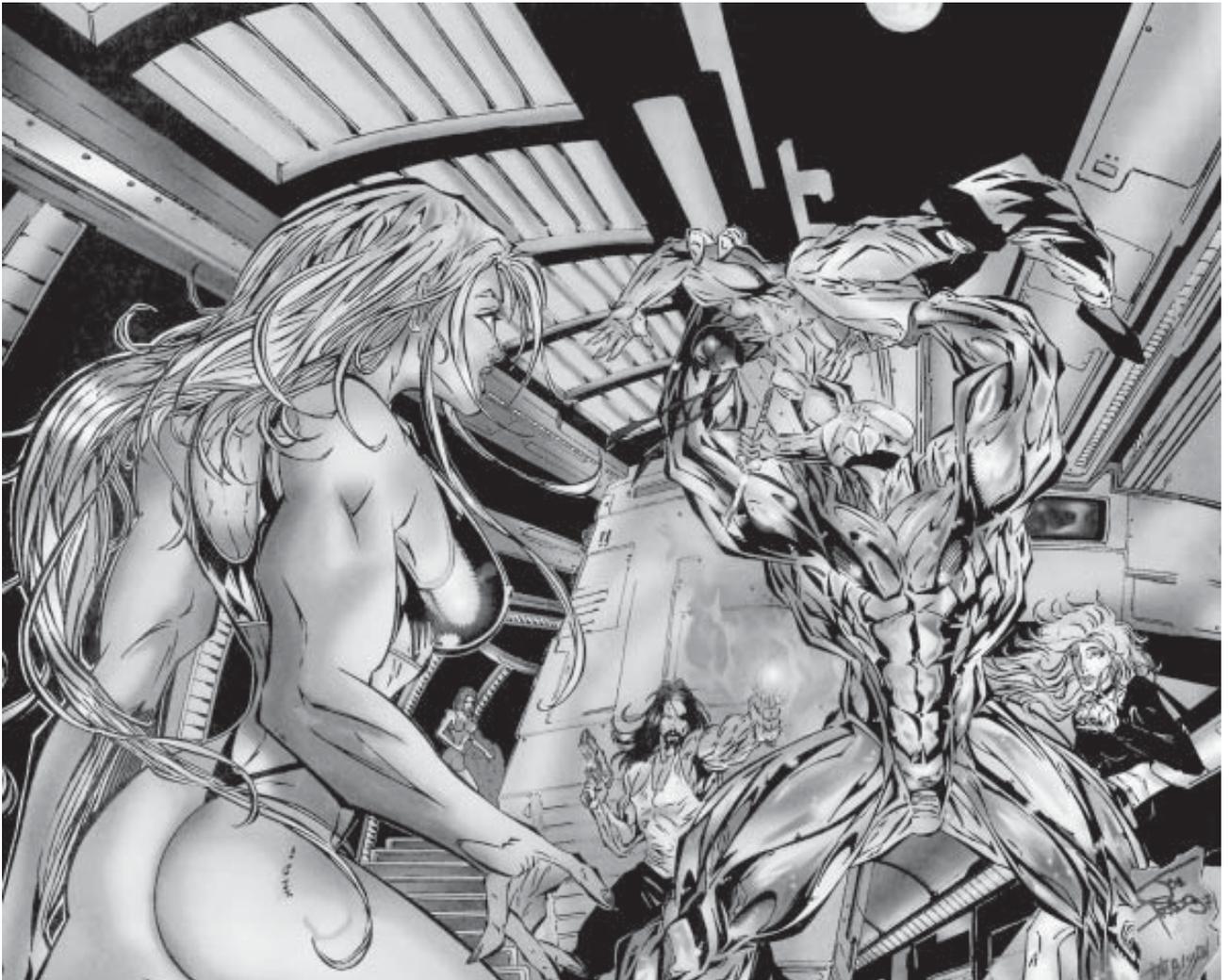
Ao sofrer Dano Massivo que não o reduza a 0 Pontos de Vida, o personagem deve fazer um teste de Fortitude (CD 15). Se falhar, seus pontos de vida cairão para -1, mas se obtiver um sucesso no teste, não sofrerá nenhum outro efeito negativo (além da perda de PVs).

Criaturas imunes a acertos decisivos também são imunes aos efeitos de dano massivo.

Dano Não Letal

Este tipo de dano é causado por atacantes desarmados e por algumas armas. Armas comuns de corpo-a-corpo (que normalmente causam dano letal) também podem ser usadas para causar dano não letal, mas o personagem sofre uma penalidade de -4 na jogada de ataque ao fazê-lo. Uma arma de ataque à distância não pode ser usada para causar dano não letal (a menos que seja usada como uma arma de corpo-a-corpo improvisada).

Os Pontos de Vida de um personagem não são afetados por dano não letal. Ao invés disso, a quantidade de dano não letal é comparada ao valor de Constituição do personagem. Se esse valor for menor que o



valor de Constituição do alvo, ele não é afetado pelo ataque.

Se o dano for igual ou maior que a Constituição do alvo, ele deve obter um sucesso em um teste de Fortitude (CD 15) ou fica Inconsciente por 1d4+1 rodadas. Se tiver um sucesso, ele está apenas Pasmado.

Incapacitado (0 Pontos de Vida): quando os Pontos de Vida atuais de um personagem diminuem para 0, ele está Incapacitado. O personagem não está Inconsciente, mas está bem perto de ficar. Ele só pode fazer uma ação de movimento ou uma ação de ataque (não ambas) por rodada. Ele ainda pode fazer ações de movimento não estressantes, que não o cansam ou machuquem, mas se atacar ou fizer qualquer outra ação que o Mestre considere estressante, o personagem sofre 1 ponto de dano depois de fazer a ação. A menos que a tal ação aumente os Pontos de Vida do personagem, ele estará com -1 PV e Morrendo.

Caso seja curado, tendo seus pontos de vida aumentado acima de 0, o personagem volta a ficar funcional, como se não tivesse sido reduzido a 0 PVs ou menos.

Um personagem também pode ficar incapacitado ao se recuperar do estado Morrendo. Nesse caso, é um passo na recuperação, e o personagem pode até ter menos de 0 Pontos de Vida (veja Personagens Estabilizados e Recuperação).

Morrendo (-1 a -9 Pontos de Vida): quando os Pontos de Vida de um personagem são reduzidos a menos de 0, ele está Morrendo. Um personagem morrendo tem PVs entre -1 e -9.

Um personagem morrendo cai inconsciente e não pode fazer nenhuma ação. Ele ainda perde 1 PV a cada rodada. Essa perda continua até que ele morra ou seja Estabilizado.

Morto (-10 Pontos de Vida): quando os PVs de um personagem chegam a -10 (ou menos), ele está morto. Um personagem também pode morrer se seu valor de Constituição for reduzido a 0.

Recuperação

Um personagem Morrendo (com Pontos de Vida entre -1 e -9) está inconsciente e perde 1 PV por rodada até morrer ou ser estabilizado.

Recuperação sem Ajuda: a cada rodada, um personagem morrendo faz um teste de Fortitude (CD 20). Se falhar, ele perde um PV e deve fazer outro teste na rodada seguinte. Se obtiver um sucesso, ele fica estabilizado. Um personagem estabilizado pára de perder PVs a cada rodada, mas permanece inconsciente.

Se ninguém ajudar um personagem estabilizado (veja a seguir), ele permanece inconsciente por 1 hora, quando deve fazer um teste de Fortitude (CD 20). Se obtiver um sucesso, volta a ficar consciente, estando apenas Incapacitado. Os Pontos de Vida atuais do personagem ainda são os mesmos de quando ele caiu inconsciente, mesmo que sejam negativos. Se o teste resultou em uma falha, o personagem permanece inconsciente.

Um personagem consciente, estabilizado sem ajuda, que está com PVs negativos (e Incapacitado) não se cura naturalmente. Ao invés disso, a cada dia o personagem faz um teste de Fortitude (CD 20) para começar a recuperar PVs naturalmente naquele dia; se o teste falhar, ele perde 1 Ponto de Vida.

Quando um personagem estabilizado sem ajuda começa a recuperar Pontos de Vida naturalmente, ele não está mas correndo o risco de perder mais PVs (mesmo que seus PVs ainda sejam negativos).

Recuperação com Ajuda: um personagem Morrendo pode ser estabilizado com um uso da perícia Tratar Ferimento (CD 15). Uma hora depois de ser tratado, o personagem Morrendo fica estabilizado e faz um

teste de Fortitude (CD 20) para recuperar a consciência. Se obtiver sucesso, ele fica apenas incapacitado. Em caso de falha, o personagem permanece inconsciente, mas faz o mesmo teste a cada hora, até que recobre a consciência. Mesmo quando está inconsciente, o personagem recupera PVs naturalmente e pode voltar às atividades normais quando seus pontos de vida chegam a 1 ou mais.

Cura

Depois de sofrer dano, um personagem pode recuperar Pontos de Vida através de cura natural (com o passar dos dias) ou técnicas medicinais (um pouco mais rápido). Em qualquer caso, um personagem não pode recuperar mais Pontos de Vida que seu valor total normal.

Cura Natural: um personagem recupera 1 Ponto de Vida por nível de personagem que possua para cada noite de repouso (8 horas de sono tranquilo).

Curando Dano de Habilidade: dano de Habilidade se cura na velocidade de 1 ponto por noite de descanso (8 horas de sono tranquilo). Repouso total (24 horas) recupera 2 pontos por dia.

Pontos de Vida Temporários: certos efeitos podem conceder a um personagem Pontos de Vida temporários. Quando isso acontece, o personagem recebe os PVs além de seus próprios. O jogador anota seu valor atual de Pontos de Vida, depois soma os PVs temporários (mantendo anotado o valor "original" dos Pontos de Vida).

Esses pontos temporários são subtraídos antes dos PVs normais. Quando o efeito terminar, os pontos temporários somem, deixando o personagem com o valor original dos seus Pontos de Vida.

Quando os PVs temporários somem, não podem ser recuperados como PVs normais, mesmo com tratamento médico.

Aumento no Valor de Constituição e Pontos de Vida Atuais: um aumento no valor de Constituição do personagem — mesmo que seja temporário — pode dar a ele mais Pontos de Vida (aumentando efetivamente seu total de PVs), mas estes não são considerados Pontos de Vida temporários. Eles podem ser recuperados através de meios normais. No entanto, quando a Constituição de um personagem volta para o seu valor anterior ao aumento, os Pontos de Vida totais do personagem também voltam a seu valor anterior.

Condições

Várias condições adversas podem afetar a forma como um personagem age. Se mais de uma condição afetar um mesmo personagem, aplique ambos quando possível. Caso contrário, aplique apenas a condição mais severa. (Isso quer dizer que, em geral, ninguém fica paralisado e morto ao mesmo tempo...)

Abalado: um personagem abalado sofre uma penalidade de -2 em jogadas de ataque, de resistência e testes de perícia.

Agarrado: quando está agarrado (ou sendo agarrado), um herói não pode fazer nenhuma ação além de atacar apenas com suas mãos, atacar com uma arma leve ou tentar escapar de seu oponente. O personagem perde seu bônus de Destreza para a Defesa, exceto para ataques do próprio adversário com o qual está agarrado.

Amedrontado: o herói está paralisado de medo, perdendo seu bônus de Destreza, e não pode fazer nenhuma ação. Além disso, recebe uma penalidade de -2 em sua Defesa. Esta condição tipicamente dura 10 rodadas.

Apavorado: um personagem apavorado foge o mais rápido possível, e se não conseguir escapar fica amedrontado (veja Amedrontado). Ele se defende normalmente, mas não pode atacar.

Parte 5 • Combate!!!

Atordoado: um personagem atordoado perde seu bônus de Destreza, larga o que está segurando e não pode atacar ou se mover. Além disso, sofre uma penalidade de -2 em sua Defesa. Esta condição dura normalmente 1 rodada.

Caído: um atacante caído recebe uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque e não pode usar arcos e armas de arremesso. O personagem caído recebe um bônus de +4 na Defesa contra ataques à distância, mas sofre uma penalidade de -4 na Defesa contra ataques corpo-a-corpo.

Cego: quando um herói não pode ver, qualquer coisa tem cobertura total para ele. O personagem tem 50% de chance de errar qualquer ataque. Além disso, o personagem cego possui uma Destreza efetiva 3, e uma penalidade de -4 no uso de perícias baseadas em Destreza e Força. Esta penalidade também se aplica a testes de Procurar e qualquer outra perícia em que a visão seja importante. O personagem não pode fazer testes de Observar ou qualquer outra atividade (como ler) que exija visão. Heróis que sejam cegos há muito tempo (de nascença ou desde jovem) acostumam-se com esses problemas e podem superar alguns deles (a critério do Mestre).

Dano de Habilidade: o personagem perdeu um ou mais pontos de valor de habilidade. A perda é temporária, e esses pontos voltam na velocidade de 1 para cada tarde de descanso. Esse efeito é diferente da perda "efetiva" de habilidade, que passa quando a condição causadora termina.

Dreno de Habilidade: o personagem perdeu um ou mais pontos de habilidade. Essa perda é permanente.

Enjoado: personagens enjoados não conseguem atacar ou fazer qualquer coisa que exija atenção ou concentração. A única ação que podem fazer é uma única ação de movimento por rodada.

Enredado: um personagem enredado sofre uma penalidade de -2 em jogadas de ataque e -4 na Destreza. Se aquilo que está enredando o personagem estiver ancorado a um objeto imóvel, o herói enredado também não pode se mover. Caso contrário, o personagem pode se mover metade de seu deslocamento, mas não pode correr ou fazer investidas.

Estável: um personagem estável não está mais morrendo, mas ainda está inconsciente.

Exausto: heróis exaustos movem-se metade de seus deslocamento e não podem correr ou fazer investidas. Além disso, sofrem uma penalidade de -6 em Força e Destreza. Depois de 1 hora de repouso completo e ininterrupto, um personagem exausto se torna fatigado.

Fatigado: personagens fatigados não podem correr ou fazer investidas e sofrem uma penalidade de -2 na Força e Destreza. Após 8 horas de repouso completo e ininterrupto, um personagem não está mais fatigado.

Incapacitado: o personagem está com 0 Pontos de Vida. Ele só pode realizar uma única ação de movimento ou de ataque, e ainda assim sofre um ponto de dano depois de qualquer ação que faça.

Inconsciente: um personagem inconsciente não pode se defender. Ele normalmente vai ao chão (ficando também caído) e está indefeso.

Indefeso: personagens inconscientes, paralisados ou dormindo estão indefesos. Um personagem indefeso possui uma Defesa efetiva 5 + modificador de tamanho. Um atacante pode tentar um golpe de misericórdia contra um personagem indefeso.

Morrendo: o personagem está inconsciente e próximo de morrer, com -1 a -9 Pontos de Vida. O personagem não pode fazer ação nenhuma e, a cada rodada que se passa, sofre 1 ponto de dano até que

morra ou seja estabilizado.

Morto: um personagem morre quando seus Pontos de Vida chegam a -10 ou menos, ou quando sua Constituição cai para 0.

Paralisado: heróis paralisados caem no chão, sem poder se mover (eles possuem Força e Destreza efetiva — mas não real — igual a 0). Eles estão indefesos também.

Pasmado: um personagem pasmado não pode fazer nenhuma ação, mas ainda recebe os benefícios de sua Defesa normal. Esta condição normalmente dura uma rodada.

Preso: um personagem preso é mantido imóvel (mas não indefeso) em uma manobra de Agarrar. O personagem recebe uma penalidade de -4 na Defesa contra ataques de corpo-a-corpo e perde seu bônus de Destreza na Defesa.

Surdo: o herói não pode ouvir e recebe uma penalidade de -4 nos testes de Iniciativa. O personagem não pode fazer testes de Ouvir. Heróis que estejam surdos há muito tempo (de nascença ou desde jovem) acostumam-se com esses problemas e podem superar alguns deles (a critério do Mestre).

Surpreendido: um personagem que ainda não agiu durante um combate está surpreendido, não reagindo normalmente à situação. Um personagem surpreendido perde seu bônus de Destreza na Defesa.

Deslocamento

O deslocamento de um personagem mostra o quanto ele pode se mover em uma ação de movimento. Humanos normalmente se movem 9 metros, mas algumas criaturas são mais rápidas ou lentas. Usar armadura também pode fazer um personagem ficar mais lento.

Um personagem normalmente se move com uma ação de movimento, deixando uma ação de ataque para atacar. Ele pode usar sua ação de ataque como uma segunda ação de movimento. Isso permite ao personagem se mover novamente, para um total igual ao dobro de seu deslocamento normal.

Outra opção é correr à toda (uma ação de rodada completa). Isso permite ao personagem se mover quatro vezes seu deslocamento normal, mas ele só pode correr em uma linha reta. Correr também afeta a Defesa do personagem (veja Correr).

Testes de Resistência

Geralmente, quando um herói é sujeito a um ataque incomum (ou mágico), ele faz um teste de resistência para evitar ou reduzir o efeito. Como uma jogada de ataque, o teste de resistência é uma jogada de d20, somado a um bônus que varia de acordo com a classe e nível do personagem (o bônus básico de resistência do herói) e um modificador de habilidade.

Um 1 natural (quando o d20 mostra um "1") é sempre uma falha. Um 20 natural (quando o d20 mostra um "20") é sempre um sucesso.

O bônus do teste de resistência de um personagem é igual a: Bônus Básico de Resistência + modificador de habilidade.

A Classe de Dificuldade para um teste é determinada pelo próprio ataque ou atacante.

Os três tipos diferentes de testes de resistência são:

Fortitude: este teste mede a habilidade de tolerar ataques físicos maciços, ou ataques contra a vitalidade ou saúde, como veneno e

paralisia. O modificador de Constituição se aplica aos testes de resistência de Fortitude.

Reflexos: este teste mede a habilidade de se desviar de ataques como explosões ou acidentes de carro (quando o dano é inevitável, o personagem faz um teste de Reflexos para sofrer apenas metade do dano). O modificador de Destreza se aplica aos testes de resistência de Reflexos.

Vontade: este teste reflete a resistência contra a influência e dominação mental, assim como muitos efeitos mágicos. O modificador de Sabedoria se aplica aos testes de resistência de Vontade.

Iniciativa

Dentro de uma rodada de combate, os personagens agem em momentos diferentes. O teste de iniciativa determina a ordem em que os combatentes agem, do maior valor de iniciativa para o menor.

Teste de Iniciativa: no início de uma batalha, cada combatente faz um teste de iniciativa, que é um teste de Destreza. Cada personagem aplica seu modificador de Destreza à jogada de 1d20 (e qualquer personagem com o talento Iniciativa Aprimorada recebe um bônus adicional de +4 no teste). O Mestre toma nota da ordem em que os personagens estão agindo, contando do maior resultado ao menor, e cada personagem age na sua vez. Nas rodadas seguintes, o personagem age na mesma ordem (a menos que ele faça alguma ação que mude sua iniciativa, veja Ações Especiais de Iniciativa).

Se dois ou mais combatentes têm o mesmo resultado de iniciativa, eles agem de acordo com o seu modificador total de iniciativa (incluindo o modificador de Destreza e o bônus de Iniciativa Aprimorada, se aplicável), o maior modificador primeiro. Se mesmo assim eles estiverem empatados, o Mestre decide com um dado.

Surpreendido: no começo de uma batalha, antes que o personagem tenha a chance de agir (especificamente, antes da vez do personagem, na sua ordem na iniciativa, na primeira rodada), o personagem está surpreendido. Um personagem não pode usar seu bônus de Destreza na Defesa quando está surpreendido.

Entrando em uma Batalha: se os personagens entram em uma batalha que já começou, eles jogam sua iniciativa e agem na vez determinada, se “encaixando” na ordem que já existia.

Ações Especiais de Iniciativa

Normalmente um personagem age assim que puder durante o combate. Mas algumas vezes ele pode desejar agir depois, em um momento mais apropriado ou em resposta a ações de outros personagens.

Adiar uma Ação: ao adiar uma ação, o personagem não age quando seu resultado de iniciativa chega, mas poderá fazê-lo no momento que preferir. Quando o personagem adia uma ação, reduz voluntariamente sua própria iniciativa durante o resto do combate. Quando seu novo (e menor) resultado de iniciativa chegar, ele pode agir normalmente. O personagem pode especificar sua nova iniciativa, ou apenas esperar até algum momento posterior na rodada para agir, definindo seu novo resultado de iniciativa.

Um personagem não pode interromper a ação de um outro personagem com uma ação adiada (como pode ser feito com uma ação preparada).

Limites para Adiar: um personagem pode adiar uma ação antes de fazer alguma ação, e até depois que todos já agiram na rodada. Nesse ponto, o personagem adiando deve agir ou abrir mão da ação naquela rodada. Não é possível adiar uma ação até a rodada seguinte.

Se vários personagens estão adiando ações, aquele com o maior modificador de iniciativa (ou maior valor de Destreza, em caso de empate)

tem a vantagem. Se dois ou mais desses personagens agem na mesma vez da iniciativa, aquele com o modificador de iniciativa mais alto age primeiro. Se dois ou mais personagens adiando ações querem agir um depois do outro, aquele com o modificador de iniciativa age depois; os outros devem agir primeiro ou perdem a ação naquela rodada.

Preparar: esta manobra permite ao personagem se preparar para realizar uma ação mais adiante, para interromper outro personagem. Por exemplo, você pode esperar para fazer seu ataque apenas quando o adversário se aproxima o bastante para receber um ataque de corpo-a-corpo.

Essencialmente, o personagem divide sua ação, usando a ação de movimento na sua vez na iniciativa e “guardando” a ação de ataque para mais tarde. Na sua vez, ele se prepara para realizar a ação adiante, quando ocorre uma condição específica. Mais tarde, ainda na mesma rodada, se a condição acontece, ele pode agir antes da condição acontecer.

Preparar uma ação não provoca ataques de oportunidade, mas a ação de movimento e a ação de ataque — que está sendo preparada — podem provocar ataques de oportunidade normalmente.

Preparando uma Ação: um personagem pode preparar uma ação de ataque ou de movimento. Para isso, ele deve especificar a ação que ele realizará e as condições sob as quais irá fazê-la. Depois, a qualquer momento antes de sua próxima ação, poderá realizar a ação preparada em resposta à condição — por exemplo, disparar contra um adversário escondido apenas quando ele tenta abandonar o esconderijo.

A ação preparada acontece antes da condição determinada. Se essa condição é parte da ação de outro personagem, a ação preparada vem antes (neste caso, você poderia impedir o adversário de abandonar seu esconderijo). O personagem interrompido continua sua ação assim que a ação preparada for terminada.

A vez do personagem na iniciativa muda. Para o restante do encontro, o personagem age na mesma vez que a ação preparada foi realizada, imediatamente antes do personagem que motivou a condição especificada.

Um personagem pode dar um passo de 1,5m como parte de sua ação preparada, mas apenas se ele não se moveu durante a rodada.

Se o personagem chega na sua próxima ação e ainda não fez sua ação preparada, ele não precisa fazê-la (embora possa preparar sua ação novamente). Se o personagem leva sua ação preparada para a rodada seguinte, antes que sua vez chegue, ele aumenta a sua vez na iniciativa para aquele novo ponto na ordem de ações na batalha, mas não tem a sua ação normal naquela rodada (pode apenas fazer a ação preparada).

Surpresa

Quando um combate se inicia, se um personagem não está atento à presença dos inimigos, mas eles estão, o personagem está surpreendido. Da mesma forma, um personagem pode surpreender seus inimigos se atacá-los antes que eles o percebam.

A Rodada de Surpresa: se um ou mais combatentes (mas não todos) não estão atentos a seus oponentes, antes que as rodadas normais comecem, acontece uma rodada de surpresa. Os combatentes atentos podem agir na rodada de surpresa, primeiramente fazendo um teste de iniciativa. Durante a rodada de surpresa, na ordem da iniciativa, os combatentes atentos podem fazer uma ação de ataque ou uma ação de movimento (veja Tipos de Ação). Se ninguém foi surpreendido (ou todos foram), a rodada de surpresa não acontece.

Combatentes Desatentos: personagens que estejam desatentos no começo de uma batalha não podem agir na rodada de surpresa. Eles ainda estão surpreendidos, pois não agiram ainda, e perdem quaisquer bônus de Destreza na Defesa.

Parte 5 • Combate!!!

Ações em Combate!!!

As ações fundamentais de mover-se e atacar cobrem a maioria de coisas que um personagem quer fazer em uma batalha. Elas estão descritas a seguir, assim como opções mais especializadas mostradas na tabela Ação em Combate e aquelas mostradas em Ações Especiais de Iniciativa e Ataques Especiais.

A Rodada de Combate

Cada rodada representa cerca de 6 segundos no mundo do jogo. Uma rodada é uma oportunidade para cada personagem envolvido em um combate de fazer uma ação. Qualquer coisa que uma pessoa possa fazer em 6 segundos, um personagem poderá fazer em uma rodada.

A atividade de cada rodada começa com o personagem com o resultado de iniciativa mais alto e segue pela ordem (do maior resultado para o menor). Cada rodada do mesmo combate usa a mesma ordem da iniciativa. Quando chega a vez de um personagem na seqüência da iniciativa, ele faz sua rodada inteira de ações (para exceções, veja Ataques de Oportunidade e Ações Especiais de Iniciativa).

Para quase todos os propósitos, não é importante saber exatamente quando começa ou termina a rodada. Uma rodada pode ser um segmento de tempo de jogo começando com o primeiro personagem a agir, e terminando com o último personagem, mas geralmente significa o período de tempo de leva para um mesmo resultado de iniciativa voltar a agir. Ou seja, o tempo de uma rodada é aproximadamente o mesmo que leva para um personagem voltar a agir na sua vez. Efeitos que durem por um certo número de rodadas terminam na mesma iniciativa em que eles começaram.

Tipos de Ação

Os quatro tipos de ação são: ação de ataque, ação de movimento, ação de rodada completa e ação livre.

Em uma rodada normal, um personagem pode fazer uma ação de ataque e uma ação de movimento (ou duas ações de movimento; um personagem sempre pode trocar sua ação de ataque por outra ação de movimento), ou o personagem pode fazer uma ação de rodada completa. Ele também pode fazer quantas ações livres o Mestre permitir.

Em algumas situações (como na rodada de surpresa), um personagem pode ficar limitado a apenas uma ação de ataque ou uma ação de movimento.

Ação de Ataque: uma ação de ataque permite ao personagem fazer algo como um ataque, usar uma perícia ou talento (a menos que qualquer um dos dois peça por uma rodada de ação completa; veja adiante), ou realizar outras ações semelhantes. Durante uma rodada de combate, um personagem tem uma ação de combate e uma ação de movimento. Ele pode usar sua ação de movimento antes ou depois da ação de ataque.

Ação de Movimento: uma ação de movimento permite ao personagem se mover até o limite de seu deslocamento, ou fazer uma ação que leve o mesmo período de tempo. Um personagem pode se mover seu deslocamento, escalar um quarto dessa distância, sacar ou guardar uma arma ou outro objeto, se levantar, pegar um objeto ou fazer uma ação equivalente (veja em "Ações em Combate").

Um personagem pode trocar sua ação de ataque por mais uma ação de movimento. Se o personagem não se moveu em uma rodada, ele ainda pode dar um passo de 1,5m antes, durante ou depois da ação.

Ação de Rodada Completa: uma ação de rodada completa consome todo o esforço do personagem durante uma rodada inteira. O único movimento que ele pode fazer é um passo de 1,5m antes, durante ou depois da ação, mas algumas ações de rodada completa não permitem nem isso. Um personagem também pode fazer ações livres (veja a seguir), se o Mestre permitir.

Ação Livre: este tipo de ação consome muito pouco tempo e esforço. Na duração de uma rodada, é algo tão simples e fácil que não gasta tempo algum, sendo considerada livre. Um personagem pode fazer uma ou mais ações livres enquanto faz outras ações normalmente. Entretanto, o Mestre deve impor limites razoáveis ao que se pode fazer como ação livre. Por exemplo, largar um objeto, cair, dizer uma frase ou duas, são todas ações livres.

Exemplos de Ação

Este trecho oferece exemplos de tipos de ação, e se essas ações provocam ou não ataques de oportunidade. No entanto, independente da ação, se um personagem se move para fora de uma área ameaçada, ele sempre provoca um ataque de oportunidade.

Ações em Combate

- Ataque (corpo-a-corpo): não.
- Ataque (à distância): sim.
- Ataque (desarmado): sim.
- Ataque (prestar ajuda): não.
- Encontrão (ataque): não.
- Escapar de Agarramento: não.
- Fintar (veja a perícia Blefar): não.
- Preparar (disparar uma ação): não.
- Estabilizar um personagem que está morrendo: sim.
- Atacar uma arma: sim.
- Atacar um objeto: Talvez. Se o objeto está sendo segurado, carregado ou usado por uma outra criatura, sim. Caso contrário, não.
- Defesa Total: não.
- Usar uma perícia que ocupa uma ação de ataque: normalmente sim.

Ações de Movimento

- Mover-se seu deslocamento: sim.
- Usar um equipamento: não.
- Escalar (um quarto de seu deslocamento): não.
- Escalar, acelerado (metade de seu deslocamento): não.
- Rastejar: não.
- Sacar uma arma: não. Se o personagem possui um Bônus Base de Ataque +1 ou maior, ele pode combinar esta ação com um movimento normal. Se o personagem possui o talento Combater com Duas Armas, ele pode sacar duas armas leves (ou de uma mão) no tempo que normalmente sacaria apenas uma.
- Guardar uma arma: sim.
- Mover um objeto pesado: sim.
- Abrir uma porta: não.
- Pegar um objeto: sim.
- Recarregar uma arma com um recarregador ou com pente de arma automática: sim.

- Recuperar um objeto guardado: sim.
- Levantar-se: não.
- Nadar: não.
- Usar uma perícia que ocupa uma ação de movimento: normalmente sim.

Ações de Rodada Completa

- Encontrão (investida): não.
- Investida: não.
- Golpe de Misericórdia: sim.
- Ataque Total: não.
- Atravessar (investida): não.
- Correr: sim.
- Recuar: não.
- Apagar chamas: não.
- Usar uma perícia que leva uma rodada inteira: normalmente sim.
- Recarregar uma arma com pente interno: sim.

Ações Livres

- Largar um objeto: não.
- Cair no chão, sentar-se ou ajoelhar-se: não.
- Falar: não.

Ações Variadas

• Agarrar ou Desarmar: sim. Estas formas de ataque substituem um ataque de corpo-a-corpo, não uma ação. Como um ataque de corpo-a-corpo, podem ser usadas uma vez em uma ação de ataque ou de investida, ou mais vezes em uma ação de ataque total, ou até mesmo como ataques de oportunidade.

- Recarregar uma arma: sim.
- Imobilizar um oponente: não. Esta forma de ataque substitui um ataque de corpo-a-corpo, não uma ação. Como um ataque de corpo-a-corpo, pode ser usada uma vez em uma ação de ataque ou de investida, ou mais vezes em uma ação de ataque total, ou até mesmo como ataque de oportunidade.

- Usar um talento: varia. Veja a descrição de cada talento.

Ações Simples

- Adiar: sim.
- Mover-se 1,5m: não.

Ataques Corpo-a-Corpo

Com uma arma normal de combate corpo-a-corpo, um personagem pode atingir qualquer inimigo a até 1,5m (inimigos a essa distância são considerados adjacentes ao personagem). Um personagem capaz de fazer mais que um ataque de corpo-a-corpo por rodada deve usar uma ação de rodada completa para conseguir fazer todos seus ataques.

Lutar Defensivamente: um personagem pode escolher lutar defensivamente ao fazer um ataque de corpo-a-corpo. Quando faz isso, ele sofre uma penalidade de -4 em seu ataque naquela rodada, mas recebe um bônus de esquiva de +2 em sua Defesa, na mesma rodada.

Ataques Desarmados

Causar dano com socos, chutes e cabeçadas é semelhante a atacar com uma arma de corpo-a-corpo, exceto que um ataque desarmado

causa dano não letal. Golpes desarmados contam como armas leves de corpo-a-corpo (para determinar as penalidades por atacar com duas armas, por exemplo). Além disso, as seguintes exceções das regras de combate corpo-a-corpo se aplicam a ataques desarmados:

Ataques de Oportunidade: fazer um ataque desarmado contra um oponente armado provoca um ataque de oportunidade contra o atacante. O ataque de oportunidade acontece antes do ataque do personagem. Um ataque desarmado não provoca ataques de oportunidade de outros inimigos (apenas daquele que foi atacado inicialmente) e nem de alvos que também estejam desarmados.

Ataques Desarmados "Armados": em certos casos, um personagem ou criatura ataca desarmado, mas o ataque é considerado armado. Uma criatura com garras, presas ou armas físicas naturais é considerada armada, tanto para defesa como para ataque: um personagem que ataque desarmado essa criatura provoca um ataque de oportunidade, mas se ela atacar um personagem armado, não provocará nenhum ataque de oportunidade. O talento Artes Marciais faz que os ataques desarmados de um personagem contem como armados.

Dano de Ataques Desarmados: um ataque desarmado de um personagem Médio causa 1d3 pontos (mais o modificador de Força) de dano não letal.

Um personagem pode especificar que seu ataque desarmado causará dano letal antes de fazer sua jogada de ataque, mas ele sofrerá uma penalidade de -4 na sua jogada de ataque porque estará procurando acertar em pontos mais vulneráveis, para causar dano letal (ou dano comum).

Ataques à Distância

Com uma arma de ataque à distância, um personagem pode atirar ou arremessar contra um alvo que esteja dentro da distância máxima da arma e em sua linha de visão. Um alvo está na linha de visão se não há nenhum obstáculo sólido entre o personagem e o alvo. A distância máxima para uma arma de arremesso é de cinco implementos de distância. Para armas que disparam projéteis, são dez implementos de distância.

Um personagem capaz de fazer mais de um ataque à distância por rodada deve usar uma ação de rodada completa (veja Ação de Rodada Completa) para poder atacar mais de uma vez.

Atirando ou Arremessando em Combate Corpo-a-Corpo: se um personagem atira ou arremessa uma arma de ataque à distância contra um alvo que está em combate corpo-a-corpo com um aliado, o personagem sofre uma penalidade de -4 na sua jogada de ataque, porque está mirando cuidadosamente para evitar acertar o aliado. Dois personagens estão em combate corpo-a-corpo se são inimigos e estão adjacentes um do outro (um personagem inconsciente ou imobilizado de alguma forma não é considerado em combate, a menos que esteja sendo atacado mesmo assim).

Se o alvo é tão grande que parte dele está a 3m ou mais do aliado mais próximo, o personagem pode evitar a penalidade de -4, mesmo se o alvo estiver em combate com um aliado.

Devido ao formato e tamanho da arma, um atacante usando uma arma longa sofre uma penalidade de -4 contra oponentes adjacentes.

Lutar Defensivamente: um personagem pode escolher lutar defensivamente ao fazer ataques à distância. Neste caso, o personagem sofre uma penalidade de -4 em suas jogadas de ataque na rodada, mas recebe um bônus de +2 em sua Defesa na mesma rodada.

Defesa Total

Ao invés de atacar, um personagem pode usar sua ação de ataque simplesmente para se defender: isso é chamado de ação de

Parte 5 • Combate!!!

defesa total. Ele não ataca ou faz qualquer outra atividade, mas recebe um bônus de esquiva de +4 em sua Defesa por uma rodada. A Defesa melhora no começo da ação, sendo válida contra quaisquer ataques de oportunidade que o personagem sofra na sua ação de movimento.

Ações de Movimento!!!

Exceto por algumas perícias específicas, relacionadas com movimento, a maioria das ações de movimento não exigem um teste. Em alguns casos, testes de habilidade podem ser necessários.

Movimento: a ação de movimento mais simples é mover-se o deslocamento do personagem. Se ele faz esse tipo de ação durante sua vez, não pode dar um passo de 1,5m.

Muitas formas não convencionais de movimento também estão nessa categoria, incluindo escalar e nadar (até um quarto do deslocamento), rastejar (até 1,5m) e entrar em um veículo.

Manipular Objetos: na maioria dos casos, mover ou manipular um objeto é uma ação de movimento. Isso inclui sacar uma arma guardada em um coldre, recuperar um objeto guardado, pegar um objeto, mover um objeto pesado, e abrir uma porta.

Se o personagem possui um Bônus Base de Ataque +1 ou maior, ele pode sacar uma arma como parte de seu movimento normal.

Levantar-se: levantar-se da condição Caído consome uma ação de movimento. Essa ação causa ataques de oportunidade de adversários que ameacem o personagem.

Começar/Completar Ação de Rodada Completa: esta ação de movimento permite ao personagem iniciar uma ação de rodada completa (como aquelas descritas na tabela Ações em Combate) no final de sua vez, ou completar uma ação de rodada completa usando uma ação de movimento no início da sua vez na rodada seguinte. Se o personagem começa uma ação de rodada completa no final da sua vez, a próxima ação que ele deve fazer é completar essa ação de rodada completa.

Ações de Rodada Completa: uma ação de rodada completa ocupa uma rodada inteira. Se ela não envolve se mover por alguma distância, o personagem pode combiná-la com um passo de 1,5m.

Investida

Fazer uma investida é uma ação de rodada completa especial, que permite ao personagem se mover mais que seu deslocamento e atacar durante a ação. Entretanto, existem restrições sobre como e quando pode-se fazer uma investida.

Movimento Durante uma Investida: o personagem deve se mover antes do seu ataque, não depois. O personagem deve se mover pelo menos 3m e pode se mover até duas vezes seu deslocamento. O movimento deve ser em linha reta, e não pode voltar. O personagem deve parar assim que o alvo estiver ao alcance de corpo-a-corpo (não se pode passar pelo alvo e atacá-lo de outra direção). Um personagem não pode fazer um passo de 1,5m na mesma rodada da investida.

Durante a rodada de surpresa (ou em qualquer outra situação que o personagem esteja limitado a fazer apenas uma ação de ataque na sua vez) pode-se fazer uma investida, mas movendo-se apenas seu deslocamento normal (em vez de duas vezes o deslocamento).

Atacando Depois da Investida: depois de se mover, o personagem pode fazer um único ataque de corpo-a-corpo. O personagem recebe um bônus de +2 na sua jogada de ataque. Ele também sofre

uma penalidade de -2 na Defesa por 1 rodada (até sua vez na rodada seguinte). Mesmo que o personagem tenha ataques extras — como possuir um Bônus Base de Ataque alto o suficiente para permitir outros ataques —, ele só pode fazer um ataque depois de uma investida.

Em vez de atacar o alvo, o personagem pode tentar empurrá-lo para trás. Veja em Encontrão.

Ataque Total

Alguns personagens e criaturas podem fazer mais de um ataque por rodada, graças a um Bônus Base de Ataque alto o suficiente, ou porque luta com duas ou mais armas, por usar uma arma dupla, ou por alguma outra razão. No entanto, para isso o personagem deve usar uma ação de rodada completa.

O personagem não precisa especificar os alvos dos seus ataques antecipadamente. Ele pode ver o resultado dos primeiros ataques antes de especificar os próximos.

Ataque Total é uma ação de rodada completa. Graças a isso, o único movimento que um personagem pode fazer durante um ataque total é um passo de 1,5m. O personagem pode fazer o passo antes, depois ou entre os ataques.

Se o personagem tem múltiplos ataques graças a seu Bônus Base de Ataque, ele deve fazer os ataques do bônus mais alto para o mais baixo. Por exemplo, com um BBA +11/+6/+1, ele deve atacar primeiro com +11, depois com +6, e por último com +1.

Se o personagem usa duas armas, ele pode atacar com qualquer das armas primeiro. Se usa uma arma dupla, pode atacar com qualquer uma das duas extremidades primeiro.

Se Comprometendo com uma Ação de Rodada Completa: um personagem não precisa decidir se fará uma ação de rodada completa até depois de seu primeiro ataque.

O personagem pode decidir se fará seus outros ataques ou usará sua ação de movimento. Evidentemente, se o personagem já fez um passo de 1,5m, ele não pode usar sua ação de movimento para percorrer qualquer distância, mas ainda poderá sacar ou largar uma arma, por exemplo (veja Ações de Movimento).

Lutando Defensivamente: um personagem pode escolher lutar defensivamente ao fazer uma ação de ataque total. Se isso acontecer, ele sofre uma penalidade de -4 em todos os ataques daquela rodada, mas ganha um bônus de esquiva de +2 em sua Defesa na mesma rodada.

Atacando com Duas Armas: se o personagem usa uma segunda arma em sua mão inábil, ele pode fazer um ataque extra na rodada com aquela arma. Porém, lutar desta forma é muito difícil — o personagem sofre uma penalidade de -6 em seus ataques normais com a mão hábil, e -10 no ataque com a mão inábil. O personagem pode reduzir essas penalidades de duas maneiras:

1) Se a arma da mão inábil for leve, as penalidades são reduzidas em 2 cada (um ataque desarmado é sempre considerado como uma arma leve).

2) O talento Combater com Duas Armas diminui a penalidade na mão principal em 2, e na mão inábil em 6.

Portanto, as penalidades por usar duas armas (mão primária/mão inábil) em várias condições são as seguintes:

- Penalidades normais: -6/-10
- Arma leve na mão inábil: -4/-8

- Talento Combater com Duas Armas: -4/-4
- Arma leve na mão inábil e também o talento Combater com Duas Armas: -2/-2

Armas Duplas: um personagem pode usar uma arma dupla para fazer um ataque extra como se estivesse lutando com duas armas. As penalidades se aplicam como se a mão inábil estivesse usando uma arma leve.

Correr

Um personagem pode correr como uma ação de rodada completa. Quando faz isso, pode se mover até quatro vezes seu deslocamento em linha reta (mas sem fazer um passo de 1,5m). O personagem perde qualquer bônus de Destreza na Defesa, porque correndo não pode tentar evitar ataques. Porém, recebe um bônus de +2 na Defesa contra ataques à distância quando está correndo.

Um personagem pode correr por um número de rodadas igual a seu valor de Constituição. Depois disso precisa obter sucesso em um teste de Constituição (CD 10) para continuar correndo. Ele faz um novo teste por rodada (a CD aumenta em +1 por rodada depois do primeiro teste) para continuar correndo. Se falhar, pára de correr. Um personagem que correu até seu limite (ou até falhar no teste) deve descansar por um minuto (10 rodadas) antes de começar a correr novamente. Durante o período de descanso um personagem pode se mover normalmente, mas não pode correr.

Uma corrida representa uma velocidade de cerca de 20 km por hora para um humano normal, sem carga.

Recuar

Recuar (afastar-se) de um combate corpo-a-corpo é uma ação de rodada completa. Quando um personagem recua, ele pode se mover duas vezes seu deslocamento (mas não pode dar um passo de 1,5m). O quadrado onde ele inicia sua ação não é considerado ameaçado para propósitos do recuo, então os inimigos não podem fazer ataques de oportunidade contra o personagem quando ele está se movendo para fora dessa área.

Se, ao recuar o personagem se move através de outra área ameaçada (além daquela onde ele iniciou o recuo) sem parar, os inimigos fazem ataques de oportunidade normalmente.

Algumas formas de movimento (como escalar e nadar) exigem testes de perícia para a maioria das criaturas. Um personagem não pode recuar usando uma forma de movimento para a qual ele precisa fazer um teste de perícia.

Ações Variadas

Algumas ações não se encaixam exatamente nas categorias mostradas anteriormente. As opções mostradas a seguir substituem ou são variações de ações vistas antes.

Para ações que não apareçam a seguir, o Mestre determina quanto tempo a ação leva para ser realizada e se ela provoca ataques de oportunidade de inimigos.

Usar um Talento ou uma Perícia: certos talentos permitem ao personagem realizar ações especiais em combate. Outros talentos não são propriamente ações, mas dão um bônus ao tentar algo que ele já faz.

Alguns talentos não servem para uso em combate. A descrição individual do talento explica o que é preciso saber para usá-lo. A maioria dos usos de perícias em situações de combate são ações de ataque, mas alguns podem ser ações de movimento ou de rodada completa.

Quando é o caso, a descrição do talento ou perícia fornece o tempo necessário para seu uso.

Ataques de Oportunidade

As regras de combate corpo-a-corpo assumem que os combatentes estão ativamente evitando ataques. Um jogador não precisa declarar nada em especial para que seu personagem fique se defendendo.

Porém, algumas vezes, um personagem em combate abaixa sua guarda, não mantendo a postura defensiva corretamente. Nesse caso, combatentes próximos a ele podem se aproveitar desse lapso na defesa e atacá-lo livremente. Esses ataques são chamados ataques de oportunidade.

Um personagem pode usar apenas armas de corpo-a-corpo para fazer ataques de oportunidade toda vez que as condições permitam (veja Provocando um Ataque de Oportunidade, a seguir). Além disso, um personagem pode fazer ataques de oportunidade com ataques desarmados, se eles contam como “armados” (veja Ataques Desarmados “Armados”).

Área Ameaçada

Um personagem ameaça a área em que ele pode fazer um ataque corpo-a-corpo, mesmo quando não é a vez da ação dele. Geralmente, essa área é imediatamente adjacente à posição do personagem. Um inimigo que realiza certas ações em áreas ameaçadas provoca ataques de oportunidade do personagem. Um personagem só pode fazer ataques de oportunidade com armas de corpo-a-corpo, nunca com armas de ataque à distância.

Provocando um Ataque de Oportunidade

Duas ações podem provocar ataques de oportunidade: mover-se para fora de uma área ameaçada, ou fazer na área ameaçada uma ação que tire a atenção da defesa e baixe a guarda do personagem.

Mover-se para Fora de uma Área Ameaçada: quando um personagem se move para fora de uma área ameaçada, ele geralmente provoca um ataque de oportunidade. Existem duas exceções. Um personagem não provoca ataque de oportunidade se ele se move apenas um passo de 1,5m ou se ele recua.

Se o movimento do personagem não inicia em uma área ameaçada, mas se move para uma, ele precisa parar nessa área, ou provoca um ataque de oportunidade quando deixa essa nova área.

Fazer uma Ação que Tire a Atenção do Personagem: algumas ações, quando executadas em áreas ameaçadas, provocam ataques de oportunidade porque desviam a atenção do personagem do combate próximo. Usar uma arma de ataque à distância, especialmente, provoca ataques de oportunidade. A tabela Ações em Combate mostra várias outras ações que provocam ataques de oportunidade.

Fazendo um Ataque de Oportunidade

Um ataque de oportunidade é um único ataque de corpo-a-corpo, e o personagem só pode fazer um por rodada. Um personagem não é obrigado a fazer um ataque de oportunidade; se preferir, pode não fazê-lo.

Um personagem experiente recebe ataques regulares adicionais de corpo-a-corpo (usando a ação de rodada completa), mas com um bônus de ataque mais baixo. Porém, um personagem faz seu ataque de oportunidade sempre com o seu bônus de ataque normal — mesmo que ele já tenha atacado naquela rodada.

Parte 5 • Combate!!!

Movimento e Posição!!!

A escala padrão usada para representar o movimento dos personagens, em um mapa, é de 2cm (ou um quadrado de 2cm de lado) para 1,5m no mundo do jogo.

- 2cm (ou um quadrado): 1,5m
- “Próximo” ou “adjacente”: 2cm (1,5m) de distância (ou no quadrado adjacente).
- Miniatura de 30mm: criatura de tamanho humano.
- Uma criatura de tamanho humano ocupa uma área de 2cm (1,5m) de lado.
- Uma rodada: 6 segundos.

Movimento Tático

Humanos podem se mover normalmente 9m, embora armaduras façam o personagem ficar mais lento. Algumas criaturas se movem mais rápido ou mais devagar. A velocidade de um personagem sem armadura é chamada algumas vezes de deslocamento base.

Carga: um personagem carregado com muito equipamento, ou com um aliado inconsciente, pode se mover mais devagar que o normal.

Movimento em Combate: geralmente, um personagem pode se mover seu deslocamento como uma ação de movimento. Se ele usar sua ação de ataque como uma ação de movimento, pode se mover novamente (para um total do dobro do deslocamento normal). Se gastar a rodada inteira correndo, o personagem pode se mover até quatro vezes seu deslocamento normal. Se fizer alguma ação que exija uma rodada completa, ele só pode dar um passo de 1,5m.

Movimento no Escuro: se um personagem se move quando não pode ver, como em escuridão total, seu deslocamento é reduzido para metade do normal. O talento Lutar às Cegas reduz esta penalidade.

Atravessar

Algumas vezes um personagem pode passar por uma área ocupada por outro personagem ou criatura.

Personagem Amigável: um personagem pode se mover através da área ocupada por um aliado.

Personagem Não-Amigável: existem duas maneiras de se mover através de uma área ocupada por um inimigo. O personagem pode tentar atravessar simplesmente, ou tentar usar Acrobacia através da área ocupada (se tiver graduações na perícia Acrobacia; veja a descrição da perícia).

Um personagem pode se mover por uma área ocupada por uma criatura não-amigável que não está resistindo como se ela fosse amigável.

Área Ocupada por Criatura Três Vezes Maior ou Menor: qualquer criatura pode se mover através de uma área ocupada por uma criatura três categorias de tamanho maior ou menor que ela.

Flanquear

Quando você faz um ataque corpo-a-corpo contra um oponente, e existe um aliado diretamente na direção oposta, então os dois estarão flanqueando o oponente. Ambos recebem um bônus de +2 em seus ataques.

Um personagem não recebe nenhum bônus por flanquear quando está fazendo um ataque a distância.

Modificadores de Combate

Esta parte mostra os modificadores defensivos e ofensivos pela posição. Geralmente, qualquer modificador de situação criado pela posição ou tática do atacante se aplica à jogada de ataque, enquanto qualquer modificador de situação criado pela posição, estado ou tática do defensor se aplica à Defesa. O Mestre determina qual bônus e penalidades se aplicam, de acordo com as seguintes informações (para ataques corpo-a-corpo/à distância):

- **Circunstâncias: Corpo-a-corpo/À Distância**
- Defensor sentado ou ajoelhado: $-2/+2$. Também pode melhorar o bônus da Defesa pela cobertura (veja adiante).
- Defensor caído: $-4/+4$. Também pode melhorar o bônus da Defesa pela cobertura (veja adiante).
- Defensor atordoado ou amedrontado: $-2/-2$. O defensor perde qualquer bônus de Destreza na Defesa.
- Defensor escalando: $-2/-2$. O defensor perde qualquer bônus de Destreza na Defesa.
- Defensor surpreendido: $+0/+0$. O defensor perde qualquer bônus de Destreza na Defesa.
- Defensor correndo: $+0/-2$. O defensor perde qualquer bônus de Destreza na Defesa.
- Defensor sob Agarrar (atacante não): $+0/+0$. O defensor e o atacante perdem qualquer bônus de Destreza na Defesa.
- Defensor imobilizado: $+4/-4$. Considere a Destreza do defensor como 0 (modificador de -5).
- Defensor indefeso (paralisado, dormindo ou amarrado): $+0/+0$. O defensor perde qualquer bônus de Destreza na Defesa.
- Defensor protegido por cobertura: veja em “Cobertura”.
- Defensor camuflado ou invisível: veja em “Camuflagem”.
- Atacante flanqueando defensor: $+2/-$. Um personagem flanqueia um defensor quando ele tem um aliado no lado oposto dele ameaçando-o.
- Atacante em posição mais alta: $+1/+0$
- Atacante caído: $-4/-2$. Algumas armas de ataque a distância não podem ser usadas quando o personagem está caído.
- Atacante invisível: $+2/+2$. O defensor perde qualquer bônus de Destreza para a Defesa.

Cobertura

Cobertura é alguma forma de proteção, como atirar através de uma janela, esconder-se atrás de um muro...

Cobertura oferece um bônus na Defesa. Quanto mais cobertura um personagem tem, maior é o bônus. Em combate corpo-a-corpo, se um personagem possui cobertura contra um oponente, provavelmente o contrário também será verdadeiro — o oponente terá a mesma cobertura contra o personagem. Porém, com armas de ataque à distância, é mais fácil ter uma cobertura melhor.

O Mestre pode estabelecer outras penalidades ou restrições em ataques dependendo dos detalhes da cobertura.

Grau de Cobertura: cobertura é medida de acordo com a proteção que oferece. Essa medida não é estritamente matemática, pois o

personagem obtém um benefício maior protegendo a parte de seu corpo que pode ser atingida com maior facilidade. Se a metade inferior do corpo está coberta, vai gerar um quarto de cobertura, porque as áreas mais vitais ainda estão expostas. Mas se um dos lados do corpo está coberto, ganha meia cobertura.

Bônus de Cobertura na Defesa e Reflexos: as regras de Cobertura adiante fornecem os bônus de Defesa para diferentes graus de cobertura. Some o número relevante na Defesa do personagem. Este bônus substitui (mas não acumula com) outros bônus determinados.

Adiante também vemos bônus para testes de resistência de Reflexos para os diferentes graus de cobertura. Some o número relevante ao teste de Reflexos do personagem contra ataques que afetam uma área. Este bônus só se aplica a ataques que se originam ou se propagam de um ponto do outro lado da cobertura.

Atingir a Cobertura em Vez do Alvo: para descobrir se a cobertura foi atingida por um ataque que não atingiu o alvo, o Mestre deve calcular se o ataque atingiria o alvo caso ele não estivesse protegido. Por exemplo, se o personagem tem Defesa 12 e meia cobertura, terá Defesa 16. Então qualquer jogada de ataque que resulte entre 13 e 16 não atinge o alvo, mas atinge a cobertura.

Isso pode ser importante quando um personagem utiliza outro como cobertura. Nesse caso, se a cobertura é atingida e a jogada de ataque superar a Defesa do personagem usado como cobertura, ele sofrerá o dano dirigido ao alvo original.

Se o personagem usado como cobertura tiver um bônus de Destreza na Defesa (ou um bônus de esquiva) e este bônus impedir que ele seja atingido, neste caso o alvo original é atingido — pois o personagem usado como cobertura se afastou e não proporcionou proteção alguma. O personagem que estiver servindo de proteção pode não aplicar seus bônus de Destreza na Defesa e/ou seu bônus de esquiva, se assim escolher — desta forma protegendo voluntariamente alguém com seu próprio corpo.

Aqui temos os possíveis graus de cobertura, exemplos, e os bônus oferecidos na Defesa/Reflexos:

- Um quarto (atrás de um muro de 1m de altura): +2/+1
- Metade (lutando atrás de um canto ou uma árvore; atrás de uma janela aberta; atrás de uma criatura do mesmo tamanho): +4/+2
- Três quartos (olhando de trás de um canto ou árvore): +7/+3
- Nove décimos: (atrás de uma seteira; atrás de uma porta, olhando por uma fresta): +7/+3
- Total (do outro lado de uma parede sólida): —/—

Camuflagem

Camuflagem inclui todas as circunstâncias em que nada bloqueia fisicamente um golpe ou tiro, mas interfere de alguma forma com a precisão do atacante — coisas como escuridão, invisibilidade, cortina de fumaça...

Gráus de Camuflagem: camuflagem é avaliada de acordo com medidas subjetivas de quão disfarçado o personagem está. Exemplos do que pode se qualificar como camuflagem em vários graus são mostrados a seguir. O grau de camuflagem (e a própria camuflagem) depende do ponto de vista do atacante.

- Um quarto (neblina leve, folhagem esparsa): 10%
- Metade (sombra, neblina densa até 1,5m): 20%
- Três quartos (folhagem densa): 30%
- Nove décimos (escuridão quase total): 40%

- Total: 50% e o atacante precisa ser capaz de estimar a localização do alvo (atacante cego, escuridão total, granada de fumaça, névoa densa até 3m).

Chance de Erro por Camuflagem: a camuflagem concede ao alvo de um ataque bem-sucedido a chance de fazer um teste, que pode resultar na falha do ataque devido à camuflagem.

Se o atacante acertar um golpe, o defensor faz um teste de chance de falha (1d%) para evitar ser atingido (na verdade, não importa quem faz a jogada ou se ela é feita antes ou depois da jogada de ataque). Quando múltiplas condições de camuflagem se aplicam a um mesmo defensor, utilize aquela que fornece a maior chance de falha; camuflagens não se acumulam.

Defensores Indefesos

Um inimigo indefeso — amarrado, imobilizado, dormindo, paralisado, inconsciente ou à mercê do atacante por algum outro motivo — é um alvo fácil.

Algumas vezes, um personagem pode se aproximar de um alvo que não está atento à sua presença, ficar ao seu lado e considerá-lo indefeso. Se o alvo está em combate ou situação tensa, em estado de prontidão, ou se ele pode usar seu bônus de Destreza na Defesa, ele não pode ser considerado desatento. Quaisquer outras precauções razoáveis tomadas pelo alvo — como ter um guarda-costas, estar de costas para a parede, ou em uma posição que permita testes de Observar — também evita que ele seja apanhado desatento e indefeso.

Ataque Contra Alvos Indefesos: um personagem indefeso tem Defesa 5 + seu modificador de tamanho.

Ao atacar um alvo indefeso com uma arma de ataque à distância, sem estar adjacente ao alvo, você pode usar uma ação de rodada completa para o ataque e assim receber um bônus de +5 na jogada de ataque.

Ao atacar um alvo indefeso com uma arma de corpo-a-corpo, ou com uma de ataque à distância de uma área adjacente, você pode usar uma ação de rodada completa para aplicar um golpe de misericórdia (veja a seguir).

Golpe de Misericórdia

Usando uma ação de rodada completa, um personagem pode utilizar uma arma de corpo-a-corpo para aplicar um golpe de misericórdia em um alvo indefeso. Um personagem também pode utilizar para isso uma arma de ataque à distância, desde que esteja próximo do alvo.

O personagem acerta automaticamente e obtém um sucesso decisivo. Se o defensor sobrevive ao dano, mesmo assim precisa fazer um teste de Fortitude (CD 10 + dano sofrido) ou morrerá.

Esta manobra provoca ataques de oportunidade de inimigos que estejam ameaçando o atacante, porque envolve concentração e ação metódica. Criaturas imunes a sucessos decisivos também são imunes a golpes de misericórdia.

Golpe de Nocaute

Usando uma ação de rodada completa, um personagem pode fazer um ataque desarmado — ou usar uma arma de corpo-a-corpo que causa dano não-letal — para aplicar um golpe de nocaute em um inimigo indefeso.

Um personagem também pode usar uma arma de corpo-a-corpo que causa dano letal, mas sofre uma penalidade de -4 em qualquer tentativa de causar dano não-letal com essa arma. O alvo tem Defesa 5 + modificador de tamanho. Se o atacante acerta, automaticamente é

Parte 5 • Combate!!!

um sucesso decisivo (veja Dano Não-Letal).

Aplicar um golpe de nocaute provoca ataques de oportunidade de inimigos que estejam ameaçando o atacante, porque envolve concentração e ação metódica.

Criaturas imunes a sucessos decisivos também são imunes a golpes de nocaute.

Ataques Especiais!!!

Essa seção explica armas de fogo, agarrar, explosivos, atacar objetos e outros ataques especiais.

Prestar Ajuda

Durante um combate, um personagem pode ajudar um aliado a se defender ou atacar, distraindo o oponente ou interferindo com seu ataque.

Se o personagem está em posição de atacar um oponente que esteja combatendo um aliado seu, ele pode tentar ajudar esse aliado como uma ação de ataque. O personagem faz uma jogada de ataque contra Defesa 10. Se o teste é bem-sucedido, o personagem não causa dano ao oponente, mas seu aliado recebe um bônus de circunstância de +2 em sua jogada de ataque contra aquele oponente, ou um bônus de circunstância de +2 em sua Defesa (o personagem ajudando é quem escolhe) na sua próxima vez de agir.

Armas de Fogo

A forma mais básica de ataque com uma arma de fogo é um único tiro. Um ataque é acionar uma vez o gatilho e disparar uma bala a um alvo.

O talento Usar Armas de Fogo Pessoais permite fazer este tipo de ataque sem penalidade. Se um perso-

nagem não é proficiente em armas de fogo pessoais, ele sofre uma penalidade de -4 nos ataques com esse tipo de arma.

Alguns outros talentos permitem causar dano extra quando você dispara mais de uma bala como parte de um único ataque a um único alvo. Se o personagem não possui esses talentos, ele ainda pode atirar mais de uma bala, mas as balas extras não possuem nenhum efeito adicional, sendo apenas munição desperdiçada.

Como todas as formas de armas de ataque a distância, atacar com uma arma de fogo estando em uma área ameaçada provoca um ataque de oportunidade.

Devido ao formato e tamanho da arma, um atacante usando uma arma longa sofre uma penalidade de -4 em ataques contra oponentes adjacentes.

Fogo Automático

Se uma arma de ataque à distância possui uma cadência automática de tiro, um personagem pode ajustá-la para fogo automático.

O fogo automático afeta uma área e todos nela, e não apenas uma criatura específica. O personagem escolhe uma área de 3m² e faz uma jogada de ataque; a área-alvo possui uma Defesa efetiva de 10 (sem o talento Usar Arma de Fogo Avançado, você sofre um redutor de -4 na jogada de ataque). Se o ataque for bem-sucedido, cada criatura na área atingida deve fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 15) ou sofre o dano da arma. Fogo automático dispara 10 balas e, portanto, só pode ser usado com uma arma que esteja carregada com pelo menos 10 balas.

Fogo automático não é a mesma coisa que uma rajada, que envolve disparar várias balas contra um alvo específico. Fa-



zer uma rajada exige o talento *Rajada de Balas*. Se o personagem atira com uma arma ajustada para fogo automático contra um alvo específico sem o talento *Rajada de Balas*, será um ataque padrão. Caso acerte, o ataque causa apenas dano normal — toda a munição extra foi desperdiçada.

Algumas armas de fogo — particularmente metralhadoras — só possuem o ajuste de fogo automático, e normalmente não podem disparar apenas um tiro.

Granadas e Explosivos

Um explosivo é uma arma que, quando detonada, afeta todas as criaturas e objetos dentro da área de efeito através de estilhaços, calor e concussão. Seu efeito é amplo o suficiente para ferir personagens que estejam apenas próximos da explosão.

Alguns explosivos, como granadas, podem ser arremessados e explodem quando atingem o solo. Outros precisam ser instalados, com pavios ou cronômetros, e explodem depois que se passa certo período de tempo.

Explosivos de Arremesso

Um ataque com um explosivo de arremesso é um ataque à distância contra uma área específica de 1,5m² de lado (pode-se atacar uma área ocupada por uma criatura).

Arremessar um explosivo é ação de ataque. Se a área está dentro de um incremento de distância, o personagem não precisa fazer uma jogada de ataque. Para saber em qual canto da área o explosivo foi parar, joga-se 1d4 e consulte a tabela a seguir:

- 1) Em cima, esquerda
- 2) Em cima, direita
- 3) Em baixo, direita
- 4) Em baixo, esquerda

Se a área alvo está a mais de um incremento de distância, o personagem faz uma jogada de ataque. A área-alvo tem uma Defesa efetiva de 10. Armas arremessadas não exigem proficiência em arma (e nenhum talento específico), portanto o personagem não sofre uma penalidade de -4 na jogada de ataque. Se o ataque é bem-sucedido, a granada ou explosivo cai na área-alvo. Determine onde a granada caiu usando a tabela anterior.

Se o personagem errou o alvo, o explosivo cai no canto de uma área próxima, em uma direção aleatória. As tabelas a seguir determinam onde o explosivo caiu. Se a arma foi arremessada dois ou três incrementos de distância (de 3,5 a 10m), usa-se 1d8 e consulta a seguinte tabela:

- 1) Canto superior esquerdo, 1,5m depois do alvo.
- 2) Canto superior direito, 1,5m depois do alvo.
- 3) Canto superior direito, 1,5m à direita do alvo.
- 4) Canto inferior direito, 1,5m à direita do alvo.
- 5) Canto inferior direito, 1,5m antes do alvo.
- 6) Canto inferior esquerdo, 1,5m antes do alvo.
- 7) Canto inferior esquerdo, 1,5m a esquerda do alvo.
- 8) Canto superior esquerdo, 1,5m a esquerda do alvo.

Para distâncias além de cinco incrementos (de 10,5 a 15,5m), joga-se 1d12:

- 1) Canto superior esquerdo, 3m depois do alvo.
- 2) Canto superior direito, 3m depois do alvo.

3) Canto superior direito, 1,5m depois e à direita do alvo.

4) Canto superior direito, 3m à direita do alvo.

5) Canto inferior direito, 3m antes do alvo.

6) Canto inferior direito, 1,5m antes e à direita do alvo.

7) Canto inferior direito, 3m antes do alvo.

8) Canto inferior esquerdo, 3m antes do alvo.

9) Canto inferior esquerdo, 1,5m antes e à esquerda do alvo

10) Canto inferior esquerdo, 3m à esquerda do alvo

11) Canto superior esquerdo, 3m à esquerda do alvo

12) Canto superior esquerdo, 1,5m depois e à esquerda do alvo

Depois de determinar onde o explosivo caiu, ele causa dano a todos os alvos dentro da área da explosão da arma. Os alvos podem fazer testes de resistência de Reflexos (a CD varia de acordo com o tipo do explosivo) para sofrer apenas metade do dano.

Explosivos Instalados

Um explosivo instalado é posto em um lugar, com um cronômetro ou pavio para determinar quando ele detona. Não é necessária nenhuma jogada de ataque para instalar um explosivo; ele permanece lá até que seja removido ou detone.

Quando um explosivo instalado detona, causa dano a todos os alvos dentro da área da explosão. Os alvos podem fazer testes de Reflexos (a CD varia de acordo com o tipo do explosivo) para sofrer apenas metade do dano.

Armas de Área

Uma arma de área é uma arma de ataque à distância que se quebra com o impacto, espirrando ou espalhando seu conteúdo na área alvo, atingindo assim criaturas e objetos. A maioria das armas de área consiste de líquidos em recipientes quebráveis.

Para atacar com uma arma de área, o personagem faz um ataque de toque à distância contra o alvo. Armas arremessadas não exigem proficiência em arma (e nenhum talento específico), portanto o personagem não sofre uma penalidade de -4 na jogada de ataque. Um acerto causa dano de acerto direto no alvo, e dano de espirro em todas as outras criaturas a 1,5m do alvo.

Um personagem pode, ao invés disso, ter como alvo uma área de 1,5m² (que pode ser ocupada por uma criatura; use as mesmas regras para explosivos arremessados). Porém, neste caso, todas as criaturas nessa área sofrem o dano de espirro e ninguém sofre o dano de acerto direto.

Se o personagem erra o alvo (seja uma criatura ou uma área), determina-se onde a arma caiu (usando as regras para explosivos arremessados) e ela causa dano de espirro em todas as criaturas a 1,5m de raio a partir do local da queda.

Ataques a um Objeto

Algumas vezes, um personagem precisa atacar ou quebrar um objeto. Objetos são mais fáceis de acertar que personagens, porque eles normalmente não se movem. Mas muitos são resistentes o suficiente para ignorar algum dano a cada golpe.

Defesa de Objetos e Bônus de Ataque: objetos são mais fáceis ou difíceis de acertar dependendo de seu tamanho e se são imóveis ou sendo seguros, carregados ou usados por oponentes. A Defesa base de objetos por tamanho é mostrada a seguir:

Parte 5 • Combate!!!

- Colossal (jato comercial): -3
- Imenso (tanque militar): 1
- Enorme (automóvel comum): 3
- Grande (porta grande): 4
- Médio (bicicleta): 5
- Pequeno (cadeira): 6
- Miúdo (computador laptop): 7
- Mínimo (bloco de anotações): 9
- Minúsculo (lápis): 13

Se um personagem usa uma rodada de ação completa para fazer um ataque contra um objeto imóvel, inanimado, ele acerta automaticamente com uma arma de corpo-a-corpo, ou recebe um bônus de +5 em sua jogada de ataque com uma arma de ataque a distância.

Um objeto que esteja sendo seguro, carregado ou usado por alguém possui a mesma Defesa básica vista anteriormente +5 + o modificador de Destreza do usuário + o bônus de classe na Defesa do usuário. Ou seja, é bem mais difícil de acertar. Golpear um objeto que esteja sendo seguro, carregado ou usado provoca um ataque de oportunidade por parte do personagem que o está segurando (se o atacante possui o talento Separar, ele não provoca este ataque de oportunidade).

Dureza: cada objeto possui Dureza — um número que representa o quanto ele resiste a dano. Toda vez que um objeto sofre dano, subtrai-se o valor da Dureza do dano sofrido. Somente dano que exceda a Dureza é deduzido dos Pontos de Vida do objeto.

Pontos de Vida: o total de PVs de um objeto depende do material de que ele é feito, e de sua espessura. Os exemplos a seguir são para cada 2,5cm de material:

- Papel: Dureza 0, 2 PVs
- Corda: Dureza 0, 2 PVs
- Plástico macio: Dureza 0, 3 PVs
- Vidro: Dureza 1, 1 PV
- Cerâmica: Dureza 1, 2 PVs
- Gelo: Dureza 0, 3 PVs
- Plástico duro: Dureza 2, 5 PVs
- Madeira: Dureza 5, 10 PVs
- Alumínio: Dureza 6, 10 PVs
- Concreto: Dureza 8, 15 PVs
- Aço: Dureza 10, 30 PVs

A seguir estão exemplos de Dureza, PVs e CD para quebrar objetos manufaturados diversos. Estes são valores mínimos: o Mestre pode fazer ajustes para itens mais fortes ou resistentes.

- Fechadura barata: Dureza 0, 1 PV, CD 10 (para quebrar)
- Fechadura média: Dureza 3, 5 PVs, CD 15
- Fechadura de alta qualidade: Dureza 5, 10 PVs, CD 20
- Fechadura de alta segurança: Dureza 10, 120 PVs, CD 35
- Fechadura de altíssima segurança: Dureza 20, 150 PVs, CD 40
- Arma de Fogo, Média: Dureza 5, 7 PVs, CD 17
- Corda: Dureza 0, 2 PVs, CD 23

- Porta de madeira simples: Dureza 5, 10 PVs, CD 13
- Porta de madeira reforçada: Dureza 5, 20 PVs, CD 23
- Porta de aço: Dureza 10, 120 PVs, CD 35
- Muro de Concreto: Dureza 8, 90 PVs, CD 35
- Corrente: Dureza 10, 5 PVs, CD 26
- Algemas: Dureza 10, 10 PVs, CD 30
- Barras de metal: Dureza 10, 15 PVs, CD 30
- Objeto Minúsculo: Dureza 0, 1 PV, CD 10
- Objeto Mínimo: Dureza 0, 1 PVs, CD 10
- Objeto Miúdo: Dureza 1, 2 PVs, CD 10
- Objeto Pequeno: Dureza 3, 3 PVs, CD 12
- Objeto Médio: Dureza 5, 5 PVs, CD 15
- Objeto Grande: Dureza 5, 10 PVs, CD 15
- Objeto Enorme: Dureza 8, 10 PVs, CD 20
- Objeto Imenso: Dureza 8, 20 PVs, CD 30
- Objeto Colossal: Dureza 10, 30 PVs, CD 50

Ataques de Energia: ataques sônicos e de ácido causam dano normal à maioria dos objetos. Ataques de fogo e eletricidade causam metade do dano normal à maioria dos objetos (o dano é dividido por 2 antes de subtrair a Dureza). Ataques de frio causam um quarto do dano na maioria dos objetos (o dano é dividido por 4 antes de subtrair a Dureza).

Armas Ineficazes: o Mestre pode determinar que certas armas simplesmente não podem causar dano de maneira eficaz a certos objetos — por exemplo, tiros de pistola contra uma porta de aço.

Imunidades: objetos são imunes a dano não-letal e a sucessos decisivos.

Testes de Resistência: objetos que não estejam sendo seguros, carregados ou usados nunca fazem teste de resistência. Eles sempre falham nesses testes. Um objeto que esteja sendo seguro, carregado ou usado por um personagem faz um teste de resistência como se fosse o próprio personagem, usando seus modificadores.

Quebrando Objetos: quando um personagem tenta quebrar alguma coisa com força bruta ao invés de causar dano, ele faz um teste de Força para descobrir se conseguiu. A CD depende mais da construção do objeto, e menos de seu material.

Se um objeto perdeu a metade ou mais de seus Pontos de Vida, a CD para quebrá-lo diminui em 2.

Consertando Objetos: reparar o dano causado a um objeto leva uma hora inteira de trabalho e exige ferramentas apropriadas (sem elas, o teste de Reparos sofre um redutor de -4). No final da hora, um teste de Reparos (CD 20) deve ser feito. Um sucesso recupera 2d6 Pontos de Vida no objeto. Se ainda há dano, o personagem pode continuar consertando por quantas horas sejam necessárias para recuperar todos os PVs do objeto.

Encontrão

Um personagem pode tentar um encontrão como uma ação de ataque feita durante uma ação de movimento, ou como parte de uma investida (geralmente, um personagem não pode fazer uma ação de ataque durante uma ação de movimento; esta é uma exceção).

Em ambos os casos, o personagem não pode dar um passo de

1,5m antes, durante ou depois da tentativa de fazer um encontrão. Quando atacante faz essa manobra, ele tenta empurrar o oponente para trás, ao invés de atacá-lo. Você só pode fazer um encontrão contra um oponente que seja uma categoria de tamanho maior, menor ou do mesmo tamanho.

Iniciando um Encontrão: primeiro, o atacante se move para a área do alvo. Fazer isso causa um ataque de oportunidade de cada inimigo que ameaça o personagem, provavelmente incluindo o alvo. Depois, o atacante e o alvo fazem testes resistidos de Força. Se os adversários são de tamanhos diferentes, o combatente maior recebe um bônus de +2, se ele estiver em uma investida. O alvo recebe um bônus de estabilidade se possui mais de duas pernas ou é extremamente estável.

Resultados de um Encontrão: se o atacante supera o teste de Força do alvo, ele empurra o oponente para trás 1,5m. O personagem pode empurrar o alvo mais 1,5m para cada 5 pontos em que superou o resultado do teste de Força do alvo, sendo que o personagem também se move junto com o alvo. Porém, o atacante não pode exceder seu movimento normal para esta ação.

O alvo provoca ataques de oportunidade se for movido. O mesmo se aplica ao personagem que empurra, se ele se mover junto com o alvo. O atacante e o alvo não provocam ataques de oportunidade um do outro como resultado desse movimento.

Se o personagem não consegue superar o resultado do teste de Força do alvo, ele é que volta para onde estava quando iniciou seu movimento, mais 1,5m. Se essa área estiver ocupada, o personagem cai (fica na condição Caído) nessa área.

Ultrapassar

Um personagem pode tentar ultrapassar como uma ação de ataque durante sua ação de movimento, ou como parte de uma Investida (geralmente, um personagem não pode fazer uma ação de ataque durante uma ação de movimento; esta é uma exceção).

Em ambos os casos, você não pode dar um passo de 1,5m antes, durante ou depois da tentativa de ultrapassar. Quando faz esta manobra, você tenta passar pela área ocupada pelo oponente. Um personagem só pode ultrapassar um oponente de mesmo tamanho ou uma categoria maior ou menor. Um personagem só pode fazer uma tentativa de ultrapassar por ação.

Primeiro, o personagem deve se mover pelo menos 3m em linha reta até a área do alvo (provocando ataques de oportunidade normalmente).

Depois o alvo escolhe evitar o personagem ou bloqueá-lo. Se o oponente evita o personagem, este último pode continuar se movendo (um personagem sempre pode se mover através de uma área ocupada por alguém que deixe-o passar). Se o oponente bloqueia o personagem, este deve fazer um teste de Imobilizar contra o oponente (veja a seguir).

Se o personagem conseguir imobilizar o oponente, pode continuar seu movimento normalmente. Se o personagem falhar no teste e ficar imobilizado, ele é detido e cai na área do alvo. Se o personagem falhar no teste, mas não ficar imobilizado, deve se mover 1,5m na direção de onde que veio, terminando seu movimento nesse local. Se essa área estiver ocupada, o personagem fica Caído nesse local.

Imobilizar

Um personagem pode tentar imobilizar um oponente, ou derrubá-lo de outra forma, como um ataque desarmado de corpo-a-corpo. Você só pode imobilizar um oponente que seja uma categoria de tamanho maior, menor ou de mesmo tamanho.

Imobilizando: o personagem faz um ataque corpo-a-corpo de toque contra o alvo. Isso normalmente provoca um ataque de oportunidade do alvo, como acontece normalmente com ataques desarmados.

Se o ataque for bem-sucedido, você deve fazer um teste de Força resistido pelo teste de Destreza (ou Força, aquele que for maior) do alvo. Se o personagem e o alvo são de tamanhos diferentes, o combatente maior recebe um bônus de +4 no teste de Força para cada diferença de tamanho. O alvo também recebe um bônus de estabilidade de +4 em seu teste se tiver mais de duas pernas, ou for excepcionalmente estável.

Se o personagem vencer o teste resistido, ele imobiliza o alvo. Se perder, o alvo pode reagir imediatamente e fazer um teste de Força resistido a um teste de Força ou Destreza do personagem para tentar imobilizá-lo.

Sendo Imobilizado (Caído): considera-se que um personagem imobilizado está Caído (veja em Modificadores de Defesa). Levantar-se ou recobrar-se é uma ação de movimento.

Imobilizar com uma Arma: algumas armas, como correntes e chicotes, podem ser usadas para fazer ataques de imobilizar. Usar estas armas não provoca ataques de oportunidade. Se o atacante é imobilizado durante a sua própria tentativa de imobilizar com a arma, isso quer dizer que a arma foi apanhada — mas o atacante pode apenas soltá-la para evitar ser imobilizado.

Desarmar

Usando uma ação de ataque, um atacante pode tentar desarmar seu oponente. Se você faz essa tentativa usando uma arma, seu ataque arranca a arma do oponente (em geral fazendo-a cair no chão). Se você usa suas próprias mãos para desarmar um alvo armado, em caso de sucesso você toma a arma do oponente.

Tentar desarmar alguém que usa uma arma de corpo-a-corpo, provoca um ataque de oportunidade por parte do alvo.

Em seguida ambos fazem jogadas de ataque resistidas (uma contra a outra) com suas respectivas armas. Se as armas são de tamanhos diferentes, o combatente com a arma maior recebe um bônus de +4 no ataque para cada diferença de categoria de tamanho. Se o alvo está usando as duas mãos para segurar sua arma, ele recebe um bônus adicional de +4. Além disso, se os combatentes são de tamanhos diferentes, o combatente maior recebe um bônus de +4 no ataque para cada diferença de categoria de tamanho.

Se o atacante obtém um resultado maior, o alvo está desarmado. Se a tentativa foi feita com um ataque desarmado, você agora está com a arma do oponente em suas mãos. Se você estava usando uma arma, a arma do alvo está no chão.

Se você falha na tentativa de desarmar, o alvo pode reagir imediatamente e tentar desarmá-lo com o mesmo tipo de jogada de ataque de corpo-a-corpo resistida. Essa tentativa do oponente não provoca um ataque de oportunidade. Se ele falhar no desarme, o personagem não recebe uma tentativa gratuita de desarmar contra o oponente.

Desarmando Armas de Ataque à Distância: para desarmar um oponente que esteja com uma arma de ataque à distância, faça um ataque de corpo-a-corpo ou ataque desarmado para acertar a arma na mão do oponente (veja Ataques a um Objeto). Se a arma está sendo segura com as duas mãos, ele recebe um bônus de +2 na sua Defesa.

Se o ataque do personagem for bem-sucedido, a arma de ataque à distância cai no chão ou vai parar nas mãos do atacante (se a tentativa foi feita com um ataque desarmado). Este tipo de tentativa de desarme não provoca um ataque de oportunidade, e em caso de falha o alvo não pode fazer uma tentativa de desarme em retorno.

Parte 5 • Combate!!!

Agarrando Objetos: um personagem pode também usar um Desarme para tomar objetos usados por um alvo. Esta utilização da manobra funciona da mesma forma que uma tentativa normal de desarmar (descrita anteriormente), mas com as seguintes diferenças: se o ataque de oportunidade do alvo causar qualquer dano, a tentativa de agarrar o objeto falha automaticamente; se o objeto estiver bem seguro pelo alvo, ou difícil de agarrar de qualquer forma, o alvo recebe um bônus de +4 (por outro lado, se o objeto está fácil de ser agarrado ou arrebicado, ou seguro de maneira fraca, o atacante recebe um bônus de +4); e ao falhar em uma tentativa de agarrar um objeto, o alvo não tem direito a uma tentativa de desarmar o personagem.

Agarrar

Agarrar significa entrar em combate próximo, corpo-a-corpo. Existem três estágios para essa manobra: Segurar, Prender e Imobilizar.

Segurar: normalmente, segurar é apenas o primeiro passo para começar uma manobra de Agarrar. Se o personagem segura um oponente, mas falha em prendê-lo, ele não começou realmente a manobra. Porém, algumas vezes, tudo que você quer fazer é apenas segurar o alvo.

Prender: uma vez que o personagem prendeu seu oponente, ele está envolvido em uma manobra Agarrar. Com o alvo preso, um atacante pode tentar várias coisas, incluindo causar dano ao oponente ou imobilizá-lo. Um personagem não consegue prender uma criatura duas categorias de tamanho maior que ele (porém, essa criatura pode Prender o personagem).

Imobilizar: imobilizar o oponente é, normalmente, o objetivo da manobra Agarrar.

Quando um personagem está envolvido em uma manobra de Agarrar, precisa fazer um teste de Agarrar resistido contra um oponente — em geral, repetidas vezes. Um teste de Agarrar é semelhante a uma jogada de ataque: Bônus Base de Ataque + modificador de Força + modificador de Agarrar.

Ser maior que a vítima ajuda em uma manobra de Agarrar, e ser menor atrapalha. Substitua os modificadores de tamanho normais (aqueles feitos para ataques à distância ou de corpo-a-corpo) pelos seguintes:

- Colossal (baleia azul, 30m): +16
- Imenso (baleia corcunda, 13m): +12
- Enorme (elefante): +8
- Grande (leão): +4
- Médio (humano): +0
- Pequeno (cão pastor alemão): -4
- Miúdo (gato doméstico): -8
- Mínimo (rato): -12
- Minúsculo (mosca): -16

Iniciando uma Manobra de Agarrar

Para iniciar uma manobra de Agarrar, um personagem primeiro precisa Segurar e Prender seu alvo. Tentar iniciar uma manobra de Agarrar é o equivalente a fazer um ataque de corpo-a-corpo. Se o personagem tem múltiplos ataques em uma mesma rodada, ele pode tentar iniciar uma manobra de Agarrar múltiplas vezes (com Bônus Base de Ataque sucessivamente mais baixos). Os passos são:

1) **Ataques de Oportunidade:** um personagem provoca um ataque de oportunidade do alvo que está tentando agarrar. Se o ataque de

oportunidade causa dano ao personagem, este falha na sua tentativa de iniciar a manobra. Se o ataque de oportunidade erra ou não causa qualquer dano, a manobra continua.

2) **Segurar:** o personagem faz um ataque de corpo-a-corpo de toque para segurar o alvo. Se erra, não inicia o Agarrar. Se obtém sucesso, continua no passo 3.

3) **Prender:** se o personagem obtém sucesso em um teste resistido de Agarrar (uma ação livre), ele conseguiu iniciar uma manobra de Agarrar e causa dano ao alvo como se fosse um ataque desarmado.

Se o personagem falha no teste, ele não iniciou a manobra. O personagem falha automaticamente na tentativa de Prender um alvo duas categorias maior (mas ainda pode fazer uma tentativa para segurar o alvo, se quiser).

4) **Mantendo um Agarrar:** para manter a manobra por algumas rodadas, o personagem deve se mover para a área do alvo (esse movimento é livre, e não conta como parte do movimento do personagem na rodada). Mover-se provoca ataques de oportunidade de inimigos ameaçando o personagem, mas não do alvo da manobra Agarrar. O personagem e o alvo agora estão envolvidos em uma manobra de Agarrar.

Se o personagem não consegue se mover para a área do alvo, ele não consegue manter o Agarrar e deve soltar o alvo imediatamente. Para Agarrar de novo, deve voltar ao passo 1.

Conseqüências de Agarrar

Quando um personagem está agarrando, sua habilidade de atacar e se defender é limitada.

Sem Espaço Ameaçado: um personagem não ameaça o espaço adjacente a ele quando está agarrando.

Sem Bônus de Destreza: um personagem perde seu bônus de Destreza na Defesa (se o possuir) contra oponentes que não estão envolvidos na manobra Agarrar (o personagem ainda pode usar seu bônus contra o oponente com o qual está agarrado).

Sem Movimento: um personagem não pode se mover enquanto está envolvido em uma manobra de Agarrar.

Personagem Agarrado

Quando o personagem é Agarrado (independente de quem iniciou a manobra), ele pode tentar uma de várias ações na sua vez. A menos que esteja descrito o contrário, cada uma dessas opções é equivalente a um ataque (se o personagem tem múltiplos ataques em uma mesma rodada, ele pode tentar qualquer das opções, cada uma em uma ação de ataque e com Bônus Base de Ataques sucessivamente mais baixos). O personagem é limitado somente a estas opções: ele não pode fazer outras ações.

Causar Dano no Oponente: o personagem faz um teste resistido de Agarrar. Se for bem-sucedido, causa dano como se tivesse feito um ataque desarmado.

Imobilizar: se o personagem obtém um sucesso em um teste resistido de Agarrar, ele mantém o oponente Imobilizado por 1 rodada. O oponente sofre uma penalidade de -4 na Defesa contra todos ataques de outros personagens (além do personagem que o está agarrando), mas não é considerado indefeso.

Um personagem não pode usar uma arma contra um personagem Imobilizado, ou tentar causar dano, ou Imobilizar um segundo oponente quando está mantendo o primeiro oponente Imobilizado.

Um personagem imobilizado não pode realizar nenhuma ação exceto tentar escapar da manobra.

Escapar da Manobra Agarrar: se a vítima obtém sucesso em um teste resistido de Agarrar, ela pode escapar da manobra. Se mais de um oponente está Agarrando o personagem, ele deve obter sucesso sobre todos os resultados do teste de Agarrar de todos os oponentes (eles não precisam tentar manter o personagem preso se assim desejarem).

Alternativamente, o personagem pode fazer um teste de Arte da Fuga resistido ao teste de Agarrar do oponente para escapar. Esta é uma ação de ataque permitida apenas uma vez por rodada, mesmo que a vítima tenha mais de um ataque na rodada.

Se o personagem não utilizou ainda sua ação de movimento naquela rodada, pode fazê-lo depois de escapar da manobra.

Escapar de Imobilização: se o personagem obtém sucesso em um teste resistido de Agarrar, pode escapar da condição Imobilizado (os oponentes não precisam tentar manter o personagem preso se assim desejarem). Porém, o personagem ainda estará agarrado.

Alternativamente, o personagem pode fazer um teste de Arte da Fuga resistido ao teste de Agarrar do oponente para escapar. Esta é uma ação de ataque permitida apenas uma vez por rodada, mesmo que a vítima tenha mais de um ataque na rodada.

Interromper a Imobilização de Outro: se o personagem obtém sucesso em um teste resistido de Agarrar, ele pode interromper a manobra Imobilizar que um oponente está mantendo em um aliado.

Sacar uma Arma Leve: um personagem pode sacar uma arma leve como uma ação de movimento.

Atacar com uma Arma Leve: um personagem pode atacar com uma arma leve enquanto está envolvido em uma manobra Agarrar (mas não quando está Imobilizado). Um personagem não pode atacar com duas armas quando está envolvido nessa manobra.

Personagem Imobilizado

Quando um oponente Imobilizou o personagem, ele não pode se mover (mas não é considerado indefeso) por 1 rodada (o personagem não pode fazer qualquer outra ação). Na vez do personagem, ele pode tentar escapar da Imobilização. Se for bem-sucedido, ainda está envolvido na manobra Agarrar.

Unindo-se a Uma Manobra de Agarrar

Se o alvo já está envolvido em uma manobra de Agarrar, um personagem pode usar um ataque para iniciar uma manobra de Agarrar, como descrito antes, exceto que o personagem não provoca um ataque de oportunidade do alvo e automaticamente segura o alvo (sem precisar fazer a jogada de ataque de corpo-a-corpo de

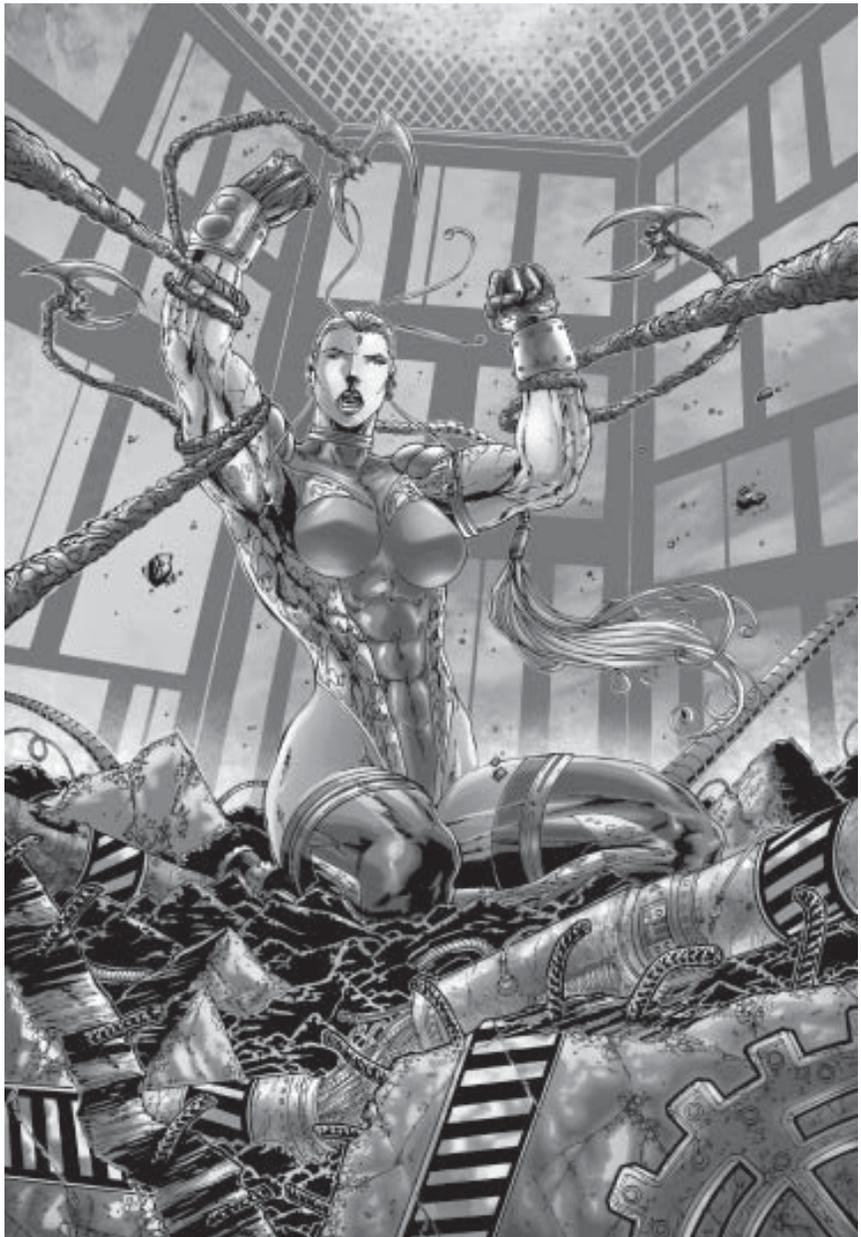
toque). O personagem ainda deve obter um sucesso no teste de Agarrar e se mover como parte da manobra Agarrar.

Se múltiplos inimigos já estão envolvidos em uma manobra de Agarrar, o personagem escolhe um contra o qual faz o teste oposto de Agarrar.

Múltiplos Combatentes Agarrando

Vários combatentes podem estar em uma mesma manobra de Agarrar. Até quatro combatentes podem Agarrar um único oponente na mesma rodada. Criaturas uma categoria de tamanho menor contam como “meia” criatura cada; da mesma forma, criaturas que uma categoria maior contam como duas criaturas. Criaturas duas ou mais categorias de tamanho maiores contam como quatro criaturas.

Quando está envolvido em uma manobra de Agarrar com múltiplos combatentes, o personagem escolhe um oponente contra o qual deve fazer os testes resistidos. A exceção é a tentativa para escapar da manobra Agarrar; para escapar, o teste de Agarrar do personagem deve obter sucesso contra todos os resultados dos testes de Agarrar de todos os oponentes.



Parte 6

Classes de Prestígio!!!

Jane Yamaguchi, uma lutadora, descobre ao longo de muitas aventuras que tem talento para lutar com socos e chutes. Ela decide que vai aprimorar suas técnicas, procurar treinamento, ser aceita por um mestre... enfim, dedicar-se às artes do combate desarmado para ser uma artista marcial. Por outro lado, seu colega Hugo Tirocerto — também um lutador aventureiro — confia muito mais em suas pistolas de estimação para acabar com os bandidos. Treinando todos os dias com alvos cada vez mais difíceis, ele eventualmente desenvolverá habilidades incríveis e se transformará em um pistoleiro.

O Artista Marcial e o Pistoleiro são exemplos de classes de prestígio — um tipo de “aventureiro especializado”, com habilidades mais concentradas em certas técnicas de luta, poderes, recursos ou perícias. Em geral, elas têm capacidades mais interessantes e também mais personalidade que as classes básicas.

Personagens que atendam aos requisitos podem escolher uma classe de prestígio ao atingir um novo nível de experiência. No entanto, um personagem de 1º nível recém-criado não pode pertencer a uma classe de prestígio — pois as habilidades oferecidas são inadequadas para iniciantes.

Antes o personagem deve avançar alguns níveis em uma ou mais das três classes básicas, até atender certos requisitos. Quase sempre, um personagem não poderá ganhar níveis em uma classe de prestígio antes do 4º ou 5º nível. Também é possível que uma classe tenha certas exigências não relacionadas a regras: realizar algum tipo de façanha, sobreviver a certo tipo de provação, pertencer a uma organização, entrar em contato com uma pessoa, grupo ou criatura...

Cada classe de prestígio combina melhor com uma das três classes básicas. Por exemplo, um Lutador pode satisfazer os requisitos para ser um Artista Marcial mais facilmente, no 5º nível, enquanto o Sobrevivente e o Perito não podem. No entanto, isso não quer dizer que um Sobrevivente e um Perito nunca possam ser Artistas Marciais — apenas será um pouco mais difícil para eles. Ambos só conseguem satisfazer os requisitos mínimos no 7º nível.

Estas são as classes de prestígio presentes neste livro, agrupadas de acordo com a classe básica mais adequada para cada uma delas. Outras classes podem ser apresentadas em futuros lançamentos:

Lutador: Artista Marcial, Lutador de Rua, Soldado, Pistoleiro.

Sobrevivente: Acrobata, Operativo, Infiltrador, Investigador.

Perito: Cientista, Hacker, Celebridade, Piloto.



Perícias de Classe e Classes de Prestígio

Quando pertence a uma ou mais classes básicas, um personagem escolhe as perícias de sua classe com base em sua ocupação inicial. No entanto, quando adquire um nível em uma classe de prestígio, essas perícias são substituídas por um novo grupo.

A partir deste nível, o personagem passa a comprar perícias da classe de prestígio como se fossem aquelas de sua ocupação inicial — enquanto suas perícias antigas são abandonadas. O personagem não perde suas graduações nas perícias que já tinha, mas a partir de agora terá que comprar novas graduações como se fossem perícias de outra classe.

Caso uma perícia pertença à ocupação inicial e também à classe de prestígio recém-adquirida, nada muda.

Artista Marcial!!!

Aqueles que seguem o caminho do guerreiro, do treinamento árduo, da disciplina do corpo e da mente para torná-los um só, e então serem reconhecidos como mestres...

O Artista Marcial é o guerreiro do mundo moderno, aquele que transforma os próprios punhos e pés em armas mortais. Treinados por mestres em templos e dojos, ou simplesmente vagando pelo mundo em busca de aprendizado, eles aperfeiçoam suas técnicas em busca da suprema perfeição. Tanto pode ser o perigoso guarda-costa de um chefe do crime organizado, quanto o andarilho desconhecido que surge para fazer justiça com os punhos. O Artista Marcial é um sujeito tranquilo... e infalível!

O Lutador é aquele que pode se tornar um Artista Marcial mais rapidamente, mas o Sobrevivente e o Perito também podem satisfazer os requisitos em níveis avançados.

Dado de Vida: 1d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um Artista Marcial, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Saltar 3 graduações.

Talentos: Artes Marciais, Artes Marciais Aprimoradas e Artes

Marciais Defensivas.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Artista Marcial (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Dança) (Car), Concentração (Con), Conhecimento (Atualidades, Cultura Popular ou Teologia e Filosofia) (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falar Idiomas (Nenhum), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Ler/Escrever Idiomas (Nenhum), Observar (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For).

Pontos de Perícia a cada nível: 3 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem ao Artista Marcial.

Arma Viva

O Artista Marcial ataca não apenas com os punhos, mas também com os cotovelos, joelhos, pés e até com a cabeça! Isto significa que ele pode fazer ataques desarmados mesmo quando suas mãos estão ocupadas, e não há situação de ataque com mão inábil para o Artista Marcial atacando desarmado.

O Artista Marcial também inflige mais dano com ataques desarmados. No 1º nível, o Artista Marcial inflige 1d6 pontos de dano com um ataque desarmado. No 4º nível, o dano aumenta para 1d8. E no 8º nível, aumenta para 1d10.

Bônus de Defesa

No 1º nível o Artista Marcial recebe um bônus de +1 em sua Defesa. Esse bônus aumenta para +2 no 2º nível, +3 no 4º nível e assim por diante.

Este bônus é chamado Bônus de Classe. Ele se aplica em todas as situações, mesmo quando o personagem está surpreso ou perderia normalmente seus bônus de Destreza por alguma outra razão.

Chute Voador

A partir do 2º nível, o Artista Marcial pode usar uma investida para desferir um devastador chute voador em um oponente. Ao final da investida, o Artista Marcial adiciona seu nível na classe como bônus no dano que ele infligir com o ataque desarmado.

O Artista Marcial

Nível na Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Características da Classe
1º	+1	+0	+2	+2	Arma Vida 1d6, Bônus de Defesa +1
2º	+2	+0	+3	+3	Chute Voador, Bônus de Defesa +2
3º	+3	+1	+3	+3	Talento Adicional
4º	+4	+1	+4	+4	Arma Viva 1d8, Bônus de Defesa +3
5º	+5	+1	+4	+4	Punho de Ferro (1 ataque), Defesa +4, Reputação +1
6º	+6	+2	+5	+5	Talento Adicional
7º	+7	+2	+5	+5	Rajada de Golpes, Bônus de Defesa +5
8º	+8	+2	+6	+6	Arma Viva 1d10, Bônus de Defesa +6
9º	+9	+3	+6	+6	Talento Adicional, Reputação +2
10º	+10	+3	+7	+7	Punho de Ferro (todos os ataques), Defesa +7

Parte 6 • Classes de Prestígio!!!

Talentos Adicionais

No 3º, 6º e 9º níveis, o Artista Marcial recebe um talento adicional. O talento adicional deve ser escolhido da seguinte lista e o Artista Marcial precisa atender todos os pré-requisitos do talento para escolhê-lo: Acrobático, Alvo Elusivo, Arremesso em Combate, Arremesso em Combate Aprimorado, Artes Marciais Avançadas, Desequilibrar Oponente, Reflexos em Combate, Usar Arma Arcaica, Usar Arma de Corpo-a-Corpo Exótica.

Punho de Ferro

No 5º nível, o Artista Marcial ganha a habilidade de gastar 1 Ponto de Ação para aumentar seu dano contra um único oponente com um único ataque desarmado. O jogador declara o uso do Ponto de Ação após fazer com sucesso o ataque desarmado. O resultado da jogada de Ponto de Ação é adicionado ao resultado da jogada de dano do ataque.

No 10º nível, esta habilidade se aprimora. O Artista Marcial passa a adicionar o resultado da jogada de Ponto de Ação em todos os ataques bem-sucedidos que ele fizer na rodada.

Rajada de Golpes

No 7º nível, o Artista Marcial ganha a habilidade de atacar com uma rajada de golpes, mas com o sacrifício da precisão. Ele deve estar sem armadura para usar esta capacidade, e deve fazer apenas ataques desarmados. Com a rajada de golpes, o Artista Marcial pode fazer um ataque extra na rodada com o seu mais alto Bônus Base de Ataque. Este ataque e todos os seguintes sofrem uma penalidade de -2. Usar esta habilidade é uma ação de rodada completa.

Lutador de Rua!!!

Quem conhece a “etiqueta” das ruas sabe que, em uma briga, não importa quem luta melhor. Só importa quem fica em pé no final...

O Lutador de Rua é o selvagem da selva urbana, aquele que faz o que dev ser feito à sua maneira: com a força e os punhos. Vivendo em meio aos que estão à margem da sociedade, o Lutador de Rua é um sujeito “durão”, que aprendeu tudo do modo mais difícil e tem a vida como seu verdadeiro mestre. Ele pode ser o bêbado jogado em um canto do

bar, ou o leão-de-chácara que está na porta — mas, acima de tudo, é o cara que nunca foge de uma boa briga. E aí, vai encarar?

O Lutador é aquele que pode se tornar um Lutador de Rua mais rapidamente, mas o Sobrevivente e o Perito também podem satisfazer os requisitos em níveis avançados.

Dado de Vida: 1d12.

Pré-Requisitos

Para se tornar um Lutador de Rua, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Conhecimento (Machado) 3 graduações.

Talentos: Briga, Briga Aprimorada e Briga de Rua.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Lutador de Rua (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Blefar (Car), Condução (Des), Conhecimento (Atualidades, Cultura Popular ou Machado) (Int), Esconder-se (Des), Falar Idiomas (Nenhum), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Jogos (Sab), Ler/Escrever Idiomas (Nenhum), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível:
3 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem ao Lutador de Rua.

Ataque Desarmado

O ataque desarmado do Lutador de Rua é considerado um ataque armado. Isso que significa que os oponentes não ganham ataques de oportunidade quando o personagem os ataca de mãos limpas. O Lutador de Rua ainda pode fazer ataques de oportunidade contra oponentes que provoquem esse tipo de ataque. Contudo, o dano do ataque desarmado do Lutador de Rua continua sendo dano não letal.



O Lutador de Rua

Nível na Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Características da Classe
1º	+0	+2	+0	+0	Ataque Desarmado, Bônus de Defesa +1, Reputação +1
2º	+1	+3	+0	+0	Safo
3º	+2	+3	+1	+1	Talento Adicional, Bônus de Defesa +2
4º	+3	+4	+1	+1	Jogar Sujo, Reputação +2
5º	+3	+4	+1	+1	Fúria, Bônus de Defesa +3
6º	+4	+5	+2	+2	Talento Adicional
7º	+5	+5	+2	+2	Limite de Dano, Bônus de Defesa +4, Reputação +3
8º	+6	+6	+2	+2	Briga Avançada
9º	+6	+6	+3	+3	Talento Adicional, Bônus de Defesa +5
10º	+7	+7	+3	+3	Duro na Queda, Reputação +4

Bônus de Defesa

No 1º nível, e novamente a cada dois níveis, o Lutador de Rua recebe um bônus de +1 em sua Defesa.

Este bônus é chamado Bônus de Classe. Ele se aplica em todas as situações, mesmo quando o personagem está surpreso ou perderia normalmente seus bônus de Destreza por alguma outra razão.

Safo

O Lutador de Rua sabe “como as coisas funcionam” nas ruas. No 2º nível ele recebe um bônus de competência de +2 em testes de Blefar, Conhecimento (Manha), Intimidar e Obter Informação.

Talentos Adicionais

No 3º, 6º e 9º níveis, o Lutador de Rua recebe um talento adicional. O talento adicional deve ser escolhido da seguinte lista, e o Lutador de Rua precisa atender todos os pré-requisitos do talento para escolhê-lo: Ataque Poderoso, Confiante, Encontrão Aprimorado, Esquiva, Finta Aprimorada, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Limite de Dano Massivo Aprimorado, Mobilidade, Nocaute, Nocaute Aprimorado, Reflexos em Combate, Trespasar, Trespasar Aprimorado e Vitalidade.

Jogar Sujo

O Lutador de Rua sabe que, nas ruas, não existe o conceito de “luta justa”. Sempre que o Lutador usar uma ação de movimento para pegar um objeto com o intuito de usá-lo para atacar (como jogar uma cadeira, areia ou o conteúdo de um copo no rosto do adversário...) ele não sofrerá ataques de oportunidade. Adicionalmente, o Lutador de Rua não recebe -4 de penalidade no ataque quando estiver usando uma arma improvisada.

Fúria

O Lutador de Rua pode usar uma fúria interior durante um combate. Gastando 1 Ponto de Ação, ele temporariamente adquire +2 em seus valores de Força e Constituição, e ganha +1 de bônus de moral em testes de Vontade. No entanto, ele sofre uma penalidade de -1 em sua Defesa. A fúria dura um número de rodadas de igual ao seu nível como Lutador de Rua. Ao final da duração, o Lutador estará fatigado por 1d4+1 rodadas.

Limite de Dano

No 7º nível, o Lutador de Rua aumenta seu limite de dano massivo

em 3 pontos. Este aumento é cumulativo com aquele fornecido pelo talento Limite de Dano Massivo Aprimorado.

Briga Avançada

Ao atacar desarmado, o Lutador de Rua recebe um bônus de competência de +3 em suas jogadas de ataque e causa dano não letal de 1d10 + seu modificador de Força.

Duro na Queda

Quando o Lutador de Rua recebe uma quantidade de dano não letal igual ou maior que sua Constituição, ele precisa fazer um teste de Fortitude (DC 15). Mas, caso seja bem-sucedido, ele não ficará pasmo por uma rodada como normalmente acontece com outro personagem. Além disso, caso falhe no teste de Fortitude, ele pode gastar 1 Ponto de Ação para evitar cair inconsciente por 1d4+1 rodadas, como aconteceria normalmente.

No caso de dano letal, se o Lutador de Rua ficar entre -1 e -9 PVs, ele estará morrendo. Entretanto, ao invés de cair inconsciente, ele pode gastar 1 ponto de ação a cada rodada para ficar apenas incapacitado, nas mesmas condições como se estivesse com 0 PVs. Contudo, o Lutador de Rua continua perdendo 1 PV por rodada e, quando chegar a -10 ou menos, estará morto.

Soldado!!!

Aqueles que se tornam profissionais da guerra, seja servindo ao seu país ou a eles próprios...

O Soldado é um profissional do combate armado, altamente treinado e preparado para enfrentar qualquer situação, em qualquer lugar do mundo onde suas habilidades forem necessárias. Especializado no combate tático, eles são a “espinha dorsal” dos melhores exércitos ou de qualquer força de segurança. Um Soldado tanto pode ser membro de uma das tropas de elite de um país, quanto um membro de algum famoso grupo de mercenários que luta para quem pagar seu preço. Mas podem ter certeza em relação a qualquer Soldado: ele sempre estará pronto!

O Lutador é aquele que pode se tornar um Soldado mais rapidamente, mas o Sobrevivente e o Perito também podem satisfazer os requisitos em níveis avançados.

Dado de Vida: 1d10.

Parte 6 • Classes de Prestígio!!!



Pré-Requisitos

Para se tornar um Soldado, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Conhecimento (Tática) 3 graduações.

Talentos: Usar Armas de Fogo Pessoais e Usar Armas de Fogo Avançadas.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Soldado (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Condução (Des), Conhecimento (Atualidades, Cultura Popular, História ou Tática), Demolição (Int), Esconder-se (Des), Falar Idiomas (Nenhum), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Ler/Escrever Idiomas (Nenhum), Natação (For), Navegação (Int), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 5 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem ao Soldado.

Foco em Arma

No 1º nível, o Soldado ganha Foco em Arma como característica da classe, proporcionando o benefício do talento de mesmo nome — ou seja, ele soma +1 em todas as jogadas de ataque com a arma selecionada.

O Soldado escolhe a arma que preferir, e também pode escolher ataque desarmado ou agarrar como se fosse uma arma. O Soldado precisa ser proficiente na arma escolhida.

Bônus de Defesa

No 1º nível, e novamente a cada dois níveis, o Soldado recebe um bônus de +1 em sua Defesa.

Este bônus é chamado Bônus de Classe. Ele se aplica em todas as situações, mesmo quando o personagem está surpreso ou perderia normalmente seus bônus de Destreza por alguma outra razão.

○ Soldado

Nível na Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Características da Classe
1º	+0	+2	+2	+0	Foco em Arma, Bônus de Defesa +1
2º	+1	+3	+3	+0	Especialização em Arma
3º	+2	+3	+3	+1	Talento Adicional, Bônus de Defesa +2
4º	+3	+4	+4	+1	Apoio Tático
5º	+3	+4	+4	+1	Sucesso Decisivo Aprimorado, Defesa +3, Reputação +1
6º	+4	+5	+5	+2	Talento Adicional
7º	+5	+5	+5	+2	Reação Aprimorada, Bônus de Defesa +4
8º	+6	+6	+6	+2	Grande Especialização em Arma
9º	+6	+6	+6	+3	Talento Adicional, Bônus de Defesa +5, Reputação +2
10º	+7	+7	+7	+3	Ataque Decisivo

Especialização em Arma

No 2º nível, o Soldado ganha Especialização em Arma com uma arma à sua escolha. Ele deve possuir Foco em Arma (seja o talento ou característica de classe) com essa arma. O Soldado recebe um bônus de +2 nas jogadas de dano com a arma escolhida.

Talentos Adicionais

No 3º, 6º e 9º níveis, o Soldado recebe um talento adicional. O talento adicional deve ser escolhido da seguinte lista, e o Soldado precisa atender todos os pré-requisitos do talento para escolhê-lo: Ataque Poderoso, Briga, Briga Aprimorada, Nocaute, Nocaute Aprimorado, Rajada de Balas, Reflexos em Combate, Tiro Longo, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Usar Arma Arcaica, Usar Arma de Corpo-a-Corpo Exótica, Usar Arma de Fogo Exótica, Usar Armadura (leve), Usar Armadura (média), Usar Armadura (pesada).

Apoio Tático

Como uma ação de ataque, o Soldado pode fornecer apoio tático a um único aliado (mas não ele mesmo) dentro de seu alcance de visão e voz. Ou, como uma ação de rodada completa, o Soldado fornece apoio tático para todos os seus aliados (incluindo ele mesmo) dentro do alcance de sua visão e voz.

Esse apoio fornece um bônus de competência nas jogadas de ataque, ou um bônus de esquiva para a Defesa (à escolha do Soldado). Esse bônus é igual ao modificador de Inteligência do Soldado (no mínimo +1), e dura um número de rodadas igual à metade do nível do Soldado nesta classe, arredondado para baixo.

Sucesso Decisivo Aprimorado

A arma que o Soldado escolheu para ter sua Especialização em Arma tem sua margem de ameaça aumentada em um.

Reação Aprimorada

No 7º nível, o Soldado ganha + 2 de bônus de competência em suas jogadas de Iniciativa.

Grande Especialização em Arma

No 8º nível, a arma que o Soldado escolheu para ter sua Especialização em Arma no 2º nível tem seu bônus nas jogadas de dano aumentado para +4.

Ataque Decisivo

No 10º nível, o Soldado ganha a habilidade de automaticamente confirmar uma ameaça como um sucesso decisivo quando está atacando com a arma em que ele tenha Especialização em Arma, eliminando a necessidade de fazer uma nova jogada para confirmar o sucesso decisivo.

Pistoleiro!!!

Alguns heróis não apenas se especializam no uso de uma arma de fogo pessoal, como também transformaram esta habilidade em um modo de vida. O Pistoleiro é o artista do tiro, aquele que se tornou uno com sua arma, e com ela é capaz de acertar qualquer coisa, sendo ao mesmo tempo exímio e mortal...

O Pistoleiro substitui o poder de fogo das armas automáticas pesadas, pela eficiência e precisão com uma arma de fogo pessoal. Tanto pode ser um assassino especializado, quanto um agente da lei

bem treinado. Mas não duvide: ele nunca erra o alvo! E aí, você vai em frente e dar a ele este gostinho?

O Lutador é aquele que pode se tornar um Pistoleiro mais rapidamente, mas o Sobrevivente e o Perito também podem satisfazer os requisitos em níveis avançados.

Dado de Vida: 1d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um Pistoleiro, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Acrobacia 6 graduações, Prestidigitação 6 graduações.

Talentos: Tiro Certoiro, Usar Armas de Fogo Pessoais.



Parte 6 • Classes de Prestígio!!!

O Pistoleiro

Nível na Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Características da Classe
1º	+1	+0	+2	+0	Tiro à Queima-Roupa, Bônus de Defesa +1
2º	+2	+0	+3	+0	Foco em Arma
3º	+3	+1	+3	+1	Talento Adicional, Bônus de Defesa +2, Reputação +1
4º	+4	+1	+4	+1	Posicionamento Defensivo
5º	+5	+1	+4	+1	Tiro Relâmpago, Bônus de Defesa +3
6º	+6	+2	+5	+2	Talento Adicional, Reputação +2
7º	+7	+2	+5	+2	Tiro Afiado, Bônus de Defesa +4
8º	+8	+2	+6	+2	Grande Foco em Arma
9º	+9	+3	+6	+3	Talento Adicional, Bônus de Defesa +5, Reputação +3
10º	+10	+3	+7	+3	Na Mosca!

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Pistoleiro (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Condução (Des), Conhecimento (Atualidades, Cultura Popular ou Manha) (Int), Demolição (Int), Falar Idiomas (Nenhum), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Jogos (Sab), Ler/Escriver Idiomas (Nenhum), Observar (Sab), Prestidigitação (Des), Profissão (Sab), Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 5 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem ao Pistoleiro.

Tiro à Queima-Roupa

No 1º nível, o Pistoleiro ganha a habilidade de fazer um ataque à distância com uma arma de fogo média ou menor estando em uma área ameaçada, sem provocar ataque de oportunidade.

Bônus de Defesa

No 1º nível, e novamente a cada dois níveis, o Pistoleiro recebe um bônus de +1 em sua Defesa.

Este bônus é chamado Bônus de Classe. Ele se aplica em todas as situações, mesmo quando o personagem está surpreso ou perderia normalmente seus bônus de Destreza por alguma outra razão.

Foco em Arma

No 2º nível, o Pistoleiro ganha Foco em Arma como característica da classe, proporcionando o benefício do talento de mesmo nome. O Pistoleiro deve escolher uma arma de fogo pessoal específica. O Pistoleiro adiciona +1 em todas as jogadas de ataque que fizer usando a arma de fogo pessoal selecionada.

Talentos Adicionais

No 3º, 6º e 9º níveis, o Pistoleiro recebe um talento adicional. O talento adicional deve ser escolhido da seguinte lista e o Pistoleiro precisa atender todos os pré-requisitos do talento para escolhê-lo: Combater

com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Avançado, Mira Apurada, Precisão, Rajada de Balas, Recarregar Rápido, Ricochetear, Saque Rápido, Tiro Duplo, Tiro em Movimento, Tiro Longo, Usar Arma de Fogo Avançada.

Posicionamento Defensivo

A partir do 4º nível, o Pistoleiro ganha um bônus de cobertura adicional de +2 na Defesa e +2 em testes de Reflexos sempre que ele tiver um quarto, metade, três quartos ou nove décimos de cobertura.

Tiro Relâmpago

A partir do 5º nível o Pistoleiro pode fazer uma rajada de ataques à distância com uma arma de fogo pessoal, sacrificando a precisão. Com o Tiro Relâmpago, o Pistoleiro pode fazer um ataque à distância extra na rodada com uma arma de fogo pessoal, com o seu mais alto Bônus Base de Ataque. Esse ataque, e cada ataque seguinte feito na rodada, sofrem penalidade de -2. Usar Tiro Relâmpago é uma ação de rodada completa. O Pistoleiro não pode dar mais que um passo de 1,5m e usar o Tiro Relâmpago na mesma rodada.

Tiro Afiado

No 7º nível, se o Pistoleiro usa uma arma de fogo pessoal para atacar um alvo, o bônus de cobertura da Defesa do alvo para um quarto, metade, três quartos ou nove décimos de cobertura é reduzido em 2.

Grande Foco em Arma

No 8º nível, o Pistoleiro recebe um bônus de competência de +1 nas jogadas de ataque com a arma de fogo selecionada pela habilidade Foco em Arma no 2º nível. Esse bônus acumula com o bônus anterior.

Na Mosca!

No 10º nível, o Pistoleiro se torna muito habilidoso usando a arma de fogo em que ele aplicou o Foco em Arma e o Grande Foco em Arma. Seus ataques com esta arma podem infligir dano extra. Com um ataque bem-sucedido, antes da jogada de dano, o Pistoleiro pode gastar 1 Ponto de Ação para aumentar o dano em +3d6 pontos.



Acrobata!!!

Alguns aventureiros são mestres na agilidade, capazes de fazer proezas inimagináveis com o próprio corpo. O Acrobata é o artista da esquivas e do movimento improvável e surpreendente. Eles usam suas habilidades por esporte, para entreter... ou para sobreviver. Eles trazem para o combate corpo-a-corpo uma capacidade extraordinária de se desviar de ataques, muitas vezes de forma inusitada. Tanto pode ser um artista de circo ou um ginasta que, pela força das circunstâncias, é obrigado a usar suas habilidades para o combate. Tente acertá-lo... se puder!

O Sobrevivente é aquele que pode se tornar um Acrobata mais rapidamente, mas o Lutador e o Perito também podem satisfazer os requisitos em níveis avançados.

Dado de Vida: 1d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um Acrobata, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Testes de Resistência: Reflexos +4.

Perícias: Acrobacia 8 graduações.

Talentos: Acrobático, Reflexos Rápidos.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Acrobata (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Artes Cênicas ou Dança) (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Condução (Des), Conhecimento (Atualidades ou Cultura Popular) (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Falar Idiomas (Nenhum), Ler/Escrever Idiomas (Nenhum), Natação (For), Observar (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For).

Pontos de Perícia a cada nível: 5 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem ao Acrobata.

Arriba!

No 1º nível, o Acrobata pode se levantar usando apenas uma ação livre.

Bônus de Defesa

No 1º nível o Acrobata recebe um bônus de +1 em sua Defesa. Esse bônus aumenta para +2 no 2º nível, +3 no 4º nível e assim por diante.

Este bônus é chamado Bônus de Classe. Ele se aplica em todas as situações,

O Acrobata

Nível na Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Características da Classe
1º	+0	+0	+2	+0	Arriba!, Bônus de Defesa +1
2º	+1	+0	+3	+0	Ágil, Bônus de Defesa +2
3º	+2	+1	+3	+1	Talento Adicional, Reputação +1
4º	+3	+1	+4	+1	Evasão, Bônus de Defesa +3
5º	+3	+1	+4	+1	Defesa Acrobática +1, Bônus de Defesa +4
6º	+4	+2	+5	+2	Talento Adicional, Reputação +2
7º	+5	+2	+5	+2	Evasão Aprimorada, Bônus de Defesa +5
8º	+6	+2	+6	+2	Defesa Acrobática +2, Bônus de Defesa +6
9º	+6	+3	+6	+3	Talento Adicional, Reputação +3
10º	+7	+3	+7	+3	Acuidade Absoluta, Bônus de Defesa +6

Parte 6 • Classes de Prestígio!!!

mesmo quando o personagem está surpreso ou perderia normalmente seus bônus de Destreza por alguma outra razão.

Ágil

A partir do 2º nível, o Acrobata ganha um bônus de competência de +2 em todos os testes de Reflexos.

Talentos Adicionais

No 3º, 6º e 9º níveis, o Acrobata recebe um talento adicional. O talento adicional deve ser escolhido da seguinte lista e o Acrobata precisa atender todos os pré-requisitos do talento para escolhê-lo: Acuidade com Arma, Artes Marciais Defensivas, Ataque Giratório, Atlético, Corrida, Desequilibrar Oponente, Deslocamento, Especialização em Combate, Especialização em Perícia, Especialização Aprimorada em Perícia, Especialização Avançada em Perícia, Esquiva, Focado, Mestre em Perícia, Mobilidade, Resposta Rápida.

Evasão

A partir do 4º nível, se um Acrobata é exposto a um efeito que normalmente permite tentar um teste de resistência de Reflexos para receber apenas metade do dano, o Acrobata não sofrerá nenhum dano caso seja bem-sucedido no teste. Evasão só pode ser usada se o Acrobata estiver sem armadura ou usando armadura leve.

Defesa Acrobática

No 5º nível, o Acrobata adiciona +1 de bônus de esquiva na Defesa. O Acrobata só pode usar a Defesa Acrobática se estiver sem armadura ou usando armadura leve. Situações em que o Acrobata perca o bônus de Destreza na Defesa, farão ele perder também o bônus de esquiva da Defesa Acrobática. No 8º nível, o bônus de Defesa Acrobática aumenta para +2.

Evasão Aprimorada

A partir do 7º nível, se um Acrobata é exposto a um efeito que normalmente permite tentar um teste de resistência de Reflexos para receber apenas metade do dano, o Acrobata não sofrerá nenhum dano caso seja bem-sucedido e somente metade do dano caso falhe no teste de Reflexos. Evasão Aprimorada só pode ser usada se o Acrobata estiver sem armadura ou usando armadura leve.

Acuidade Absoluta

No 10º nível o Acrobata pode, com as armas em que é proficiente e que podem ser usadas com uma única mão, usar seu modificador de Destreza ao invés do modificador de Força nas jogadas de ataque, onde normalmente é empregado o modificador de Força.

Operativo!!!

Estes são heróis altamente treinados como agentes de campo, para agir em qualquer tipo de missão e prontos para enfrentar todo tipo de situação... e tudo isso dentro de um impecável terno Armani!

O Operativo é o superagente, o indivíduo que executa missões arriscadas e escapa com vida — seja para alguma agência de governo, seja a serviço de alguma organização ou mesmo de uma pessoa influente e poderosa. Suas tarefas variam desde simples obtenção de informações, passando pelo interrogatório, até a proteção de alguma pessoa

importante. Pode ser tanto um agente do governo quanto um freelancer. Mas dificilmente ele estará agindo sozinho...

O Sobrevivente é aquele que pode se tornar um Operativo mais rapidamente, mas o Lutador e o Perito também podem satisfazer os requisitos em níveis avançados.

Dado de Vida: 1d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um Operativo, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.



Testes de Resistência: Fortitude +4, Reflexos +4.

Perícias: Observar 8 gradações.

Talentos: Usar Armas de Fogo Pessoais.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Operativo (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Concentração (Con), Condução (Des), Conhecimento (Atualidades, Ciências Comportamentais, Civil ou Manha) (Int), Disfarces (Car), Falar Idiomas (Nenhum), Falsificação (Int), Intimidar (Car), Investigar (Int), Ler/Escriver Idiomas (Nenhum), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 5 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem ao Operativo.

Treinamento Especial

Um Operativo recebe um treinamento especial que o torna apto a enfrentar situações diversas. Ele recebe um bônus de competência de +2 em todos os testes de Condução, Conhecimento (Ciências Comportamentais), Conhecimento (Civil), Disfarces, Falsificação, Intimidar, Observar, Procurar e Sentir Motivação.

Bônus de Defesa

No 1º nível, e novamente a cada dois níveis, o Operativo recebe um bônus de +1 em sua Defesa.

Este bônus é chamado Bônus de Classe. Ele se aplica em todas as situações, mesmo quando o personagem está surpreso ou perderia normalmente seus bônus de Destreza por alguma outra razão.

Ação Coordenada

Sempre que estiver em uma ação coordenada com outros operativos ou aliados, caso eles estejam no campo de visão e voz do Operativo (ou em contato via comunicadores), o Operativo fornece um bônus de circunstância de +1 nas jogadas de ataque a seus aliados (mas não ele mesmo). O Operativo precisa, para isso, gastar 1 Ponto de Ação e usar uma ação de rodada completa para dar ordens e direções.

Esse bônus dura um número de rodadas igual à metade do nível do Operativo na classe, arredondado para baixo. No 8ª nível este bônus aumenta para +2.

Talentos Adicionais

No 3º, 6º e 9º níveis, o Operativo recebe um talento adicional. O talento adicional deve ser escolhido da seguinte lista e o Operativo precisa atender todos os pré-requisitos do talento para escolhê-lo: Atento, Briga, Briga Aprimorada, Briga de Rua, Especialista em Veículos, Especialização em Combate, Finta Aprimorada, Nocaute, Nocaute Aprimorado, Precisão, Recarregar Rápido, Reflexos em Combate, Saque Rápido, Tiro Certo, Tiro Duplo, Usar Arma de Fogo Avançada, Usar Armadura (leve), Usar Armadura (média).

Força Não Letal

No 4º nível, um Operativo se torna proficiente no uso de força não letal para subjugar um oponente. A partir deste nível, ele pode infligir dano não letal com uma arma que normalmente causa dano letal (se ele quiser optar por isso) sem receber a penalidade normal de -4 na jogada de ataque.

No Caminho do Dano

Uma vez por rodada, se o Operativo estiver adjacente a um aliado que está sendo alvo de um ataque direto corpo-a-corpo ou à distância (mas não um com efeito de área), o Operativo pode se sujeitar ao ataque no lugar do aliado. Se o ataque acertar o Operativo, ele sofre o dano normalmente. Se errar o Operativo, também erra o aliado.

O Operativo precisa declarar sua intenção de ficar no caminho do dano antes da jogada de ataque ser feita. O Operativo seleciona seu aliado antes do combate, ou imediatamente após o Operativo fazer sua jogada de iniciativa. O Operativo não pode mudar a escolha de aliado enquanto durar o combate.

Ação Súbita

Uma vez por dia, um Operativo de 7º nível ou mais pode focalizar seu esforço para irromper em uma ação súbita quando a situação exigir.

O Operativo pode mudar sua posição na ordem de iniciativa, aumentando-a em um valor igual a seu nível na classe ou menos, como achar conveniente. O Operativo pode declarar o uso desta habilidade no início de qualquer rodada, antes de qualquer um faça uma ação.

O Operativo

Nível na Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Características da Classe
1º	+0	+2	+2	+0	Treinamento Especial, Bônus de Defesa +1
2º	+1	+3	+3	+0	Ação Coordenada +1
3º	+2	+3	+3	+1	Talento Adicional, Bônus de Defesa +2, Reputação +1
4º	+3	+4	+4	+1	Força Não Letal
5º	+3	+4	+4	+1	No Caminho do Dano, Bônus de Defesa +3
6º	+4	+5	+5	+2	Talento Adicional, Reputação +2
7º	+5	+5	+5	+2	Ação Súbita, Bônus de Defesa +4
8º	+6	+6	+6	+2	Ação Coordenada +2
9º	+6	+6	+6	+3	Talento Adicional, Bônus de Defesa +5, Reputação +3
10º	+7	+7	+7	+3	Senso do Perigo

Parte 6 • Classes de Prestígio!!!

○ Infiltrador

Nível na Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Características da Classe
1º	+0	+0	+2	+0	Varredura, Bônus de Defesa +1, Reputação +1
2º	+1	+0	+3	+0	Implementos Improvisados, Bônus de Defesa +2
3º	+1	+1	+3	+1	Talento Adicional
4º	+2	+1	+4	+1	Fuga Rápida, Bônus de Defesa +3, Reputação +2
5º	+2	+1	+4	+1	Domínio de Perícias, Bônus de Defesa +4
6º	+3	+2	+5	+2	Talento Adicional
7º	+3	+2	+5	+2	Dano com Arma Improvisada, Defesa +5, Reputação +3
8º	+4	+2	+6	+2	Varredura Aprimorada, Bônus de Defesa +6
9º	+4	+3	+6	+3	Talento Adicional
10º	+5	+3	+7	+3	Sem Vestígio, Bônus de Defesa +7, Reputação +4

Senso de Perigo

No 10º nível, um Operativo é tão apto a enfrentar qualquer tipo de situação que desenvolve a percepção de quando algo vai acontecer. Gastando 1 Ponto de Ação, ele pode fazer um teste de Sabedoria (CD 15) para evitar ficar surpreendido e agir na rodada de surpresa, fazendo a jogada de iniciativa normalmente. O Operativo, contudo, permanece surpreendido antes de agir, como qualquer outro personagem.

Infiltrador!!!

Ele entram e saem de instalações de segurança e de lugares sob vigilância sem serem notados — e normalmente levando alguma coisa valiosa consigo...

O Infiltrador é o mestre da espionagem. Um especialista em burlar sistemas de segurança e vigilância para penetrar em áreas restritas, seja para resgatar, roubar, sabotar ou trocar algum item ou informação. Ele é um profundo conhecedor de alta tecnologia em segurança e um agente altamente treinado em furtividade e dissimulação. Pode ser tanto o misterioso ladrão de jóias procurado pela Interpol, quanto um habilidoso espião a serviço de seu país. Mas como ele conseguiu entrar ali?

O Sobrevivente é aquele que pode se tornar um Infiltrador mais rapidamente, mas o Lutador e o Perito também podem satisfazer os requisitos em níveis avançados.

Dado de Vida: 1d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um Infiltrador, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Testes de Resistência: Reflexos +4.

Perícias: Esconder-se 6 graduações, Furtividade 6 graduações.

Talentos: Furtivo.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Infiltrador (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Blefar (Carisma), Conhecimento (Arte, Atualidades, Cultura Popular, Manha ou Negócios)

(Int), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falar Idiomas (Nenhuma), Furtividade (Des), Investigar (Int), Ler e Escrever Idiomas (Nenhuma), Observar (Sab), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For).

Pontos de Perícia a cada nível: 7 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem ao Infiltrador.

Varredura

Um Infiltrador sabe como avaliar uma área e se posicionar com uma simples varredura dos olhos. Essa varredura fornece +4 de bônus de circunstância em testes de Observar e cobre uma área de até 9m de distância do Infiltrador (mas não atrás dele). O Infiltrador pode usar esse bônus no início de um encontro.

Qualquer coisa não escondida pode ser observada em uma varredura com um teste bem-sucedido de Observar (CD 10). A CD para algo escondido ou alguma ameaça menos óbvia é igual ao resultado do teste de Esconder-se.

Bônus de Defesa

No 1º nível o Infiltrador recebe um bônus de +1 em sua Defesa. Esse bônus aumenta para +2 no 2º nível, +3 no 4º nível e assim por diante.

Este bônus é chamado Bônus de Classe. Ele se aplica em todas as situações, mesmo quando o personagem está surpreso ou perderia normalmente seus bônus de Destreza por alguma outra razão.

Implementos Improvisados

No 2º nível, um Infiltrador não recebe mais -4 de penalidade quando usa uma arma improvisada. Além disso, ele é capaz de "se virar" sem o equipamento apropriado em certas circunstâncias: o Infiltrador não sofre mais -4 de penalidade quando usando as perícias Escalar e Operar Mecanismo sem as ferramentas apropriadas.

Talentos Adicionais

No 3º, 6º e 9º níveis, o Infiltrador recebe um talento adicional. O

talento adicional deve ser escolhido da seguinte lista e o Infiltrador precisa atender todos os pré-requisitos do talento para escolhê-lo: Acrobático, Alvo Elusivo, Artes Marciais Defensivas, Atento, Atlético, Briga, Cauteloso, Corrida, Esquiva, Flexível, Metuculoso, Mobilidade, Pronto-dão, Renome, Usar Armadura (leve).

Fuga Rápida

A partir do 4º nível, sempre que o Infiltrador estiver em fuga e necessitar de uma saída alternativa ou de emergência, gastando 1 Ponto de Ação, ele saberá sempre qual o melhor caminho de saída.

Domínio de Perícias

No 5º nível, um Infiltrador seleciona um número de perícias da sua ocupação igual a 3 + seu modificador de Inteligência. Quando faz

um teste usando uma destas perícias, o Infiltrador pode escolher 10 mesmo quando stress e distrações normalmente o impedir de fazer isso.

Dano com Arma Improvisada

No 7º nível, os ataques de um Infiltrador com armas improvisadas infligem mais dano. Ele trata uma arma improvisada como se ela tivesse uma categoria acima para determinar seu dano.

Varredura Aprimorada

No 8º nível, a habilidade de um Infiltrador de se posicionar aprimora-se. Agora ele não somente observa perigos em potencial com um teste bem-sucedido de Observar, como também determina o poder relativo dessas ameaças. Um teste bem-sucedido mostra o poder da ameaça comparado com o Infiltrador: mais forte (alto nível ou Dados de Vida), igual (mesmo nível ou DVs), ou mais fraco (baixo nível ou DVs).

Sem Vestígio

No 10º nível, quando um Infiltrador usa qualquer uma das seguintes perícias: Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Operar Mecanismo e Prestidigitação, aqueles usando Investigar, Observar, Ouvir ou Procurar para detectar a atividade do Infiltrador recebem -4 de penalidade.

Investigador!!!

Ser um herói aventureiro também pode significar a busca pela solução de um crime ou a captura de um criminoso.

O Investigador é aquele que busca desvendar crimes ou encontrar pessoas desaparecidas — seja porque são vítimas, seja porque não desejam ser encontradas. Ele pode fazer isso em nome da Lei, obedecendo ordens de seu contratador, ou então seguindo suas próprias crenças e convicções. Suas principais armas são sua mente dedutiva e seus contatos privilegiados, através dos quais consegue as pistas certas para montar a verdade por trás de um crime, ou então saber o paradeiro de um criminoso ou pessoa desaparecida. Pode ser um tenente-detetive da polícia, fiel aos regulamentos, ou um detetive particular que faz tudo à sua maneira. Seja quem for, ele será incansável até encerrar o caso...

O Sobrevivente é aquele que pode se tornar um Investigador mais rapidamente, mas o Lutador e o Perito também podem satisfazer os requisitos em níveis avançados.

Dado de Vida: 1d10.

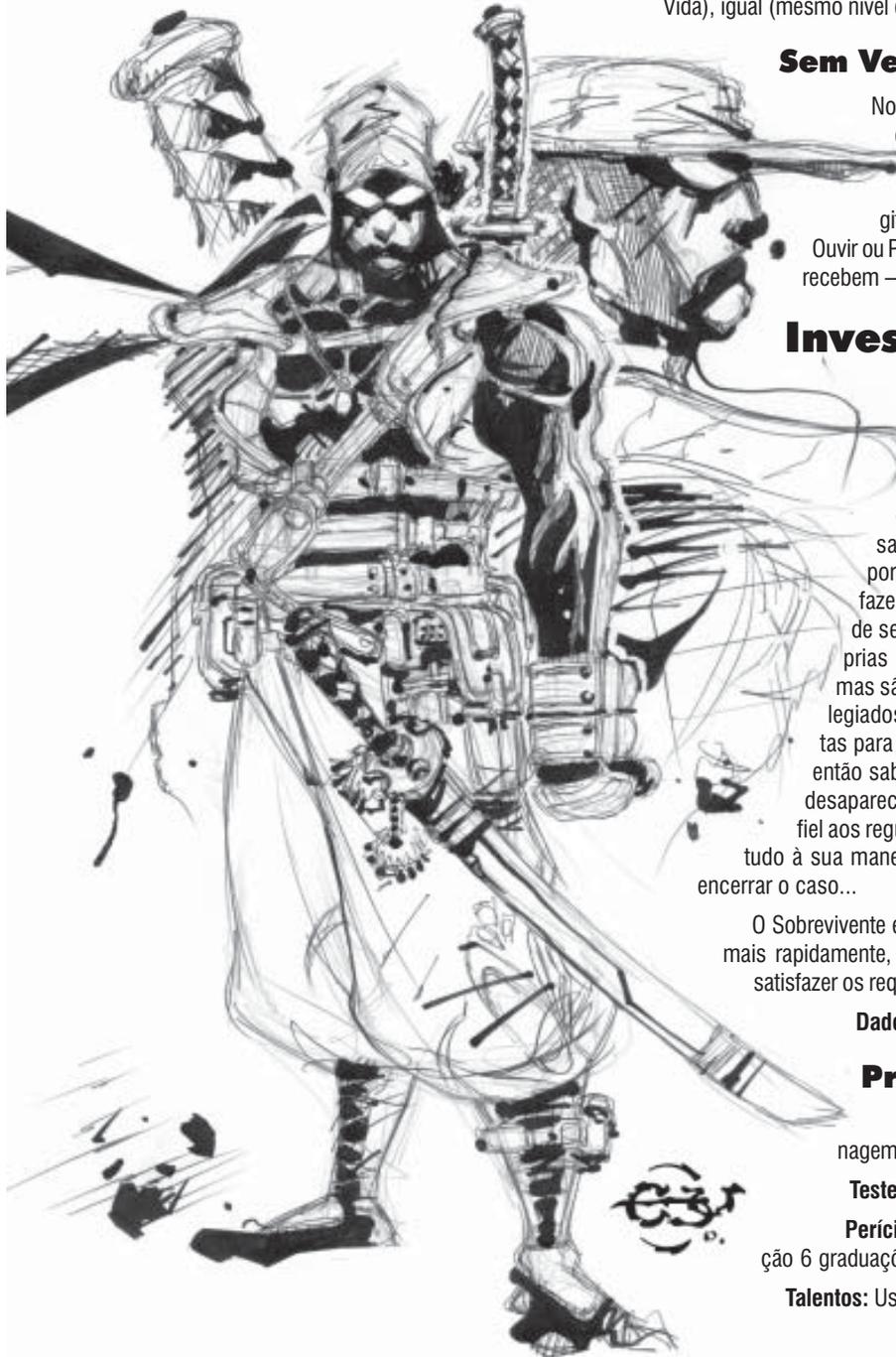
Pré-Requisitos

Para se tornar um Investigador, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Testes de Resistência: Reflexos +4.

Perícias: Investigar 6 graduações, Sentir Motivação 6 graduações.

Talento: Usar Armas de Fogo Pessoais.



Parte 6 • Classes de Prestígio!!!

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Investigador (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Blegar (Car), Condução (Des), Conhecimento (Atualidades, Ciências Comportamentais, Civil, Manha) (Int), Esconder-se (Des), Falar Idiomas (Nenhum), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Investigar (Int), Ler/Escriver Idiomas (Nenhum), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Operar Mecanismo (Des), Ouvir (Sab), Pesquisa (Int), Procurar (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab), Usar Computador (Int).

Pontos de Perícia a cada nível: 7 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem ao Investigador.

Traçar o Perfil

Fazendo um teste de Obter Informação (CD 15) ao falar com as testemunhas de um crime, o Investigador compila um esboço de retrato mental do suspeito. Ele consegue imaginar sua descrição física, incluindo marcas distinguíveis e maneirismos evidentes, a partir dos relatos ds testemunhas. (Para este teste de Obter Informação, não há uso de dinheiro.)

O Investigador pode melhorar ainda mais esse perfil com um teste de Investigar (CD 15) na cena do crime, ou investigando outra evidência ligada ao suspeito. Em caso de sucesso, ele combina os registros de testemunhas oculares com evidências forenses para desenvolver um perfil do modus operandi do suspeito. Isto fornece um bônus de circunstância de +2 em qualquer teste de perícia feito para descobrir qualquer evidência adicional, ou para de alguma maneira localizar e capturar o suspeito.

Bônus de Defesa

No 1º nível, e a cada dois níveis seguintes, o Investigador recebe um bônus de +1 em sua Defesa.

Este bônus é chamado Bônus de Classe. Ele se aplica em todas as situações, mesmo quando o personagem está surpreso ou perderia normalmente seus bônus de Destreza por alguma outra razão.



o Investigador

Nível na Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Características da Classe
1º	+0	+0	+2	+0	Traçar o Perfil, Bônus de Defesa +1, Reputação +1
2º	+1	+0	+3	+0	Contatos (nível baixo)
3º	+2	+1	+3	+1	Talento Adicional, Bônus de Defesa +2
4º	+3	+1	+4	+1	Força Não Letal, Reputação +2
5º	+3	+1	+4	+1	Contatos (nível médio), Bônus de Defesa +3
6º	+4	+2	+5	+2	Talento Adicional
7º	+5	+2	+5	+2	Discernir Mentiras, Bônus de Defesa +4, Reputação +3
8º	+6	+2	+6	+2	Contatos (nível alto)
9º	+6	+3	+6	+3	Talento Adicional, Bônus de Defesa +5
10º	+7	+3	+7	+3	Sexto Sentido, Reputação +4

Contatos

Um Investigador de 2º nível ou mais cultiva numerosos associados e informantes. Toda vez que o Investigador ganhar um contato, o Mestre deve criar um PdM para representá-lo. O jogador pode sugerir o tipo de contato que seu personagem deseja ganhar, mas ele será um a pessoa comum, não um personagem heróico.

Um contato não acompanhará um Investigador em missões ou arriscará sua vida. Ele pode, entretanto, prover informação ou prestar um serviço qualquer (como fazer um teste de perícia específico em favor do Investigador).

No 2º nível, o Investigador ganha um contato de nível baixo; no 5º nível, um de nível médio; e no 8º nível, um de nível alto.

O Investigador não pode chamar o mesmo contato mais que uma vez por semana — e, quando ele chama o contato, uma compensação pode ser requerida por sua assistência. De modo geral, um profissional associado do Investigador não vai pedir compensação financeira, mas sim um favor. No entanto, contatos no submundo ou conexões das ruas normalmente pedem compensação financeira, e especialistas no uso de perícias normalmente querem ser pagos por seus serviços.

Para contatos no submundo ou nas ruas, este gasto representa um teste de Renda com CD 10 para um contato de nível baixo, CD 15 para um contato de nível médio, ou CD 20 para um contato de nível alto. Para especialistas em perícia, a CD é 10 + as graduações que o especialista possuir na perícia apropriada.

Talentos Adicionais

No 3º, 6º e 9º níveis, o Investigador recebe um talento adicional. O talento adicional deve ser escolhido da seguinte lista e o Investigador precisa atender todos os pré-requisitos do talento para escolhê-lo: Artes Marciais Defensivas, Atento, Briga, Culto, Esquiva, Nocaute, Tiro Certoiro, Tiro Duplo, Usar Arma de Fogo Avançada, Usar Armadura (leve), Usar Armadura (média).

Força Não Letal

No 4º nível, um Investigador se torna proficiente no uso de força não letal para subjugar um oponente. A partir deste nível, ele pode infligir dano não letal com uma arma que normalmente causa dano letal (se ele quiser optar por isso) sem receber a penalidade normal de -4 na jogada de ataque.

Discernir Mentiras

No 7º nível, um Investigador desenvolve a habilidade de aferir quando uma pessoa está dizendo a verdade através da leitura das expressões faciais e interpretando a linguagem do corpo. Para isso o Investigador precisa ser capaz de ver e ouvir (mas não necessariamente entender) o indivíduo sob escrutínio.

Com um teste bem-sucedido de Sentir Motivação resistido pelo teste de Blear do alvo, ou contra CD 10 (o que for maior), o Investigador pode dizer quando o alvo está deliberadamente e conscientemente dizendo uma mentira. Esta habilidade não revela a verdade, não descobre imprecisões não intencionais, nem revela necessariamente omissões de informação — apenas diz que o suspeito está mentindo.

Sexto Sentido

No 10º nível, um Investigador se torna tão afinado em resolver mistérios, que ele quase sempre acha um meio de unir todas as evidências e raramente perde uma pista. Sempre que o Investigador gastar 1

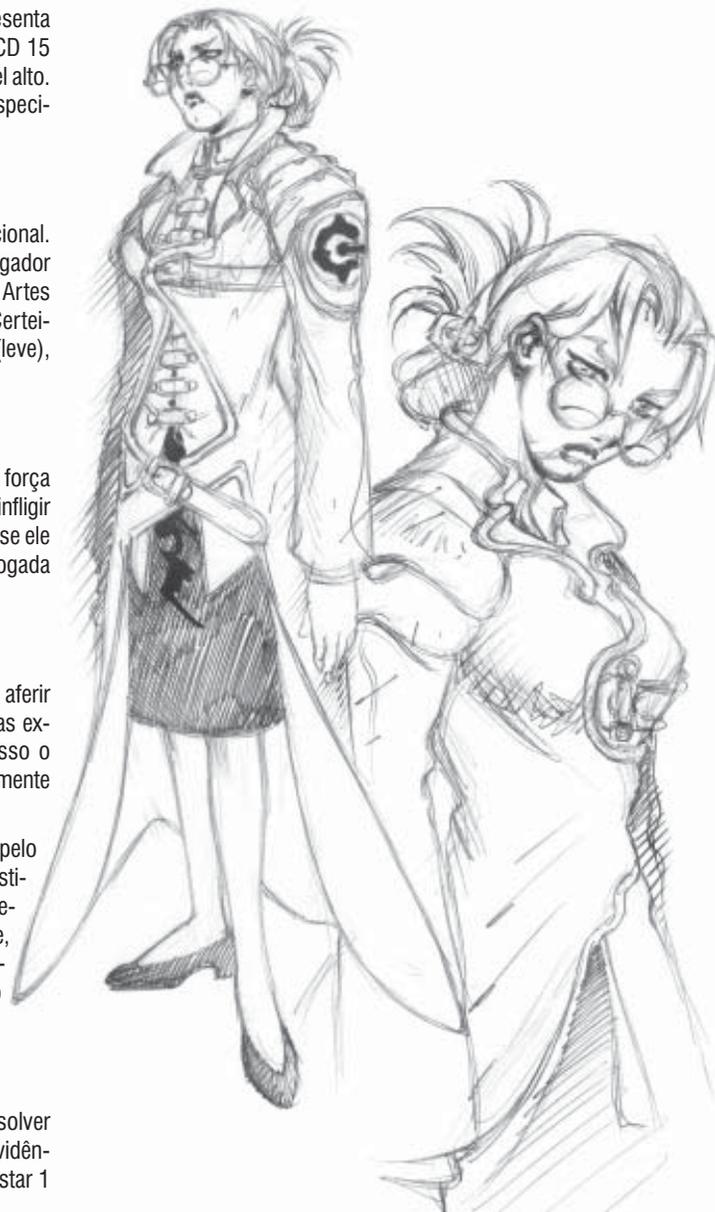
Ponto de Ação para aumentar o resultado de um teste de certas perícias, o Investigador soma + 1d6 ao resultado.

As perícias às quais o sexto sentido se aplica são: Investigar, Observar, Obter Informação, Ouvir, Pesquisa e Procurar.

Cientista!!!

O Cientista aventureiro não é apenas um profissional de jaleco e cabeça cheia de fórmulas! São aqueles que dominaram o conhecimento científico a ponto de transformar qualquer objeto mundano na solução salvadora de uma situação desesperada, ou então em uma arma mortífera...

O Cientista é o gênio da ciência, capaz de usar seus conhecimentos e capacidades das maneiras mais imprevisíveis. Ele é, ao mesmo tempo, a renomada autoridade em seu campo de conhecimento e também o inventivo companheiro que, com um improviso pode salvar sua vida... ou toda a Humanidade! Ele pode ser tanto o famoso especialista mundialmente conhecido, quanto o gênio anônimo que trabalha em algum projeto secreto governamental. Mas o que diabos ele pretende fazer com uma casca de banana e um alfinete?!



Parte 6 • Classes de Prestígio!!!

O Cientista

Nível na Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Características da Classe
1º	+0	+0	+0	+2	Defesa Inteligente
2º	+1	+0	+0	+3	Improvisação Científica, Bônus de Defesa +1
3º	+1	+1	+1	+3	Talento Adicional, Reputação +1
4º	+2	+1	+1	+4	Domínio de Perícias
5º	+2	+1	+1	+4	Avanço Menor, Bônus de Defesa +2
6º	+3	+2	+2	+5	Talento Adicional, Reputação +2
7º	+3	+2	+2	+5	Sobrevivência Inteligente
8º	+4	+2	+2	+6	Arma Inteligente, Bônus de Defesa +3
9º	+4	+3	+3	+6	Talento Adicional, Reputação +3
10º	+5	+3	+3	+7	Avanço Maior

O Perito é aquele que pode se tornar um Cientista mais rapidamente, mas o Lutador e o Sobrevivente também podem satisfazer os requisitos em níveis avançados.

Dado de Vida: 1d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um Cientista, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Perícias: Conhecimento (Ciências Físicas) 6 graduações e Ofícios (eletrônica) 6 graduações; ou Conhecimento (Ciências Naturais) 6 graduações e Ofícios (química) 6 graduações; ou Conhecimento (Tecnologia) 6 graduações e Pesquisa 6 graduações.

Talentos: Especialização Aprimorada em Perícia.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Cientista (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Condução (Des), Conhecimento (Ciências Comportamentais, Ciências Físicas, Ciências Naturais ou Tecnologia) (Int), Decifrar Escrita (Int), Demolição (Int), Falar Idiomas (Nenhuma), Investigar (Int), Ler e Escrever Idiomas (Nenhuma), Navegação (Int), Ofícios (eletrônica, estruturas, farmacêutica, mecânica e química) (Int), Operar Mecanismo (Int), Pesquisa (Int), Pilotar (Des), Procurar (Int), Profissão (Sab), Reparos (Int), Usar Computador (Int).

Pontos de Perícia a cada nível: 7 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem ao Cientista.

Defesa Inteligente

Um Cientista aplica seu modificador de Inteligência e o seu modificador de Destreza à sua Defesa. Qualquer situação que impeça o Cientista de usar o seu modificador de Destreza na Defesa, também impedirá o uso do modificador de Inteligência.

Bônus de Defesa

No 2º nível, e a cada três níveis seguintes, o Cientista recebe um

bônus de +1 em sua Defesa.

Este bônus é chamado Bônus de Classe. Ele se aplica em todas as situações, mesmo quando o personagem está surpreso ou perderia normalmente seus bônus de Destreza por alguma outra razão.

Improvisação Científica

No 2º nível, o Cientista ganha a habilidade de improvisar soluções usando objetos comuns e conhecimento científico. Esta habilidade leva o Cientista a construir aparelhos e ferramentas rapidamente e facilmente em situações dramáticas, mas eles têm duração limitada.

Gastando 1 Ponto de Ação e combinando objetos comuns com um teste de Ofícios correspondente à função desejada, o Cientista pode construir uma ferramenta ou dispositivo para lidar com qualquer situação. A CD para o teste de Ofícios é igual a 5 + a CD estabelecida para o objeto que mais aproximadamente combina com a função desejada.

Somente objetos que podem ser usados mais de uma vez podem ser improvisados.

Dispositivos eletrônicos, ferramentas especiais, armas, dispositivos mecânicos e outros mais podem ser construídos com a improvisação científica. Leva uma ação de rodada completa para fazer um objeto com a improvisação científica. O objeto, quando colocado em uso, dura um número de rodadas igual ao nível do Cientista na classe, ou até o fim do encontro em andamento, antes dele se desmontar. O objeto não pode ser reparado.

Talentos Adicionais

No 3º, 6º e 9º níveis, o Cientista recebe um talento adicional. O talento adicional deve ser escolhido da seguinte lista e o Infiltrador precisa atender todos os pré-requisitos do talento para escolhê-lo.

Atento, Cauteloso, Construtor, Culto, Especialização em Combate, Especialização Aprimorada em Perícia, Especialização Avançada em Perícia, Estudioso, Mestre em Perícia, Perito em Eletrônica, Renome, Tiro Certo Usar Arma Arcaica, Usar Armas de Fogo Pessoais.

Domínio de Perícias

No 4º nível, um Cientista seleciona um número de perícias da sua

ocupação igual a 3 + seu modificador de Inteligência. Quando faz um teste usando uma destas perícias, o Infiltrador pode escolher 10 mesmo quando stress e distrações normalmente o impedir de fazer isso.

Avanço Menor

Ao alcançar o 5º nível, o Cientista recebe o crédito por um avanço científico menor que o faz ganhar reconhecimento entre os seus iguais. O Cientista escolhe uma das seguintes perícias de Conhecimento: Ciências Comportamentais, Ciências Físicas, Ciências Naturais ou Tecnologia. Quando está lidando com indivíduos que possuam ao menos 1 graduação na mesma perícia de Conhecimento, o Cientista ganha +2 de bônus em testes de Reputação.

Este Avanço Menor também proporciona ao Cientista um bônus de +3 em sua Renda.

Sobrevivência Inteligente

Um Cientista de 7º nível ou mais pode, como uma ação livre, gastar 1 Ponto de Ação para reduzir o dano recebido por um único ataque ou efeito em 5 pontos.

Arma Inteligente

No 8º nível, o Cientista seleciona uma arma em que seja proficiente e que possa ser usada com uma só mão. Com esta arma selecionada, o Cientista pode usar seu modificador de Inteligência ao invés do



modificador de Força ou Destreza em suas jogadas de ataque.

Avanço Maior

No 10º nível, o Cientista ganha um bônus de +2 em testes de Reputação quando está lidando com qualquer pessoa que tenha ao menos 1 graduação em qualquer uma das seguintes perícias de Conhecimento: Ciências Comportamentais, Ciências Físicas, Ciências Naturais ou Tecnologia. Este bônus é cumulativo com o bônus concedido pela habilidade Avanço Menor.

Este Avanço Menor também proporciona ao Cientista um bônus de +3 em sua Renda, cumulativo com o Avanço Menor.

Hacker!!!

Estes aventureiros são os "cowboys" do mundo virtual. Capazes de entrar em qualquer sistema ou computador alheio para acessar suas informações, ou mesmo para controlá-lo...

O Hacker é um especialista em computadores e informática, e através desse conhecimento ele é capaz de conseguir informações, adulterar dados ou mesmos sabotar todo um sistema. Não há computador suficientemente seguro contra um verdadeiro hacker. No final das contas, a única e melhor defesa contra um hacker é... outro hacker!

Um hacker pode ser tanto o brilhante jovem "nerd" procurado pelas autoridades federais, quanto uma ex-lenda da net que agora emprega suas habilidades para alguma poderosa corporação. Mas como pode alguém conseguir detê-lo?

O Perito é aquele que pode se tornar um Hacker mais rapidamente, mas o Lutador e o Sobrevivente também podem satisfazer os requisitos em níveis avançados.

Dado de Vida: 1d6.

O Hacker

Nível na Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Características da Classe
1º	+0	+0	+0	+2	Especialista em Computadores +2
2º	+1	+0	+0	+3	Pesquisa Digital, Bônus de Defesa +1
3º	+1	+1	+1	+3	Talento Adicional, Reputação +1
4º	+2	+1	+1	+4	Domínio de Computador
5º	+2	+1	+1	+4	"Samurai", Bônus de Defesa +2
6º	+3	+2	+2	+5	Talento Adicional, Reputação +2
7º	+3	+2	+2	+5	Especialista em Computadores +4
8º	+4	+2	+2	+6	"Ninja", Bônus de Defesa +3
9º	+4	+3	+3	+6	Talento Adicional, Reputação +3
10º	+5	+3	+3	+7	"Mago"

Parte 6 • Classes de Prestígio!!!

Pré-Requisitos

Para se tornar um Hacker, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Perícias: Usar Computador 6 graduações, Pesquisa 6 graduações.

Talentos: Especialização Aprimorada em Perícia (Usar Computador), Perito em Eletrônica.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Hacker (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (Atualidades, Cultura Popular ou Tecnologia) (Int), Decifrar Escrita (Int), Falar Idiomas (Nenhuma), Investigar (Int), Ler e Escrever Idiomas (Nenhuma), Ofícios (eletrônica) (Int), Operar Mecanismo (Int), Pesquisa (Int), Procurar (Int), Profissão (Sab), Reparos (Int), Usar Computador (Int).

Pontos de Perícia a cada nível: 7 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem ao Hacker.

Especialista em Computadores

Um Hacker recebe um bônus de competência de +2 em Usar Computadores. No 7º nível, este bônus aumenta para +4.

Bônus de Defesa

No 2º nível, e a cada três níveis seguintes, o Hacker recebe um bônus de +1 em sua Defesa.

Este bônus é chamado Bônus de Classe. Ele se aplica em todas as situações, mesmo quando o personagem está surpreso ou perderia normalmente seus bônus de Destreza por alguma outra razão.

Pesquisa Digital

Ao realizar um teste bem-sucedido de Pesquisa usando um computador, o Hacker gasta metade do tempo que normalmente levaria para pesquisar o assunto.

Talentos Adicionais

No 3º, 6º e 9º níveis, o Hacker recebe um talento adicional. O talento adicional deve ser escolhido da seguinte lista e o Hacker precisa atender todos os pré-requisitos do talento para escolhê-lo: Cauteloso, Culto, Discreto, Especialização em Combate, Especialização em Perícia, Especialização Aprimorada em Perícia, Especialização Avançada em Perícia, Estudioso, Focado, Mestre em Perícia, Renome.

Domínio de Computador

Quando fazendo um teste de Usar Computador, um Hacker de 4º nível ou mais pode escolher 10 mesmo quando stress e distrações normalmente o impediriam de fazer isso.

“Samurai”

Quando é necessário fazer um teste de Usar Computador para quebrar ou defender a segurança de um computador ou sistema, um Hacker de 5º nível ou mais soma a esse teste um bônus igual ao seu nível na classe.

“Ninja”

A partir do 8º nível, sempre que um Hacker cria um programa para executar uma tarefa específica, o programa concede um bônus de circunstância de +3 para essa tarefa.

“Mago”

No 10º nível, sempre que um Hacker usa 1 Ponto de Ação para aumentar o resultado de um teste de Usar Computador ou Pesquisa usando um computador, ele acrescenta +1d6 ao resultado.

Celebridade!!!

Nem todos os aventureiros usam força bruta, agilidade ou astúcia para vencer. Alguns usam a força de sua personalidade, seu charme e talento. Ele chegam ao coração das pessoas para impressionar aliados e intimidar inimigos.

Celebridades são heróis que escolheram o caminho da fama, dos holofotes. Eles buscam ser tornar populares em todo país e, quem sabe, no mundo todo — pois assim podem conseguir os meios para realizar

A Celebridade

Nível na Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Características da Classe
1º	+0	+0	+0	+2	Acesso Ilimitado, Reputação +2
2º	+1	+0	+0	+3	Perícia de Classe Bônus, Bônus de Defesa +1
3º	+1	+1	+1	+3	Talento Adicional
4º	+2	+1	+1	+4	Realeza, Reputação +3
5º	+2	+1	+1	+4	Sorriso Encantador, Bônus de Defesa +2
6º	+3	+2	+2	+5	Talento Adicional
7º	+3	+2	+2	+5	Perícia de Classe Bônus, Reputação +4
8º	+4	+2	+2	+6	Realeza, Bônus de Defesa +3
9º	+4	+3	+3	+6	Talento Adicional
10º	+5	+3	+3	+7	Atuação Incitante, Reputação +5

suas verdadeiras missões.

Uma Celebridade usa a fama e a força de sua presença para atingir seus objetivos. Enquanto muitos aventureiros agem secretamente, buscam a discrição, a Celebridade segue o caminho oposto — usando a notoriedade como sua principal arma. Tanto pode ser um sedutor playboy multimilionário que busca o perigo e uma vida de aventura, quanto uma super top model que tem uma vida dupla secreta. Quem poderá resistir a esse sorriso encantador?

O Perito é aquele que pode se tornar uma Celebridade mais rapidamente, mas o Lutador e o Sobrevivente também podem satisfazer os requisitos em níveis avançados.

Dado de Vida: 1d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar uma Celebridade, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Perícias: Atuação 6 graduações, Diplomacia 6 graduações.

Talentos: Renome, Especialização Aprimorada em Perícia (Atuação ou Diplomacia)

Perícias de Classe

As perícias de classe de uma Celebridade (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Atuação (Artes Cênicas, Dança, Teclados, Instrumentos de Percussão, Canto, Comediante, Instrumentos de Corda ou Instrumentos de Sopro) (Car), Blear (Car), Conhecimento (Artes, Atualidades, Ciências Comportamentais, Civil, Cultura Popular ou Negócios) (Int), Diplomacia (Car), Falar Idiomas (Nenhum), Ler/Escriver Idiomas (Nenhum), Ofícios (Artes Visuais ou Literatura) (Int), Profissão (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 5 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem à Celebridade.

Acesso Ilimitado

Quando outras pessoas normalmente precisam fazer um teste de Diplomacia ou Blear para passar uma conversa, ou fazer uma malandragem, para entrar em uma festa particular ou um evento somente

para convidados, a Celebridade soma a esse teste um bônus igual ao seu nível na classe.

Quando uma Celebridade compra um ingresso para um show, ou uma passagem de avião, navio, etc... ela pode fazer um teste de Diplomacia para ter uma melhoria de comodidade. As CDs são estas:

- De entrada padrão em um evento esportivo para acesso ao campo: CD 10.
- De quarto de hotel para suíte: CD 15.
- De entrada comum de concerto ou teatro para acesso aos bastidores: CD 20.
- De classe econômica para primeira classe: CD 25.

Bônus de Defesa

No 2º nível, e a cada três níveis seguintes, a Celebridade recebe um bônus de +1 em sua Defesa.

Este bônus é chamado Bônus de Classe. Ele se aplica em todas as situações, mesmo quando o personagem está surpreso ou perderia normalmente seus bônus de Destreza por alguma outra razão.

Perícia de Classe Bônus

No 2º nível e novamente no 7º nível, a Celebridade pode escolher qualquer perícia como uma nova perícia de classe. Uma vez designada, a perícia é considerada uma perícia de classe toda vez que o personagem adicionar um novo nível de Celebridade.

Talentos Adicionais

No 3º, 6º e 9º níveis, a Celebridade recebe um talento adicional. O talento adicional deve ser escolhido da seguinte lista e a Celebridade precisa atender todos os pré-requisitos do talento para escolhê-lo: Afinidade com Animais, Artes Marciais Defensivas, Confiante, Confiável, Criativo, Culto, Dissimulado, Especialização em Combate, Prontidão.

Realeza

No 4º nível e no 8º nível, as atividades públicas da Celebridade geram rendimento extra. Esse rendimento proporciona um aumento de +4 no bônus de Renda.

Sorriso Encantador

No 5º nível, a Celebridade desenvolve tal força de magnetismo pessoal que pode convencer um único alvo a respeitá-la como um



Parte 6 • Classes de Prestígio!!!



amigo confiável (se o alvo estiver no momento sendo ameaçado ou atacado pela Celebridade ou seus aliados, esta habilidade não funciona).

O alvo faz um teste de resistência de Vontade para evitar ser persuadido pelas palavras e ações da Celebridade. A CD é 10 + nível de Celebridade + modificador de Carisma da Celebridade.

Esta habilidade não permite que a Celebridade controle o alvo, apenas permite que o alvo perceba suas palavras e ações da maneira mais favorável. A Celebridade pode tentar dar ordens ao alvo, mas precisa vencer um teste resistido de Carisma para convencê-lo a fazer qualquer coisa que normalmente não faria. O alvo nunca obedecerá a ordens suicidas ou obviamente prejudiciais, e qualquer ação feita pela Celebridade ou por seus aliados que ameace o alvo quebrará o ânimo e irá clarear a mente do alvo. Caso contrário, o alvo continuará encantado por 1 minuto por nível de Celebridade.

Após a duração acabar, o Mestre determina a reação e atitude do alvo baseado naquilo que a Celebridade o compeliu a fazer.

Atuação Incitante

No 10º nível, a força de magnetismo pessoal da Celebridade aumenta ao ponto de poder incitar uma única emoção de sua escolha — desespero, esperança ou fúria — em um alvo.

Para usar essa habilidade, a Celebridade deve gastar 1 Ponto de Ação. A emoção que ela incita afeta um alvo (um PdM) a até 4,5 metros da Celebridade (ou até 4,5 metros de uma TV, rádio ou telefone que transmita a atuação da Celebridade). A atuação requer uma ação de rodada completa e afeta o alvo por 1d4+1 rodadas. O alvo faz um teste de resistência de Vontade. A CD é 10 + o nível de Celebridade + o modificador de Carisma da Celebridade. Se o alvo for bem-sucedido no teste de resistência, ele fica imune à incitação da atuação. Se o alvo falhar, ele reage à emoção como descrito a seguir:

Desespero: o alvo sofre uma penalidade moral de -2 em todos os testes de resistência, jogadas de ataque, testes de habilidade, testes de perícia e jogadas de dano de armas.

Esperança: o alvo recebe um bônus moral de +2 em todos os testes de resistência, jogadas de ataque, testes de habilidade, testes de perícia e jogadas de dano de armas.

Fúria: o alvo recebe um bônus moral de +2 em Força e Constituição, +1 em testes de resistência de Vontade, e uma penalidade de -1 em sua Defesa. Em uma situação dramática, o alvo é incitado a lutar, independente do perigo.

Piloto!!!

Esta é uma era motorizada. Alguns heróis não apenas se especializam em dirigir ou pilotar um veículo, mas fazem desse veículo sua maior arma contra os caras maus!

O Piloto é o mestre dos veículos, aquele que se tornou uno com sua máquina. No comando de um veículo ele é capaz de proezas inimagináveis, e a paixão pelo arrojado e a velocidade corre em suas veias. Ele ao mesmo tempo pode ser capaz de ludibriar qualquer perseguidor, quanto fazer um ataque mortal com o seu veículo — e normalmente ele combina essas duas possibilidades.

Seja o implacável piloto do helicóptero da polícia, o famoso motorista de assalto a bancos, o dublê de cinema capaz de sobreviver a qualquer acidente, ou mesmo o “piloto topgun” da Força Aérea. Siga aquele carro!

O Perito é aquele que pode se tornar um Piloto mais rapidamente, mas o Lutador e o Sobrevivente também podem satisfazer os requisitos em níveis avançados. **Atenção:** caso sua campanha não envolva perseguições de veículos e outras situações em que o Piloto possa empregar suas habilidades, não recomendamos que esta classe de prestígio seja usada por personagens jogadores.

Dado de Vida: 1d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um Piloto, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Perícias: Condução ou Pilotar 8 graduações.

Talentos: Especialista em Veículos, Especialização Aprimorada em Perícia (Condução ou Pilotar).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Piloto (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Blefar (Car), Concentração (Con), Condução (Des), Conhecimento (Atualidades, Ciências Físicas, Cultura Popular, História, Tática ou Tecnologia), Esconder-se (Des), Falar Idiomas (Nenhum), Intimidar (Car), Ler/Escriver Idiomas (Nenhum), Navegação (Int), Nataçao (For), Observar (Sab), Pilotar (Des), Profissão (Sab), Reparos (Int), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab), Usar Computador (Int).

Pontos de Perícia a cada nível: 7 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem ao Piloto.

Exímio

Um Piloto recebe um bônus de competência de +2 em Condução ou Pilotar. No 7º nível, esse bônus aumenta para +4.

Bônus de Defesa

No 1º nível, e a cada dois níveis seguintes, o Piloto recebe um bônus de +1 em sua Defesa.

Este bônus é chamado Bônus de Classe. Ele se aplica em todas as situações, mesmo quando o personagem está surpreso ou perderia normalmente seus bônus de Destreza por alguma outra razão.

Reflexo Condicionado

A partir do 2º nível, o Piloto recebe um bônus de circunstância de +2 em todos os testes de Reflexos quando está dirigindo ou pilotando um veículo.

Talentos Adicionais

No 3º, 6º e 9º níveis, o Piloto recebe um talento adicional. O talento adicional deve ser escolhido da seguinte lista, e o Piloto precisa atender todos os pré-requisitos do talento para escolhê-lo: Ataque em Veículo, Especialização em Perícia, Especialização Aprimorada em Perícia, Especialização Avançada em Perícia, Esquivar com Veículo, Guia, Iniciativa Aprimorada, Mestre em Perícia, Pilotar Aeronave, Pilotar Veículo de Superfície, Reflexos Rápidos.

Domínio de Veículo

Quando faz um teste de Condução ou Pilotar, um Piloto de 4º nível ou mais pode escolher 10 mesmo quando strees e outras distrações normalmente o impediriam de fazer isso.

Despistar

A partir do 5º nível, sempre que estiver tentado fugir ou se esconder de outro veículo que o estiver perseguindo, um Piloto recebe um bônus de circunstância de +2 em Esconder-se e Blefar, mas apenas em relação ao veículo que ele estiver conduzindo ou pilotando.

Ligação Relâmpago

No 8º nível, o Piloto consegue ligar o seu veículo de maneira assombrosamente rápida. Usando 1 Ponto de Ação, o Piloto reduz em uma categoria de movimento o tempo para ligar um veículo. Por exemplo, se for preciso usar uma ação de movimento para ligar determinado veículo, o Piloto gasta apenas uma ação livre para fazê-lo; se com outro veículo for preciso uma ação de rodada completa, o Piloto gasta então apenas uma ação de ataque; e assim por diante.

Ás

No 10º nível, sempre que um Piloto usa 1 Ponto de Ação para aumentar o resultado de um teste de Condução ou Pilotar, ele acrescenta +1d6 ao resultado.



O Piloto

Nível na Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Características da Classe
1º	+0	+0	+2	+0	Exímio +2, Bônus de Defesa +1
2º	+1	+0	+3	+0	Reflexo Condicionado +2
3º	+2	+1	+3	+1	Talento Adicional, Bônus de Defesa +2, Reputação +1
4º	+3	+1	+4	+1	Domínio de Veículo
5º	+3	+1	+4	+1	Despistar, Bônus de Defesa +3
6º	+4	+2	+5	+2	Talento Adicional, Reputação +2
7º	+5	+2	+5	+2	Exímio +4, Bônus de Defesa +4
8º	+6	+2	+6	+2	Ligação Relâmpago
9º	+6	+3	+6	+3	Talento Adicional, Bônus de Defesa +5, Reputação +3
10º	+7	+3	+7	+3	Ás

Parte 7

Equipamento!!!

Qual a maior diferença entre um grupo de aventureiros medieval, com espadas e armaduras metálicas, e um grupo de aventureiros moderno? Temos armas de fogo! Temos armaduras de cerâmica! Temos computadores! Telefones celulares! Granadas! Explosivos plásticos!

Mesmo o mais fraco soldado raso ainda pode fazer muito estrago com uma metralhadora quando enfrenta um herói de alto nível desarmado ou mal equipado. No mundo moderno, dominar a tecnologia é tão vital quanto seria dominar a magia em um mundo de fantasia — um grupo de aventureiros atuais não chegará muito longe confiando apenas em seus punhos.

Itens Restritos

Alguns itens exigem licenças para serem possuídos ou operados, ou seu uso é restrito a certas instituições ou indivíduos. Em tais casos, um personagem deve obter uma licença ou pagar uma taxa para possuir legalmente o item. Em suas despesas, uma licença ou taxa consta como um item separado — é uma despesa extra que você tem, além do próprio custo do item. A licença ou taxa deve ser paga ANTES da compra do próprio item.

Os quatro níveis de restrição são mostrados a seguir.

Licença: o dono deve obter uma licença para possuir ou usar o item legalmente. Em geral, a licença não é cara e para consegui-la são necessárias umas poucas exigências legais. Instrumentos médicos e a maioria das armas de fogo estão nesta categoria.

Restrito: apenas indivíduos ou organizações qualificadas têm permissão para usar ou possuir o item. Porém, os verdadeiros obstáculos são tempo e dinheiro; qualquer um com paciência e recursos pode eventualmente conseguir permissão para possuir esse objeto. Armas pesadas e/ou militares estão nesta categoria.

Militar: o item é vendido primariamente para organizações militares e policiais legítimas. Esse nível de restrição é, na prática, igual ao Restrito, exceto que os fabricantes e vendedores geralmente estão sob estrita vigilância governamental, o que dificulta a venda para particulares. Armas pesadas, veículos militares e explosivos estão nesta categoria.

Illegal: a posse e comércio do item são ilegais, a não ser em circunstâncias altamente específicas, controladas e regulamentadas. Venenos estão nesta categoria.

Mercado Negro

Às vezes um aventureiro precisa de um item rapidamente, sem passar pela burocracia de conseguir uma licença — salvar o dia não pode esperar! Nestes casos, o mercado negro é a solução. Um teste de Conhecimento (Manha) é necessário para encontrar um agente do mercado negro. A CD depende do lugar em questão: 10 para encontrar um desses agentes em uma cidade grande; 20 ou 25 (ou mais) em cidades pequenas ou áreas rurais.

Itens comprados no mercado negro são mais caros que aqueles



comprados legalmente (veja a seguir). Mesmo sem burocracia, também pode levar algum tempo. O processo pode ser acelerado, mas custa mais caro ainda (soma-se +1 ao multiplicador de preço).

- Licença: 2 dias, preço normal x1.
- Restrito: 3 dias, preço normal x2.
- Militar: 4 dias, preço normal x3.
- Ilegal: 5 dias, preço normal x4.

Itens de Alta Qualidade

Armas, armaduras e alguns outros tipos de equipamento podem ser construídos como itens de alta qualidade. Sua qualidade superior garante ao usuário bônus nas jogadas de ataque, Defesa ou alguma outra característica que pode ser melhorada quando o item é utilizado.

Um item de alta qualidade que dá um bônus de +1 (por exemplo, uma pistola Beretta 92F que ofereça +1 nas jogadas de ataque; não no dano) pode ser comprado no mercado aberto, como uma versão personalizada de um item comum. Custa duas vezes mais (ou seja, uma Beretta 92F customizada +1 custaria \$ 1.200,00 em vez de \$ 600,00).

Alguns raros itens são de alta qualidade mesmo sem personalização — a versão comercial do item já fornece um bônus de +1. Nesses casos, o preço não é dobrado (tais itens já custam mais caro que seus similares “comuns”).

Itens de alta qualidade com bônus de +2 ou +3 geralmente não estão à venda. Se um item de alta qualidade +2 for encontrado à venda (um fato raro), ele custará o triplo do preço normal. Um item +3 é ainda mais raro e custará quatro vezes mais.

Vivendo no Luxo: os preços fornecidos mais adiante são para itens de qualidade mediana. É possível comprar itens similares, mas em versões luxuosas, o que aumenta seu preço em 50% (o preço normal multiplicado por 1,5). Embora esses itens sejam mais caros, não oferecem nenhuma habilidade especial ou benefício em termos de jogo (não são considerados de alta qualidade): suas únicas possíveis vantagens são o valor de revenda e o status que oferecem.

Armas e Itens Escondidos

Assume-se que, ao tentar esconder uma arma ou outro objeto, um personagem está usando roupas apropriadas para tal. Sacar uma arma escondida é mais difícil que sacar uma arma em um coldre apropriado, e normalmente consome uma ação de ataque. Manter a arma em uma posição fácil de sacar torna a tentativa de escondê-la mais difícil.

Testes de Prestidigitação: esconder uma arma ou outro objeto exige um teste de Prestidigitação. Um personagem escondendo um item antes de aparecer em público pode escolher 10 normalmente, a menos que esteja fazendo o teste com pressa, tentando esconder o item quando outros estão olhando, ou sob outras restrições. Nesse caso, Prestidigitação pode ser usada sem treinamento, mas o personagem deve escolher 10.

Tamanho do Item: o tamanho do item a ser escondido afeta o resultado do teste, como visto a seguir. O tipo de coldre e roupa usada, assim como qualquer tentativa de tornar a arma mais fácil de ser sacada, também podem afetar o teste.

- Item Minúsculo: +12
- Item Mínimo: +8
- Item Miúdo: +4
- Item Pequeno: +0
- Item Médio: -4

- Item Grande: -8
- Itens Enormes ou maiores: não podem ser escondidos.
- Roupa apertada ou pequena: -4
- Roupa especialmente folgada ou larga: +2
- Roupa modificada para esconder objetos: +2
- Arma mantida em um coldre escondido: +4
- A arma pode ser sacada normalmente: -2
- A arma pode ser sacada como uma ação livre com o talento Saque Rápido: -4

Encontrando Itens Escondidos: perceber uma arma ou outro objeto escondido exige um teste de Observar. A CD varia: se o alvo fez uma jogada ao esconder o item (e não escolheu 10), a CD do teste de Observar para perceber o item é igual ao resultado do teste do alvo (em outras palavras, é um teste resistido).

Se o alvo escolheu 10 no teste de Prestidigitação, use esta fórmula: CD de Observar = modificador de Prestidigitação do alvo (incluindo modificadores anteriores para esconder itens) + 10.

Um observador tentando encontrar um objeto escondido sofre uma penalidade de -1 para cada 3m de distância entre ele e o alvo, e uma penalidade de -5 se estiver distraído.

Revistar alguém para encontrar armas escondidas também exige um teste semelhante. Porém, a perícia utilizada é Procurar, e o revistador recebe um bônus de circunstância de +4 por estar apalpando o alvo. Alguns aparelhos podem oferecer bônus em certas circunstâncias (um detector de metais pode fornecer um bônus para encontrar objetos de metal, por exemplo).

Encontrando Armadura Escondida: uma armadura ocultável pode ser usada sob roupas normais caso seu usuário deseje passar despercebido. Os modificadores para esconder itens não se aplicam a armaduras ocultáveis. Ao invés disso, notar que alguém está usando uma armadura por baixo da roupa, é necessário um teste de Observar (CD 30).

Capacidade de Carga

A capacidade de carga de um personagem depende diretamente de sua Força, como visto na Tabela de Carga.

Se o peso de tudo que o personagem está vestindo e carregando não soma mais que o valor de carga mínima, ele pode se mover e realizar ações normalmente (embora seu deslocamento ainda possa ser reduzido caso esteja usando armadura).

Se o personagem está carregando e/ou vestindo equipamento suficiente para que o peso seja o mesmo da coluna Carga Média, seu deslocamento é reduzido em 25%. Ele também age como se seu modificador de Destreza não fosse maior que +3, e sofre uma penalidade de carga de -3 em jogadas de ataque e testes envolvendo as seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade e Saltar. Esta penalidade se acumula com qualquer penalidade de armadura.

Se o peso é suficiente para se enquadrar em Carga Pesada, o personagem é ainda mais restringido. Seu deslocamento é reduzido em 50%. Ele também age como se seu modificador de Destreza não fosse maior que +1, e sofre uma penalidade de carga de -6 em jogadas de ataque e testes envolvendo as seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade e Saltar. Esta penalidade se acumula com qualquer penalidade de armadura. Por fim, um personagem com carga pesada só pode correr seu deslocamento x3 ao invés de x4.

O valor mais à direita da coluna Carga Pesada é a Carga Máxima. Quando está carregando mais que sua carga máxima, o personagem

Parte 7 • Equipamento!!!

não pode se mover ou fazer qualquer tipo de ação.

Levantando e Arrastando: um personagem pode levantar sobre sua cabeça um peso equivalente a sua Carga Máxima. Ele também é capaz de levantar do chão o dobro de sua Carga Máxima, mas só poderá se movimentar lentamente. Enquanto estiver sobrecarregado desse modo, perde qualquer bônus de Destreza na Defesa e só pode se deslocar 1,5m por rodada (usando uma ação de rodada completa).

Geralmente, um personagem pode empurrar ou arrastar pelo chão um peso equivalente a cinco vezes sua Carga Máxima. Em condições favoráveis (terreno liso, arrastando um objeto escorregadio...) esse valor pode dobrar, mas em circunstâncias prejudiciais (terreno muito acidentado, empurrando um objeto pegajoso...) o valor pode ser reduzido pela metade.

Tabela de Carga

Força	Carga Leve	Carga Média	Carga Pesada
1	até 1,5kg	2 a 3kg	3,5 a 5kg
2	até 3kg	3,5 a 6,5kg	7 a 10kg
3	até 5kg	5,5 a 10kg	10,5 a 15kg
4	até 6,5kg	7 a 13kg	13,5 a 20kg
5	até 8kg	8,5 a 16,5kg	17 a 25kg
6	até 10kg	10,5 a 20kg	20,5 a 30kg
7	até 11,5kg	12 a 23kg	23,5 a 35kg
8	até 13kg	23,5 a 26,5kg	27 a 40kg
9	até 15kg	15,5 a 30kg	30,5 a 45kg
10	até 16,5kg	17 a 33kg	33,5 a 50kg
11	até 19kg	19,5 a 38kg	38,5 a 57,5kg
12	até 21,5kg	22 a 43kg	43,5 a 65kg
13	até 25kg	25,5 a 50kg	50,5 a 75kg
14	até 29kg	29,5 a 58kg	58,5 a 86,5kg
15	até 33kg	33,5 a 66,5kg	67 a 100kg
16	até 38kg	38,5 a 76,5kg	77 a 115kg
17	até 43kg	43,5 a 86,5kg	87 a 130kg
18	até 50kg	50,5 a 100kg	100,5 a 150kg
19	até 58kg	58,5 a 116,5kg	117 a 175kg
20	até 66,5kg	67 a 133kg	133,5 a 200kg
21	até 76,5kg	77 a 153kg	153,5 a 230kg
22	até 86,5kg	87 a 173kg	173,5 a 260kg
23	até 100kg	100,5 a 200kg	200,5 a 300kg
24	até 116,5kg	117 a 233kg	233,5 a 350kg
25	até 133kg	133,5 a 266,5kg	267 a 400kg
26	até 153kg	153,5 a 306,5kg	307 a 460kg
27	até 173kg	173,5 a 346,5kg	347 a 520kg
28	até 200kg	200,5 a 400kg	400,5 a 600kg
29	até 233kg	233,5 a 466,5kg	467 a 700kg
+10	x4	x4	x4

Criaturas Maiores ou Menores: os valores da Tabela de Capacidade de Carga destinam-se a criaturas médias bípedes. Criaturas maiores podem carregar mais peso de acordo com sua categoria de tamanho: Grande x2, Enorme x4, Imenso x8 e Colossal x16. Criaturas menores carregam menos peso, de acordo com sua categoria de tamanho: Pequeno 3/4, Miúdo 1/2, Mínimo 1/4 e Minúsculo 1/8.

Quadrúpedes, como cavalos, podem carregar cargas mais pesadas. Para esse tipo de criatura, use os seguintes multiplicadores: Minúsculo x1/4, Mínimo x1/2, Miúdo x3/4, Pequeno x1, Médio x1,5, Grande x3, Enorme x6, Imenso x12 e Colossal x24.

Força Tremenda: para os valores de Força não listados, encontre o valor de Força entre 20 e 29 que termine com o mesmo dígito do valor de Força da criatura. Multiplique os valores por quatro quando a Força da criatura estiver na casa dos 30, por 16 se estiver na casa dos 40, 64 se estiver na casa dos 50 e assim por diante.

Equipamento Geral!!!

Muitos objetos mostrados aqui usam pilhas ou baterias. Qualquer aparelho que use pilhas já vem com elas. Como regra geral, ignora-se a duração das pilhas (assume-se que os heróis e antagonistas são espertos o suficiente para trocar as pilhas gastas entre as aventuras, e que as pilhas duram o necessário durante a própria aventura). Mas se for importante determinar a duração das pilhas, o Mestre faz uma jogada de 1d20 cada vez que um item é utilizado. Em um resultado de 1, as pilhas estão gastas

e o item não funciona. Pilhas podem ser trocadas como uma ação de movimento.

Tamanho: a categoria de tamanho de um equipamento serve para determinar quão difícil é escondê-lo, e também indica se ele deve ser usado com uma mão ou duas. Em geral, um personagem só precisa de uma mão para usar qualquer objeto que seja da mesma categoria de tamanho (ou menor) que o próprio personagem.

Peso: esta coluna fornece o peso do item, que serve para determinar a capacidade de carga do personagem.

Preço: o valor que deve ser pago para comprar o item. Este é um valor médio, em Reais, considerando que o item está sendo comprado por meios legais. O Mestre pode modificar o preço de um item de acordo com a circunstância.

Restrição: o tipo de Restrição do objeto, caso haja um. O número entre parênteses é o valor pelo qual deve ser multiplicado o preço do item ao se tentar comprá-lo no mercado negro. A metade desse valor (arredondado para cima) é o tempo (em dias) que se leva para conseguir o item no mercado negro.

Malas

Mala de Viagem de Alumínio: uma caixa metálica reforçada, com suportes de espuma. Travas impedem que abra acidentalmente.

Maleta Executiva: pode carregar até 2,5kg de equipamento. A maleta pode ser trancada, mas a fechadura é simples e com pouca segurança (Operar Mecanismos, CD 20 para abrir, CD 10 para quebrar).

Sacola Comum: normalmente são feitas de tecido, mas podem ser de outros materiais. Uma sacola padrão agüenta 8kg de equipamento, enquanto uma grande comporta até 24kg.

Mochila: é feita de material resistente e à prova d'água. Tem uma ou duas partes centrais, assim como vários bolsos exteriores e tiras para prender tendas, sacos de dormir e outros tipos de equipamento. Pode

carregar até 30kg. Uma mochila fornece ao personagem um bônus de equipamento de +1 na Força para determinar a capacidade de carga.

Roupas

Na maior parte do tempo, a escolha das roupas se baseia no conceito do personagem. Ele já começa o jogo com certa quantidade de peças que combinam com seu estilo de vida, sem custo extra. Porém, em certas ocasiões pode-se precisar de algo fora do comum, e nestes casos o personagem terá que comprar a roupa como um equipamento qualquer.

Roupas têm dois efeitos em termos de jogo: em testes de Disfarce e testes de Prestidigitação. Roupas são parte de um disfarce (veja a descrição da perícia para mais detalhes sobre como uma roupa adequada afeta os testes de Disfarce). Roupas também ajudam a esconder armas, armaduras e pequenos objetos — roupas justas impõem uma penalidade na tentativa, enquanto roupas feitas sob medida para esconder coisas fornecem um bônus.

Conjuntos de Indumentária: contém tudo de que um personagem precisa para se vestir com certo estilo: calças ou saia, camisa, roupas de baixo, sapatos ou botas apropriadas, meias, cintos e suspensórios, quando necessários. Roupas não são incluídas no limite de carga.

Negócios: uma indumentária de negócios geralmente inclui um paletó ou blazer, tendendo a parecer elegante sem ser muito formal.

Casual: roupas casuais costumam variar de calças jeans e camisetas a bermudas e suéters feitos à mão.

Formal: de um simples vestido preto a um conjunto completo de smoking, roupas formais são adequadas para ocasiões "black tie". Criações especiais de estilistas custam mais caro do que aparece na tabela.

Uniforme: do carteiro ao oficial da Força aérea, alguns profissionais precisam usar uniformes em seus empregos — o que torna essa indumentária essencial para um disfarce.

Roupas Pesadas: além de manter o personagem seco e aquecido, jaquetas e sobretudo ajudam a esconder objetos (elas se qualificam como roupas folgadas ou largas; veja Armas e Objetos Escondidos).

Casaco: o estilo e o comprimento de um casaco varia de acordo com a moda e fabricante, mas não é tão grande quanto um sobretudo.

Sobretudo: casaco comprido e pesado, que pode ser usado sobre casacos, paletós e outros tipos de roupas.

Parka: este casaco de inverno fornece um bônus de equipamento de +2 em testes de Fortitude para resistir a efeitos de tempo frio.

Colete de Fotógrafo: este colete de algodão tem vários bolsos aparentes, e também alguns escondidos. Embora não seja uma roupa folgada, ele é considerado como tal quando usado para esconder armas Pequenas ou menores, e também fornece o bônus de "roupa modificada para esconder objetos" para esconder objetos Miúdos ou menores (veja Armas e Objetos Escondidos).

Cinto de Ferramentas: este cinto resistente de couro tem vários bolsos e prendedores para ferramentas, pregos, pincéis e outros instrumentos para construção e reparos, tornando mais fácil manter cerca de 5kg de itens à mão. Porém, os bolsos são abertos, não podem ser fechados, e itens podem cair facilmente se o cinto (ou o personagem usando-o) for virado.

Eletrônicos e Computadores

As regras para operar computadores estão na descrição da perícia Usar Computador. Alguns itens nesta seção possuem um custo mensal, além de seu valor de compra. A menos que o Mestre diga o contrário, esse valor já está incluído no preço do item e o personagem

não precisa ficar pagando o valor mensal à parte.

Câmera Fotográfica

35mm: a melhor escolha para o fotógrafo profissional, esta câmera pode trocar de lentes e tirar fotos de alta qualidade. Uma câmera é necessária para usar a perícia Ofícios (Artes Plásticas) no aspecto fotográfico. O filme usado pela câmera precisa ser revelado.

Digital: uma câmera digital não usa filme; as fotos são transferidas para um computador como arquivos de imagem. Não é necessária revelação do filme.

Descartável: esta é uma câmera de 35mm com filme embutido, que pode ser comprada em máquinas de venda automática, loja de souvenirs e lugares semelhantes. Uma vez que o filme é utilizado, a câmera inteira é entregue para a revelação.

Filme: a película onde as fotografias são guardadas, o filme pode ser encontrado em uma variedade de tamanhos e velocidades. O preço básico é para um rolo de 24 fotos, de alta velocidade (ASA 400).

Revelação de Filme: várias drogarias, papelarias e lojas de fotografia têm serviço de revelação de 1 hora. Em áreas remotas, um filme precisa ser transportado até outra localidade para ser revelado, podendo levar uma semana ou mais. O preço equivale a duas revelações em papel para cada foto do filme, ou uma de cada e duas ampliações.

Telefone Celular

Aparelho de comunicação digital que pode ser encontrado em um modelo simples, ou com fones de ouvido. Usa uma bateria que dura 24 horas antes de precisar ser recarregada. Ele funciona somente na área coberta pela prestadora de serviços telefônicos.

Computador

Seja um modelo de mesa (desktop) ou um notebook, um computador inclui um teclado, um mouse, um monitor, alto falantes, CD Rom, modem (para linha discada) e um processador. Um destes é necessário para testes de Usar Computador e para testes de Pesquisa envolvendo a Internet.

Desktop: desajeitados, mas poderosos, são comuns em casas e escritórios.

Notebook: pequenos, leves e portáteis, têm a maioria das funções disponíveis nos computadores desktop.

Upgrade: um personagem pode fazer um "upgrade" em um computador desktop ou notebook, trocando o processador e/ou outros componentes. Isso dá um bônus de equipamento de +1 em testes de Usar Computador. Um upgrade custa metade do preço total do computador para desktops, ou 75% para notebooks.

Gravador Digital de Áudio

Estes pequenos gravadores (do tamanho de um baralho de cartas) podem gravar até oito horas de áudio, e podem ser conectados a um computador para transferir gravações digitais. Gravadores digitais de áudio não possuem microfones muito sensíveis, apenas pegam sons até 3m de distância.

Modem

Um modem permite conectar um computador à Internet. Para usá-lo, é preciso um computador e uma linha de comunicação apropriada (telefônica fixa ou de celular, no caso de um modem de celular).

Todos os computadores atuais já vêm com modems para linhas de telefonia fixa ("dial up"), que permite conexão com a Internet, mas

Parte 7 • Equipamento!!!

Tabela de Equipamento Geral

Objeto	Tamanho	Peso	Preço	Restrição
Malas				
Mala de Viagem (5kg)	Médio	2,5kg	\$ 100,00	—
Mala de Viagem (20kg)	Grande	5kg	\$ 150,00	—
Mala de Viagem (40kg)	Grande	7,5kg	\$ 200,00	—
Maleta Executiva	Médio	1kg	\$ 60,00	—
Sacola Comum (Padrão)	Médio	—	\$ 1,00	—
Sacola Grande	Grande	—	\$ 3,00	—
Mochila	Médio	1,5kg	\$ 40,00	—
Roupas				
Indumentária de Negócios	Médio	1,5kg	\$ 350,00	—
Indumentária Casual	Médio	1kg	\$ 150,00	—
Indumentária Formal	Médio	1,5kg	\$ 550,00	—
Uniforme	Médio	1kg	\$ 150,00	—
Casaco	Médio	1kg	\$ 150,00	—
Sobretudo	Médio	1,5kg	\$ 200,00	—
Parka	Médio	1,5kg	\$ 150,00	—
Colete de fotógrafo	Médio	0,5kg	\$ 100,00	—
Cinto de ferramentas	Pequeno	1kg	\$ 50,00	—
Eletrônicos e Computadores				
Câmera Fotográfica 35mm	Pequeno	1kg	\$ 500,00	—
Câmera Digital	Miúdo	0,25kg	\$ 350,00	—
Câmera Descartável	Miúdo	0,25kg	\$ 50,00	—
Filme	Mínimo	—	\$ 10,00	—
Revelação de Filme	—	—	\$ 7,00	—
Telefone Celular	Mínimo	—	\$ 35,00	—
Computador Desktop	Grande	5kg	\$ 2.500,00	—
Computador Notebook	Médio	2,5kg	\$ 3.000,00	—
Computador (Upgrade)	—	—	Ver o texto	—
Gravador Digital	Miúdo	0,5kg	\$ 150,00	—
Modem Banda Larga	Miúdo	0,5kg	\$ 150,00	—
Modem Celular	Miúdo	0,5kg	\$ 100,00	—
Telefone Portátil via Satélite	Pequeno	1kg	\$ 180,00	—
Câmera de Vídeo Portátil	Pequeno	1kg	\$ 750,00	—
Impressora	Médio	1,5kg	\$ 150,00	—
Scanner	Médio	1,5kg	\$ 200,00	—
Walkie-talkie Básico	Miúdo	0,5kg	\$ 140,00	—
Walkie-talkie Profissional	Miúdo	0,5kg	\$ 200,00	—

Equipamento de Segurança				
Caixa Preta	Miúdo	0,25kg	\$ 50,00	Illegal (4)
Máscara para Identificador de Chamada	Miúdo	0,5kg	\$ 70,00	—
Interceptador de Celular	Miúdo	0,25kg	\$ 3.000,00	—
Aparelho de Linha	Miúdo	0,5kg	\$ 450,00	Lic (1,5)
Detector de Metais	Pequeno	1kg	\$ 230,00	—
Óculos de Visão Noturna	Pequeno	1,5kg	\$ 300,00	—
Detector de Grampos	Miúdo	0,5kg	\$ 70,00	—
Grampo Telefônico (Linha)	Miúdo	0,25kg	\$ 450,00	Lic (1,5)
Grampo Telefônico (Aparelho)	Miúdo	0,25kg	\$ 50,00	Res (2)
Rastreador de Ligação	Médio	2,5kg	\$ 3.000,00	—
Equipamento Profissional				
Cortador de Trava	Médio	2,5kg	\$ 36,00	—
Estrepes (25)	Pequeno	1kg	\$ 30,00	—
Kit para Abrir Carros	Miúdo	0,5kg	\$ 36,00	Lic (1,5)
Kit de Química	Médio	3kg	\$ 400,00	—
Kit de Demolição	Médio	2,5kg	\$ 450,00	Lic (1,5)
Kit de Disfarce	Médio	2,5kg	\$ 60,00	—
Fita Adesiva	Miúdo	0,5kg	\$ 5,00	—
Kit de Eletrônica Básico	Grande	6kg	\$ 400,00	—
Kit de Eletrônica Luxuoso	Enorme	16,5kg	\$ 2.000,00	—
Kit de Coleta de Evidências Básico	Médio	3kg	\$ 60,00	—
Kit de Coleta de Evidências Luxuoso	Médio	4kg	\$ 500,00	—
Identidade Falsa	Minúsculo	—	Ver texto	Illegal (4)
Kit de Primeiros Socorros	Pequeno	1,5kg	\$ 30,00	—
Kit de Falsificação	Pequeno	1,5kg	\$ 380,00	—
Algemas de Aço	Miúdo	0,5kg	\$ 30,00	—
Tiras plásticas "zip-tie"	Mínimo	0,25kg	\$ 25,00	—
Instrumento, teclado	Grande	6kg	\$ 900,00	—
Instrumento, percussão	Enorme	25kg	\$ 700,00	—
Instrumento, cordas	Grande	3,5kg	\$ 500,00	—
Instrumento, sopro	Mínimo	0,5kg	\$ 850,00	—
Kit de Arrombador	Mínimo	0,5kg	\$ 80,00	Lic (1,5)
Kit de Mecânica Básico	Grande	11kg	\$ 40,00	—
Kit de Mecânica Luxuoso	Enorme	22,5kg	\$ 2.200,00	—
Kit Médico	Médio	2,5kg	\$ 70,00	—

Kit Farmacêutico	Médio	3kg	\$ 500,00	—
Kit de Resgate	Médio	3,5kg	\$ 380,00	—
Kit Cirúrgico	Médio	2,5kg	\$ 100,00	Lic (1,5)
Pistola de Chaveiro	Miúdo	0,25kg	\$ 130,00	Res (2)
Ferramenta Multiuso	Miúdo	0,25kg	\$ 70,00	—

Equipamento de Sobrevivência

Binóculos Padrão	Pequeno	1kg	\$ 90,00	—
Binóculos de Precisão	Pequeno	1,5kg	\$ 180,00	—
Binóculos Eletro-Óticos	Pequeno	2kg	\$ 200,00	—
Bastões Luminosos (5)	Miúdo	0,5kg	\$ 50,00	—
Equipamento de Escalar	Grande	5kg	\$ 1.500,00	—
Bússola	Mínimo	0,25kg	\$ 50,00	—
Extintor de Incêndio	Médio	1,5kg	\$ 75,00	—
Óculos contra Luz Forte	Mínimo	1kg	\$ 500,00	—
Lanterna Pequena (caneta)	Mínimo	0,25kg	\$ 15,00	—
Lanterna Padrão	Miúdo	0,5kg	\$ 20,00	—
Farolete	Pequeno	1kg	\$ 90,00	—
Máscara de Gás	Pequeno	2,4kg	\$ 80,00	—
Receptor de GPS	Miúdo	—	\$ 400,00	—
Mapa Rodoviário	Miúdo	0,5kg	\$ 20,00	—
Mapa Tático	Miúdo	0,25kg	\$ 20,00	—
Colete Utilitário	Médio	3,5kg	\$ 100,00	—
Corda (50m)	Grande	6kg	\$ 30,00	—
Saco de Dormir	Médio	2kg	\$ 110,00	—
Tenda para 2 pessoas	Médio	2kg	\$ 250,00	—
Tenda para 4 pessoas	Médio	3,5kg	\$ 380,00	—
Tenda para 8 pessoas	Grande	5kg	\$ 500,00	—
Ração de Emergência	Miúdo	0,5kg	\$ 60,00	—
Fogareiro	Miúdo	0,5kg	\$ 70,00	—

Acessórios para Armas

Pente de balas	Miúdo	0,25kg	\$ 40,00	—
Detonador (Tampa Explosiva)	Miúdo	0,25kg	\$ 75,00	Lic (1,5)
Detonador (Rádio Controle)	Miúdo	0,25kg	\$ 70,00	Lic (1,5)
Detonador (Cronometrado)	Miúdo	0,25kg	\$ 500,00	Lic (1,5)
Detonador com Fios	Miúdo	0,5kg	\$ 60,00	Lic (1,5)
Coldre (Cintura)	Miúdo	0,5kg	\$ 30,00	—
Coldre Escondido (tronco)	Miúdo	0,25kg	\$ 50,00	—
Iluminador	Miúdo	0,25kg	\$ 50,00	—
Mira Laser	Miúdo	0,25kg	\$ 125,00	—
Mira Telescópica Padrão	Miúdo	0,25kg	\$ 80,00	—
Mira Eletro-Ótica	Pequena	1,5kg	\$ 2.300,00	—
Recarregador	Miúdo	0,25kg	\$ 10,00	—
Silenciador de Pistola	Miúdo	0,5kg	\$ 600,00	Mil (3)
Silenciador de Rifle	Pequeno	2kg	\$ 900,00	Mil (3)

sem a velocidade da banda larga ou a flexibilidade do celular. Um modem “dial up” usa uma linha telefônica comum: quando está conectado, a linha telefônica não pode ser usada para outros propósitos.

Banda Larga: modems para serviços a cabo e DSL trazem acesso à Internet de alta velocidade para milhares de lares. Um modem de banda larga fornece acesso rápido a qualquer informação, permitindo testes de Usar Computador e Pesquisa na Internet usando apenas metade do tempo normal.

Celular: um modem de celular permite conectar um notebook à Internet de qualquer lugar onde se possa usar um celular. Porém, o acesso é lento: qualquer teste de Usar Computador ou Pesquisa envolvendo a Internet tem o tempo necessário multiplicado por 1,5 vezes.

Telefone Portátil via Satélite

Lembra um telefone celular muito grande, e funciona da mesma maneira. Porém, como se comunica diretamente via satélite, sem usar operadoras, pode ser usado em qualquer parte do globo terrestre — mesmo em áreas remotas, muito além da área de serviço de um celular.

Usar telefones portáteis via satélite é muito caro. Em locais onde não há um serviço regular de telefonia móvel, cada chamada é paga individualmente (e custa ¼ do preço do próprio aparelho).

Câmera de Vídeo Portátil

Estas câmeras usam fitas de videotape para gravar imagens. A fita pode ser assistida em um aparelho de vídeo cassete, ou através do monitor da própria câmera.

Impressora

A impressora colorida de jato de tinta descrita na tabela é capaz de imprimir cópias de texto e arquivos de imagem de um computador.

Scanner

Um scanner colorido de mesa permite ao usuário transferir imagens e documentos de cópias físicas para um computador, em formato digital.

Walkie-Talkie

Este rádio transmissor pode ser usado com uma só mão e se comunica com qualquer aparelho do mesmo tipo que estiver operando na mesma frequência dentro do alcance.

Básico: esta versão só possui alguns canais. Qualquer um usando um walkie-talkie dentro do alcance pode ouvir a conversa do personagem. Tem um alcance de 3km.

Profissional: é o modelo mais avançado permitido para civis. Permite programação em vinte frequências diferentes dentre milhares de opções — o que torna possível usar uma frequência que mais ninguém esteja usando dentro do alcance. O aparelho pode ser usado com ou sem fones de ouvido (já incluídos) e possui um alcance de 22,5 km.

Equipamento de Segurança!!!

Observar suspeitos ou seguir os movimentos de inimigos em potencial é uma parte crucial do trabalho de um aventureiro no mundo moderno.

Caixa Preta

Este aparelho, que pode ser escondido facilmente na palma da mão, emite tons digitais que enganam o sistema telefônico, permitindo que se faça chamadas e conexões a longa distância sem a necessidade

Parte 7 • Equipamento!!!

de pagar por elas. Ele também permite a um usuário “quicar” uma chamada através de várias conexões, tornando a chamada mais difícil de rastrear (a CD de qualquer teste de Usar Computador para rastrear a chamada aumenta em 5).

Máscara para Identificador de Chamada

Uma linha telefônica que possua uma máscara para Identificador de Chamada aparece como “anônimo” ou “não disponível” em uma unidade identificadora de chamada. A ligação aparece sem identificação, mas ainda assim pode ser rastreada normalmente.

Interceptador de Celular

Quase do tamanho de uma pasta pequena, um interceptador de celular pode detectar e monitorar uma chamada telefônica em uma área de 7,5km ao se conectar aos próprios transmissores do serviço de telefonia móvel. Interceptar as ligações de um telefone celular em particular exige um teste de Usar Computador (CD 35), se o usuário conhece o número do telefone em questão, a CD diminui para 10. Obviamente, o telefone precisa estar sendo usado para que possa ser interceptado. Um interceptador de celular não pode interceptar telefones de linha fixa.

Aparelho de Linha

Este aparelho lembra um fone grande de um aparelho fixo de telefone, com um teclado numérico na parte traseira e fios para ligação na parte de baixo. Funciona como um grampo telefônico portátil e reutilizável. Com um teste de Reparos bem-sucedido (CD 10), um usuário pode conectar o aparelho a uma linha telefônica e ouvir qualquer conversa que se passe nela. Um aparelho de linha é uma ferramenta comum para técnicos em reparo de linhas telefônicas.

Detector de Metais

Este aparelho fornece um bônus de equipamento de +10 em testes de Procurar envolvendo objetos de metal.

Óculos de Visão Noturna

Este tipo de óculos usa absorção de luz passiva para melhorar a visão em condições próximas do escuro total. Eles oferecem a habilidade de ver no escuro (também chamada de Visão no Escuro), mas devido ao campo de visão restrito e perda de percepção de profundidade, estes óculos impõem uma penalidade de -4 em testes de Observar e Procurar.

Óculos de visão noturna precisam de pelo menos alguma luz para funcionar. Uma noite nublada, sem lua ou estrelas, ainda fornece alguma luz ambiente suficiente, mas uma caverna totalmente escura ou uma sala fechada não. Para situações de escuridão completa, os óculos vêm equipados com um iluminador infravermelho; quando ligado, funciona como uma lanterna cuja luz só é visível apenas para o usuário dos óculos (ou outra pessoa com óculos de visão noturna).

Detector de Grampos

Quando ligado na linha telefônica, entre o aparelho e a ligação externa, ajuda a detectar se a linha está grampeada. Detectar um grampo exige um teste de Usar Computador (a CD varia de acordo com o tipo de grampo telefônico usado; veja a seguir). O detector indica a presença do grampo, mas não mostra o tipo ou localização do mesmo. Também pode ser usado para detectar um aparelho de linha.

Grampo Telefônico

Estes aparelhos permitem ouvir a conversas em uma linha telefônica.

Grampo de linha: pode ser ligado a uma linha telefônica, em qualquer ponto entre um aparelho e a caixa de junção mais próxima (normalmente na rua ou um poste próximo). Instalar exige um teste de Reparos (CD 15). Ele transmite todas as conversas da linha através de uma frequência de rádio que pode ser escutada com um walkie-talkie profissional. Detectar um grampo de linha usando um detector de grampos exige um teste de Usar Computador (CD 25).

Grampo de Aparelho: este item podem ser facilmente colocado em um aparelho telefônico com um teste de Reparos bem-sucedido (CD 5). Ele transmite todas as conversas da linha através de uma frequência de rádio que pode ser escutada com um walkie-talkie profissional. Detectar um grampo de aparelho usando um detector de grampos exige um teste de Usar Computador (CD 15).

Rastreador de Ligação

Sendo essencialmente um computador especializado, um rastreador de ligação conectado a uma linha telefônica pode rastrear chamadas feitas para aquela linha, mesmo quando o telefone que fez a chamada possui uma máscara para identificador de chamada. A única limitação é o tempo para localizar a chamada.

Operar um rastreador de ligação é uma ação de rodada completa que exige um teste de Usar Computador (CD 10). Cada sucesso revela um número do telefone alvo, começando com o primeiro número do código de área.

Equipamento Profissional!!!

Esta categoria cobre uma variedade ampla de equipamento especializado, utilizado por profissionais em áreas relacionadas com aventuras.

Alguns itens contêm as ferramentas necessárias para utilizar adequadamente certas perícias. Sem a utilização desses itens (denominados “kits” para facilitar sua descrição), os testes da perícia em questão são feitos com uma penalidade de -4. Kits e perícias estão associados de acordo com a lista abaixo. Veja a descrição dos kits para mais detalhes. Os kits precisam ser “reabastecidos” em períodos de tempo determinado pelo Mestre (o custo é ¼ do preço total do kit).

Perícias e Itens para Usá-las

- Atuação (Instrumentos de Corda): Instrumento (corda).
- Atuação (Instrumentos de Percussão): Instrumento (percussão).
- Atuação (Instrumentos de Sopro): Instrumento (sopro).
- Atuação (Teclados): Instrumento (teclados).
- Demolição: Kit de Demolição.
- Disfarce: Kit de Disfarce.
- Escalar: Equipamento de Escalada.
- Falsificação: Kit de Falsificação
- Investigar: Kit de Coleta de Evidência.
- Ofícios (Eletrônica): Kit de Eletrônica.
- Ofícios (Estruturas): Kit de Mecânicas.
- Ofícios (Farmacêutica): Kit Farmacêutico.
- Ofícios (Mecânica): Kit de Mecânicas.
- Ofícios (Química): Kit de Química.

- Operar Mecanismo: Kit para Abrir Carros, Kit de Eletrônica, Kit de Arrombador, Pistola de Chaveiro.
- Reparos: Kit de Eletrônica, Kit de Mecânica, Ferramenta Multiuso.
- Tratar Ferimentos: Kit de Primeiros Socorros, Kit Médico, Kit Cirúrgico.

Cortador de Trava

Semelhante a um alicate muito grande, só que mais forte e pesado, este item pode cortar cadeados ou correntes. Usar um cortador de trava exige um teste de Força (CD 10).

Estrepes

Estrepes são pequenos espetos de ferro com quatro pontas, feitos de forma que uma delas sempre fique para cima quando o item está em repouso sobre uma superfície. Pode-se espalhar estrepes no chão para ferir oponentes, ou pelo menos retardá-los. Uma sacola de 25 estrepes cobre uma área de 1,5m². Quando uma criatura entra em uma área com estrepes em qualquer velocidade maior que metade de seu deslocamento, ou a cada rodada que a criatura permanece lutando nessa área, os estrepes fazem uma jogada de ataque de toque (Bônus Base de Ataque +0). Um estrepe causa 1 ponto de dano por acerto, e o ferimento reduz o deslocamento a pé da criatura para a metade do normal (um sucesso em um teste de Tratar Ferimentos, CD 15, ou um dia de repouso, remove essa penalidade). Uma criatura correndo ou fazendo uma investida pára imediatamente se pisar em um estrepe.

Kit para Abrir Carros

Este kit é constituído de barras de metal de formatos estranhos, que podem ser enfiadas através das janelas do carro para abrir fechaduras. A CD do teste de Operar Mecanismos varia de acordo com a qualidade da fechadura (veja a descrição da perícia).

Kit de Química

Um laboratório portátil para usar a perícia Ofícios (Química). Inclui ferramentas e componentes necessários para misturar e analisar ácidos, bases, explosivos, gases tóxicos e outros compostos químicos.

Kit de Demolição

Contém tudo necessário para usar a perícia Demolição e programar detonadores, conectar aparelhos explosivos e desarmá-los. Detonadores devem ser comprados separadamente.

Kit de Disfarce

Contém tudo necessário para usar a perícia Disfarces, incluindo maquiagem, pincéis, espelhos, perucas e outros acessórios. Porém, não contém roupas e uniformes.

Fita Adesiva

A utilidade da fita adesiva só é limitada pela imaginação do personagem. O tipo de fita adesiva na tabela é resistente, com 5cm de largura (um rolo tem 20m de fita), aguenta até 100kg por um longo tempo ou 150kg por 1d6 rodadas. Personagem amarrados com fita adesiva devem fazer um teste de Força ou Arte da Fuga (CD 20) para escapar.

Kit de Eletrônica

Esta coleção de ferramentas manuais e pequenas peças normalmente inclui uma variedade de alicates, chaves de fenda, pinças, soldas e fios.

Básico: este kit pequeno permite fazer testes de Reparos em

aparelhos elétricos e eletrônicos sem penalidades.

Luxuoso: este kit possui várias ferramentas especializadas de diagnóstico e reparos, assim como inúmeras peças extras. Fornece um bônus de equipamento de +2 em testes de Reparos em aparelhos elétricos e eletrônicos, e permite fazer testes de Ofícios (Eletrônica) sem penalidade.

Kit de Coleta de Evidências

As agências da Lei no mundo todo normalmente usam as mesmas ferramentas para coletar evidências. Possuir um Kit de Coleta de Evidências não garante acesso a um laboratório de criminalística de uma agência da lei; apenas ajuda na coleta e transporte adequados de evidências e provas para serem analisadas posteriormente por um laboratório de criminalística. Sem um Kit de Coleta de Evidências, um personagem sofre uma penalidade de -4 na opção de Coletar Evidência da perícia Investigar.

Básico: inclui recipientes limpos, rótulos, luvas, pinças, gaze e outros itens para coletar evidência física e prevenir que a mesma seja contaminada.

Luxuoso: inclui todos o material do básico, além de suprimentos para analisar substâncias narcóticas na cena do crime e coletar formas mais exóticas de evidências, como moldes de pegadas, rastros de veículos, resíduos químicos ou fluidos orgânicos. Também contém pós, pincéis, adesivos e cartões necessários para coletar impressões digitais. O kit fornece um bônus de equipamento de +2 em testes de Investigar nas circunstâncias apropriadas.

Usar um kit luxuoso para analisar uma possível substância narcótica ou uma substância química básica exige sucesso em um teste de Ofícios (Química), com CD 15. Neste caso, o bônus de equipamento de +2 não se aplica.

Identidade Falsa

Adquirir uma identidade falsa de uma fonte no Mercado Negro pode gerar resultados diferentes, dependendo da perícia do falsificador. Normalmente, um falsificador tem de 1 a 4 graduações na perícia Falsificação, com +1 de modificador de habilidade. Quando um personagem compra uma Identidade Falsa, o Mestre secretamente faz o teste da perícia do falsificador, que serve como CD para os testes resistidos de alguém que inspeciona a identidade falsa. O preço da identidade falsa é modificado pela habilidade do falsificador, com um preço básico de \$ 150,00. O Mestre também multiplica o preço pelo valor da graduação na perícia Falsificar do falsificador (apenas a graduação, não o modificador de habilidade ou quaisquer outros bônus).

Kit de Primeiros Socorros

Disponível na maioria das farmácias e lojas de suprimentos para acampamento, este kit contém apenas itens básicos (e instruções de uso) para tratar um ferimento antes de levar a pessoa ferida até um médico profissional. Pode ser usado para reviver personagens Pasmados, Atordoados ou Inconscientes com um teste de Tratar Ferimentos (CD 15). Cada kit só pode ser usado uma vez, e testes de perícia feitos sem um deles sofrem uma penalidade de -4.

Kit de Falsificação

Contém tudo o que é necessário para usar a perícia Falsificação e preparar itens falsificados. Dependendo do item, pode-se precisar também de documentos legais ou outros itens não incluídos.

Algemas

São feitas para prender dois membros (geralmente os pulsos) de um prisioneiro. Servem em qualquer humano (ou outra criatura com estrutura anatômica semelhante) de tamanho Médio ou Pequeno.

Parte 7 • Equipamento!!!

Aço: estas algemas pesadas possuem Dureza 10, 10 Pontos de Vida, e CD 30 para quebrar. Removê-las sem a chave exige um teste de Operar Mecanismo (CD 25) ou Arte da Fuga (CD 35).

Tiras Plásticas “zip-tie”: estas tiras plásticas funcionam como algemas descartáveis, para um único uso, similares a amarras de cabos. Possuem Dureza 0, 4 Pontos de Vida, CD 25 para quebrar. Só podem ser removidas quando cortadas, ou com um teste de Arte da Fuga, CD 40 (testes de Operar Mecanismo falham automaticamente).

Instrumentos Musicais

Teclado: um teclado portátil, necessário para usar a perícia Atuação (Teclados).

Percussão: um jogo de tambores, bateria ou similar, necessário para usar a perícia Atuação (Instrumento de Percussão).

Cordas: uma guitarra elétrica, um baixo ou similar, necessário para usar a perícia Atuação (Instrumento de Cordas).

Sopro: uma flauta, um saxofone ou similar, necessário para usar a perícia Atuação (Instrumentos de Sopro).

Kit de Arrombador

Inclui gazuas e barras de tensão para abrir fechaduras que usem chaves comuns. Este kit permite a um personagem fazer testes de Operar Mecanismo para abrir fechaduras mecânicas (cadeados, fechaduras de portas...) sem penalidade.

Pistola de Chaveiro

Este pequeno aparelho, parecido com uma pistola, desabilita automaticamente fechaduras de qualidade média e simples que usem chaves padrão (não é necessário fazer um teste de Operar Mecanismo).

Kit de Mecânica

Esta coleção de ferramentas manuais e pequenas peças normalmente inclui alicates, chaves de fenda, pinças, soldas e fios.

Básico: este kit, que cabe em uma caixa de ferramentas portátil, permite fazer testes de Reparos em aparelhos mecânicos sem penalidades.

Luxuoso: esta versão ocupa muito espaço, como uma garagem ou pequeno galpão. Inclui uma variedade de ferramentas manuais especializadas e uma seleção de ferramentas elétricas, como furadeiras e serras. Fornece um bônus de equipamento de +2 em testes de Reparos em aparelhos mecânicos, e permite fazer testes de Ofícios (Mecânica) e Ofícios (Estruturas) sem penalidade.

Kit Médico

Do tamanho de uma maleta grande, é normalmente usado por médicos militares e civis, contendo ampla variedade de suprimentos e equipamentos médicos. Pode ser usado para reviver personagens Pasmados, Atordoados ou Inconscientes, tratamento demorado, recuperar Pontos de Vida, tratar um personagem envenenado ou doente, ou estabilizar um personagem morrendo (veja a descrição da perícia Tratar Ferimentos). Testes da perícia feitos sem um kit médico sofrem uma penalidade de -4.

Ferramenta Multiuso

Este aparelho contém algumas chaves de fenda diferentes, uma lâmina ou duas, abridor de latas, abridor de garrafas, lixa, régua pequena, tesoura, pinça e alicate para fios. Uma ferramenta multiuso reduz a penalidade em testes de Reparos, Ofícios (Mecânica), Ofícios (Eletrôni-

ca) ou Ofícios (Estruturas) sem as ferramentas apropriadas para -2 ao invés de -4. A critério do Mestre, a ferramenta multiuso pode servir para certas tarefas (reduzindo a penalidade) e não servir para outras tarefas.

Kit Farmacêutico

Uma farmácia portátil, que permite usar a perícia Ofícios (Farmacêutica) e inclui tudo que é necessário para preparar, preservar, analisar, misturar e aplicar preparados farmacológicos.

Kit de Resgate

Esta mochila contém um Kit de Primeiros Socorros, uma bússula, fósforos à prova d'água, um cobertor leve, uma lanterna padrão, 15m de corda de nylon, duas granadas de fumaça e um sinalizador.

Equipamento de Sobrevivência!!!

Este tipo de equipamento ajuda o personagem a se manter vivo quando ele está ao ar livre (acampando, por exemplo).

Binóculos

Padrão: binóculos do tipo padrão reduzem a penalidade por distância para teste de Observar para -1 a cada 15m (ao invés de -1 a cada 3m). Usar binóculos para testes de Observar leva cinco vezes o tempo de um teste normal.

De Precisão: além dos benefícios do modelo padrão, binóculos de precisão incluem um leitor digital que indica a distância exata do objeto em foco.

Eletr-Ótico: este tipo de binóculo funciona como o modelo padrão sob luz normal. Porém, no escuro, o usuário enxerga como se tivesse a habilidade Visão no Escuro concedida pelos Óculos de Visão Noturna.

Bastões Luminosos

Estes bastões plásticos descartáveis, quanto ativados, usam uma reação química para criar luz por 6 horas seguidas. Cada um ilumina uma área de apenas 1,5m de raio. Uma vez ativado, não pode ser desligado ou reutilizado. O preço é para um conjunto de 5 bastões.

Equipamento de Escalada

Este conjunto inclui as ferramentas e equipamentos que os alpinistas usam para tornar escaladas mais fáceis ou — em alguns casos — possíveis. Inclui cordas, roldanas, polias, capacetes, livas, pítions, grampos, mosquetões, picaretas, machadinhas e suportes. Remover o equipamento da mochila e prepará-lo para uso leva 10 minutos. Este equipamento é usado com a perícia Escalar.

Bússola

Uma bússola usa o campo magnético da Terra para determinar a direção norte. Fornece ao usuário um bônus de equipamento de +2 em testes de Navegação.

Extintor de Incêndio

Este aparelho portátil usa um jato químico para apagar fogo. O extintor típico lança produtos químicos que conseguem apagar fogo em uma área de 3 metros quadrados, consumindo uma ação de movi-

mento. O conteúdo de um extintor é suficiente para dois usos antes de precisar ser recarregado.

Óculos Contra Luz Forte

Oferecem proteção total contra luzes cegantes.

Lanternas

Lanternas podem ser encontradas em vários tamanhos e qualidades diferentes. Aqui temos modelos profissionais, resistentes o suficiente para agüentar os rigores da vida de um aventureiro moderno.

Pequena (caneta): esta pequena lanterna pode ser carregada em um chaveiro. Projeta um fecho de luz com 3m de comprimento e 1,5m de largura no final.

Padrão: o fecho projetado por esta pesada lanterna metálica tem 10m de comprimento e 5m de largura no final.

Farolete: muito parecido com um canhão de luz profissional (mas menor), esta lanterna projeta um fecho com 30m de comprimento e 15 de largura no final.

Máscara de Gás

Este equipamento cobre a face do personagem e é conectado a um tubo contendo um filtro químico de ar, protegendo os pulmões e olhos contra gases tóxicos e irritantes. O filtro dura 12 horas de uso. Trocar um filtro é uma ação de movimento. O preço de um tubo extra é \$ 20,00.

Receptor de GPS

Receptores de GPS (Global Positioning System — Sistema de Posicionamento Global) usam sinais de satélites específicos para determinar a localização do portador. Fornece ao usuário um bônus de equipamento de +4 em testes de Navegação. Como o receptor precisa conseguir captar o sinal do satélite, ele só funciona em céu aberto.

Mapa

Enquanto uma bússula ou receptor de GPS pode ajudar a se orientar em áreas selvagens, um mapa pode dizer ao personagem para onde ele está, para onde está indo e o que esperar quando chegar lá.

Mapa Rodoviário: este tipo de mapa mostra as principais estradas em cada estado do país, e costuma estar disponível em lojas de beira de estrada ou livrarias. Também podem ser encontradas versões para grandes áreas metropolitanas, detalhando cada rua da região.

Mapa Tático: um mapa tático cobre uma área pequena — normalmente com alguns quilômetros de lado — em detalhes. Em geral, cada prédio é representado, com todas as ruas, estradas, trilhas e áreas de vegetação. Não se consegue encontrar mapas táticos para todas áreas e, embora sejam relativamente baratos, precisam ser encomendados em agências federais de mapeamento (pode levar uma semana ou mais).

Colete Utilitário

Este colete leve possui com uma série de bolsos para itens como bússula, munição extra, curativos e um rádio, além de fitas para prender granadas, facas ou outras ferramentas. Pode comportar até 20kg de equipamento. Um colete utilitário fornece um bônus de equipamento de +2 na Força para determinar a capacidade de carga.

Fogareiro

Esta versão reduzida de um fogão usa como combustível querosene ou gasolina branca, e pode ser facilmente guardado em uma mochila.

Corda

Uma corda para escalada suporta até 500kg.

Saco de Dormir

Este saco acolchoado leve pode ser enrolado de forma muito compacta. Ele mantém o ocupante aquecido mesmo em climas muito frios, e pode também servir como maca em casos de emergência.

Tenda

Uma tenda mantém um ocupante seco e aquecido em climas ruins, fornecendo um bônus de equipamento de +2 em testes de Fortitude contra efeitos de clima frio.

Rações de Emergência

Podem ser encontradas em diversas opções comerciais, e fornecem a nutrição e energia necessárias para sobrevivência. O preço é para uma caixa com 12 refeições.

Acessórios para Armas!!!

Como se as armas modernas não fossem perigosas o suficiente, existe uma variedade de acessórios para aumentar sua eficácia e utilidade...

Pente de balas

Um personagem pode comprar pentes de balas extras para armas que os utilizam. Recarregar estes pentes extras antes do tempo e mantê-los à mão torna a recarga da arma em combate mais fácil.

Detonador

Um detonador ativa um explosivo, deflagrando-o. O aparato consiste de uma tampa explosiva e algum tipo de aparelho, que causa uma carga elétrica que ativa a tampa. Conectar um detonador a um explosivo exige um teste de Demolição (CD 15). Uma falha significa que o explosivo não explodirá como planejado. Uma falha por 10 ou mais significa que o explosivo deflagra no momento em que o detonador está sendo instalado!

Tampa Explosiva: este detonador não possui um controlador embutido. Ele deve ser ligado a um aparelho elétrico, como um interruptor de luz ou a ignição de um automóvel, com um sucesso em teste de Demolição (CD 10). Quando o aparelho é ativado, o detonador também é.

Rádio Controle: este aparelho consiste de duas partes: o próprio detonador e o aparelho ativador. Este último é um item eletrônico do tamanho de um baralho de cartas, com uma antena e um botão para ativar. Quando o botão é pressionado, o aparelho manda um sinal de rádio para o detonador, ativando-o. Possui um alcance de 150 metros.

Cronometrado: o detonador vem com um cronômetro eletrônico. Como um despertador, pode ser programado para se ativar em uma hora específica.

Com Fios: esta é a forma mais simples de detonador. A tampa explosiva se conecta por fios a um aparelho de ativação, normalmente um pequeno aparato que parece com uma caneta muito larga, com um botão em uma das pontas (e fios saindo da outra). O detonador vem com 30m de fio, mas o usuário pode "emendar" mais fios neste tipo de detonador com um sucesso em um teste de Demolição (CD 10).

Coldres

Geralmente pode-se encontrar coldres para todas armas de tamanho Médio e menores.

Parte 7 • Equipamento!!!

Cintura: este coldre mantém a arma em local de fácil acesso — e visualização.

Escondido: um coldre escondido é feito para manter uma arma escondida (veja Armas e Objetos Escondidos). Na maioria dos casos, é um coldre preso ao ombro (a arma fica logo abaixo do braço do usuário, em geral sob um casaco ou paletó). Armas Pequenas e Miúdas podem ser carregadas em coldres no antebraço (normalmente na parte interna do antebraço). Armas Miúdas também podem ser carregadas em coldres no tornolezo ou em botas.

Iluminador

Um iluminador é uma pequena lanterna presa a uma arma de fogo, deixando as mãos do atirador livres para manusear apenas a arma. Funciona como uma lanterna normal.

Mira Laser

Este pequeno projetor de laser é acoplado a uma arma, e projeta um pequeno ponto vermelho no alvo da arma. Uma mira laser fornece um bônus de equipamento de +1 em todas as jogadas de ataque feitas contra alvos a uma distância de 10m ou menos. Porém, uma mira laser não pode ser usada ao ar livre durante o dia.

Mira Telescópica

Uma mira telescópica é um aparelho que torna mais fácil acertar alvos a longa distância. Porém, embora aumente a imagem do alvo, ela também limita muito o campo de visão, o que dificulta um pouco o seu uso.

Padrão: uma mira telescópica padrão aumenta o incremento de distância de uma arma de ataque à distância em 50% (multiplica-se o valor do incremento por 1,5). Entretanto, o atirador deve gastar uma ação de ataque para localizar e focalizar o seu alvo. Se mudar de alvo ou perdê-lo de vista, deve gastar outra ação de ataque para focalizá-lo novamente, para receber os benefícios da mira.

Eletro-Ótica: uma mira eletro-ótica funciona como a mira padrão na luz normal. Porém, no escuro, o usuário pode ver como se tivesse a habilidade Visão no Escuro, fornecida por óculos de visão noturna.

Recarregador

Um recarregador possui um certo número de balas presas em um anel, em posição correta para serem colocadas de uma só vez em um revólver de cilindro. Usar um recarregador economiza tempo ao recarregar uma arma, uma vez que o atirador pode colocar todas as balas de uma só vez.

Silenciador

Um silenciador se encaixa no cano de uma arma de fogo, capturando os gases expelidos em velocidade supersônica quando a bala é disparada — o que reduz drasticamente o barulho do tiro. Para pistolas, o único som é a ação mecânica da arma (sucesso em um teste de Ouvir, CD 15, para perceber). Para rifles, a velocidade supersônica da bala ainda faz algum barulho. Porém, é difícil de dizer de onde o som se origina, exigindo um sucesso em um teste de Ouvir (CD 15) para localizar a posição do atirador.

Modificar uma arma para que possa aceitar um silenciador exige um teste de Reparos (CD 15). Uma vez que a arma seja modificada, o silenciador pode ser colocado ou removido com uma ação de movimento.

Silenciadores não podem ser usados em revólveres e escopetas.

Um silenciador comprado para uma arma pode ser usado para qualquer arma adaptada que dispare munição do mesmo calibre.

Comodidades!!!

Comodidades incluem viagens, entretenimento, refeições (além das necessárias, como idas a restaurantes e lanchonetes) e moradia, para personagens interessados em possuir um lar ao invés de alugá-lo.

Moradia

Uma casa e um apartamento pequeno são lares de um ou dois quartos, provavelmente com uma garagem. Um apartamento grande ou uma casa média possui três quartos e garagem para um ou dois carros. A casa grande tem quatro quartos e garagem para dois carros, enquanto uma mansão tem seis ou mais quartos, salas espaçosas e garagem para três ou mais carros. Todas essas moradias são de construção típica; elementos de luxo ou design avançado estão disponíveis, mas aumentam o preço em 75% (multiplica-se o valor da tabela por 1,75).

A localização afeta dramaticamente o valor de uma casa. O preço assume uma localização típica, de subúrbio. Um lugar afastado ou considerado como vizinhança ruim reduz o valor da moradia em 25% (multiplica-se o valor da tabela por 0,75). Uma boa localização, em um bairro nobre ou no centro da cidade, aumenta o preço da moradia até em 75% (multiplica-se o valor da tabela por 1,75).

- Apartamento pequeno: \$ 25.000,00
- Apartamento grande: \$ 40.000,00
- Casa pequena: \$ 30.000,00
- Casa média: \$ 45.000,00
- Casa grande: \$ 60.000,00
- Mansão: \$ 120.000,00

Entretenimento

Estes preços são amplos e abrangentes. Eles servem como parâmetros para o Mestre, que pode alterar os valores de acordo com a situação (por exemplo, ver um jogo entre times locais será com certeza mais barato que ver a final da Copa do Mundo).

- Ingresso de cinema: \$ 8,50
- Ingresso de teatro: \$ 35,00
- Ingresso de evento esportivo: \$ 25,00

Refeições

Estes preços são para apenas uma pessoa. O Mestre pode modificar esses valores de acordo com a situação, assim como definir o tipo do restaurante.

- Lanchonete: \$ 9,00
- Restaurante familiar: \$ 10,00
- Restaurante mediano: \$ 15,00
- Restaurante chique: \$ 20,00

Transporte

Estes são valores para passagens de ida e volta para um único passageiro. Podem ser compradas passagens apenas de ida (reduz o preço em 25% — multiplica-se o valor por 0,75). Os valores do aluguel de carros se referem para cada dia de uso.

- Passagem Aérea Doméstica, classe econômica: \$ 300,00
- Passagem Aérea Doméstica, primeira classe: \$ 500,00
- Passagem Aérea Internacional, classe econômica: \$ 800,00
- Passagem Aérea Internacional, primeira classe: \$ 2.500,00
- Aluguel de Carro Econômico: \$ 30,00
- Aluguel de Caminhão ou Picape: \$ 70,00
- Aluguel de Carro de Luxo: \$ 150,00

Estadia

- Pensão: \$ 30,00
- Hotel sem classificação: \$ 90,00
- Duas Estrelas: \$ 160,00
- Cinco Estrelas: \$ 310,00

Serviços

Estes são apenas alguns serviços disponíveis para os personagens, como base para o Mestre, que pode alterar os valores de acordo com a situação ou tipo do serviço em particular.

Conserto de Automóvel

Mandar o carro para o conserto pode ficar caro, dependendo de quanto dano ele sofreu. Os preços assumem que o carro ainda pode andar e funcionar — mas, se esse não for o caso, o valor dobra. O conserto normalmente leva um dia para cada 10 pontos de dano sofridos pelo carro — que, ao voltar da oficina, estará com seus pontos de vida totais.

- 1 a 10 pontos de dano: \$ 750,00
- 11 a 20 pontos de dano: \$ 1.000,00
- 21 a 30 pontos de dano: \$ 2.100,00
- 31 ou + pontos de dano: \$ 3.000,00
- Guincho: \$ 50,00

Fianças

Personagens que tenham sido presos por algum crime podem pedir por uma fiança. A fiança é uma garantia monetária de que, apesar de estar livre, o suspeito irá se apresentar ao julgamento. O valor é fixado por um juiz ou magistrado, normalmente logo depois da prisão (para crimes menores) e às vezes depois de alguns dias (para crimes mais sérios). Se um personagem não aparece no julgamento depois de ter pago a fiança, caçadores de recompensas são mandados para capturar o fugitivo, e um mandado de prisão é expedido, tornando o personagem procurado pela polícia também.

O valor de uma fiança varia enormemente, dependendo da seriedade do crime, do histórico criminoso do suspeito, seu papel na sociedade, vida familiar e outros fatores que o juiz acredita indicarem se o suspeito vai tentar fugir (ou cometer outros crimes) antes do julgamento.

Um cidadão respeitado, com família e bom trabalho, que nunca cometeu um crime antes, recebe uma fiança mínima; um criminoso conhecido, com nada a perder, recebe fiança máxima (caso o juiz aceite determinar uma fiança para seu caso). Os valores mostrados a seguir assumem que os suspeitos são vistos positivamente pela corte (ou pelos oficiais da lei). Se não for o caso, o Mestre pode aumentar o valor de acordo com a situação. Seja qual for o valor da fiança, um sucesso em um teste de Diplomacia (CD 15) feito pelo suspeito pode reduzir a fiança (novamente, o Mestre determina quanto é essa redução).

Dano à Propriedade: o crime apenas envolveu a destruição de propriedade, ninguém foi atacado ou seriamente ferido como parte do

crime. \$ 250,00.

Assalto: o crime envolveu um ataque com intenção de capturar, matar ou ferir seriamente a vítima. \$ 1.500,00.

Homicídio: alguém morreu como consequência do crime. \$ 2.500,00.

Suborno

Para mais detalhes, veja a perícia Diplomacia.

- Segurança de boate: \$ 50,00
- Burocrata: \$ 150,00
- Informante: \$ 70,00
- Oficial de Polícia: \$ 150,00

Serviços Legais

A habilidade do advogado em questão também influi no preço do serviço prestado. Multiplique \$ 150,00 pela graduação em Conhecimento (Civil) do advogado que está defendendo o caso (apenas as graduações, sem considerar os modificadores de habilidade ou diversos).

Serviços Médicos

Os serviços médicos devem ser pagos no seu valor total, tenham os procedimentos dado certo ou não. Para mais informações, veja a descrição da perícia Tratar Ferimentos.

A habilidade do médico também influi no preço do tratamento. Multiplique o valor dos tratamentos pela graduação em Tratar Ferimentos do médico (apenas as graduações, sem considerar modificadores de habilidade ou diversos).

Tratamento Demorado: para recuperar Pontos de Vida ou valores de habilidade mais rápido que o normal. \$ 150,00 por dia de tratamento.

Recuperar Pontos de Vida: tratamento para recuperar Pontos de Vida perdidos em ferimentos. \$ 380,00.

Cirurgia: \$ 500,00 para um único procedimento cirúrgico.

Tratar Doença/Envenenamento: tratamentos para doentes ou envenenados são diferentes, embora apareçam juntos aqui. \$ 150,00 para a aplicação de apenas um destes tratamentos.

Armas!!!

As armas são agrupadas em três categorias com base em seu uso: armas de ataque à distância; explosivos e armas de espirro; e armas de corpo-a-corpo.

Armas de Ataque à Distância!!!

São distribuídas em três grupos: armas de mão, armas longas e outras (como bestas e shurikens).

Ao usar uma arma de ataque a distância, o personagem adiciona seu modificador de Destreza nas jogadas de ataque.

Armas de mão e armas longas são pessoais. Uma arma de fogo pessoal é qualquer arma de fogo feita para ser carregada e utilizada por uma só pessoa.

Dano: a quantidade de dano que a arma causa em um acerto.

Decisivo: a margem de ameaça para um acerto decisivo. Se a ameaça se confirma, a arma causa dano dobrado (o dano é rolado duas vezes, como se acertasse o alvo duas vezes).

Parte 7 • Equipamento!!!

Tipo de Dano: armas de ataque à distância são classificadas de acordo com seu tipo: Balístico (todas as armas de fogo), Energia (de um tipo específico), Perfurante (algumas armas de ataque à distância) ou Cortante (chicote). Algumas criaturas ou personagens podem ser resistentes ou imunes a algumas formas de dano.

Incremento de Distância: qualquer ataque feito a uma distância menor que esta não sofre nenhuma penalidade por distância. Porém, para cada incremento de distância completo, o ataque sofre uma penalidade de -2 na jogada de ataque. Armas de ataque à distância têm como distância máxima dez vezes seu Incremento de Distância — exceto por armas de arremesso, que têm um máximo de cinco vezes seu incremento.

Cadência de Tiro (CdT): algumas armas de ataque à distância têm uma cadência de tiro de 1. Significa que só podem ser usadas uma vez por rodada, e depois devem ser recarregadas ou trocadas. Armas de fogo, que possuem diversos modelos e mecanismos internos, possuem diversos tipos de cadência de tiro. Os três tipos possíveis de cadência de tiro para armas de mão, armas longas e armas pesadas são: Única, Semiautomática e Automática.

Única: uma arma com cadência de tiro Única exige que o atirador opere manualmente a ação (o mecanismo que troca e prepara a munição) entre cada tiro. Algumas escopetas e rifles usam este tipo de cadência de tiro. Uma arma com cadência de tiro Única só pode atirar uma vez por rodada, mesmo que o personagem possua um talento ou outra habilidade que normalmente permita mais de um tiro por ataque.

Semiautomática (S): a maioria das armas de fogo tem cadência de tiro Semiautomática. Elas trocam e preparam a munição sozinhas entre um tiro e outro. Uma arma semiautomática pode atirar uma vez por ataque (como uma arma de CdT Única), mas alguns talentos podem permitir a personagens disparar mais rapidamente, fazendo mais de um tiro por ataque.

Automática (A): armas automáticas disparam uma rajada ou uma série de tiros com um simples apertar do gatilho. Apenas armas com CdT Automática podem ser ajustadas para Tiro Automático, ou com talentos que se utilizam de tiro automático.

Pente: a capacidade e o tipo do pente da arma. A quantidade de munição que uma arma carrega e, conseqüentemente, quantos disparos por fazer antes de precisar ser recarregada, é determinada pela capacidade do pente. Como a arma de fogo é recarregada depende do tipo do pente. O número mostrado é a capacidade da arma em tiros; a palavra que segue o número é o tipo do pente: caixa, cilindro ou interno. Um quarto tipo, cinto, possui uma capacidade ilimitada — por isso não acompanha um número. Armas com um traço nesta coluna não possuem pentes; geralmente são armas de arremesso ou armas (como arcos), que são recarregadas como parte do próprio processo de atirar.

Caixa: um pente de caixa é qualquer tipo de pente que pode ser removido e recarregado separadamente da arma.

Cilindro: um revólver guarda suas balas em um cilindro, que é parte da arma e serve também como compartimento de disparo para cada bala. Diferente dos pentes de caixa, cilindros não podem ser removidos e devem ser recarregados manualmente. Porém, a maioria dos revólveres pode usar um recarregador rápido, que é muito semelhante a inserir um pente de caixa em uma arma. Sem um recarregador rápido, uma arma de fogo com cilindro deve ser recarregada manualmente.

Interno: algumas armas mantêm sua munição em um espaço interno, que deve ser recarregado manualmente. Este é o caso da maioria das escopetas e alguns rifles.

Cinto: algumas metralhadoras usam munição em cinto. As balas estão ligadas umas às outras por cliques de metal, formando um “cinto”. Tipicamente um cinto contém 50 balas, e pode ainda ser ligado a outro cinto. Em unidades militares, enquanto o atirador dispara, um assistente junta mais cintos, mantendo a arma com munição.

Peso: o peso da arma carregada.

Tamanho: as categorias de tamanho para armas e objetos são definidas de maneira diferente dos personagens e criaturas. A relação entre o tamanho da arma e seu usuário definem se ele a está usando com uma ou duas mãos, e se ela pode ser considerada uma arma leve ou não.

Uma arma Média ou menor pode ser usada com uma ou duas mãos. Uma arma Grande só pode ser usada com as duas mãos. Uma arma Pequena ou menor é considerada leve: ela pode ser usada com uma só mão, e é mais fácil de ser usada na mão secundária.

Preço: quanto o personagem precisa pagar para ter a arma.

Restrição: a maioria das armas de fogo exige uma licença para ser usada legalmente, enquanto algumas são de uso restrito ou limitado aos militares. Aqui vemos o tipo de restrição da arma e os modificadores no preço, que representam o trabalho extra para tirar a licença. Veja também em Itens Restritos, no início deste capítulo.

Recarregando Armas de Fogo

Recarregar uma arma de fogo com um pente de balas cheio ou com um recarregador rápido é uma ação de movimento. Preparar um pente de balas ou um recarregador rápido, ou recarregar um revólver sem um recarregador rápido, ou qualquer arma com pente interno, é uma ação de rodada completa.

Carregar munição em cinto em uma arma é uma ação de rodada completa. Ligar dois cintos de munição é uma ação de movimento.

Armas de Mão!!!

Uma arma de mão é uma arma de fogo pessoal que pode ser usada com uma só mão sem penalidade. Inclui todas as pistolas, revólveres e algumas submetralhadoras. Todas as armas de mão exigem o talento Usar Armas de Fogo Pessoais, caso contrário o atirador recebe uma penalidade de -4 na jogada de ataque.

Armas de mão podem ser divididas em três grupos: automáticas, revólveres e pistolas-metralhadoras. Automáticas possuem pentes de caixa removíveis, e alguns modelos carregam uma boa quantidade de munição. Usam a energia do tiro disparado para deslizar para trás uma parte da arma, soltar o cartucho da bala e posicionar a próxima bala na agulha. São mais complexas que revólveres, mas populares.

Revólveres são armas de fogo relativamente simples que guardam balas (normalmente seis) em um cilindro. Quando o gatilho é puxado, o cilindro gira e coloca a próxima bala em linha com o cão.

Pistolas-metralhadoras são armas automáticas pequenas o suficiente para serem seguras com uma mão. Algumas são automáticas modificadas para disparar uma rajada de balas em um único apertar do gatilho, enquanto outras são metralhadoras modificadas, reduzidas para serem usadas com uma mão apenas.

Armas de fogo que usem pentes de caixa vêm com um pente cheio.

Beretta 92F

Pistola padrão usada por diversas agências da lei e militares.

Beretta 93R

Esta parente próxima da Beretta 92F é um pouco maior e pode disparar no ajuste automático. Possui um suporte dobrável diante do gatilho, um apoio para o ombro preso na coronha da arma, e um pente maior.

A arma tem o ajuste para três tiros. Quando usado com o talento Rajada de Balas, dispara apenas três balas ao invés de cinco e pode ser usada com apenas três balas no pente. Este ajuste não dá a habilidade de fazer rajadas sem o talento Rajada de Balas; se um atirador usa o ajuste sem o talento, faz um ataque normal e as duas balas extras são desperdiçadas.

Colt Double Eagle

Com base no mecanismo M1911, esta pistola é uma versão civil que dispara balas de 10mm.

Colt M1911

Esta pistola semiautomática .45 foi usada pelas forças militares dos Estados Unidos por décadas, até ser substituída pela Beretta 92F. Fabricada em apenas três locais nos EUA, a M1911 pode ser encontrada no mundo inteiro, e ainda é a arma padrão de diversas forças militares.

Colt Python

A Python possui uma merecida reputação de precisão. Devido à sua fabricação excelente, é sempre considerada uma arma de Alta Qualidade e, como tal, fornece um bônus de +1 nas jogadas de ataque.

Derringer

Esta pistola se abre dobrando o cano e a coronha, como uma escopeta. A arma de dois tiros tem um cano acima do outro, e mede apenas 13cm, tornando muito fácil ser escondida.

Desert Eagle

Fabricada pelas Indústrias Militares Israelenses, a Desert Eagle é a rainha das automáticas grandes de largo calibre. A versão mostrada na tabela dispara a enorme munição .50 Action Express. A Desert Eagle também tem modelos .357 Magnum e .44 Magnum.

Glock 17

A Glock é a típica pistola 9mm de recarga automática utilizada por muitos oficiais policiais e militares. Devido à sua fabricação excelente, é sempre considerada uma arma de Alta Qualidade e por isso fornece um bônus de +1 nas jogadas de ataque.

Glock 20

Esta versão um pouco maior da Glock 17 é feita para disparar munição um pouco mais poderosa, de 10mm. É sempre considerada uma arma de Alta Qualidade e por isso fornece um bônus de +1 nas jogadas de ataque.

MAC Ingram M10

Esta pequena submetralhadora não é mais fabricada, mas cerca de 10.000 delas foram fornecidas para as forças policiais norte-americanas, o Exército americano, para Cuba e Peru. Uma leve pressão no gatilho produz tiros simples (únicos), enquanto uma pressão maior resulta em fogo automático. A M10 aceita um silenciador sem modificações.

Pathfinder

O Pathfinder é uma arma de qualidade, usada como apoio escondido por oficiais de polícia ou para defesa pessoal. O revólver Pathfinder é uma típica arma de cano curto (7,6cm).

Ruger Service-Six

Este revólver, criado especificamente para uso policial, dispara munição .38 Special. Era muito popular em diversas forças policiais antes do aumento recente da utilização de automáticas. Ainda é usado por diversas forças policiais.

S&W M29

O revólver Modelo 29 Smith & Wesson 29 .44 dispara uma das munições mais poderosas do mundo. O M29 é conhecido por seu som ensurdecedor, brilho no cano e coice poderoso.

SITES M9 Resolver

A compacta arma SITES é muito estreita, fácil de ser escondida.

Skorpion

A CZ61 Skorpion é uma metralhadora tcheca vista no Ocidente com mais frequência desde a dissolução da União Soviética. Originalmente feita para forças militares de veículos, que não têm espaço para armas longas, foi distribuída amplamente nos antigos países comunistas e na África Central. Agora pode ser encontrada em qualquer lugar do mundo.

TEC-9

A Intratec TEC-9 é uma pistola-metralhadora barata, popular entre criminosos, porque pode ser modificada (teste de Reparos, CD 15) para disparar no automático. A pistola só funciona em disparo semiautomático ou (se modificada) apenas no automático. Uma vez modificada para só automático, a TEC-9 não pode ser revertida para semiautomático.

Walther PPK

A PPK é uma automática pequena, simples e confiável, com um design que data de 1930. Ela permanece comum em agências policiais, militares e governamentais da Europa.

Armas Longas!!!

Armas longas são armas de fogo pessoais que exigem duas mãos para serem disparadas sem penalidade. Este grupo inclui rifles de caça e *snipers*, rifles de assalto, escopetas e a maioria das submetralhadoras.

A arma longa básica é o rifle, um grupo que inclui os modelos de caça e *snipers*. Rifles *snipers* são modelos especiais utilizados por atiradores de elite, muito mais precisos e de longo alcance (embora sejam armas de recarga demorada). A maioria dos rifles é automática, e funcionam internamente de maneira muito similar a pistolas automáticas. Porém, alguns modelos são operados manualmente, com o atirador tendo que manusear a alavanca do carregador entre um tiro e outro. Rifles de assalto são feitos para uso militar e possuem tanto tiro automático como semiautomático. Escopetas são armas de largo calibre que disparam cartuchos cheios de pequenos projéteis. Elas costumam ser poderosas, mas apenas a curta distância. O dano de uma escopeta é reduzido em 1 ponto para cada incremento de distância do ataque.

Submetralhadoras são armas longas relativamente compactas (mas que ainda necessitam de duas mãos para serem usadas) que, geralmente, disparam munição de pistolas. Elas podem disparar no automático.

Todas as armas longas estão incluídas no talento Usar Armas de

Parte 7 • Equipamento!!!

Fogo Pessoais.

Armas longas não foram feitas para combater oponentes próximos; um personagem sofre uma penalidade de -4 na jogada de ataque ao disparar uma arma longa contra um alvo adjacente.

AKM/AK-47

Este rifle de assalto da velha União Soviética é uma das armas de fogo mais populares do mundo, usada aos montes em guerras e revoltas civis — normalmente pelos dois lados do conflito.

Barrett Light Fifty

O Light Fifty (“Cinquenta Leve”) é uma arma incrivelmente poderosa para seu tamanho. Embora seja um rifle *sniper*, dispara munição de calibre .50 de metralhadora, muito mais poderosa que qualquer outra munição para rifle.

Benelli M1

A escopeta semiautomática Benelli 121 M1 é confiável, simples e resistente, uma das escopetas de ação mais rápida do mundo. Muitas agências militares e da lei usam esta arma ou similares.

Beretta M3P

Criada para a polícia e serviços de segurança, a M3P pode disparar tiros simples ou em ajuste semiautomático. A M3P vem equipada com um apoio tubular de aço que pode ser dobrado sobre a arma para formar uma alça de transporte. Ela usa munição de um pente de caixa, uma característica incomum para uma escopeta.

Browning BPS

Esta pesada arma longa dispara a maior munição de escopeta disponível, o cartucho calibre 10.

HK G3

A G3 dispara o poderoso cartucho 7,62mm, munição usada em diversas metralhadoras leves, mas muito incomum em rifles de assalto. Por algum tempo, cerca de 60% dos exércitos do mundo usou este rifle.

HK MP5

A família de armas Heckler & Kock está entre as mais reconhecidas do mundo. Existem diversos modelos, sendo que este descrito na tabela é o básico.

Devido à sua fabricação excelente, a MP5 é sempre considerada uma arma de Alta Qualidade e, como tal, fornece um bônus de +1 nas jogadas de ataque.

Esta arma tem ajuste para três tiros. Quando usado com o talento Rajada de Balas, dispara apenas três balas ao invés de cinco e pode ser usada com apenas três balas no pente. Este ajuste não concede a habilidade de fazer rajadas sem o talento Rajada de Balas; se um personagem usa o ajuste sem o talento, faz um ataque normal e as duas balas extras são desperdiçadas.

HK MP5K

Uma versão radicalmente reduzida da MP5, esta arma foi criada para ser escondida. As medidas tomadas para reduzir o tamanho da arma e seu peso negaram os benefícios da qualidade extraordinária da versão

original, por isso a MP5K não é considerada uma arma de Alta Qualidade.

Embora venha com um pente de 15 balas, a MP5K também aceita o pente de 30 balas da MP5 (porém, o uso do pente da arma maior aumenta o tamanho da arma para Grande).

Esta arma tem ajuste para três tiros. Quando usado com o talento Rajada de Balas, dispara apenas três balas ao invés de cinco e pode ser usada com apenas três balas no pente. Este ajuste não concede a habilidade de fazer rajadas sem o talento Rajada de Balas; se um personagem usa o ajuste sem o talento, faz um ataque normal e as duas balas extras são desperdiçadas.

HK PSG1

Este rifle *sniper* de alta precisão, baseado no modelo HK G3, tem um gatilho totalmente ajustável, entre outras personalizações possíveis. O PSG1 vem com uma mira telescópica padrão.

Devido a sua fabricação excelente, o PSG1 é sempre considerada uma arma de Alta Qualidade, e como tal, fornece um bônus de +1 nas jogadas de ataque.

M16A2

Um rifle de assalto típico, usado por militares no mundo inteiro, o Colt M16A2 é usado atualmente nos Estados Unidos, sendo comum também em outros exércitos.

Esta arma tem ajuste para três tiros. Quando usado com o talento Rajada de Balas, dispara apenas três balas ao invés de cinco e pode ser usada com apenas três balas no pente. Este ajuste não concede a habilidade de fazer rajadas sem o talento Rajada de Balas; se um personagem usa o ajuste sem o talento, faz um ataque normal e as duas balas extras são desperdiçadas.

M4 Carbine

Esta é uma versão menor do Colt M16A2, reduzida em um terço graças a uma coronha e cano menores.

Mossberg

A Mossberg Modelo 500 ATP6C é uma escopeta para trabalho militar e policial.

Remington 700

Um rifle que usa um recarregador manual de alavanca, famoso por sua precisão, o Remington 700 é popular entre caçadores e desportistas desde que foi criado, por volta de 1940.

Escopeta de cano serrado

Esta é uma escopeta de cano duplo, calibre 12, que tem os canos e a coronha serrados para tornar a arma menor e mais fácil de ocultar. O que sobra da coronha é quase o mesmo que uma pistola, e os canos mal chegam a 12cm. Escopetas deste tipo geralmente são ilegais; a maioria é feita em casa, serrando uma escopeta padrão.

Steyr AUG

Uma arma exótica e estranha, a AUG é o rifle padrão dos exércitos austríaco e australiano. Seus componentes são totalmente ambidestros, tornando-a conveniente para atiradores destros ou canhotos, e ela ainda possui uma mira ótica embutida.

Tabela de Armas de Ataque à Distância

Arma	Dano	Dec.	Tipo de dano	Incremento de distância	CdT	Pente	Tamanho	Peso	Preço	Restrição
Armas de Mão (exigem o talento Usar Arma de Fogo Pessoal)										
Beretta 92F (automática 9mm)	2d6	20	Balístico	12m	S	15 caixa	Pequeno	1,5kg.	\$ 600,00	Lic (x1,5)
Beretta 93R (pistola metralhadora 9mm)	2d6	20	Balístico	9m	S, A	20 caixa	Médio	1,5kg	\$ 550,00	Res (x2)
Colt Double Eagle (automática 10mm)	2d6	20	Balístico	9m	S	9 caixa	Pequeno	1,5kg	\$ 750,00	Lic (x1,5)
Colt M1911 (automática .45)	2d6	20	Balístico	9m.	S	7 caixa	Pequeno	1,5kg	\$ 580,00	Lic (x1,5)
Colt Python (revólver .357)	2d6	20	Balístico	12m	S	6 cilindro	Médio	1,5kg	\$ 475,00	Lic (x1,5)
Derringer (.45)	2d6	20	Balístico	3m	Única	2 interno	Miúdo	0,5kg	\$ 250,00	Lic (x1,5)
Desert Eagle (automática .50AE)	2d8	20	Balístico	12m	S	9 caixa	Médio	2kg.	\$ 800,00	Lic (x1,5)
Glock 17 (automática 9mm)	2d6	20	Balístico	9m	S	17 caixa	Pequeno	1kg.	\$ 550,00	Lic (x1,5)
Glock 20 (automática 10mm)	2d6	20	Balístico	12m	S	15 caixa	Pequeno	1,5kg	\$ 600,00	Lic (x1,5)
MAC Ingram M10 (pistola metralhadora .45)	2d6	20	Balístico	12m	S, A	30 caixa	Médio	3kg	\$ 650,00	Res (x2)
Pathfinder (revólver .22)	2d4	20	Balístico	6m	S	6 cilindro	Miúdo	0,5kg	\$ 450,00	Lic (x1,5)
Ruger Service-Six (revólver .38S)	2d6	20	Balístico	9m	S	6 cilindro	Pequeno	1kg	\$ 575,00	Lic (x1,5)
S&W M29 (revólver magnum .44)	2d8	20	Balístico	9m	S	6 cilindro	Médio	1,5kg	\$ 475,00	Lic (x1,5)
SITES M9 (automática 9mm)	2d6	20	Balístico	9m	S	8 caixa	Miúdo	1kg	\$ 600,00	Lic (x1,5)
Skorpion (pistola metralhadora .32)	2d4	20	Balístico	12m	S, A	20 caixa	Médio	2kg	\$ 700,00	Res (x2)
TEC-9 (pistola metralhadora 9mm)	2d6	20	Balístico	12m	S ou A	32 caixa	Médio	2kg.	\$ 670,00	Res (x2)
Walther PPK (automática .32)	2d4	20	Balístico	9m.	S	7 caixa	Pequeno	0,5kg.	\$ 240,00	Lic (x1,5)
Armas Longas (exigem o talento Usar Arma de Fogo Pessoal)										
AKM/AK-47 (rifle de assalto 7.62mmR)	2d8	20	Balístico	21m	S, A	30 caixa	Grande	5kg	\$ 1.000,00	Res (x2)
Barrett Light Fifty (rifle <i>sniper</i> .50)	2d12	20	Balístico	40m	S	11 caixa	Huge	17,5kg	\$ 300,00	Lic (x1,5)
Beretta M3P (escopeta calibre 12)	2d8	20	Balístico	9m	S	5 caixa	Grande	4,5kg	\$ 895,00	Lic (x1,5)
Browning BPS (escopete calibre 10)	2d10	20	Balístico	9m	S	5 interno	Grande	5,5kg	\$ 900,00	Lic (x1,5)
HK G3 (rifle de assalto 7.62mm)	2d10	20	Balístico	30m	S, A	20 caixa	Grande	5,5kg	\$ 1.200,00	Res (x2)
HK MP5 (submetralhadora 9mm)	2d6	20	Balístico	15m	S, A	30 caixa	Grande	3,5kg	\$ 2.000,00	Res (x2)
HK MP5K (submetralhadora 9mm)	2d6	20	Balístico	12m	S, A	15 caixa	Médio	2,5kg	\$ 1.800,00	Res (x2)
HK PSG1 (rifle <i>sniper</i> 7.62mm)	2d10	20	Balístico	30m	S	5 caixa	Grande	8kg	\$ 2.100,00	Lic (x1,5)
M16A2 (rifle de assalto 5.56mm)	2d8	20	Balístico	24m	S, A	30 caixa	Grande	4kg	\$ 2.000,00	Res (x2)
M4 Carbine (rifle de assalto 5.56mm)	2d8	20	Balístico	18m	S, A	30 caixa	Grande	3,5kg	\$ 1.800,00	Res (x2)
Mossberg (escopeta calibre 12)	2d8	20	Balístico	9m	S	6 interno	Grande	3,5kg	\$ 900,00	Lic (x1,5)
Remington 700 (rifle de caça 7.62mm)	2d10	20	Balístico	24m	Única	5 interno	Grande	4kg	\$ 200,00	Lic (x1,5)
Escopeta de cano serrado (calibre 12)	2d8	20	Balístico	3m	S	2 interno	Médio	2kg	\$ 400,00	Lic (x1,5)
Steyr AUG (rifle de assalto 5.56mm)	2d8	20	Balístico	24m	S, A	30 caixa	Grande	4,5kg	\$ 2.000,00	Res (x2)
Uzi (metralhadora 9mm)	2d6	20	Balístico	12m	S, A	20 caixa	Grande	4kg	\$ 1.500,00	Res (x2)
Winchester 94 (rifle de caça .444)	2d10	20	Balístico	30m	S	6 interno	Grande	3,5kg	\$ 400,00	Lic (x1,5)
Armas Pesadas (cada uma exige um talento de Usar Arma de Fogo Exótica)										
M-60 (metralhadora média)	2d8	20	Balístico	30m	A	Cinto	Enorme	11kg	\$ 2.200,00	Mil (x3)
M2HB (metralhadora pesada)	2d12	20	Balístico	33m	A	Cinto	Enorme	35,5kg	\$ 2.500,00	Mil (x3)
M72A3 LAW (lança-foguetes)	10d6	—	—	45m.	1	1 Interno.	Grande	2,5kg	\$ 1.200,00	Mil (x3)
M79 (lançador de granadas)	Varia	—	—	21m	1	1 Interno	Grande	3,5kg	\$ 1.000,00	Mil (x3)
Outras Armas de Ataque à Distância (o talento Usar Arma necessário aparece entre parênteses)										
Arco Composto (Arcaica)	1d8	20	Perfurante	12m	1	—	Grande	1,5kg	\$ 100,00	—
Besta (Simples)	1d10	19–20	Perfurante	12m	1	1 Interno	Médio	3,5kg	\$ 90,00	—
Lança-chamas (nenhum)	3d6	—	Fogo	—	1	10 Interno	Grande	25kg	\$ 500,00	Mil (x3)
Azagaia (Simples)	1d6	20	Perfurante	9m	1	—	Médio	1kg	\$ 30,00	—
Spray de Pimenta (Simples)	Especial	—	Especial	1,5m	1	1 Interno	Miúdo	0,25kg	\$ 50,00	—
Shuriken (Arcaica)	1	20	Perfurante	3m	1	—	Miúdo	0,25kg	\$ 20,00	—
Taser (Simples)	1d42	—	Eletricidade	2,5m	1	1 Interno	Pequeno	1kg	\$ 85,00	—
Chicote (Simples)	1d2	20	Cortante	4,5m3	1	—	Pequeno	1kg	\$ 50,00	—

Parte 7 • Equipamento!!!

Esta arma tem ajuste para três tiros. Quando usado com o talento Rajada de Balas, dispara apenas três balas ao invés de cinco e pode ser usada com apenas três balas no pente. Este ajuste não concede a habilidade de fazer rajadas sem o talento Rajada de Balas; se um personagem usa o ajuste sem o talento, faz um ataque normal e as duas balas extras são desperdiçadas.

Uzi

Criada por volta de 1950 pelo exército israelense, a Uzi se tornou a submetralhadora mais popular no mundo. Tem uma coronha metálica dobrável, tornando-a muito compacta.

Winchester 94

O Winchester Modelo 94 Big Bore é um rifle com recarregador de alavanca, típico exemplar de rifles de caça de grosso calibre encontrados em qualquer parte do mundo.

Armas Pesadas!!!

As armas mostradas nesta seção são consideradas armas de fogo exóticas, e por isso cada uma precisa de um talento Usar Armas de Fogo Exótica respectivo. Se um personagem usar uma arma pesada sem o talento adequado, sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque com a arma.

M-60

Introduzida na Guerra do Vietnã, esta metralhadora média ainda é utilizada pelas Forças Armadas Americanas e por outros exércitos. O talento Usar Armas de Fogo Exóticas (metralhadoras pesadas) se aplica a esta arma.

M2HB

Esta pesada metralhadora de calibre .50 é utilizada desde a 2ª Guerra Mundial, e ainda é uma arma muito comum montada em veículos. O talento Usar Armas de Fogo Exóticas (metralhadoras pesadas) se aplica a esta arma.

M72A3 LAW

A LAW (*Light Antitank Weapon* — Arma Leve Antitanque) é um lança-foguetes descartável, de tiro único. Ele vem como um tubo telescópico de fibra de vidro e alumínio. Antes de usar a arma, o atirador deve primeiro armar e estender o tubo (como uma ação de movimento). Quando a LAW atinge seu alvo, explode como uma granada ou outro explosivo, causando 10d6 pontos de dano a todos os alvos em um raio de 3m (um sucesso em um teste de Reflexos, CD 18, diminui o dano em metade). Como este explosivo tem carga feita para penetrar veículos militares, a LAW ignora 10 pontos de Dureza se acerta um veículo, construção ou objeto. Porém, isso só se aplica ao alvo atingido, não aos outros objetos na área de efeito.

A M72 exige uma distância mínima de 9m. Se for disparada contra um alvo mais perto que isso, ela não se arma e não explode. O talento Usar Armas de Fogo Exóticas (lança-foguete) se aplica a esta arma.

M79

Esta arma simples é um lançador de granadas de um só tiro. Dispara granadas de 40mm (veja Granadas e Explosivos, mais adiante). Essas granadas se parecem com balas enormes, com 4cm de comprimento, e não podem ser usadas como granadas de mão (o M79 tam-

bém não dispara granadas de mão). Disparar com um M79 é idêntico a arremessar um explosivo: o personagem faz um ataque à distância contra uma área específica de 1,5m quadrado (ao invés de atacar uma pessoa ou criatura). A diferença entre o M79 e arremessar um explosivo é o alcance da arma (bem maior que uma granada arremessada manualmente) e no fato de que o M79 exige o talento Usar Arma Exótica.

Usar Armas de Fogo Exóticas (lançador de granada) se aplica a esta arma.

Outras Armas de Ataque à Distância!!!

Armas de ataque à distância que não são armas de fogo incluem diversos objetos como bestas, *tasers* e spray de pimenta. O talento necessário para usar cada uma dessas armas varia, e é indicado na Tabela de Armas de Ataque à Distância.

Arco Composto

Caça com arco ainda é um esporte popular. O modificador de Força do personagem se aplica nas jogadas de dano com esta arma.

Besta

Uma besta exige duas mãos para ser usada. Puxar uma alavanca arma o arco. Preparar a besta para disparar é uma ação de movimento e provoca ataques de oportunidade.

Lança-Chamas

Um lança-chamas consiste de um tanque pressurizado contendo combustível, conectado a um tubo com lançador e uma chama piloto. Ele dispara uma linha de fogo de 1,5m de largura e 10m de comprimento, que causa 3d6 pontos de dano a todas as criaturas e objetos na sua área. Não é necessária nenhuma jogada de ataque, portanto não é necessário nenhum talento específico para operar a arma. Qualquer criatura na linha de fogo deve fazer um teste de Reflexos (CD 15); um sucesso diminui o dano pela metade. Criaturas com cobertura recebem um bônus no teste.

O tanque de um lança-chamas tem Dureza 5 e 5 Pontos de Vida. Ao ser usado por um personagem, o tanque tem Defesa 9 + o modificador de Destreza do usuário + o bônus de classe na Defesa. Um tanque reduzido a 0 PVs racha e explode, causando 6d6 pontos de dano por fogo ao usuário e 3d6 pontos de dano de espirro para criaturas e objetos a 1,5m do usuário (um teste de Reflexos, CD 15, diminui o dano pela metade).

Qualquer objeto inflamável (e criaturas também) que sofram dano de um lança-chamas pegam fogo, sofrendo mais 1d6 pontos de dano por fogo a cada rodada subsequente até que o fogo seja apagado. Fogo envolvendo uma única criatura ou objeto pode ser apagado como uma ação de rodada completa. Descarregar um extintor de incêndio é uma ação de movimento e apaga instantaneamente fogo em uma área de 3m quadrados. Um lança-chamas pode disparar 10 vezes antes do combustível acabar. Recarregar ou trocar o tanque custa um terço do preço do lança-chamas.

Azagaiá

Esta lança leve e flexível é feita para ser arremessada, mas pode ser usada em combate corpo-a-corpo. Personagens usando a azagaia desta maneira sempre consideram que não possuem o talento Usar Arma

(que não existe, na prática) e sofrem uma penalidade de -4 em suas jogadas de ataque.

Spray de Pimenta

Um produto químico irritante que pode cegar temporariamente um alvo, o spray de pimenta vem em uma embalagem descartável de um único uso. O personagem faz um ataque de toque à distância contra o alvo, que deve obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 15) ou estará cegado por 1d4 rodadas.

Shuriken

Uma shuriken é um projétil de arremesso em forma de estrela, com pontas afiadas (de quatro a oito pontas, de acordo com o modelo). Um personagem pode sacar uma shuriken como uma ação livre.

Taser

Um taser usa molas ou ar comprimido para disparar um par de dardos no alvo. Ao impacto, os dardos emitem uma poderosa corrente elétrica. Em um acerto, os dardos causam 1d4 pontos de dano por eletricidade e o alvo precisa obter um sucesso em um teste de Fortitude (CD 15) ou ficará paralisado por 1d6 rodadas. Recarregar um taser é uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade.

Chicote

Chicotes causam pouco dano letal. Embora um personagem não “dispare” a arma, um chicote é considerado uma arma de ataque à distância com um alcance máximo de 4,5m e sem penalidade por distância.

Como um chicote pode se enrolar na perna ou em outro membro do oponente, um personagem pode fazer um ataque de Imobilização com ele, obtendo um sucesso em um ataque de toque à distância. O atacante não provoca ataque de oportunidade ao usar um chicote desta forma. Se o personagem é imobilizado durante sua própria tentativa de imobilizar, ele pode simplesmente largar o chicote para evitar isso.

Quando está usando um chicote, um personagem recebe um bônus de +2 em sua jogada resistida de ataque ao tentar desarmar um oponente (incluindo a jogada para evitar ser desarmado se o personagem não consegue desarmar o oponente).

Munição!!!

Estes são os tipos de munição, quantidade e preço para armas de fogo e outras armas de ataque à distância:

- 5.56mm (20): \$ 25,00
- 7.62mm (20): \$ 40,00
- 7.62mmR (20): \$ 35,00
- calibre .444 (20): \$ 40,00
- calibre .50 (20): \$ 43,00
- 9mm (50): \$ 12,00
- 10mm (50): \$ 20,00
- calibre .22 (50): \$ 27,00
- calibre .32 (50): \$ 10,00
- .38 especial (50): \$ 24,00
- calibre .357 (50): \$ 19,00
- calibre .44 (50): \$ 34,00
- calibre .45 (50): \$ 37,00
- calibre .50AE (50): \$ 40,00

- cartucho 10-gauge (10): \$ 29,00
- cartucho 12-gauge (10): \$ 29,00
- flecha (12): \$ 30,00
- virote de besta (12): \$ 24,00

5.56mm, 7.62mm, 7.62mmR, .444, .50: munição destes calibres são usadas normalmente em rifles, rifles de assalto ou metralhadoras e são vendidas em caixas de 20 balas. A 7.62mmR é usada no AKM e outras armas da antiga União Soviética, não compatíveis com a 7.62mm, que é maior. O calibre .50 é uma munição pesada, geralmente disparada por metralhadoras pesadas, mas também pode ser adaptada para alguns modelos mais poderosos de rifles *snipers*.

9mm, 10mm, .22, .32, .38 S, .357, .44, .45, .50AE: estes calibres são geralmente usados em pistolas ou submetralhadores, vendidos em caixas de 50 balas. A .50AE não é compatível com o cartucho .50 para rifle, que é muito maior.

Cartucho 10-gauge, cartucho 12-gauge: cartuchos para escopetas (também chamados de *buckshots*) são vendidos em caixas de 10.

Flechas: são vendidas em aljavas com 10 e são disparadas com arcos compostos e outros tipos de arcos. Essa “munição” para arco consiste de uma pequena haste fina com uma cabeça pontiaguda.

Virotes de Besta: uma haste ou projétil para ser disparado de uma besta. É vendido em conjuntos de 12.

Explosivos e Armas de Espirro!!!

Estas armas explodem, causando dano a criaturas e objetos que estejam na área de alcance.

Explosivos podem ser arremessados ou armados em um lugar, dependendo do tipo de aparato explosivo. Granadas de mão e dinamites são exemplos deste tipo de arma

Todos os explosivos precisam ser detonados. Alguns, como as granadas, já têm detonadores (puxar o pino de uma granada é uma ação livre). Outros precisam de cronômetros ou aparelhos similares para explodir. Os detonadores estão na seção de Acessórios de Armas.

Uma arma de espirro é um projétil que estoura ao impacto, lançando seu conteúdo sobre uma área e causando dano a todas as criaturas ou objetos nessa área. Geralmente, criaturas atingidas diretamente por uma arma de espirro sofrem mais dano, enquanto aquelas que estão próximas sofrem dano menor. Armas de espirro normalmente devem ser arremessadas para causar efeito.

Explosivos e armas de espirro não exigem nenhum talento para serem usadas com proficiência, a menos que sejam arremessadas por algum tipo de lançador ou outro aparelho. Neste caso, o talento de Usar Arma adequado é necessário para evitar uma penalidade de -4 na jogada de ataque.

Dano/Dano de Acerto Direto: este é o dano primário causado pela arma. Para explosivos, a coluna de Dano mostra o dano causado em todas as criaturas dentro da área de efeito. Para armas de espirro, a coluna Dano de Acerto Direto mostra o dano sofrido por um alvo que foi atingido diretamente pela arma.

Área de Efeito/Dano de Espirro: para explosivos, a área de efeito é a que o explosivo atinge. Todas as criaturas ou objetos na área de efeito sofrem o dano do explosivo. O valor mostrado na tabela é o raio da área afetada; assim, um explosivo com uma Área de Efeito igual a 3m atinge todas as criaturas e objetos a até 3m do centro da explosão.

Para armas de espirro, todas as criaturas a 1,5m do ponto de

Parte 7 • Equipamento!!!

impacto sofrem dano de espirro igual ao valor mostrado na coluna.

Tipo do Dano: o dano de explosivos e armas de espirro é classificado de acordo com o tipo: energia (de um tipo específico) ou cortante. Algumas criaturas e personagens podem ser resistentes ou imunes a tipos específicos de dano.

Decisivo: a margem de ameaça para um acerto decisivo. Se a ameaça é confirmada, a arma causa dano dobrado em um acerto decisivo (o dano é jogado duas vezes, como se tivesse atingido o alvo duas vezes). A margem de ameaça só se aplica em acertos diretos — dano de espirro não causa um acerto decisivo.

CD Reflexos: qualquer criatura na área de efeito de um explosivo deve obter sucesso em um teste de Reflexos (contra a CD mostrada nesta coluna) para sofrer apenas metade do dano.

Incremento de Distância: se a arma pode ser arremessada, seu incremento de distância é mostrado aqui. Explosivos sem um incremento de distância devem ser colocados no local antes de serem detonados (veja a perícia Demolição).

Tamanho: as categorias de tamanho para armas e objetos são definidas de maneira diferente dos personagens e criaturas. A relação entre o tamanho da arma e seu usuário definem se ele a está usando com uma ou duas mãos, e se ela pode ser considerada uma arma leve ou não.

Uma arma Média ou menor pode ser usada com uma ou duas mãos. Uma arma Grande só pode ser usada com as duas mãos. Uma arma Pequena ou menor é considerada leve: ela pode ser usada com uma só mão, e é mais fácil de ser usada na mão secundária.

Peso: esta coluna fornece o peso do item.

Preço: quanto o personagem precisa pagar para ter a arma.

Restrição: a maioria dos explosivos exige uma licença para ser usado legalmente, enquanto alguns são de uso restrito ou limitado aos militares. Aqui vemos o tipo de restrição do explosivo e os modificadores no preço, que representam o trabalho extra para tirar a licença. Veja também em Itens Restritos, no início deste capítulo.

Granadas e Explosivos!!!

Muitos explosivos exigem detonadores, que são descritos em Acessórios para Armas.

Granada de Fragmentação de 40mm

Este pequeno explosivo deve ser disparado de um lançador de granadas de 40mm, como o M79. Ele lança estilhaços para todas as direções quando explode. A granada de fragmentação de 40mm tem um alcance mínimo de 12m. Se for lançada contra um alvo mais próximo, a granada não se arma e não explode. O preço na tabela é para uma caixa com 6 unidades.

C4/Semtex

Os chamados “explosivos plásticos” se parecem com blocos de cera. É frio, duro e translúcido quando em repouso mas, quando amassado, se aquece e amolece o suficiente para ser modelado em várias formas. A informação na tabela representa um bloco de meio quilo. Blocos adicionais podem ser colocados juntos, aumentando o dano e a área de efeito; para cada bloco o dano aumenta em +2d6 e a área de efeito aumenta em 60cm. Para juntar blocos de explosivos plásticos, é necessário um sucesso em um teste de Demolição (CD 15).

Embora os valores de dano na tabela representem um bloco, C4 é

vendido em conjuntos com 4 blocos. O preço da tabela é para 4 blocos.

C4/Semtex precisa de um detonador para explodir. Para ser fabricado com um teste de Ofícios (Química), é considerado um explosivo moderado.

Dinamite

Talvez um dos explosivos mais comuns, dinamite é muito estável sob condições normais. Um bastão de dinamite precisa de um pavio ou detonador para explodir. Bastões adicionais podem ser detonados ao mesmo tempo se estiverem na área de efeito do primeiro bastão, aumentando o dano e área de efeito da explosão. Cada bastão adicional aumenta o dano em +1d6 (máximo de 10d6) e a área em 1,5m (máximo de 6m). Também é possível juntar vários bastões de dinamite para uma explosão maior. Para fazer isso é necessário um teste de Demolição (CD 10 + 1 para cada bastão), aumentando o dano ou a área de efeito da explosão em 50% (o personagem escolhe qual).

Dinamite é vendida em caixas com 12 bastões. Para ser fabricada com um teste de Ofícios (Química), dinamite é considerada um explosivo simples.

Para explodir dinamite com um pavio, ela deve ser acesa (o que exige uma ação de movimento e uma fonte de fogo, como um isqueiro). O tempo até que a dinamite exploda depende do comprimento do pavio — que pode ser curto o suficiente para detonar na mesma rodada (permitindo que seja utilizada como uma granada) ou longo o suficiente para detonar em alguns minutos. Cortar um pavio para o comprimento adequado exige uma ação de movimento.

Granada de Fragmentação

A granada militar mais comum, este pequeno aparato explosivo lança estilhaços em todas as direções quando explode. O preço na tabela é para uma caixa com 6 granadas.

Granada de Fumaça

Forças policiais e militares usam estas armas para criar uma camuflagem temporária. Na rodada que é atirada, uma granada de fumaça preenche a área ao redor (1,5m de raio) com fumaça. Na rodada seguinte, preenche 3m e na terceira rodada, uma área de 4,5m de raio. A fumaça obscurece toda visão, incluindo a habilidade de Visão no Escuro fornecida por óculos de visão noturna. Qualquer criatura na área tem camuflagem total (os ataques têm uma chance de erro de 50%, e o atacante não pode usar visão para localizar o alvo). A fumaça dispersa depois de 10 rodadas, mas um vento moderado (16 até 32km/h de velocidade) dispersa a fumaça em 4 rodadas, e um vento forte (33km/h ou mais) dispersa em uma rodada. Pode-se encontrar granadas que geram fumaça de várias cores, incluindo branco, vermelho, amarelo, verde e púrpura. Por isso, elas também pode ser utilizadas como sinalizadores. O preço na tabela é para uma caixa com 6 granadas.

Granada de Gás Lacrimogêneo

As forças policiais e militares usam estas armas para dispersar multidões e em situações de reféns, forçando os elementos a sair do esconderijo. Na rodada em que é lançada, uma granada de gás lacrimogêneo preenche uma área de 1,5m de raio com um gás irritante, que enche os olhos de lágrimas. Na rodada seguinte, ela preenche 3m e na terceira rodada, uma área de 4,5m de raio. A fumaça dispersa depois de 10 rodadas, mas um vento moderado (16 até 32km/h de velocidade) dispersa a fumaça em 4 rodadas, e um vento forte (33km/h ou mais) dispersa em uma rodada.

Tabela de Explosivos e Armas de Espirro

Granadas e Explosivos

Arma	Dano	Dec.	Tipo de Dano	Área de Efeito	CD de Reflexos	Incremento de Distância	Tamanho	Peso	Preço	Restrições
Granada de Fragmentação de 40mm	3d6	—	Cortante	3m.	15	—	Miúdo	0,5kg	\$ 75,00	Mil. (x3)
C4/Semtex	4d6	—	Concussão	3m.	18	—	Pequeno	0,5kg	\$ 150,00	Mil. (x3)
Dinamite	2d6	—	Concussão	1,5m	15	3m	Miúdo	0,5kg	\$ 60,00	Lic. (x 1,5)
Granada de Fragmentação	4d6	—	Cortante	6m	15	3m	Miúdo	0,5kg	\$ 200,00	Mil. (x3)
Granada de Fumaça	—	—	—	Ver texto	—	3m	Pequeno	1kg	\$ 100,00	—
Granada de Gás Lacrimogêneo	Vertexto	—	—	Ver texto	—	3m	Pequeno	1kg	\$ 150,00	Res. (x2)
Granada <i>Thermite</i>	6d6	—	Fogo	1,5m	12	3m	Pequeno	1kg	\$ 300,00	Mil. (x3)
Granada de Fósforo Branco	2d6	—	Fogo	6m	12	3m	Pequeno	1kg	\$ 200,00	Mil. (x3)

Armas de Espirro

Arma	Dano de Acerto Dir.	Dano de Espirro	Dec.	Tipo de Dano	CD de Reflexos	Incremento de Distância	Tamanho	Peso	Preço	Restrições
Ácido, fraco	1d6	1	20	Ácido	—	3m	Miúdo	0,5kg	\$ 50,00	—
Coquetel Molotov	1d6	1	20	Fogo	—	3m	Pequeno	0,5kg	\$ 30,00	—

Alguém na área contendo gás deve obter um sucesso no teste de Fortitude (CD 15) ou ficará enjoado. Este efeito dura enquanto o personagem permanecer na área afetada e mais 1d6 rodadas depois. Personagens que obtenham um sucesso no teste de Fortitude, mas continuem na área com gás, devem fazer um teste a cada rodada. Uma máscara de gás torna o alvo imune aos efeitos. Um pedaço de tecido úmido colocado contra os olhos, nariz e boca fornece um bônus de +2 no teste de Fortitude.

Granada *Thermite*

Tecnicamente, este tipo de granada não explode. Na verdade ela cria um calor intenso, para queimar ou derreter um objeto onde a granada é colocada. As forças militares usam granadas *thermites* para destruir rapidamente peças importantes de equipamento. O valor da tabela é para uma caixa com 6 granadas.

Granada de Fósforo Branco

Usam uma carga explosiva para espalhar fósforo queimando pela área de efeito. Qualquer alvo que sofra dano de uma granada de fósforo branco recebe ainda 1d6 pontos de dano adicionais na rodada seguinte e pode pegar fogo. Além disso, uma granada de fósforo cria uma nuvem de fumaça. Ela tem o mesmo efeito de uma granada de fumaça, exceto que só preenche uma área de 1,5m de raio a partir do ponto de explosão.

O preço na tabela é para uma caixa com 6 granadas.

Armas de Espirro

Muitas armas de espirro, como coquetéis molotov, são essencialmente aparatos caseiros (explosivos improvisados). O preço na tabela reflete o custo dos componentes necessários para fazê-los. Veja a perícia Ofícios (Química) para detalhes sobre explosivos improvisados.

Ácido, Fraco

Um personagem pode arremessar um frasco de ácido como uma arma semelhante a uma granada. Um frasco é feito de cerâmica, metal ou vidro (dependendo da substância que ele contém), com um tampa, e contém cerca de meio litro de líquido. Aqui é descrita uma substância corrosiva fraca. Ácido fraco pode ser adquirido em vários locais, inclusive lojas de materiais para construção.

Coquetel Molotov

Um coquetel molotov é um frasco (geralmente uma garrafa) contendo líquido inflamável e tampado com uma tira de tecido. Um coquetel é improvisado com alguma facilidade (um sucesso em um teste de Ofícios (Química), com CD 10, ou um teste de Inteligência com CD 15). Para usar o coquetel, a tira deve ser acesa (o que exige uma ação de movimento e uma fonte de fogo, como um isqueiro). O coquetel detona 2 rodadas depois ou ao impacto com um objeto sólido, o que acontecer primeiro. Um alvo de um acerto direto sofre 1d6 pontos adicionais de dano por fogo na rodada seguinte e ainda pode pegar fogo.

Esta arma não pode ser comprada pronta: o preço na tabela é para seus componentes.

Armas de Corpo-a-Corpo!!!

Armas de corpo-a-corpo são usadas em combate próximo, e geralmente são as armas mais simples. O talento que fornece proficiência com essas armas varia de acordo com cada caso; algumas são consideradas armas simples (abrangidas pelo talento Usar Armas Simples), outras são arcaicas (Usar Armas Arcaicas) ou exóticas (Usar Arma de Corpo-a-Corpo Exótica). O modificador de Força do personagem é sempre somado à jogada de ataque com uma arma de corpo-a-corpo, e também ao seu dano.

As armas de corpo-a-corpo estão descritas por várias estatísticas, como aparece na Tabela: Armas de Corpo-a-corpo.

Dano: a quantidade de dano que a arma causa em um acerto.

Decisivo: a margem de ameaça para um acerto decisivo. Se a ameaça se confirma, a arma causa dano dobrado em um acerto decisivo (o dano é jogado duas vezes, como se acertasse o alvo duas vezes).

Tipo de Dano: armas de corpo-a-corpo são classificadas de acordo com seu tipo: Concussão (armas que atingem o alvo com uma superfície rombuda), Energia (de um tipo específico), Perfurante (armas com uma ponta afiada) e Cortante (armas com lâminas afiadas). Algumas criaturas ou personagens podem ser resistentes ou imunes a algumas formas de dano.

Incremento de Distância: armas de corpo-a-corpo projetadas

Parte 7 • Equipamento!!!

para serem arremessadas podem ser usadas também para fazer ataques à distância. Como tal, elas possuem um incremento de distância assim como quaisquer outras armas de ataque à distância, mas a distância máxima para uma arma arremessada é de cinco incrementos ao invés de dez. Qualquer ataque feito a uma distância menor que o incremento não sofre penalidade pela distância. Porém, para cada incremento de distância completo, a jogada de ataque sofre uma penalidade de -2.

Tamanho: as categorias de tamanho para armas e objetos são definidas de maneira diferente dos personagens e criaturas. A relação entre o tamanho da arma e seu usuário definem se ele a está usando com uma ou duas mãos, e se ela pode ser considerada uma arma leve ou não.

Uma arma Média ou menor pode ser usada com uma ou duas mãos. Uma arma Grande só pode ser usada com as duas mãos. Uma arma Pequena ou menor é considerada leve: ela pode ser usada com uma só mão, e é mais fácil de ser usada na mão secundária.

Peso: esta coluna fornece o peso do item.

Preço: quanto o personagem precisa pagar para ter a arma.

Restrição: nenhuma armas de corpo a corpo possui algum tipo de Restrição para ser adquirida, portanto esta coluna não aparece na tabela.

Armas Simples

Geralmente mais leves (ou com peso desprezível), as armas simples ainda são bastante perigosas.

Soco Inglês: este item de metal se encaixa nos dedos da mão, como anéis fundidos. Ele permite causar dano letal com um ataque desarmado (ao invés de dano não letal). Com exceção a isso, um golpe com um soco inglês é considerado um ataque desarmado.

Quando é usado por um personagem que tenha o talento Briga, o soco inglês aumenta o dano de um ataque desarmado em +1 e torna o dano letal. O preço é para um único soco inglês.

Cutelo: estas pesadas facas de cozinha podem facilmente ser usadas como arma. São essencialmente similares às espadas gêmeas do tipo "butterfly", usadas em alguns estilos de kung fu.

Clava: praticamente qualquer coisa pesada e alongada pode ser usada como clava. A tabela tem como modelo os cassetetes de madeira utilizados por algumas forças policiais.

Faca: esta categoria de arma inclui facas de caça, facas de sobrevivência, baionetas (quando não estão presas em rifles) e outras semelhantes. Um personagem pode escolher o talento Acuidade com Arma para aplicar seu modificador de Destreza (ao invés do modificador de Força) em jogadas de ataque com uma faca.

Bastão de Metal: esta arma pode ser dobrada para reduzir seu tamanho e ser escondida mais facilmente. Um bastão de metal dobrado é Pequeno e não pode ser usado como arma enquanto está assim. Dobrar ou desdobrar o bastão é uma ação livre.

Coronhada (pistola): usar uma pistola como arma corpo-a-corpo pode causar mais dano que um ataque desarmado. Não é fornecido o preço nem o peso para esta arma, pois eles podem variar dependendo do modelo usado.

Coronhada (rifle): a coronha de um rifle pode ser usada como uma clava improvisada.

Porreta: Esta versão menor de uma clava causa dano não letal ao invés de letal.

Arma Atordoante: uma arma deste tipo precisa entrar em contato físico direto com o alvo para afetá-lo (um *taser* é uma arma de

ataque à distância com efeito similar). Em um acerto bem sucedido, a arma atordoante causa 1d3 pontos de dano de eletricidade, e o alvo precisa passar em um teste de Fortitude (CD 15) ou fica paralisado por 1d6 rodadas.

Tonfa: utilizada pela maioria das forças policiais, para deter e dominar criminosos. Um personagem pode causar dano não letal com uma tonfa sem a penalidade normal de -4 nas jogadas de ataque.

Armas Arcaicas

A maioria destas armas causa dano através de uma lâmina ou ponta afiada. Algumas são consideravelmente caras, refletindo sua natureza anacrônica na sociedade moderna.

Baioneta (fixa): as estatísticas da tabela descrevem uma baioneta fixa em um rifle (com o aparato necessário). Com uma baioneta fixa, o rifle se torna uma arma dupla — semelhante a uma clava de um lado e semelhante a uma lança no outro. Um personagem pode lutar com esse rifle como se estivesse lutando com duas armas, sofrendo as penalidades normais, como se estivesse usando uma arma de uma mão e uma arma leve.

Machadinha: este machado leve é uma ferramenta que causa dano cortante quando usado como arma.

Espada Longa: esta clássica lâmina fina e longa é a arma dos cavaleiros medievais.

Machete: esta ferramenta com uma lâmina grande se parece muito com uma espada curta e leve.

Sabre: o sabre é uma espada leve com lâmina fina. Pode-se selecionar o talento Acuidade com Arma para somar seu modificador de Destreza (ao invés do modificador de Força) nas jogadas de ataque com um sabre.

Lança: este aparato primitivo é uma arma de alcance. Um personagem pode golpear oponentes a 3m de distância com a lança, mas não pode usá-la contra um inimigo que esteja adjacente a ele.

Navalha: preferido pelo crime organizado "das antigas", este item ainda pode ser encontrado em algumas barbearias e kits de barbear.

Bengala-Espada: esta é uma espada leve, que tem sua lâmina escondida em um guarda-chuva ou bengala (aparentemente) comum. Devido à sua construção, considera-se que uma bengala-espada está sempre escondida; ele é percebida com um teste de Observar, CD 18 (a bengala ou o guarda-chuva não estão escondidos, apenas a lâmina dentro deles é que está).

Armas Exóticas

A maioria das armas exóticas possui uma forma atípica, ou são variações de outras armas de corpo-a-corpo. Como cada arma exótica é única na forma de ser manipulada e utilizada, é necessário que o personagem tenha o talento Usar Arma de Corpo-a-Corpo Exótica para cada uma dessas armas, para evitar a penalidade de -4 nas jogadas de ataque.

Corrente: também chamada de manriki-gusari, esta é uma corrente simples, com pesos nas pontas. Ela pode ser girada rapidamente, atingindo alvos com seus pesos. Também pode-se usar uma de suas pontas para imobilizar um oponente.

A corrente pode ser usada como uma arma dupla ou uma arma de alcance. Um personagem pode lutar com ela como se estivesse lutando com duas armas, sofrendo as penalidades normais associadas com combater com duas armas, como se estivesse usando uma arma de uma mão e uma arma leve. Neste caso, o personagem só pode atingir um oponente adjacente.

Tabela de Armas de Corpo-a-Corpo

Arma	Dano	Dano Decisivo	Tipo	Incremento de Distância	Tamanho	Peso	Preço
Armas Simples (exigem o talento Usar Armas Simples)							
Soco Inglês	1	20	Concussão	—	Miúdo	0,5kg	\$ 7,00
Cutelo	1d6	19-20	Cortante	—	Pequeno	1kg	\$ 10,00
Clava	1d6	20	Concussão	3m	Médio	1,5kg	\$ 15,00
Faca	1d4	19-20	Cortante	3m	Miúdo	0,5kg	\$ 40,00
Bastão de Metal	1d6	19-20	Concussão	—	Médio	1kg	\$ 70,00
Coronhada (pistola)	1d4	20	Concussão	—	Pequeno	—	—
Coronhada (rifle)	1d6	20	Concussão	—	Grande	—	—
Porrete	1d6	20	Concussão	—	Pequeno	1,5kg	\$ 10,00
Arma Atordoante	1d3	20	Eletricidade	—	Miúdo	0,5kg	\$ 70,00
Tonfa	1d4	20	Concussão	—	Média	1kg	\$ 40,00
Armas Arcaicas (exigem o talento Usar Armas Arcaicas)							
Baioneta (fixa)	1d4/1d6	20	Perfurante	—	Grande	0,5kg	\$ 60,00
Machadinha	1d6	20	Cortante	—	Pequeno	2kg	\$ 20,00
Espada Longa	1d8	19-20	Cortante	—	Médio	2kg	\$ 150,00
Machete	1d6	19-20	Cortante	—	Pequeno	1kg	\$ 15,00
Sabre	1d6	18-20	Perfurante	—	Médio	1,5kg	\$ 80,00
Lança	1d8	20	Perfurante	—	Grande	4,5kg	\$ 30,00
Navalha	1d4	19-20	Cortante	—	Miúda	0,25kg	\$ 15,00
Bengala-espada	1d6	18-20	Cortante	—	Média	1,5kg	\$ 65,00
Armas Exóticas (exigem o talento Usar Arma de Corpo-a-Corpo Exótica)							
Corrente	1d6/1d6	20	Concussão	—	Grande	2,5kg	\$ 30,00
Serra Elétrica	3d6	20	Cortante	—	Grande	5kg	\$ 70,00
Kama	1d6	20	Cortante	—	Pequeno	1kg	\$ 40,00
Katana	2d6	19-20	Cortante	—	Grande	3kg	\$ 200,00
Kukri	1d4	18-20	Cortante	—	Pequeno	0,5kg	\$ 25,00
Nunchaku	1d6	20	Concussão	—	Pequeno	1kg	\$ 20,00
San-chaku	1d10/1d10	20	Concussão	—	Grande	1,5kg	\$ 25,00

Se o personagem usar a corrente como uma arma de alcance, ele pode atingir oponentes a até 3m de distância. Além disso, diferente de outras armas de alcance, ele pode usar a corrente contra um inimigo adjacente. Nesse caso, só pode usar uma das pontas da corrente efetivamente, não podendo usá-la como arma dupla.

Como uma corrente pode ser enrolada ao redor da perna ou outro membro do inimigo, um personagem pode tentar fazer um ataque de imobilizar com um ataque de toque (de corpo-a-corpo) bem-sucedido. Se o próprio personagem for imobilizado durante a sua tentativa, ele pode simplesmente largar a corrente para evitar ser imobilizado. Quando está usando uma corrente, o personagem recebe um bônus de equipamento de +2 em seu teste resistido ao tentar desarmar um oponente (incluindo a jogada para evitar ser desarmado se falhar em desarmar o oponente).

Um personagem pode selecionar o talento Acuidade com Arma para somar seu modificador de Destreza (ao invés do modificador de Força) nas jogadas de ataques com uma corrente.

Serra Elétrica: unidades policiais e militares usam serras elétricas para passar por cercas e abrir portas rapidamente. Às vezes são usadas como armas, geralmente por pessoas que vêem muitos filmes de terror...

Kama: uma kama, ou “foicinha”, é um bastão de madeira como uma lâmina de foice em uma das pontas. É uma arma tradicional em vários estilos de kung fu.

Katana: é a tradicional espada samurai japonesa. Quando usada por um personagem que tenha o talento Usar Arma de Corpo-a-Corpo Exótica, ela pode ser segura com as duas mãos ou apenas uma mão. Para um usuário que não possua o talento, a katana deve ser usada sempre com as duas mãos, além de impor uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque.

Kukri: esta adaga pesada e curva tem seu fio na parte interna da lâmina.

Nunchaku: uma arma popular de artes marciais, o nunchaku consiste de dois bastões de madeira ligados por uma corda ou corrente muito curta.

San-chaku: também conhecido como “bastão de três partes”, esta arma era originalmente uma ferramenta agrícola para bater grãos. É composta de três bastões longos de madeira (de mesmo tamanho) ligados pelas pontas por corda, couro ou corrente. O san-chaku é usado com as duas mãos.

O san-chaku é uma arma dupla. Um personagem pode lutar com ele como se estivesse lutando com duas armas, incorrendo nas penali-

Parte 7 • Equipamento!!!

dades normais associadas a combater com duas armas, como se estivesse usando uma arma de uma mão e uma arma leve.

Armas Improvisadas!!!

Qualquer objeto portátil pode ser usado como arma. Na maioria dos casos, um objeto pode ser usado tanto como arma de corpo-a-corpo ou como de ataque a distância.

Um personagem sempre terá uma penalidade de -4 em suas jogadas de ataque quando usa uma arma improvisada. Este tipo de arma não é considerada simples, arcaica ou exótica, então nenhum talento do tipo Usar Arma pode remover essa penalidade de -4.

A seguir, algumas armas improvisadas classificadas por tamanho, exemplos e dano:

- Mínimo: cinzeiro, caixa de CD, peso para papéis de cristal: 1
- Miúdo: pedra (tamanho de um punho), caneca, chave de fenda, lanterna: 1d2
- Pequeno: garrafa, extintor de incêndio, vaso de flores, capacidade, jarro: 1d3
- Médio: banquetta de bar, tijolo, pasta, bola de bolche, tampa de lata de lixo, bastão de hóquey: 1d4
- Grande: lata de lixo vazia, guitarra, monitor de computador, cadeira de escritório: 1d6
- Enorme: escada de 3m, barril de óleo, banco de praça, banca de ferramenta: 1d8
- Imenso: mesa, sofá grande, arquivo de gavetas, máquina de venda automática: 2d6
- Colossal: veículo abandonado, poste telefônico: 2d8

Um personagem pode usar ou arremessar efetivamente um objeto com a mesma categoria de tamanho que a sua com uma mão. Um personagem pode usar ou arremessar efetivamente um objeto com uma categoria a mais que a sua usando as duas mãos. Uma arma improvisada tem um incremento de distância de 3m. Aumente o incremento para criaturas de tamanho Grande ou maior para os seguintes valores: Grande 4,5m, Enorme 9m, Imenso 18m, Colossal 36m.

Dano: armas improvisadas causam dano letal com base em seu tamanho, embora o Mestre possa ajustar o dano de um objeto especialmente mais leve ou pesado para seu tamanho. O modificador de Força do usuário se aplica no dano apenas para armas de tamanho Miúdo ou maior (mas não para objetos de tamanho Mínimo). Armas improvisadas possuem uma margem de ameaça para um acerto decisivo de 20. Armas improvisadas de tamanho Minúsculo não causam dano.

Diferente de armas normais, as improvisadas não foram feitas para absorver dano. Elas costumam quebrar, entortar, estilhaçar ou desmontar depois de alguns golpes. Uma arma improvisada tem 50% de quebrar a cada vez que causa dano ou, no caso de objetos arremessados, quando acerta uma superfície (como um muro) ou um objeto maior que ela mesma.

Armaduras!!!

Armaduras podem ser encontradas em vários tamanhos e formas, com diferentes graus de proteção e materiais. Três talentos cobrem a proficiência no uso de armadura: Usar Armadura (leve), Usar Armadura (média) e Usar Armadura (pesada).

Tipo: armaduras são divididas em quatro tipos: arcaica, improvisada, ocultável e tática.

Arcaicas são aquelas de design antigo, como armaduras de placas ou cotas de malha medievais. Improvisadas incluem itens que não foram feitos para tal, mas acabam servindo como proteção, como uma jaqueta de couro de motoqueiro. Ocultáveis são armaduras feitas para usar sob roupa comum. Podem ser usadas por longos períodos sem cansar o usuário.

Táticas são armaduras modernas usadas sobre a roupa comum e não podem ser facilmente escondidas. Devido a seu peso e volume, é impraticável usá-las por muito tempo e geralmente só são vestidas antes de um confronto perigoso específico. Como são usadas por cima da roupa normal, e em situações táticas, este tipo de armadura normalmente possui bolsos, cliques e tiras de velcro para prender (e carregar) armas, granadas, munição, lanternas, kits de primeiros socorros e outros itens.

Bônus de Equipamento: o valor protetor da armadura. Este bônus é somado à Defesa do usuário.

Bônus Sem Proficiência: o valor máximo do bônus de equipamento da armadura que pode ser aplicado na Defesa do usuário se ele não tem o talento adequado.

Bônus Máximo de Destreza: este é o bônus máximo de Destreza para a Defesa que este tipo de armadura permite. Armaduras pesadas limitam a mobilidade, reduzindo a habilidade do personagem de evitar ataques. Mesmo se o modificador de Destreza cai para +0 por causa da armadura, não é considerado que o personagem perdeu seu bônus de Destreza.

Penalidade por Armadura: quanto mais pesada ou desajeitada uma armadura, mais ela afeta certas perícias. Esta penalidade se aplica a testes envolvendo as seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade e Saltar.

Deslocamento (9m): armaduras médias e pesadas diminuem a velocidade do usuário. Este é o deslocamento do personagem enquanto ele usa a armadura, assumindo que seu deslocamento básico é 9m (o normal para a maioria dos humanos).

Peso: esta coluna fornece o peso da armadura.

Preço: o preço normal da armadura. Este valor é mostrado sem nenhum modificador especial (como comprar a armadura personalizada ou no mercado negro).

Restrição: o grau de restrição para a armadura (se houver algum) e o multiplicador apropriado para compra no mercado negro.

Armaduras Leves

Para personagens que não querem ficar se atrapalhado com os tipos mais pesados e desajeitados de armaduras, uma vestimenta de couro ou um colete leve são as melhores opções.

Jaqueta de Couro

Esta armadura é, na verdade, uma pesada jaqueta de couro, como aquela usada por motoqueiros. Outras armaduras improvisadas, como uniformes de jogadores de rúgbi, oferecem proteção (e estatísticas de jogo) semelhantes.

Corselete de Couro

Esta armadura arcaica consiste em um peitoral feito de couro grosso curtido, reforçado, com couro mais macio e flexível cobrindo outras partes do corpo.

Camiseta de Proteção

Feita para operações de disfarce, em que é de vital importância

Tabela de Armaduras

	Tipo	Bônus de Equipamento	Bônus sem Proficiência	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade por Armadura	Desloc.	Peso	Preço	Restrição	
Armadura Leve										
	Jaqueta de Couro	Improvísada	+1	+1	+8	-0	9m	2kg	\$ 50,00	—
	Corselete de Couro	Arcaica	+2	+1	+6	-0	9m	1,5kg	\$ 150,00	—
	Camiseta de Proteção	Ocultável	+2	+1	+7	-0	9m	1kg	\$ 185,00	Lic (1,5)
	Colete "Avental"	Ocultável	+2	+1	+6	-1	9m	1kg	\$ 190,00	Lic (1,5)
	Colete Leve	Ocultável	+3	+1	+5	-2	9m	1,5kg	\$ 200,00	Lic (1,5)
Armadura Média										
	Colete Médio	Ocultável	+4	+2	+4	-3	7,5m	2kg	\$ 250,00	Lic (1,5)
	Camisãode Cota de Malha	Arcaica	+5	+2	+2	-5	6m	20kg	\$ 350,00	—
	Colete Padrão	Tática	+5	+2	+3	-4	7,5m	4kg	\$ 280,00	Lic (1,5)
	Colete Tático	Tática	+6	+2	+2	-5	7,5m	5kg	\$ 350,00	Lic (1,5)
Armadura Pesada										
	Colete Especial	Tática	+7	+3	+1	-6	6m	7,5kg	\$ 400,00	Lic (1,5)
	Armadura de Placas	Arcaica	+8	+3	+1	-6	6m	25kg	\$ 1.500,00	—
	Unidade de Ação Reforçada	Tática	+9	+3	+0	-8	6m	10kg	\$ 550,00	Lic (1,5)

não parecer que se está armado ou protegido por um colete, esta indumentária consiste de uma camiseta com faixas de material protetor costurado ao redor da região do torso.

Colete "Avental"

Este tipo de colete consiste de um "avental" de material protetor leve, preso ao redor do pescoço do usuário, que pode ser guardado em uma sacola especial (mais parece uma pochete comum). Colocar esse avental é uma ação de movimento. Ele não fornece nenhum bônus de equipamento (e nenhuma penalidade também, ou bônus máximo de Destreza) quando não está sendo usado.

Colete Leve

Este colete cobre uma parte maior do torso, fornecendo uma proteção maior que uma camiseta de proteção, mas também é mais fácil de ser percebido. Ele é recomendado quando o usuário não vai ser revistado com muita atenção, pois fornece um bônus de +2 nos testes de Observar para ser visto.

Armaduras Médias

A maioria das armaduras médias (exceto o camisão de cota de malha arcaica) não é terrivelmente pesada, mas ainda assim fornece uma proteção significativa, ao custo de um pouco de velocidade.

Colete Médio

Item padrão de várias forças policiais, este colete fornece a proteção máxima para uma roupa que possa ser usada o dia inteiro sob roupas normais. Embora possa passar despercebido a um olhar rápido, o colete é visível para qualquer um olhando atentamente. Fornece um bônus de +4 em testes de Observar para ser percebido.

Camisão de Cota de Malha

Esta armadura da Idade Média é um longo camisão feito de anéis de metal entrelaçados, com uma camada de tecido por baixo. É pesada,

o que a torna muito desconfortável para ser usada por longos períodos.

Colete Padrão

Um colete tático leve, feito para uso prolongado para contenção de multidões, ou quando se aguarda ataques em potencial. Esta armadura sacrifica um pouco de proteção para manter algum conforto — pelo menos se comparada com outras armaduras táticas.

Colete Tático

A armadura padrão da forças especiais da polícia, este colete protege todo o tronco com o melhor material de proteção disponível, ao mesmo tempo resistente e flexível.

Armaduras Pesadas

A melhor proteção que o dinheiro pode comprar, mas acaba afetando pesadamente certas perícias.

Armadura de Placas

Esta armadura da Idade Média é feita de placas metálicas que cobrem o corpo inteiro. Ela é pesada e desajeitada se comparada com as armaduras modernas, mas ainda fornece excelente proteção.

Colete Especial

Parecido com o colete tático, mas com proteções para as áreas do pescoço e virilha, este colete ainda conta com placas cerâmicas na região do peito, fornecendo uma proteção maior contra oponentes fortemente armados.

Unidade de Ação Reforçada

A melhor proteção disponível está nesta indumentária, que consiste de um colete com placas cerâmicas no peito e costas, proteções para pescoço e virilha, protetores para os braços e um capacete. Pesada e desajeitada, esta armadura geralmente é usada apenas por oficiais de ações táticas em operações perigosas.

Parte 8

O Mestre!!!

Em muitos pontos deste livro você encontrou referências a alguém chamado “Mestre”. Alguém que parece ter algum tipo de poder supremo sobre o jogo. Pois é exatamente assim.

Antes de começar o jogo, um jogador deve ser escolhido como Mestre. Ele é um tipo especial de jogador. O Mestre comanda a aventura, propõe o desafio que deve ser enfrentado pelos outros jogadores.

Se o RPG fosse um videogame, o Mestre seria o console, o aparelho em si. O Mestre cria o mundo de aventuras onde vivem os heróis. Ele diz aos jogadores o que acontece nesse mundo, assim como o aparelho de videogame mostra o jogo na tela da TV. O Mestre também controla os inimigos que enfrentam os heróis.

A palavra do Mestre é final, não pode ser questionada. Tudo que ele diz se torna real no mundo imaginário do jogo. Ele pode contrariar as regras que estão neste livro — uma regra só existe quando o Mestre permite. Ele pode até inventar suas próprias regras no meio do jogo!

Sempre que um jogador tenta fazer algo com seu personagem, o Mestre diz se ele conseguiu ou não. O Mestre diz como ele deve realizar sua ação, como jogar os dados, que resultado precisa conseguir... coisas assim.

Dever Importante!!!

Ser Mestre é divertido, mas não é fácil. O Mestre tem mais trabalho que os outros jogadores. Ele deve conhecer todas as regras — até para quebrá-las. Também é o Mestre que ensina o jogo para o resto do grupo. Portanto, o Mestre precisa ler este livro do começo ao fim e entender como o jogo funciona.

O Mestre também inventa as aventuras. As revistas DRAGÃO BRASIL e DRAGÃO BRASIL ESPECIAL trazem numerosas aventuras prontas que um Mestre pode usar. Qualquer aventura pronta pode ser modificada ou alterada pelo Mestre se ele achar necessário — trocando personagens, mudando seus poderes, acrescentando ou removendo coisas... essas mudanças podem ser necessárias para tornar a aventura mais adequada a seu grupo de jogo.

Outro papel importante do Mestre é definir o mundo da aventura, ou cenário de campanha. O Mestre decide qual será o gênero (fantasia medieval, ficção espacial, super-heróis, torneios...) e que coisas combinam ou não com esse gênero. Ele vai esculpir o mundo da aventura como achar conveniente, seja inventando tudo, seja se baseando em um cenário já existente. Para isso, embora sua palavra seja final, o Mestre geralmente se baseia um pouco nas

preferências dos outros jogadores — afinal, o mundo da aventura deve ter atrativos para eles.

Não é preciso que o Mestre seja sempre a mesma pessoa. É interessante que cada jogador tente ser Mestre pelo menos uma vez.

Segredo!!!

Quando os jogadores rolam os dados, devem fazê-lo abertamente sobre a mesa, diante de todos. O Mestre não precisa fazer isso; se quiser, ele pode jogar os dados em segredo, atrás de um livro aberto ou um escudo (uma folha de papelão dobrada, em pé sobre a mesa).



O Mestre faz isso para evitar que um resultado indesejado dos dados atrapalhe a aventura. O que acontece, digamos, se um inimigo comum tem sorte e consegue um ataque capaz de derrubar um personagem jogador logo na primeira rodada? O Mestre poderia evitar isso apenas mentindo sobre o resultado dos dados, dizendo que o dano provocado foi menor.

O contrário também pode acontecer. Um jogador pode ter muita sorte e fazer um ataque capaz de derrubar rapidamente o vilão final. Essa última batalha precisa ser dramática — então o Mestre deveria tentar fazê-la durar. Para isso, bastaria manter em segredo a verdadeira Defesa ou os Pontos de Vida do inimigo, e anunciar um resultado maior que o verdadeiro.

Quando faz uma jogada em segredo, o Mestre nunca precisa revelar o resultado — nenhum jogador tem o direito de exigir isso. Por outro lado, o Mestre deve sempre tentar manter o mistério: os jogadores nunca devem notar quando ele está escondendo algo.

Em Nome da Diversão!!!

O Mestre não joga CONTRA os outros jogadores. Ele não joga para ganhar. Se fizesse isso, os outros não teriam chance — porque o Mestre tem o poder de um deus! Então, se ele diz que um meteoro cai dos céus e fulmina o grupo de heróis inteiro, isso realmente acontece no mundo da aventura. Nenhuma regra ou jogada de dados pode impedir o Mestre de fazer esse tipo de coisa.

Mas assim o jogo não teria graça!

O Mestre precisa ser justo, como um juiz ou árbitro. Seu papel é colocar o desafio no caminho dos outros jogadores. Ele é como um escritor de livros ou um roteirista de cinema, criando uma história emocionante para que todos se divirtam. Esse é o objetivo de qualquer partida de RPG.

Acima de tudo, o Mestre deve ter bom senso e sabedoria. Se um jogador tenta uma coisa sensata, como usar uma alavanca para arrombar uma porta, suas chances de conseguir são maiores. O Mestre pode apenas dizer “você consegue” ou facilitar seu teste quando ele joga o dado. Por outro lado, se o jogador tenta algo difícil ou absurdo — como forçar a mesma porta com um palito de sorvete! —, então o Mestre diz que é impossível ou torna o teste muito mais difícil.

Aventuras e Campanhas!!!

A frase “vamos jogar uma aventura?” pode parecer estranha, mas apenas para quem não está acostumado ao exótico vocabulário RPGista. Uma aventura é o mesmo que uma história.

Uma aventura não é uma partida ou sessão de jogo: uma partida geralmente tem início quando o Mestre e os jogadores se reúnem à volta da mesa com seus dados, livros e fichas de personagem, e termina quando eles vão embora. Mas nesse meio tempo uma aventura poderia estar começando, continuando ou terminando.

É como se fosse uma grande história dividida em capítulos, sendo interrompida porque o tempo acabou e para que o grupo continue outro dia. Exatamente como nos quadrinhos de super-heróis: muito raramente temos chance de ler uma história completa do Batman ou Homem-Aranha em uma única revista — ela se estende em várias partes.

Em RPG existem aventuras curtas, que os jogadores conseguem completar em apenas uma tarde; ou muito longas, repletas de túneis, labirintos e passagens secretas, que podem exigir muitos meses para serem solucionadas. Mas elas têm pelo menos uma coisa em comum: todas as aventuras têm fim.

Melhor que Videogame!!!

Então o que acontece quando uma aventura termina? Uma consequência comum é que os aventureiros sobreviventes ficam mais poderosos. Em **Ação!!!**, como em quase todos outros os RPGs, o Mestre recompensa os heróis bem sucedidos com Pontos de Experiência — que o jogador usa para elevar o nível de seu personagem.

Ora, se os heróis agora são mais poderosos, então os jogadores vão querer usá-los de novo! Uma coisa frustrante nos videogames é justamente isso: você termina um jogo muuuuito longo, seu personagem acumula montes de poderes, itens e magias, então derrota o vilão final... e o jogo acaba. Fim. Você não pode mais usar aquele herói para nada.

No RPG não é assim. O grupo sempre pode jogar outra aventura, e outra, e outra, sempre com heróis mais fortes e desafios ainda maiores. A melhor coisa é que esses personagens não acumulam apenas poder, tesouros e itens mágicos — eles também fazem história. Seus erros e acertos passados ficam marcados.

Assim, aos poucos, o mundo imaginário dos jogadores vai se tornando mais complexo. Os eventos se sucedem e tornam-se parte de uma história maior. O irmão do vilão Jkwlxts, morto pelos heróis durante a primeira aventura, pode aparecer para se vingar. Aquela tribo de bárbaros que os aventureiros expulsaram voltou com reforços. Surge o cadáver da moça cujo sangue saciou a fome daquele vampiro que os heróis deixaram fugir. E o demônio que fez um pacto com um dos membros do grupo três aventuras atrás ressurgiu para exigir seu pagamento.

Quando esse tipo de coisa acontece, quando as aventuras se encaixam umas nas outras para formar uma grande saga, então temos aquilo que os RPGistas chamam “campanha”.

Jogando para Sempre!!!

Aventuras têm começo, meio e fim. Campanhas, por outro lado, podem durar indefinidamente.

Uma campanha é a história completa dos heróis, desde sua primeira aventura. Alguns podem ter morrido, outros novos apareceram, mas quase tudo gira em volta do grupo. Muitos RPGistas jogam campanhas sem ao menos desconfiar que estão fazendo isso. Eles terminam aventura e depois começam outra, no mesmo mundo, com os mesmos personagens.

Claro que jogar uma campanha exige compromisso e regularidade. O normal é que os jogadores se reúnam uma vez por semana (a escolha tradicional são as tardes de sábado ou domingo) para jogar durante três, quatro horas ou mais. A campanha costuma ficar prejudicada quando os jogadores faltam ou quando o grupo não pode se reunir com frequência, pois fica difícil manter o ritmo.

Jogar campanhas é fascinante e envolvente — é quase como ter uma outra vida, em uma realidade diferente. Mesmo assim, há quem prefira jogar aventuras fechadas em vez de campanhas. A vantagem disso é que o grupo sempre pode jogar em mundos diferentes, ou com personagens diferentes, ou ambos.

Personagens do Mestre!!!

RPG é um jogo de interpretar personagens. Cada jogador faz o papel de um herói aventureiro, o protagonista de uma grande aventura. No entanto, grandes aventuras não são feitas apenas de heróis; elas também envolvem aliados, ajudantes, vítimas indefesas, inimigos... e vilões, é claro! Sem estes personagens secundários nunca teríamos uma boa história — e o RPG é, acima de tudo, um jogo de contar histórias.

Parte 8 • O Mestre!!!

Mas, se os jogadores interpretam os heróis, então quem faz o papel dos personagens secundários? É o Mestre. Ele não tem seu próprio herói aventureiro, mas controla TODOS os outros personagens do mundo da aventura.

Em **Ação!!!** e alguns outros jogos estes personagens são apropriadamente chamados de PdMs (Personagens do Mestre). Em outros jogos eles recebem o nome de NPCs, que vem do inglês NonPlayer Characters, Personagens Não-Jogadores.

E quem são esses tais PdMs? São todos os OUTROS caras que os heróis encontram pelo caminho, sejam bons ou maus. Desde o inofensivo velho louco do cais, que aparece contando histórias sobre navios afundados e monstros marinhos, até o poderoso presidente de corporação que comanda o submundo do crime — todos são NPCs. O dono de bar que tenta evitar brigas em seu estabelecimento, o padre que cuida da igreja local, o grupo de assaltantes, o homem misterioso que resolve acompanhar o grupo... PdMs, cada um. Você consegue pensar em uma boa aventura sem a participação deles?

Jogar com os PdMs é uma das coisas que torna divertido ser Mestre — você não tem apenas um personagem, mas vários! Controla suas ações, imagina o que eles fariam e como agiriam diante dos heróis.

O Mestre também vai conversar com os jogadores como se fosse ele mesmo um personagem. Para ficar mais real, ele pode mudar a voz quando fala pelo PdM.

Como são Feitos?!!!

Quais as diferenças entre um personagem jogador (também conhecido como PC, Player Character) e um PdM? Não muitas, na verdade. PdMs são feitos com as mesmas regras básicas que os PCs. Eles têm as mesmas seis habilidades, por exemplo. Também podem ter classes, níveis, perícias e talentos.

Então, para fazer um PdM, em geral o Mestre deve preencher para ele uma Ficha de Personagem, da mesma forma que um jogador faria. Mas nem sempre é assim. PdMs de menor importância não precisam ser descritos em detalhes — o Mestre não precisa definir as habilidades de combate da doce mocinha que vem pedir socorro aos heróis! Na verdade, um bom Mestre pode lidar com montes de PdMs interessantes sem precisar calcular números para nenhum deles!

Um PdM pode ter habilidades, poderes ou fraquezas únicas, que não existem para personagens jogadores. O Mestre poderia, digamos, inventar um vilão totalmente imune a armas de fogo, EXCETO armas que tenham sido abençoadas por um padre. Nenhum talento ou habilidade de classe permite que personagens jogadores tenham um poder assim, mas isso não impede o Mestre de fazê-lo. Isso também acontece com os monstros, pois eles costumam ter poderes estranhos que um aventureiro raramente terá (o hálito de fogo do dragão, o olhar petrificante da medusa, o toque gélido de um morto-vivo...). Os jogadores geralmente não sabem — ou não precisam saber — tudo sobre os monstros e vilões, mas os Mestres devem.

À primeira vista isso pode até parecer meio injusto para os jogadores, mas não é: lembre-se, o Mestre NÃO joga contra os outros. Ele tem o papel de tornar a aventura interessante — e usar personagens únicos e exóticos faz parte disso. Qualquer Mestre pode ignorar todas as regras e criar um crocodilo-mutante-guerreiro-vampiro-ninja indestrutível, capaz de transformar os heróis em mingau... mas que graça isso teria? Para ser mesmo interessante, esse vilão deveria ter um ponto fraco que os heróis precisariam descobrir antes de lutar com ele.

Mundos de Campanha!!!

Em vários pontos deste e outros livros de RPG você pode encontrar o termo “mundo da aventura”. Entre RPGistas experientes, isso também é conhecido como “cenário de campanha”.

Um cenário de campanha é simplesmente um mundo ficcional, o lugar imaginário onde a aventura acontece. O cinema, literatura, TV, quadrinhos e games estão repletos desses mundos de fantasia, cada um com seus próprios heróis e vilões: desde a Terra-Média de O Senhor dos Anéis, que serviu como inspiração para quase todas as histórias de fantasia medieval, até a Era Hiboriana de Conan, a Gotham City de Batman, os universos futuristas de Star Trek e Star Wars...

Todos estes “lugares” são mundos ficcionais. A maioria deles são parecidos com o mundo real, exceto por pequenas diferenças (como na maioria dos filmes e quadrinhos de super-heróis). Outros podem ser como a Terra que conhecemos, mas com alguma diferença marcante — dominado por corporações como em Robocop, ou cheio de alienígenas escondidos como em Arquivo X. Muitas vezes as diferenças são tantas e tão grandes que fica difícil reconhecer esse mundo como a Terra: Pokémon e Dragon Ball Z são bons exemplos. Ou então esse mundo pode ser completamente alterado: outra época, outro planeta, outra realidade — como todos os mundos de fantasia medieval tão populares no RPG.

Quem decide o que existe ou não nos mundos ficcionais são seus autores. Akira Toriyama, o criador de Dragon Ball Z, decidiu que na Terra existem cães, gatos, tigres e outros bichos circulando pelas ruas entre os humanos, sobre duas pernas e vestindo roupas. Claro que na Terra real isso não existe, mas e daí?

Em RPG não é diferente. Aquilo que existe ou não existe no mundo de campanha é determinado pelo Mestre. Como se fosse um deus, ele decide como é a realidade nesse mundo. E assim como um autor de quadrinhos ou desenho animado tenta mostrar ao público como é seu mundo, é dever do Mestre explicar aos jogadores como é o cenário de campanha — ou, pelo menos, aquilo que eles precisam saber.

Um videogame coloca na tela de TV os cenários, personagens, mapas, arenas de luta e tudo o mais. O Mestre faz o mesmo com palavras — ele descreve a cena para os jogadores. Ele faz isso falando de forma dramática, dizendo coisas como: “O cheiro da morte atinge vocês quando penetram no túnel de metrô abandonado; quando seus olhos se acostumam à escuridão, revelam-se vários esqueletos espalhados em meio à imundície — e um tipo de rosnado animalesco parece chegar do fundo do túnel...”

É verdade que isso exige certo talento: um bom Mestre precisa ser como um narrador, ou até como um bardo. Ele consegue transmitir para os jogadores o clima, as imagens, a sensação de estarem ali. Usando a imaginação dos jogadores, ele os coloca “dentro” do mundo da aventura.

Para fazer isso direito, o Mestre deve evitar falar em regras. Por exemplo, quando um zumbi inimigo perde quase todos os seus Pontos de Vida graças ao ataque de um dos personagens jogadores, não diga “ele perdeu 9 Pontos de Vida”. Diga algo como “seu ataque quase destruiu a criatura, ela parece muito ferida” (note que, como Mestre, você NÃO precisa revelar quantos PVs o bicho realmente perdeu). Da mesma forma, quando a Defesa do monstro vence a rolagem de ataque do personagem jogador por uma grande diferença, diga que “seu ataque nem conseguiu arranhá-lo”. O efeito dramático será muito maior.

Construindo o Mundo!!!

E como o Mestre inventa o mundo da aventura? Em que se basear para construir um cenário de campanha?

Isso varia muito. Muitos Mestres preferem basear suas aventuras na Terra atual, a realidade pura e simples a que estamos acostumados. Alguns colocam os jogadores em apuros no Brasil (por ser um território familiar, que não precisa ser descrito em detalhes), enquanto outros preferem os EUA ou Japão (também familiares através de filmes, quadrinhos, desenhos...). Nestes casos, o Mestre simplesmente pega o mundo real e coloca nele os elementos da aventura: heróis, vilões, monstros...

Outros Mestres preferem adotar cenários de campanha criados especialmente para isso. Certos livros de RPG, em vez de trazer regras para jogar (como este), simplesmente descrevem um planeta, continente ou reino onde os jogadores podem se aventurar. Alguns cenários são tão vastos que existem muitos e muitos livros para explicar cada uma de suas regiões, reinos, culturas, raças, criaturas, personagens importantes e outros aspectos.

Mas perceba que o Mestre não precisa usar TODOS os livros existentes sobre o mundo de campanha escolhido — não importa se existem muitos ou poucos. O Mestre tem liberdade para escolher apenas o material que vai aproveitar, e também para mudar tudo aquilo que quiser, mesmo quando está lidando com um cenário já existente.

Cenários Atraentes

Antes de começar a jogar **Ação!!!**, além de ler este livro e conhecer as regras do jogo, o Mestre deve escolher um cenário de campanha. Se ele vai inventar esse mundo ou usar um mundo já existente, a decisão é toda sua.

Basta pensar um pouco para descobrir que as possibilidades de cenários são quase infinitas. Além dos muitos livros de referência existentes sobre mundos para RPG, o Mestre pode pegar praticamente qualquer livro, filme, desenho animado ou game e transformá-lo em mundo de campanha.

Uma coisa muito atraente em inventar cenários é que você, como Mestre, pode pegar QUALQUER personagem ou criatura de QUALQUER livro, filme, desenho, game ou quadrinhos para participar de seu mundo! Isso não é proibido — usar personagens conhecidos em aventuras de RPG não é violação de direito autoral, desde que você o faça apenas em sua mesa de jogo. De fato, uma das coisas que os RPGistas mais gostam de fazer é interagir com personagens conhecidos. Pense bem: você não gostaria de, digamos, pessoalmente conhecer aquela linda embaixatriz ou socar as fuças daquele tirano demoníaco? Pois creia, jogar RPG é o mais próximo que você pode chegar de fazer essas coisas!

Embora o Mestre seja totalmente livre para definir esse cenário, aqui vai um conselho: o mundo da aventura deve ser interessante para os jogadores. Seja porque é curioso, assustador, cheio de inimigos para derrotar e monstros para destruir... o importante é que os jogadores gostem de estar nesse mundo. Do contrário, eles simplesmente não vão querer jogar com você!

Experiência!!!

Aventureiros evoluem. Cada missão concluída, cada luta vencida, cada inimigo derrotado tornam os heróis mais experientes e poderosos. Essa evolução é representada pelos Pontos de Experiência, ou XP.

Cada vez que os jogadores terminam uma aventura, o Mestre deve recompensá-los com Pontos de Experiência. Esses pontos são usados mais tarde para aumentar o nível dos personagens, conforme visto na Tabela de Benefícios por Nível (página 10). Quando um personagem recebe XP suficientes, ele atinge o nível seguinte.

Futuros lançamentos para o jogo **Ação!!!** vão determinar maneiras mais exatas de premiar os jogadores com XP. Por enquanto, você pode ignorar qualquer contagem e usar uma regra muito simples:

Todos os personagens ganham XP suficientes para subir até o próximo nível após concluir duas aventuras.

Este é um método simples, rápido e prático, sendo que uma aventura típica dura entre duas e quatro sessões de jogo. Portanto, um herói veterano de 20º nível terá participado de 40 aventuras — mais até que a maioria dos heróis do cinema!

Mestres mais exigentes podem querer premiar seus jogadores com mais justiça — por exemplo, oferecendo mais XP para jogadores que atuaram melhor, ou para aqueles que fizeram colaborações mais importantes para o sucesso da missão. Aquele que encontrar um tesouro escondido, localizar uma passagem secreta, descobrir o ponto fraco de um monstro... enfim, mostrar qualquer prova maior de habilidade ou inteligência, será premiado com mais 5% de XP para cada meta.

