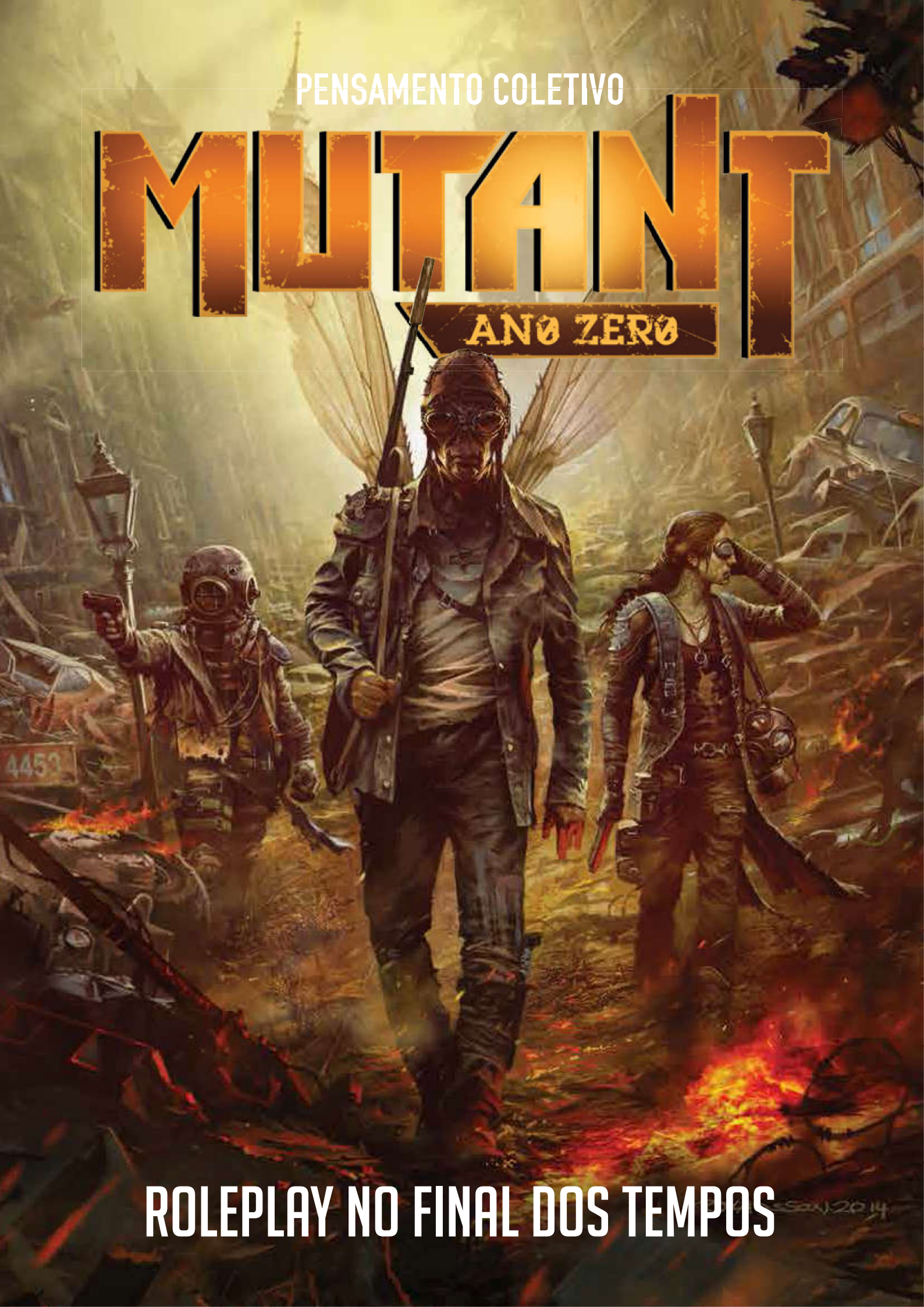


PENSAMENTO COLETIVO

MUTANT

ANO ZERO



ROLEPLAY NO FINAL DOS TEMPOS



MUTANT

ANO ZERO

TOMAS HÄRENSTAM



FREE LEAGUE
PUBLISHING

PENSAMENTO



COLETIVO

www.pensamentocoletivo.com.br

MÖDIPHIUS
ENTERTAINMENT

MUTANT

ANO ZERO

GERENTE DE PROJETO & DESENVOLVEDOR CHEFE

Tomas Härenstam

CO-EDITOR

Chris Birch

OUTROS ESCRITORES

Petter Bengtsson (Os Helldrivers, o Culto Nova, metatramas), Anders Blixt (Castelo da Ferrugem), Thomas Johansson (o Culto Nova, ameaças e monstros), Nils Karlén (características de zona, equipamento), Kosta Kostulas (Por Um Gole D'Água), Filipe Cunha (O Caldeirão de Maravilhas), Thiago Rosa (A Terra da Garoa Ácida)

DESIGN GRÁFICO

Christian Granath

LAYOUT & PRÉ-IMPRESSÃO

Dan Algstrand

ILUSTRAÇÃO DA CAPA

Ola Larsson

DESIGN DO HOMEM-MOSCA

Jonas Skoog

ILUSTRAÇÕES INTERNAS

Reine Rosenberg

PLAYTESTERS

Miranda Algotsson, Jonas Alsfiård, David Altsäter, Simon Andersson, Karl Ask, Henrik Bergendahl, Nicklas Brandin, Andreas Bylger, Hans Börjesson, Jörgen Dellenäng, Niclas Dristig, Dennis Edgren, Staffan Falkenström, Jonas Ferry, Claes Florvik, Robin Hagblom, Daniel Hallbäck, Johan Jacobsson, Fredrik Jarl, Christoffer Johansson, Thomas Jonsson, Dan Kallin, Martin Kallin, Petra Kallin, Mattias Landin, Anders Lekberg, Fredrik Lifvendahl, Mattias Lilja, Christian Magnusson, Niclas Magnusson, Magnus Muhr, Jonas Möckelström, Frida Otterhag, Nils Ragnarsson, Tomas Sandell, Kristoffer Sjö, Jenny Stavæus, Anders Sveen, Patrik Svensson, Magnus Svård, Martin Svård, Johanna Taller, Sebastian Vasselbring, Amanda Villanen, Helene Villanen, Tina Wangenfors, Martin Wessman

TRADUTOR

Thiago Rosa

EDITOR & DIAGRAMADOR

Filipe Cunha

REVISORA

Aline Costa

Todos os direitos reservados. Publicado pela Pensamento Coletivo Editora sob permissão de sua editora original, Free League Publishing ©2014. Pensamento Coletivo e o logo da Pensamento Coletivo são marcas registradas da Pensamento Coletivo Editora ©2016.

MAPAS

Joakim Ericsson, Johan Nohr

VERIFICAÇÃO & FEEDBACK

Petter Bengtsson, Henrik Bergendahl, Jonas Ferry, Peter Larsson, Nils Karlén, Kosta Kostulas

REVISÃO

Peter Larsson, T.R. Knight, Nils Karlén, Kosta Kostulas

ILUSTRADOR CONVIDADO

Stella Pukk Härenstam

Dados internacionais de catalogação na publicação

Bibliotecário responsável: Cristiano Motta Antunes CRB14/1194

H276m

Härenstam, Tomas

Mutant : ano zero / Tomas Härenstam. - 1. ed.

Rio de Janeiro : Pensamento Coletivo, 2016.

280 p. : il., color.

Título original : Mutant : year zero.

ISBN: 978-85-69741-09-1 (impresso)

ISBN: 978-85-69741-08-4 (digital)

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura. 3. "Roleplaying games". I. Título.

CDD - 793.93

CDU - 794:792.028

ISBN: 978-85-69741-09-1 (impresso) | 978-85-69741-08-4 (digital) | Versão 1.0

Pensamento Coletivo Editora ©2016. Todos os direitos reservados. Publicado pela Pensamento Coletivo Editora sob permissão de sua editora original, Fria Ligan AB, Fria Ligan AB, Free League Publishing, Modiphius Entertainment, Pensamento Coletivo e seus respectivos logos são marcas registradas de seus respectivos donos. Nenhuma seção desta publicação pode ser reproduzida ou transmitida em qualquer forma ou por quaisquer meios, eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação ou outros, sem a permissão expressa da editora. Todos os direitos reservados e protegidos pela lei 9.610 de 19/02/1998.

© 2014 Paradox Entertainment AB. MUTANT e logos relacionados, personagens, nomes e aparência distintiva dos mesmos são marcas registradas da Paradox Entertainment AB exceto quando mencionado. Usado sob permissão. Todos os direitos reservados.



PREFÁCIO

Tudo começou há 30 anos atrás, quando a guerra nuclear parecia uma ameaça real. A ideia de que ela iria substituir a civilização humana por um grupo maluco de animais mutantes talvez não tenha sido das melhores. Nós tivemos a ideia baseados na série Kamandi e no Gamma World. Isso fez com que o jogo ficasse bonitinho e adequado às crianças, o que foi, claro, um plus.

As encarnações posteriores do Mutant já não foram tão adequadas para crianças.

Nos anos 80 elas exploraram o cyberpunk com megacidades encharcadas de chuva em um mundo onde grandes empresas reinavam supremas. Uma viagem para o espaço que foi sem vergonha nenhuma influenciada pelo futuro de grandes ombreiras de Warhammer. E na década de 2000, o Mutant voltou às suas raízes na Pyrisamfundet, uma espécie de enclave que perdurou através do fim do mundo.

E agora é a hora do Ano Zero. Um novo começo para nosso velho jogo, desta vez com base no início do mundo pós-apocalíptico. É emocionante! E, embora a ameaça nuclear tenha diminuído, a chance de um desastre iminente continua um tema atual. Trinta anos atrás não imaginávamos que garotas adolescentes devorariam livros sobre Battle Royale em uma disputa pela ditadura que controla a civilização, ou que os zumbis, cambaleariam constantemente pelas ruas de Estocolmo. Naquela época, a ameaça vinha de tolos que poderiam apertar um botão e nos matar. Agora, é a ascensão insidiosa do dióxido de carbono na atmosfera que ameaça nos substituir por um punhado de ursos falantes e lontras voadoras. O apocalipse nunca esteve tão perto!

Michael Petersen & Gunilla Jonsson
Criadores da primeira edição de Mutant

SEÇÃO DO JOGADOR

01



11

O POVO NO FINAL DOS TEMPOS

02



21

SEU MUTANTE

03



47

PERÍCIAS

04



67

TALENTOS



05

73

MUTAÇÕES



06

83

CONFLITO E TRAUMA



07

101

A ARCA



08

121

VIAJANDO NA ZONA

SEÇÃO DA MESTRA DE JOGO

09



131

SEU TRABALHO COMO MESTRA DE JOGO

10



147

AMEAÇAS CONTRA A ARCA

11



157

CRIANDO A ZONA

12



165

RUÍNAS NA ZONA

13



171

AMEAÇAS NA ZONA

14



191

ARTEFATOS

15



203

SETORES ESPECIAIS DA ZONA

16



233

O CAMINHO PARA ÉDEN





O POVO NO FINAL DOS TEMPOS

É claro que o mundo acaba. Acontece rapidamente, mais do que qualquer um poderia prever. A Praga Vermelha atinge um planeta já à beira do colapso, com mudanças climáticas extremas, crise econômica global e aumento nos conflitos entre superpotências, tanto as novas quanto as antigas. Quando a pandemia vem, o último resquício de estabilidade desmorona.

Um bilhão de pessoas morrem no primeiro ano. A solidariedade entre as nações deixa de existir e um estado de pânico total reina absoluto. Guerras se iniciam pelos últimos recursos minguados do planeta. Pela primeira vez, desde 1945, armas nucleares são utilizadas. Nuvens de cogumelos se erguem de leste a oeste.

Todos tentam se salvar. Os ricos e poderosos começam projetos monumentais para escapar da superfície da Terra moribunda: indo fundo no subterrâneo, para o fundo do mar ou para a escuridão fria do espaço. Os assentos nestas últimas baleeiras da humanidade são desesperadamente escassos. Para a maior parte dos habitantes do mundo, não há escapatória.

Quando tudo termina, a Terra fica silenciosa. A natureza invade cidades arruinadas. Ventos sopram através de ruas vazias transformadas em cemitérios. O tempo corrói as janelas dos

arranha-céus, vidraças caindo até o chão em uma lenta chuva de vidro.

Porém, a vida persiste. Resquícios da humanidade sobrevivem ao Apocalipse. Na Arca, um pequeno povoado nos limites de uma cidade morta, o Povo vive. Vocês são a cria da humanidade, mas não são exatamente humanos. São imagens distorcidas em uma casa de espelhos, aberrações mutantes. Seus corpos e mentes têm incríveis poderes, mas são instáveis. Frágeis. Ninguém do Povo tem mais de 30 anos, exceto o Ancião.

Ele é seu líder, mas não é como vocês, é um Antigo. Por décadas, ele os advertiu: “Fiquem atentos, não saiam da Arca. Fiquem aqui, ou a Podridão vai pegar vocês. Ou alguma coisa ainda pior.” Por enquanto, vocês têm obedecido as suas ordens. Vivendo de rações da Velha Era. Afugentando todos os estranhos que se aproximaram da Arca. Poucos ousaram ir até a Zona, que é como o Ancião chama o mundo lá fora.

*Mas os dias seguros acabaram. A comida está acabando e a disputa pelo que sobrou está cada vez mais violenta. Vocês passam fome. Facções estão se formando, chefes por cima e escravos por baixo. No meio, atravessadores que tentam obter lucro de tudo e todos. O Ancião não consegue mais ficar de pé sozinho. Dizem que ele nem consegue mi-
jar sem ajuda. Vocês estão por conta própria agora.*

É hora de se aventurar. Explorar a Zona para procurar artefatos e conhecimento, construir, planar e procurar outros. Criar uma nova civilização sobre as ruínas da antiga, buscar sua origem. Crianças não nascem entre o Povo — se vocês não fizerem nada, morrerão. Talvez, um dia, você encontre o Éden lendário, o refúgio dos Antigos do inferno que se formava. É onde a salvação e a verdade aguardam, dizem as histórias.

Talvez sejam só contos de fadas. Não faz diferença. Você não tem escolha. Este é o começo.

Este é o Ano Zero.

UM JOGO DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS

Bem-vindo a *Mutant: Ano Zero*. Nesse jogo de interpretação de papéis (do inglês, *roleplaying game*, RPG), você interpreta seres humanos mutantes em um mundo decaído. Nas suas costas está a maior responsabilidade de todas: salvar o último vestígio da civilização humana da aniquilação total.

JOGADORES

Todo jogador, exceto um, assume o papel de um mutante, um Personagem Jogador (PJ). Você decide o que o seu PJ pensa e sente, o que faz e o que diz — mas não o que acontece com ele. Seu papel como jogador é realizar a imersão no seu PJ. Ele pode ser um mutante com poderes sobrenaturais — mas ele ainda é, bem no fundo, um ser humano em um mundo desesperador. Se imagine no lugar do seu PJ. O que você faria?

Seus PJs são sempre os protagonistas da história. O jogo é sobre vocês. Suas decisões, suas vidas.

Assembleia: Às vezes, vocês como jogadores podem influenciar o Povo como um todo. Nas Assembleias, como são chamadas, vocês falam por toda a população da Arca e tomam decisões sobre quais projetos o Povo deve realizar. Leia mais sobre Assembleias no Capítulo 7.

A Mestra de Jogo

O último jogador é a Mestra do Jogo (MdJ). Ela descreve o mundo destruído para vocês, interpreta os demais mutantes na Arca (os chamados Personagens Não-Jogadores, ou PNJs), controla os monstros que vagam pela Zona e decide onde



**AVISO AOS JOGADORES:
NÃO LEIAM A SEÇÃO II**

Se você é um jogador no jogo e não a MdJ, você não deve ler a Seção II deste livro. Os capítulos de 9 à 18 são somente para a MdJ. Isso é especialmente importante para o Capítulo 18, que contém grandes spoilers para a metatrama e história do jogo. Se você ler antes vai estragar a sua diversão!

os artefatos estão escondidos. O papel da MdJ é colocar obstáculos no caminho e desafiar os PJs, fazendo com que eles mostrem a que vieram. Mas ela não deve decidir tudo que acontece durante o jogo — especialmente como a sua história termina. Isso depende do jogo. Isso é o que vocês estão jogando para descobrir.

Use os jogadores! Ser a MdJ pode parecer uma responsabilidade imensa, como carregar o jogo inteiro nas costas. Não é. Na Seção II deste livro, você encontrará muitas ferramentas úteis. Um conselho importante: não tenha medo de deixar os

jogadores te ajudarem. Não consegue pensar em nada para dizer quando descreve um PNJ ou um prédio arruinado? Deixe que um jogador descreva em vez de você!

ENTÃO, O QUE VOCÊ FAZ?

Em *Mutant: Ano Zero*, ninguém vai segurar sua mão e te dizer para onde ir. Você e os outros jogadores criam as histórias no jogo, elas não são escritas previamente. Você tem o poder de decidir o destino dos seus mutantes e, no fim, do Povo como um todo. E há muito a se fazer:

LUTAR POR GRUDE, ÁGUA, BALAS

Inanição nunca está longe em *Mutant: Ano Zero*. Água limpa é um luxo. Se você não tem grude e água, terá de lutar para conseguir — e se tem, precisa ter certeza de que alguma outra aberração não vai tentar tomar isso de você. Será preciso balas para carregar sua arma ou para comprar proteção de alguém mais forte.





PARTICIPAR DE PROJETOS

Cada dia é uma luta pela sobrevivência, mas o Povo quer mais do que apenas sobreviver. Uma nova sociedade deve ser construída, ou a Arca — seu lar — cedo ou tarde vai encarar o colapso e a ruína. Os projetos do Povo podem ser qualquer coisa, desde construir paliçadas ou plantar cogumelos até criar uma milícia ou abrir um teatro. Os projetos aumentam os Níveis de Desenvolvimento da Arca (DEVs). Leia mais sobre isso no Capítulo 7.

PROTEGER A ARCA

A Arca é uma ilha em um oceano de caos. O Povo pode ter chegado até aqui, mas as ameaças à Arca estão piorando e se tornando mais frequentes. Chuva ácida, doença, ataques de animais ferozes ou de selvagens das profundezas da Zona — quando o perigo se aproxima, alguém precisa ir para a linha de frente e proteger o Povo. Você vai fazer a sua parte?

PROTEGER OS SEUS

Você não vai longe sem amigos, mas eles são também uma fraqueza. Quando alguém ameaça um amigo, você precisa apoiá-lo — ou ficará sozinho quando estiver na linha de fogo. O que será inevitável, mais cedo ou mais tarde. O grude e as balas são escassos demais para atender às necessidades de todos. Ninguém progride muito na Arca sem fazer inimigos.

EXPLORANDO A ZONA

A Zona é um ermo devastado e perigoso, para onde o Ancião disse que nunca deveriam ir. Mas para o Povo persistir, é preciso ir lá fora procurar por outros mutantes, artefatos da Velha Era e conhecimento. A Zona é território desconhecido, onde a Podridão invisível vai matar vocês, se os selvagens ou as máquinas de guerra antigas não o fizerem primeiro. Mas você não tem escolha. Na Zona, seu futuro aguarda.

PROCURAR PELO ÉDEN

Talvez seja só um conto de fadas. Uma invenção coletiva da imaginação. Histórias sussurradas em volta das tremeluzentes fogueiras de lata de lixo da Arca. Mas vocês não conseguem parar de acreditar. Acreditar que a salvação — ou pelo menos a verdade sobre a origem do Povo — está lá fora em algum lugar na Zona. O Povo chama esse lugar de Éden.

A busca por Éden se relaciona ao que chamamos de metatrama, uma história abrangente que é uma grande parte do jogo. Isso é explicado em detalhes no Capítulo 16 (somente para a MdJ).

FERRAMENTAS DO JOGO

Mutant: Ano Zero requer que você improvise, mas o jogo dá muitas ferramentas para ajudar na criação da sua história.

FICHAS DE PERSONAGEM

O Povo está longe de ser uma massa de mutantes anônimos. Vocês são indivíduos com papéis e tarefas diferentes, perícias e habilidades únicas, relacionamentos e sonhos. Em *Mutant: Ano Zero*, você cria o seu próprio PJ e escreve tudo o que precisa saber sobre ele em uma ficha de personagem. No final do livro, é possível encontrar uma delas, que também pode ser baixada para impressão no site da Pensamento Coletivo (www.pensamentocoletivo.com.br).

DADOS

Vocês são mutantes — a própria forma do acaso. Não importa o quão forte seja ou quão bem use seus recursos, a sorte decide no final.

Existe um conjunto específico de dados para este jogo, disponível para compra separadamente. Esse conjunto contém 15 dados de seis lados customizados em três cores diferentes. Os amarelos são chamados de **Dados Básicos**, os verdes de **Dados de Perícia** e os pretos **Dados de Equipamento**. Você rola os dados quando realiza uma ação dramática que pode determinar se o seu mutante vive ou morre.

Como você pode ver, os dados têm símbolos em alguns lados, com os números perto deles em uma fonte pequena. O símbolo ☢ normalmente significa que alguma coisa boa acontece. O símbolo ☠ significa que seus poderes mutantes se agitam em seu corpo. O símbolo 🛠 significa que seu equipamento

pode quebrar. Você aprenderá como isso tudo funciona mais tarde.

Nota: Você pode jogar este jogo com quaisquer dados normais de 6 lados. Ajuda, porém, se eles forem de três cores diferentes. Se você usar dados normais, um seis (6) significa ☢ para todos os tipos de dado. Um resultado um (1) significa ☠ em um Dado Básico e 🛠 em um Dado de Equipamento.

O BARALHO MUTANTE DE CARTAS

O *Baralho de Cartas para Mutant: Ano Zero* (disponível para compra separadamente) contém cartas de jogo de três tipos: **Cartas de Ameaça**, **Cartas de Mutação** e **Cartas de Artefato**. As cartas ajudam no andamento do jogo, mas elas não são absolutamente necessárias. Toda a informação nas cartas é repetida no jogo, e você pode rolar dados em vez de comprar cartas para ter um resultado aleatório.

Cartas de Ameaça: A Arca é o seu lar, porém não é mais um porto seguro. As Cartas de Ameaça descrevem problemas com os quais o Povo precisa lidar. Compre uma Carta de Ameaça no começo de cada sessão de jogo, ou sempre que você quiser acrescentar drama. Se o jogo fosse um programa de televisão, a Carta de Ameaça seria uma amostra do que o episódio — a sessão — apresentará. Você pode comprar Cartas de Ameaça abertamente ou a Mestra de Jogo pode mantê-las ocultas. Uma terceira opção é que a MdJ escolha uma Carta de

D6 E D66

Os jogadores e a MdJ às vezes rolarão o que é chamado de D6 ou D66. D6 significa que você ignora os símbolos ☢ e ☠, e só lê os números no dado. 2D6 significa que você rola dois D6 e soma os resultados, 3D6 que você rola três dados e soma, etc. Outro tipo de rolagem é o D66, que significa que você rola dois D6 de cores diferentes — como um Dado Básico e um Dado de Equipamento. Considere o primeiro dado as dezenas e o segundo dado as unidades. Isso dá um resultado entre 11 e 66. Você pode até rolar um D666 — rolando três dados e usando o primeiro dado as centenas, o segundo dado as dezenas e o terceiro dado as unidades. Isso dá um resultado entre 111 e 666.



Ameaça. Elas são explicadas em mais detalhes no Capítulo 10.

Cartas de Mutação: A maior parte dos aspectos do seu PJ são escolha sua, mas existe uma grande exceção: mutações. Você compra Cartas de Mutação para decidir que mutações tem e as deixa perto da sua ficha de personagem enquanto joga. Leia mais sobre Mutações no Capítulo 5.

Cartas de Artefato: Para construir um novo mundo, você precisa aprender como o velho funcionava. Lá fora na Zona existem artefatos, objetos da Velha Era que ainda funcionam — ou pelo menos podem ser consertados. Para determinar o artefato encontrado, você compra uma Carta de Artefato. Um artefato pode garantir uma vantagem sobre os outros mutantes na Arca, mas se você deixar que o

Povo estude o artefato, toda a Arca pode aprender sobre ele e se beneficiar. Leia mais sobre Artefatos no Capítulo 16.

MAPA DA ZONA

Quando o jogo começar, a Zona — ou seja, o mundo fora da Arca — será alienígena e desconhecido. Tudo o que o Povo sabe é o que alguns bravos Batedores (página 32) viram, raras vezes mais do que o litoral e acidentes geográficos grandes.

Nas capas internas deste livro estão mapas de exemplos de Zonas. Esses mapas e mais Zonas de exemplo também estão disponíveis para download grátis no site da Pensamento Coletivo (www.pensamentocoletivo.com.br).

Os mapas da Zona têm muito espaço vazio — durante o jogo você explorará a Zona setor por setor, e comprará ou anotará o que encontrar.



Quadrado por quadrado o mapa fica cada vez mais detalhado, até a campanha acabar. Leia mais sobre Exploração da Zona no Capítulo 8.

No nosso *site* você também encontrará um modelo de mapa vazio, com nada além da grade e das coordenadas. Você pode usar esse modelo para desenhar um mapa da sua própria Zona — talvez baseado na sua cidade natal?

ACELERANDO

Durante o jogo, você dirá o que o seu personagem faz e a MdJ dirá como o mundo reage, alternadamente. Mas descrever cada minuto da vida dos seus mutantes pode ser tedioso. Quando nada importante estiver acontecendo, você pode acelerar a história e continuar jogando em um novo momento e um novo lugar. Normalmente, depende da MdJ

decidir quando é hora de acelerar e quando continuar. Mas os jogadores podem fazer sugestões. Em geral é bem óbvio quando acelerar.

Alternando entre os PJs. Quando os personagens estiverem em lugares diferentes, a MdJ alternará entre os jogadores quando apropriado. Alterne com bastante frequência — a cada 15 minutos é uma boa regra — para que nenhum jogador fique muito de fora. E se o seu PJ não estiver em cena, isso não quer dizer que você deve ficar quieto — em vez disso, permaneça engajado, imerso e comente na ação. Talvez você possa até jogar com um PNJ por um tempo.

Não exagere. *Mutant: Ano Zero* é um jogo sobre sobreviver e explorar um mundo mortífero. Não existe zona de conforto, nenhum porto seguro onde

nada ruim pode acontecer. Ameaças estão em todo lugar — até mesmo na Arca — e expedições a Zona são sempre uma aposta com a sua vida. Na Arca, você pode acelerar a história de vez em quando, até saltar alguns dias ou semanas, quando apropriado — mas faça-o esporadicamente. Na Zona, você deve jogar cada dia, hora por hora, e cada setor por onde passar.

JOGAR EM EQUIPE VS JOGAR INDIVIDUALMENTE

Seu mutante tem seus próprios sonhos e relacionamentos, mas ele é também parte de uma equipe de PJs. Onde você põe o foco no grupo de jogo — seja no indivíduo ou na equipe — é uma questão de preferência pessoal. Converse sobre isso antes para que todos saibam o que esperar.

JOGO INDIVIDUAL

Se você focar em indivíduos, tem mais espaço para explorar cada PJ pessoalmente e pode deixar que eles escolham seus caminhos através de um mundo devastado. A MdJ pode preparar desafios específicos para cada PJ. A desvantagem é que esse jogo pode parecer espalhado e sem foco, já que os PJs estarão em lugares diferentes com bastante frequência. Jogo individual costuma funcionar melhor dentro da Arca ou próximo dela, onde há vários PNJs com quem interagir.

JOGO EM EQUIPE

Se seu jogo é focado na equipe, seus PJs formam um pequeno grupo na Arca, um bando (mais ou menos) leal de mutantes que não são sempre amigos, mas que muito raramente se separam. Vocês normalmente estão no mesmo lugar, o que facilita para a MdJ manter o foco da história. A desvantagem do jogo em equipe é que vocês precisam concordar sobre o que querem fazer e onde querem ir, o que deixa menos espaço para desenvolver os PJs individualmente.

Jogo em equipe costuma ser o estilo de jogo natural na Zona, onde vocês têm que trabalhar juntos para sobreviver aos perigos que se escondem nas ruínas.

JOGO HÍBRIDO

Uma terceira forma é mudar o foco durante o andamento do jogo. Seus PJs podem ser uma equipe que normalmente fica junta, mas de vez em quando vocês realizam atividades individuais.

ELE E ELA

A Arca pode ser um inferno, mas pelo menos ela não discrimina. A fome, e muito menos a Podridão, não ligam se você é homem ou mulher. Para refletir ambos os gêneros na forma como as regras foram escritas e manter a linguagem consistente, nós usamos "ele" para jogadores, PJs e PNJs sem nome, enquanto que MdJ é sempre "ela". Em cada um desses casos, o que realmente significa é "ele ou ela" — mas seria muito cansativo repetir isso todas as vezes.

INTERPRETAÇÃO? O QUE É ISSO?

Se você chegou até aqui sem saber o que é um RPG — parabéns! Bem-vindo a um hobby criativo e muito recompensador. RPG é uma forma única de jogo que combina dados com narrativa de uma forma que livros, filmes ou mesmo vídeo games não podem copiar, RPGs permitem que você crie a sua própria história junto com os seus amigos, usando as regras como guia e suporte.

A força do RPG também pode ser sua fraqueza — a liberdade para criar qualquer história que quisermos pode parecer esmagadora. Mas *Mutant: Ano Zero* contém muitos ganchos de história, eventos, lugares e personalidades que você pode usar para preencher suas histórias, bem como várias ferramentas para que a MdJ use. E se você precisar de ajuda ou conselhos, existe um fórum dedicado a *Mutant: Ano Zero* em www.pensamentocoletivo.com.br bem como em www.mutantrpg.com.br.

Bem-vindo!

ABREVIATÕES

PJ = Personagem Jogador
 XP = Pontos de Experiência
 MdJ = Mestra de Jogo
 PNJ = Personagem Não-Jogador
 DEV = Nível de Desenvolvimento

UMA SESSÃO TÍPICA

Sessões de jogo de *Mutant: Ano Zero* podem variar muito, mas esse é um resumo típico:

1. Traga seu mapa da Zona, fichas de personagem, dados e, se você as tiver, cartas para mutações e artefatos.
2. Adicione um número de Pontos de Mutação novos igual ao número de mutações que você tiver (página 23).
3. Realize uma Assembléia (Capítulo 7), na qual os jogadores decidem em quais projetos o Povo deve se concentrar. Pule esse passo se nenhum PJ estiver na Arca.
4. Deixe que a MdJ introduza uma nova ameaça à Arca, usando as Cartas de Ameaça ou uma rolagem de dado (veja o Capítulo 10). Pule esse passo se nenhum PJ estiver na Arca, ou se já tiverem encrenca o bastante.
5. Interpretem seus personagens. Se ponham mentalmente no lugar deles e ajam como se eles fossem reais — mas sejam ousados e testem os seus limites.
6. Faça uma reunião pós-jogo. Discuta que ações durante a sessão merecem uma recompensa em Pontos de Experiência (página 26).
7. Decida se você quer mudar suas relações com os outros PJs e PNJs e se quer mudar seu grande sonho (página 24).



COMEÇANDO

Mutant: Ano Zero permite que você comece rapidamente. A MdJ deve, de preferência ler o livro inteiro, mas os jogadores precisam somente se familiarizar com as mecânicas básicas antes da primeira sessão de jogo. Costuma ser melhor aprender o sistema conforme você vai jogando.

1. Primeiro, crie seus personagens jogadores. Pegue uma ficha de personagem e siga as instruções do Capítulo 2 deste livro.
2. Então, escolha sua Zona e crie sua Arca. O capítulo 7 explica como fazer isso.
3. Tendo terminado, você está pronto para jogar! Se quiser, comece com *Por Um Gole D'Água*, um setor intermediário da Zona (MdJ, veja o Capítulo 15).





SEU MUTANTE

Seu Personagem Jogador (PJ) — seu mutante — é seu recurso mais importante em *Mutant: Ano Zero*. Ele é a sua arma, seus olhos e ouvidos no mundo. Mas, em troca, depende que você faça as escolhas certas por ele. Não estrague tudo. Leve seu PJ a sério e interprete-o como se fosse uma pessoa real. É mais divertido assim. Ao mesmo tempo, não tente protegê-lo de qualquer perigo imaginável. O objetivo do jogo é criar uma boa história. Para que isso aconteça você precisa correr riscos — se nunca arriscar, nunca vencerá.

PAPEL

A primeira coisa que você escolhe para o seu mutante é o seu papel. Ele determina quem você é e o que faz na Arca, sua posição no Mundo Nascente. Existem oito papéis a sua escolha, cada um escrito nas páginas 30 à 45, ao fim deste capítulo. Evite ter vários jogadores com o mesmo papel, já que isso tornaria o grupo menos diverso.

EXEMPLO

A jogadora Joanna está criando um PJ e decide que quer jogar com um Batedor. Ela pega uma ficha de personagem e anota o papel escolhido.

IDADE

Quando você nasceu? Você não sabe. Ninguém na Arca sabe. Mas vocês são todos jovens adultos. Não há pessoas mais velhas, exceto pelo Ancião.

E não existem crianças também. Diferente dos vi-ra-latas esqueléticos que vivem do lixo da Arca, o Povo não gera filhos. Todos vocês entendem o que isso significa. Se crianças não nascem, e ninguém chega de outro lugar, é só uma questão de tempo até o Povo ser extinto. Você consegue encontrar Éden antes disso acontecer?

NOME

Cada descrição de papel lista dez nomes típicos, cinco masculinos e cinco femininos. Escolha um desses nomes, ou invente o seu próprio, se preferir.

OUTROS PAPÉIS

Os oito papéis são os mais comuns na Arca, mas outros podem ser introduzidos — especialmente quando a Arca se tornar uma sociedade mais avançada (Capítulo 7). Novos papéis serão publicados no futuro, e claro que você pode criar os seus próprios. Cada papel precisa de um atributo principal, uma perícia de especialista e três talentos únicos. A perícia e os talentos devem ser úteis, mas não poderosos demais. Tente evitar redundância com perícias e talentos existentes.

EXEMPLO

Joanna escolhe o nome Noia para sua Batedora.

ATRIBUTOS

Seus quatro atributos determinam as forças e fraquezas básicas com as quais nasceu. Eles são medidos em uma escala de 1 a 5 para PJs e outros mutantes comuns. Um valor maior é melhor. Seus atributos são usados quando você realiza ações importantes. Os valores dos atributos diminuem quando você sofre diferentes tipos de **trauma**. Se um atributo chega a zero, você está **acabado**. Leia mais sobre isso no capítulo 6. Lá você também pode descobrir como recuperar pontos perdidos de atributo — consumindo um recurso diferente para cada.

Valores iniciais: Quando criar seu PJ, você deve distribuir um total de 14 pontos entre os quatro atributos. Cada atributo deve ter um valor inicial entre 2 e 4. Sendo que há uma exceção, o atributo listado como "atributo principal" na descrição do seu papel pode ter um valor inicial de 5.

FORÇA

Poder físico bruto e durabilidade. Força é reduzida por **dano**, e recuperada com **grude**.

AGILIDADE

Seu controle corporal geral e coordenação motora. Agilidade é reduzida por **fadiga**, e recuperada com **água**.

ASTÚCIA

Inteligência, prontidão e proeza mental. Astúcia é reduzida por **confusão**, e recuperada com **sono**.

EMPATIA

Seu carisma e habilidade de entender e afetar outros. Empatia é reduzida por **dúvida** e recuperada com **simpatia**.

EXEMPLO

Joanna dá para Noia Força 3, Agilidade 5, Astúcia 4 e Empatia 2. Ela pode ter Agilidade 5 pois é o atributo principal do Batedor.

CRIANDO SEU PERSONAGEM

Pegue uma ficha de personagem e então siga os seguintes doze passos:

1. Escolha seu papel.
2. Escolha seu nome.
3. Defina sua aparência.
4. Distribua 14 pontos entre os quatro valores de atributo.
5. Distribua 10 pontos entre seus pontos de perícia.
6. Escolha seu talento.
7. Compre uma mutação.
8. Defina seus relacionamentos com PJs e PNJs.
9. Escolha seu grande sonho.
10. Escolha seu equipamento.
11. Crie a Arca (Capítulo 7).
12. Descreva sua toca.

MUTAÇÃO ADICIONAL

Se você quiser começar o jogo com uma mutação adicional, um dos seus atributos deve ser reduzido em um passo (leia mais sobre mutações abaixo).

PERÍCIAS

Suas **perícias** são habilidades treinadas e instrução, coisas que você aprendeu no brutal mundo pós-apocalíptico. Neste jogo, existem doze perícias básicas que todos os mutantes podem usar. Além disso, cada papel tem uma décima terceira perícia única — uma perícia de especialista.

Perícias são medidas por um nível de perícia, de 0 a 5. Você pode usar uma perícia básica mesmo se você não tiver um nível de perícia. Para usar uma perícia de especialista, você precisa de, pelo menos, 1 nível. Leia mais sobre perícias e seu funcionamento no capítulo 3.

Valores iniciais: Durante a criação do seu PJ, você pode distribuir um total de 10 pontos entre as suas perícias. O nível inicial máximo para qualquer perícia é 3, e você deve ter pelo menos nível 1 na sua perícia de especialista — fora isso, escolha suas perícias livremente. Você pode aumentar seus níveis de perícia durante o jogo (página 27).

EXEMPLO

Noia compra nível 3 em Atirar, Esgueirar e Encontrar O Caminho, e nível 1 em Mover, Conhecer a Zona e Curar.

TALENTOS

Talentos são truques, manobras e habilidades menores que concedem uma pequena vantagem. Eles são mais especializados que perícias e sendo uma forma de fazer ajustes finos em seu personagem. Talentos são explicados em mais detalhes no Capítulo 4.

Você pode escolher um talento quando criar seu personagem — mas suas escolhas são limitadas. A descrição do seu papel descreve quais talentos podem ser escolhidos. Você pode aprender mais talentos durante o andamento do jogo e nesse caso terá bem mais opções de talentos para escolher.

EXEMPLO

Joanna pode escolher entre os talentos Caçador de Monstros, Podridômetro e Catador para Noia. Ela escolhe Catador.

MUTAÇÕES

Suas mutações são habilidades sobre-humanas. Ninguém do Povo sabe de onde elas vieram. O problema é que elas são tão imprevisíveis quanto perigosas — até para vocês mesmos. Além disso, elas não podem ser ativadas sempre que se quer. Às vezes o poder está lá, pronto para ser liberado, às vezes não.

A COMPRA DA MUTAÇÃO

Normalmente, você só tem uma mutação no começo. Você não escolhe sua mutação — em vez disso, compra uma Carta de Mutação aleatória ou rola um D66 uma vez na Tabela de Mutação na página 75. Aprenda a aproveitar o máximo da mutação que você tem, mesmo que preferisse outra. Mutações são aleatórias. Lide com isso..

Duas mutações? Uma vez que tenha comprado sua primeira mutação, você pode, se quiser, comprar uma segunda mutação e começar o jogo com as duas. O preço que você paga é reduzir um dos seus valores de atributos em um passo — sua mente ou

corpo está mais mutada que a da maioria, mas você também é mais degenerado.

Se você escolher ter duas mutações, pode acabar começando o jogo com um valor de 1 em um atributo — isso está longe de ser recomendável.

Novas mutações: Seu PJ pode desenvolver mais mutações durante o andamento do jogo. Leia mais sobre isso na página 74.

Usando Cartas: Se você usar Cartas de Mutação, dois PJs jamais poderão ter as mesmas mutações. Isso é uma coisa boa, já que torna o seu grupo mais diverso. Se você não tiver Cartas de Mutação, nós sugerimos que você role novamente qualquer mutação que outro PJ já tenha.

PONTOS DE MUTAÇÃO

Como as mutações individuais funcionam é explicado nas Cartas de Mutação e no Capítulo 5. Para ativar a mutação, você deve gastar um Ponto de Mutação (PM). Sem PMs, você não pode usar mutações. Não existe falha na ativação de uma mutação — basta gastar o PM. Mas o poder da mutação pode ter efeitos colaterais imprevisíveis (página 73).

- ❑ No começo de qualquer sessão de jogo, você recebe um número de PMs igual ao número de mutações que tiver.
- ❑ Você pode ganhar mais PMs **forçando** uma rolagem de dados (página 48).
- ❑ Você não pode ter mais de 10 PMs.

EXEMPLO

Joanna rola uma mutação para Noia e obtém Pa-pa-Podridão — muito útil na Zona.

RELACIONAMENTOS E SONHOS

Sem amigos para ajudá-lo, você não sobreviverá muito tempo na Arca — e menos ainda na Zona. Mas você precisa saber em quem vai confiar. Virar suas costas para o mutante errado pode matá-lo mais rápido que a Podridão.

Relacionamentos não são as únicas coisas conectando-o ao mundo. Você também tem um sonho pessoal de um futuro melhor.

Seus relacionamentos e sonhos afetam como você ganha Pontos de Experiência (XP). Essas escolhas também são importantes para a MdJ, que as

usará para criar elementos de história para o jogo. Isso é explicado em mais detalhes no Capítulo 9.

RELACIONAMENTOS COM OS PJs

Quando criar seu PJ, você deve descrever seu relacionamento com todos os outros PJs. Você só precisa escrever uma frase por PJ. A descrição do seu papel lhe dá opções prontas para escolher. Se preferir, você pode ignorar essas opções e criar seus próprios relacionamentos.

Parceiro: Quando você tiver anotado seus relacionamentos com os outros PJs você deve escolher de qual deles se sente mais próximo. Esse PJ é o seu parceiro. Marque sua escolha na caixa na ficha de personagem.

RELACIONAMENTOS COM PNJs

A seguir, escolha dois PNJs com quem você tem uma relação forte de alguma forma. Você precisa escolher um PNJ que odeia e um que quer manter seguro. A descrição do seu papel novamente apresenta opções prontas, mas se você preferir fazer esses PNJs por conta própria (ou junto com os demais jogadores do grupo), tudo bem.

SEU GRANDE SONHO

Finalmente, escolha qual é o seu grande sonho, o que você quer mais do que qualquer outra coisa no mundo. Como no caso dos relacionamentos, a descrição do seu papel apresenta opções prontas para sua escolha. Use-as caso queira.

TROCANDO SONHOS E RELACIONAMENTOS

Eventos durante o andamento do jogo podem mudar fundamentalmente o seu PJ. Suas relações com os demais PJs, quais PNJs importam mais para você, e qual é o seu grande sonho — tudo isso pode mudar. Após cada sessão de jogo, quando os XPs forem distribuídos, você pode mudar qualquer um ou todos livremente. Essas mudanças não podem ser feitas durante a sessão, somente depois.

EXEMPLO

Noia é parte de um grupo que inclui a Engenhoqueira Naphta, o Negociante Konaldo e o Brutamonte Caco. Joanna escolhe relacionamentos com eles das alternativas prontas. Naphta andou pela Zona com Noia, e sobreviveu. Noia acha que Konaldo é um tolo arrogante. Se ele mexer com ela, vai

receber o que merece. Noia respeita Caco e acha que ele pode entendê-la, mas tem medo de deixar que se aproxime.

A seguir, Joanna decide os relacionamentos de Noia com os PNJs e seu grande sonho. Joanna decide que Noia odeia o Batedor Yassan — porque ele foi mais fundo na Zona que ela já foi. Noia quer manter a Escrava Eriel segura — porque ela não merece uma vida acorrentada. Noia sonha sobre penetrar fundo na Zona e encontrar Éden.

SEU EQUIPAMENTO

O Povo está faminto e a luta por grude e água limpa é difícil. Para manter os outros afastados do seu grude e da sua água, você precisa de armas — de preferência armas de fogo. E armas precisam de balas da Velha Era. Não existe dinheiro na Arca, todo negócio é feito através de escambo, mas balas são muitas vezes usadas como moeda não-oficial.

Na Arca, não existem lojas. Mas você pode realizar trocas com outros mutantes, existem negociantes e chefes com os quais você pode obter quase qualquer coisa — dando algo valioso ou algum serviço em troca. É tudo sobre o quanto você precisa de algo e o que você está disposto a pagar — ou fazer — para conseguir. O suprimento de grude e de outras coisas também é afetado pelo desenvolvimento da Arca em si (página 104).

Equipamento Inicial: A descrição do seu papel informa quais armas você pode escolher quando começa o jogo, e quanto de grude, água ou balas possui. Perceba que o Engenhoqueiro também compra uma carta aleatória de Artefato (ou rola uma vez na tabela de Artefato no Capítulo 16). Se você quiser, pode usar suas balas para comprar equipamento adicional. Use a lista de equipamento no final do livro.

Grude e Água: Você deve consumir uma ração de grude e uma ração de água por dia, ou sofrerá as consequências. Leia mais sobre isso na página 96.

CARGA

Existe um limite para quanto equipamento você pode carregar — e você não quer se tornar um alvo para ladrões de qualquer forma. O número de itens comuns que podem ser carregados é igual ao dobro do seu valor de Força. Use sua Força base para isso, não o valor temporário de quando você é ferido (página 91).



Anote! Você deve listar na sua ficha de personagem tudo que estiver carregando. Anote um item regular em cada linha da ficha. Se um item não estiver na sua ficha, você o esqueceu ou perdeu de alguma forma. A culpa é só sua.

ITENS LEVES E PESADOS

Itens pesados ou volumosos de outra forma são difíceis de carregar. Um item designado como pesado conta como dois itens normais e ocupa duas linhas na sua ficha de personagem. Alguns objetos podem requerer três ou mais linhas na ficha. No extremo oposto do espectro, estão os itens leves — eles contam como metade de um item regular e você pode listar dois deles na mesma linha.

GRUDE, ÁGUA E BIRITA

Quatro rações de grude ou água contam como um item comum. Isso significa que você pode listar quatro rações em uma linha da ficha de personagem, ou duas rações e um Item Leve.

Birita é normalmente guardada em uma garrafa que conta como um item comum. Uma garrafa dessa contém dez doses da *marvada* (veja os efeitos da birita no capítulo 6).

ITENS PEQUENOS E BALAS

Coisas ainda menores que itens leves são chamadas de pequenas. Elas são tão pequenas e leves que não o atrapalham de forma alguma. A regra é: se um item pode ser escondido em um punho fechado, é pequeno. Coisas pequenas precisam ser anotadas na sua ficha de personagem mesmo que não o atrapalhem.

Balas: Balas individuais contam como itens pequenos. Porém, mais de 10 balas contam como um Item Leve, mais de 20 como um item comum e mais de 40 como um Item Pesado.

SOBRECARGA

Você pode carregar temporariamente mais do que o seu limite normal ($\text{Força} \times 2$ itens). A desvantagem é que você precisa fazer uma rolagem para

Suportar (página 57) quando quiser andar uma distância significativa, por exemplo entrar em um novo setor quando estiver na Zona (página 124). A mesma regra se aplica se você arrastar algum objeto pesado, como um mutante acabado que precisa dos cuidados da Arca. Se falhar no seu teste de perícia, tem que largar o que você está carregando ou ficar onde está.

CARROÇAS E BALSAS

Na Zona, você pode usar balsas, carroças, veículos e similares para colocar coisas pesadas. Dessa forma, não vai sofrer sobrecarga por causa delas. Depende do julgamento da MdJ quanto pode ser colocado em uma carroça ou balsa.



O QUE VOCÊ ESTÁ COMENDO?

A Arca tem uma reserva antiga de comida enlatada da Velha Era, mas já está quase acabando agora. O pouco que sobrou é racionado rigidamente pelo Anção e pessoas próximas a ele, um acordo que tem sido aceito pelos chefões — por enquanto.

No começo do jogo, seu grude é provavelmente composto de velhas latas enferrujadas, cheias de uma gosma nojenta em decomposição. Conforme sua campanha progride, a comida enlatada será substituída por batatas, cogumelos e outros vegetais plantados na Arca ou crescendo soltos na Zona. Talvez você possa até encontrar carne fresca — mas de que?

Tecnicamente, grude é uma unidade abstrata no jogo, mas tente descrever o que você come com algum detalhe. É uma excelente forma de causar imersão em um mundo pós-apocalíptico.

EXEMPLO

Noia começa o jogo com 4 balas, 2 rações de grude e 4 rações de água. Ele também escolhe um rifle sucateado. Noia tem Força 2, e portanto pode carregar mais um item comum antes de sofrer sobrecarga.

SUA TOCA

Quando você dorme se torna uma vítima em potencial, incapaz de se proteger e a seu equipamento. Escolha onde vai dormir, e quem vai dormir perto de você, cuidadosamente. Anote a localização da sua toca no verso da sua ficha de personagem. Aqui você também pode manter qualquer equipamento, grude, água ou balas que não quiser carregar. Você deve manter um registro de tudo que tem na sua toca.

Sua toca deve ser localizada na Arca ou logo fora dela. Você pode dividir uma toca com outros PJs e PNJs — se confiar neles. É uma boa ideia deixar para escolher sua toca depois de vocês decidirem como é a sua Arca.

DESENVOLVENDO SEU MUTANTE

Seu personagem não vai andar pela Zona incólume. As duras realidades da vida após o apocalipse vão mudá-lo, essa é a única certeza de um mundo incerto. Você pode desenvolver novas mutações de várias formas diferentes durante o jogo.

NOVAS MUTAÇÕES

A cada vez que você ativa uma mutação, existe uma pequena chance de que seu corpo ou mente sofram trauma permanente. Se isso acontecer, você também ganha uma nova mutação (página 74). Simplesmente compre uma nova Carta de Mutação ou role uma nova mutação aleatória. Ao longo do tempo, isso significa que você lentamente se torna mais fraco — e mais mutado. Isso não quer dizer que você subitamente desenvolve uma mutação completamente nova — na verdade, habilidades latentes despertam dentro de você. Isso é o que significa ser um mutante.

EXPERIÊNCIA

Como mutante, é seu destino decair e mutar lentamente — mas você pode aprender muito antes que o seu fim chegue. Esse aprendizado é medido

em Pontos de Experiência (XP). Você obtém XP ao fim de cada sessão de jogo. Realize uma reunião pós-jogo e deixe o grupo todo falar sobre o evento da sessão. Para cada uma das seguintes perguntas que você responder com um "sim", receberá um XP:

- ❑ Você participou dessa sessão? (Você ganha um PE só por estar lá.)
- ❑ Você realizou um Dia de Trabalho para um projeto na Arca (página 107)?
- ❑ Você explorou pelo menos um setor novo da Zona?
- ❑ Você sacrificou ou arriscou alguma coisa pelo seu parceiro PJ (página 24)?
- ❑ Você sacrificou ou arriscou alguma coisa pelo PNJ que você quer manter seguro?
- ❑ Você sacrificou ou arriscou alguma coisa para espezinhar o PNJ que você odeia?
- ❑ Você sacrificou ou arriscou alguma coisa para alcançar seu grande sonho?

A MdJ tem a última palavra sobre quantos XPs cada PJ deve receber, mas deixe todos os jogadores na mesa participarem da discussão. Marque seu total de XPs nas caixas na sua ficha de personagem.

AUMENTAR UMA PERÍCIA OU OBTER UM TALENTO

Uma vez que você tenha acumulado cinco XPs, pode aprimorar seu PJ — aumentar uma perícia à sua escolha em um nível ou aprender um talento novo. Você pode aumentar qualquer perícia básica que quiser (mesmo que não tenha nenhum nível nela), mas não perícias de especialista de outro papel. Você pode escolher um talento específico para o seu papel, ou um dos talentos gerais (Capítulo 4), mas não um talento de outro papel. Uma vez que você tenha feito uma melhoria, apague todas as marcas de XP e comece de novo. Uma vez que você tenha obtido mais cinco XPs, pode melhorar seu personagem mais uma vez.

NOVOS RELACIONAMENTOS E SONHOS

Depois de cada sessão, após a distribuição dos XPs, você pode revisitar sua escolha de PJ importante e relacionamentos com PNJs, bem como seu grande sonho.

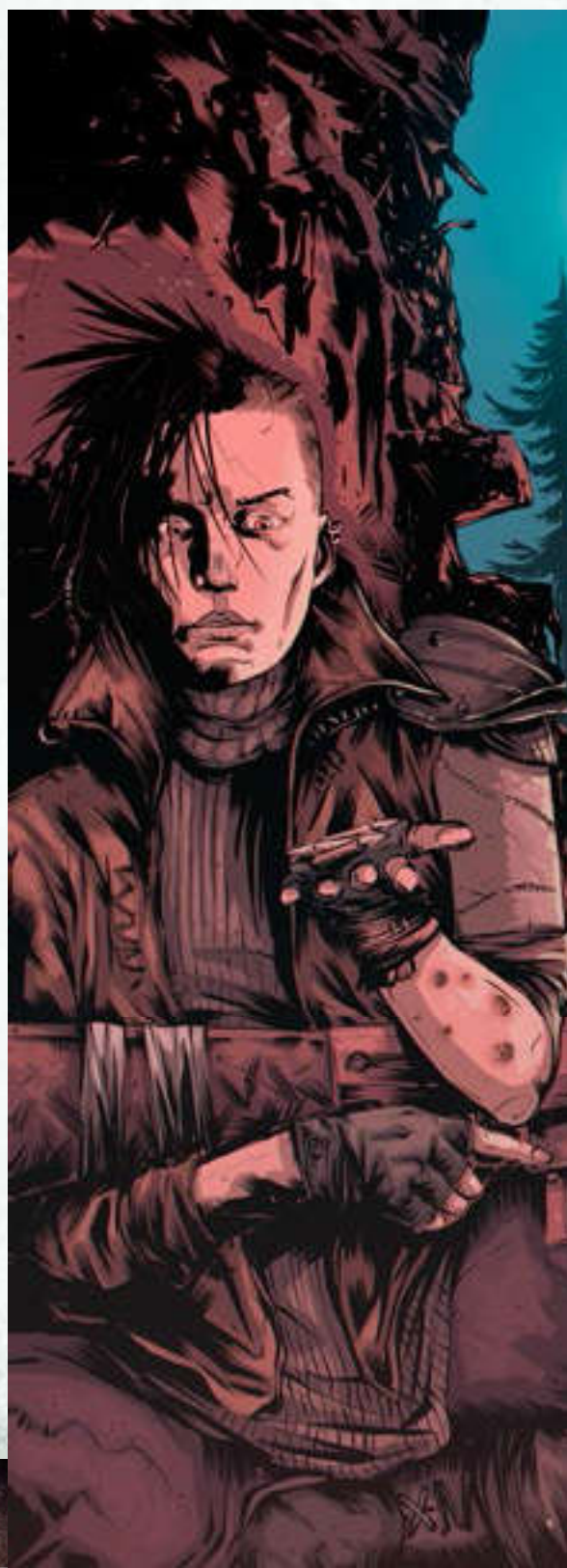
ARTEFATOS

Uma forma diferente de aprimorar seu mutante é encontrar artefatos na Zona. Muitos artefatos concedem um Bônus de Equipamento que pode lhe

dar uma vantagem contra aqueles covardes que nunca ousaram sair da Arca.

DESENVOLVER A ARCA

O último — mas, talvez, o mais importante — desenvolvimento do jogo não acontece com o seu personagem, mas com a Arca inteira. O Capítulo 7 descreve como os projetos do Povo podem fortalecer a Arca e aumentar seus Níveis de Desenvolvimento.



FICHA DE PERSONAGEM

MUTANT

ANO ZERO

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

RELACIONAMENTOS	Parceiro
PJ 1: NAPHTA ANDOU PELA ZONA COMIGO	☒
PJ 2: KONALDO É UM IDIOTA POMPOSO.	☐
PJ 3: CACO PODE ATÉ ME ENTENDER.	☐
PJ 4:	☐
Eu Odeio: O BATEDOR YASSAN, QUE FOI MAIS FUNDO NA ZONA.	
Eu Preciso Proteger: A ESCRAVA ERIEL. ELA NÃO MERECE UMA VIDA ACORRENTADA.	
Meu Grande Sonho: IR FUNDO NA ZONA E ENCONTRAR ÉDEN.	

ARMADURA		Proteção

FICHA DE PERSONAGEM

MUTANT

ANO ZERO

PESSOAS QUE ENCONTREI	Papel	Notas
YASSAN	BATEDOR	
ERIEL	ESCRAVA	

MINHA TOCA

Descrição

OS RESTOS DE UMA VAN NOS LIMITES DA ARCA.

Equipamento Guardado:

ITENS PEQUENOS

NOTAS

ADESTRADOR DE CÃES

Se existe alguma coisa que não falta na Arca, são vira-latas selvagens. Diferente de vocês mutantes, os cães cruzam constantemente e sobrevivem se alimentando do lixo e — quando preciso — uns dos outros. Você nem consegue se lembrar como esse cachorro sarnento se tornou seu, mas agora ele vale mais para você do que qualquer mutante. Vocês vivem em uma dependência mútua — você dá grude para o seu cachorro, e ele dilacera a jugular de qualquer um que ficar no seu caminho.



Nomes Típicos: Rek, Bruce, Mohan, Montiak, Rasper, Ani, Dalma, Luko, Linna, Sofin

Nomes de Cachorro: Grim, Grock, Fingo

Atributo Principal: Agilidade

Perícia de Especialista: Incitar Cão

APARÊNCIA

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ☐ **Rosto:** sem cabelos, com cicatrizes, pálido, não pisca, desfigurado
- ☐ **Corpo:** rígido, magro, baixo, encurvado
- ☐ **Roupas:** macacão, jaqueta acolchoada, jaqueta de couro, casaco com capuz, botas pesadas

TALENTOS

Escolha um, você pode aprender mais depois. Talentos são explicados no Capítulo 4.

- ☐ **Cão de Briga**
- ☐ **Melhor Amigo do Mutante**
- ☐ **Sabujo**

RELACIONAMENTOS COM OUTROS PJs

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ... é detestado pelo seu cachorro. E, portanto, por você também..
- ... acha que ele é o bonzão. Idiota, claramente não gosta de você e do seu cachorro.
- ... é o objeto dos seus desejos secretos.

RELACIONAMENTOS COM PNJs

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

Você odeia:

- ☐ O Negociante Sixter, que viu você chorar e precisa morrer.
- ☐ O Brutamonte Jonats, que chutou seu último cachorro até a morte.
- ☐ A Chefona Suécia, que tenta controlar você.

Você precisa proteger:

- ☐ O Chefão Eke, que dá grude para você e para o seu cachorro.
- ☐ A Cronista Poli, que ama você mas não admite.
- ☐ Seu cachorro. Sua vida vale mais do que dez desses mutantes mequetrefes.

SEU GRANDE SONHO

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ☐ Matar o próximo mutante que olhar torto para você.
- ☐ Que a pessoa que você deseja sinta o mesmo por você.
- ☐ Sair da Arca com seu cachorro e encontrar uma vida melhor em outro lugar.

EQUIPAMENTO

Você começa o jogo com D6 balas, D6 rações de grude e D6 rações de água.

Escolha uma das seguintes armas iniciais: corrente de bicicleta, faca sucateada, estilingue, rifle sucateado. Você pode comprar equipamento adicional com as suas balas.



BATEDOR

Deixe que eles olhem para você com nojo. Deixe que eles se afastem de você, com medo que a Podridão os infecte. Deixe eles temerem você como a própria morte. Deixe-os. Eles o odeiam, mas precisam da sua ajuda; Somente você conhece o caminhos através da Zona, os caminhos seguros cruzando os túmulos da Velha Era. Você sabe onde os artefatos estão escondidos, sabe onde os monstros se escondem. Você é um Batedor.

Nomes Típicos: Feti, Endel, Nestor, Nabrava, Max, Felin, Jena, Katin, Noia, Tula

Atributo Principal: Agilidade

Perícia de Especialista:
Encontrar O Caminho

APARÊNCIA

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ☐ **Rosto:** escondido por um capuz, cicatrizes, sem cabelos, pálido feito a morte, coberto de bandagens
- ☐ **Corpo:** andrógino, rígido, musculoso, baixo
- ☐ **Roupas:** capa de chuva, macacão, equipamento de camuflagem, botas militares, mochila

TALENTOS

Escolha um, você pode aprender mais depois. Talentos são explicados no Capítulo 4.

- ☐ **Caçador de Monstros**
- ☐ **Catador**
- ☐ **Podridômetro**

RELACIONAMENTOS COM OUTROS PJs

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ... andou pela Zona com você e sobreviveu.
- ... é um idiota pomposo. Se ele ficar no caminho, já era.
- ... talvez até te entenda. Você ousa se abrir?
- ... é um perigo para todos. Mantenha distância.

RELACIONAMENTOS COM PNJs

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

Você odeia:

- ☐ O Batedor Yassan, que foi mais fundo na Zona que você.
- ☐ O Brutamonte Jonats, que matou seu único amigo.
- ☐ A Cronista Poli, que não te deixa em paz.

Você precisa proteger:

- ☐ O Engenheiro Pontiak. Um pé no saco, mas sem você ele está morto.
- ☐ A Escrava Eriel. Ninguém merece uma vida acorrentada. Especialmente ela.
- ☐ Ninguém. Se eles não puderem se proteger merecem morrer.

SEU GRANDE SONHO

Escolha abaixo ou decida você mesmo.

- ☐ Chegar bem fundo na Zona e encontrar Éden.
- ☐ Parar de vagar algum dia e encontrar a paz.
- ☐ Encontrar algo pelo qual valha a pena morrer.

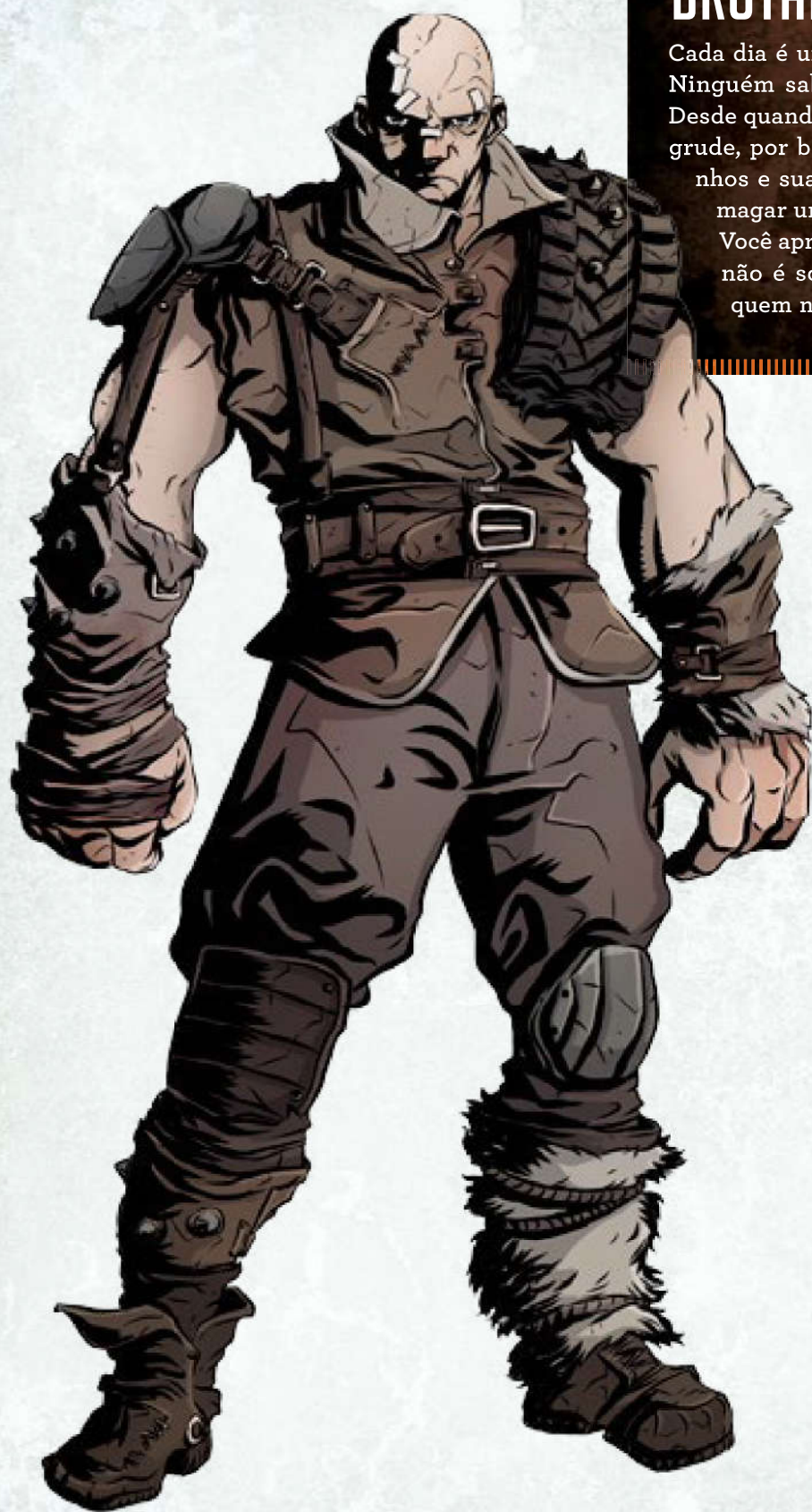
EQUIPAMENTO

Você começa o jogo com D6 balas, D6 rações de grude e 2D6 rações de água.

Escolha uma das seguintes armas iniciais: rifle sucateado, pistola sucateada, arco (com 5 flechas). Você pode comprar equipamento adicional com as suas balas.

BRUTAMONTE

Cada dia é uma luta pela sobrevivência. Ninguém sabe disso melhor que você. Desde quando se lembra, tem lutado por grude, por balas, por respeito. Seus punhos e sua alma são endurecidos, esmagar uma mandíbula não dói mais. Você aprendeu o segredo do lutador: não é sobre o mais forte. É sobre quem nunca desiste.



Nomes Típicos: Caco, Acad, Bola, Pontis, Otiak, Kalo, Mubba, Gargantua, Beca

Atributo Principal: Força

Perícia de Especialista: Intimidar

APARÊNCIA

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ❑ **Rosto:** nariz quebrado, olhos vazios, cabeça com cicatrizes, máscara de solda, máscara de hóquei, mandíbula de metal.
- ❑ **Corpo:** coberto de cicatrizes, musculoso, compacto, esquelético, enorme, prótese de braço.
- ❑ **Roupas:** casaco de couro gasto, macacão sujo, camiseta pequena, pneus cortados, calotas.

TALENTOS

Escolha um, você pode aprender mais depois. Talentos são explicados no Capítulo 4.

- ❑ **Atravessar**
- ❑ **Golpe Surpresa**
- ❑ **Jeitinho Meigo**

RELACIONAMENTOS COM OUTROS PJs

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ... permaneceu de pé após um dos seus socos.
- ... lutou ao seu lado.
- ... deixou você pra morrer.
- ... é maravilhoso. Algum dia ele/ela será seu.

RELACIONAMENTOS COM PNJs

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

Você odeia:

- ❑ O Chefão Eke, que matou seu Chefão anterior e torturou você.
- ❑ O Brutamonte Elon, o único que o venceu numa luta justa.
- ❑ O Negociante Milix, que você acha que roubou suas reservas de grude.

Você precisa proteger:

- ❑ A Chefona Suécia, que arruma grude para você.
- ❑ A Cronista Poli, que você secretamente deseja.
- ❑ Ninguém. Ninguém nesse mundo doente merece viver.

SEU GRANDE SONHO

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ❑ Destruir tudo o que é bonito.
- ❑ Que o seu amado também o ame.
- ❑ Construir em vez de destruir.

EQUIPAMENTO

Você começa o jogo com D6 balas, 2D6 rações de grude e D6 rações de água.

Escolha uma destas armas iniciais: Bastão com espinhos, soqueiras (arma leve), machado sucateado (arma pesada). Você pode comprar equipamento adicional com as suas balas.

CHEFÃO

A civilização humana pode ter desmoronado, mas o mundo não acabou de forma igual para todos. Alguns lideram e outros seguem — como ocorria na Velha Era. Você lidera. Através de intriga, manipulação e pura violência, você convenceu um bando de mutantes a te seguirem como líder. Isso não quer dizer que sua vida é fácil — sempre tem outro Chefão que quer te derrubar ou um subalterno que quer o seu lugar.



Nomes Típicos: Augustian, Kristor, Maximon, Faraó, Oskartian, Briktoria, Elona, Aka, Natara, Bristin

Atributo Principal: Astúcia

Perícia de Especialista: Comandar

APARÊNCIA

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ❑ **Rosto:** cara gorda, coberta de cicatrizes, sem cabelos, cabelo gorduroso, olhos molhados
- ❑ **Corpo:** postura ereta, baixo, extremamente gordo, não tem pernas e precisa ser carregado
- ❑ **Roupas:** terno, vestido, macacão protetor, casaco de pele, chapéu, jóias

TALENTOS

Escolha um, você pode aprender mais depois. Talentos são explicados no Capítulo 4.

- ❑ **Chantagista**
- ❑ **Comandante**
- ❑ **Pistoleiros**

RELACIONAMENTOS COM OUTROS PJs

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ... é o seu braço direito, a quem você confia sua própria vida.
- ... roubou de você, e acha que você não sabe.
- ... é uma ferramenta útil.
- ... ousou desafiar você, e precisa pagar por isso.

RELACIONAMENTOS COM PNJs

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

Você odeia:

- ❑ A Chefona Suécia, que é sua maior rival.
- ❑ O Brutamonte Jonats, que se recusa a se juntar à sua gangue.
- ❑ A Batedora Kara. Ela levou você até a Zona e tentou matá-lo.

Você precisa proteger:

- ❑ O Negociante Sixter, que cuida dos seus negócios.
- ❑ A Cronista Poli, você quer que ela escreva um épico sobre você.
- ❑ O Brutamonte Elon, que é um escudo humano protegendo você dos seus inimigos.

SEU GRANDE SONHO

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ❑ Eliminar todos os seus rivais e se tornar o governante da Arca.
- ❑ Criar uma civilização nova e melhor no Mundo Nascente.
- ❑ Um dia se livrar de todas as responsabilidades e finalmente ser livre.

EQUIPAMENTO

Você começa o jogo com 2D6 balas, 2D6 rações de grude e D6 rações de água.

Escolha uma das seguintes armas iniciais: bastão com espinhos, faca sucateada, pistola sucateada. Você pode comprar equipamento adicional com as suas balas.

CRONISTA

Tudo deve ser registrado. Tudo o que Povo faz deve ser anotado, nada esquecido. O Ancião tem dito isso desde que você consegue se lembrar. Os mais talentosos entre vocês, ele tornou Cronistas. Sua tarefa é escrever o destino do Povo em seus cadernos amarelados. Você já preencheu muitos até agora. O Ancião logo morrerá — mas você não trairá seu juramento a ele.



Nomes Típicos: Erister, Olias, Maxim, Silas, Sergi, Amara, Danova, Johalin, Kastell, Miri

Atributo Principal: Empatia

Perícia de Especialista: Inspirar

APARÊNCIA

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ❑ **Rosto:** pele pálida de doença, cabeça sem cabelos, rosto amigável, olhos penetrantes, sério
- ❑ **Corpo:** magro, corcunda, extremamente pequeno, retorcido
- ❑ **Roupas:** macacão gasto com um número gravado, capa de chuva, terno puído, coberto de parafernália da Velha Era.

TALENTOS

Escolha um, você pode aprender mais depois. Talentos são explicados no Capítulo 4.

- ❑ **Agitador**
- ❑ **Artista**
- ❑ **Serra-osso**

RELACIONAMENTOS COM OUTROS PJs

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ... é o herói da sua história, mas não sabe disso.
- ... não entendeu seu próprio bem, e precisa ser salvo.
- ... é uma ameaça para todo o Povo.
- ... morrerá em breve. É só uma questão de tempo.

RELACIONAMENTOS COM PNJs

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

Você odeia:

- ❑ O Cronista Davin, cujas mentiras o Povo adora ouvir.
- ❑ A Chefona Suécia, que é uma bárbara primitiva.
- ❑ A Batedora Kara, que recusou ser a heroína da sua história.

Você precisa proteger:

- ❑ Seu caderno gasto.
- ❑ O Chefão Eke, que quer o melhor para o Povo.
- ❑ O Engenhoqueiro Pontiak. Seus talentos são necessários no Mundo Nascente.

SEU GRANDE SONHO

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ❑ Que a Arca se torne um lugar de cultura e aprendizado.
- ❑ Escrever a grande história de como o Povo encontrou Éden.
- ❑ Trazer crianças ao Povo e ensinar a uma filha ou a um filho tudo o que eles precisam saber sobre o Mundo Nascente.

EQUIPAMENTO

Você começa o jogo com D6 balas, D6 rações de grude e D6 rações de água.

Você não recebe armas de graça, mas pode comprar equipamento com as suas balas.

ENGENHOQUEIRO

Para outras pessoas, a Zona é um ermo vazio, coberto de tralha inútil e lixo. Para você, é uma mina de ouro inesgotável.

Existem restos da Velha Era em qualquer lugar, maravilhas tecnológicas quebradas. Você dominou a arte de transformá-los em novos mecanismos funcionais. Eles não são bonitos, mas funcionam. Na maior parte das vezes. E o Povo aprendeu a valorizar o seu ofício.



Nomes Típicos: Ibeme, Octane, Plonk, Zingo, Zippo, Delta, Iridia, Tina, Naphta, Zanova

Atributo Principal: Astúcia

Perícia de Especialista:
Fazer Gambiarra

APARÊNCIA

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ☐ **Rosto:** óculos, sorriso, cabelo espigado, sem cabelo, olhos vermelhos, sujo, sempre mastigando
- ☐ **Corpo:** magro, rígido, extremamente magro, anão, anormalmente gordo
- ☐ **Roupas:** macacão amarelo sujo, correntes de bicicleta, capa de chuva remendada, camiseta de banda de heavy metal, cabos e lâmpadas elétricas.

TALENTOS

Escolha um, você pode aprender mais depois. Talentos são explicados no Capítulo 4.

- ☐ **Inventor**
- ☐ **Remendador**
- ☐ **Tunador**

RELACIONAMENTOS COM OUTROS PJs

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ... é irado. Mantenha perto.
- ... é um pouco devagar. Melhor explicar as coisas. Detalhadamente.
- ... deixa você nervoso. Você não gosta do jeito que ele olha para você.
- ... quer o seu equipamento. Mantenha-o por perto.

RELACIONAMENTOS COM PNJs

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

Você odeia:

- ☐ O Engenhoqueiro Pontiak, que se acha tão esperto.
- ☐ O Negociante Sixter, que tirou um artefato de você.
- ☐ A Batedora Kara, que largou você na Zona.

Você precisa proteger:

- ☐ O Chefão Eke, que paga bem por itens improvisados.
- ☐ O Brutamonte Elon, que está sempre lá quando você precisa.
- ☐ O Batedor Yassan, que prometeu levar você para o meio da Zona.

SEU GRANDE SONHO

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ☐ Construir algo que vai mudar a vida do Povo para sempre.
- ☐ Encontrar Éden e explorar todas as maravilhas técnicas escondidas lá.
- ☐ Construir uma arma que cause destruição generalizada.

EQUIPAMENTO

Você começa o jogo com 2D6 balas, D6 rações de grude e D6 rações de água. Você também pode rolar um artefato, com o qual você começará o jogo.

Escolha uma dessas armas iniciais: soqueira, corrente de bicicleta, pistola sucateada. Você pode comprar equipamento adicional com balas.

ESCRAVO

É bom ser um escravo. Saber o seu lugar. Ter um propósito. Não ter que escolher o seu próprio caminho, fazer o que o seu dono mandar, deixá-lo orgulhoso. Mas, ainda assim, lá no fundo, você sonha com um novo lugar. Uma nova vida, onde tudo poderia ser diferente.



Nomes Típicos: Jiló, Fils, Notri, Mart, Leno, Alia, Joana, Monty, Kim, Bete

Atributo Principal: Força

Perícia de Especialista: Superar

APARÊNCIA

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ☐ **Rosto:** sem expressão, desfigurado, bruto, olhos vazios, sem cabelos
- ☐ **Corpo:** poderoso, musculoso, magro, corcunda, símio
- ☐ **Roupas:** nenhuma, correntes, camiseta rasgada, macacão sujo

TALENTOS

Escolha um, você pode aprender mais depois. Talentos são explicados no Capítulo 4.

- ☐ **Cínico**
- ☐ **Rebelde**
- ☐ **Resistente**

RELACIONAMENTOS COM OUTROS PJs

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ... é o seu dono. Sua vontade é a sua lei. Por enquanto.
- ... quer ferir seu dono. Fique de olho nele.
- ... trata você como lixo.
- ... é a sua passagem para a liberdade. Fique perto.

RELACIONAMENTOS COM PNJs

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

Você odeia:

- ☐ O Chefão Eke, seu dono anterior que sempre o atormentou.
- ☐ O Brutamonte Elon, que bate em você sempre que tem chance.
- ☐ O Negociante Milix, que prometeu liberdade a você, mas o deixou na mão.

Você precisa proteger:

- ☐ O Negociante Sixter. Você lhe conta segredos sobre seu dono.
- ☐ O Brutamonte Jonats, que lhe dá um pouco de grude de vez em quando.
- ☐ A Escrava Eriel. As pessoas no fundo do poço precisam estar juntas.

SEU GRANDE SONHO

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ☐ Se rebelar, matar todos os Chefões e libertar todos os Escravos.
- ☐ Nada além de agradecer seu dono e deixar ele orgulhoso.
- ☐ Escapar da mistéria na Arca e encontrar uma vida melhor em outro lugar.

EQUIPAMENTO

Você começa o jogo sem balas, com D6 rações de grude e D6 rações de água.

Escolha uma das seguintes armas iniciais: bastão com espinhos, corrente de bicicleta, estilingue.



NEGOCIANTE

Balas? Grude? Água? Artefatos? Um corpo quente perto do seu? O que quer que as pessoas queiram, você pode conseguir. De alguma forma. Ver as necessidades dos outros e atendê-las, essa tem sido a sua estratégia de sobrevivência desde que se lembra. Desde que era um fedelho, aprendeu a sobreviver ficando próximo das crianças fortes.

Nomes Típicos: Moska, Konaldo, Paez, Jonar, Leodor, Dina, Lula, Bolaian, Roli, Novia

Atributo Principal: Empatia

Perícia de Especialista:
Fazer Um Trato

APARÊNCIA

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ☐ **Rosto:** agradável, sempre sorrindo, bizarramente atraente, gorduroso
- ☐ **Corpo:** esguio, magro, anão, extremamente gordo, sem pernas
- ☐ **Roupas:** terno, vestido, camiseta colorida, casaco de couro, chapéu, luvas

TALENTOS

Escolha um, você pode aprender mais depois. Talentos são explicados no Capítulo 4.

- ☐ **Crápula**
- ☐ **Informação Importante**
- ☐ **Trambiqueiro**

RELACIONAMENTOS COM OUTROS PJs

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

- ... te enganou e tomou algumas das suas balas. Ele vai pagar por isso.
- ... te salvou de alguma encrenca. O que ele quer em troca?
- ... é o seu caminho para o topo. Fique por perto.
- ... é burro e fácil de manipular.

RELACIONAMENTOS COM PNJs

Escolha entre as opções abaixo ou decida você mesmo.

Você odeia:

- ☐ O Negociante Milix, que lhe deve algumas balas mas se recusa a pagar.
- ☐ O Chefão Eke, que passou você pra trás e mandou alguns Brutamontes te espancarem.
- ☐ O Engenhoqueiro Pontiak, que nunca entrega aquilo que promete.

Você precisa proteger:

- ☐ O Brutamonte Jonats. Você precisa dele e ele precisa de você.
- ☐ O Batedor Yassan, por causa de todas as tralhas que ele encontra na Zona.
- ☐ A Chefona Suécia, que é sua protetora na Arca.

SEU GRANDE SONHO

Escolha abaixo ou decida você mesmo.

- ☐ Fazer um acordo bom o bastante para render balas para uma vida inteira.
- ☐ Se tornar um chefão e ter uma gangue sua.

EQUIPAMENTO

Você começa o jogo com 2D6 balas, 2D6 rações de grude e D6 rações de água.

Escolha uma das seguintes armas iniciais: faca sucateada, soqueiras, *Derringer* sucateada (todas são armas leves). Você pode comprar equipamento adicional com as suas balas.



03

PERÍCIAS

RPG é uma conversa. A MdJ estabelece a cena, você descreve o que vai fazer, ela diz como os PNJs reagem — então você responde e por aí vai. A história vai crescendo aos poucos. Mas o mundo de *Mutant: Ano Zero* é um lugar desolador, habitado por pessoas desesperadas. Cedo ou tarde as coisas vão chegar em um beco sem saída, um conflito que não pode ser resolvido apenas na conversa. Então, é hora de pegar os dados e usar uma das suas **perícias**.

ROLANDO DADOS

Existem doze perícias básicas neste jogo. Qualquer mutante pode usá-las. Além disso, cada papel tem uma décima terceira perícia que é única. Cada uma delas está conectada a um dos quatro atributos — Força, Agilidade, Astúcia e Empatia. Elas são medidas em níveis de perícia, de 0 a 5.

♣ SIGNIFICA SUCESSO

Quando você usar uma perícia, primeiro descreva o que o seu personagem faz ou diz. Então, pegue um número de Dados de Perícia (verdes) igual ao seu nível de perícia e um número de Dados Básicos (amarelos) igual ao valor atual do atributo conectado à perícia. Se você estiver usando a ferramenta certa, também receberá alguns Dados de Equipamento (pretos). Então, você rola todos os dados juntos.

AS PERÍCIAS BÁSICAS

- ▣ Atirar (Agilidade)
- ▣ Compreender (Astúcia)
- ▣ Conhecer A Zona (Astúcia)
- ▣ Curar (Empatia)
- ▣ Esgueirar (Agilidade)
- ▣ Impelir (Força)
- ▣ Lutar (Força)
- ▣ Manipular (Empatia)
- ▣ Mover (Agilidade)
- ▣ Observar (Astúcia)
- ▣ Sentir Emoções (Empatia)
- ▣ Suportar (Força)

Para a sua ação ser bem-sucedida, você deve rolar pelo menos um símbolo ♣ — se isso não ocorrer, sua ação falha. Se você rolar mais de um ♣, poderá realizar façanhas (páginas 52 à 65).

O símbolo ☞ : Em Dados Básicos, o "um" é substituído pelo símbolo ☞. Eles não têm efeito na sua primeira rolagem — conte-os somente quando usá-los para forçar sua rolagem (página 48).

ROLANDO SEM NÍVEL DE PERÍCIA

Você sempre pode rolar uma perícia, mesmo se o seu nível nela for zero — role somente os Dados Básicos para o atributo, mais quaisquer Dados de Equipamento. A exceção para esta regra são as perícias especializadas de cada papel — para usá-las, você precisa ter pelo menos nível de perícia 1.

EXEMPLO

Noia vê alguns Carniçais da Zona em uma casa arruinada. Ela quer se Esgueirar para mais perto. Noia tem Agilidade 5 e nível de perícia 2 em Esgueirar, o que significa que ela rola cinco Dados Básicos e dois Dados de Perícia.

A ARTE DA FALHA

Se você não rolar nenhum , alguma coisa dá errado. Você depende agora da vontade da MdJ. A única coisa que ela **não** pode dizer é "nada aconteceu". Falhas sempre devem ter consequências. Para cada perícia listada abaixo, existem diretrizes para o que uma falha pode significar, mas a decisão final depende da MdJ. Pode ser que você sofra um trauma, perca algo valioso, precise fazer um desvio ou enfrente uma nova ameaça de alguma forma. Parece cruel? Você tem uma última chance, se realmente quiser evitar falhar — você pode forçar a sua rolagem.

Conflitos: Em conflitos (Capítulo 6), uma falha em uma rolagem não precisa ter consequências muito severas por si só. Normalmente já é grave o bastante o seu ataque ter errado o inimigo — agora é a vez dele de agir e atacar você. Porém, a MdJ **pode** impor consequências adicionais para uma falha de rolagem mesmo em conflitos — como o tiro que você errou acertar um alvo diferente do pretendido.

EXEMPLO

Apesar dos seus sete dados, Noia não rola nenhum . Ela tropeça em um pedaço de sucata e o som alerta os Carniçais da Zona. Eles gritam de raiva e avançam sobre ela!

ROLAGENS DE ATRIBUTO

Se uma ação que você quiser fazer não se encaixar em nenhuma perícia, você e a MdJ deveriam considerar se essa situação realmente requer uma rolagem de dados. Ela pode julgar rapidamente o

USANDO DADOS NORMAIS

Se você não tiver acesso aos dados customizados para *Mutant: Ano Zero*, poderá usar dados normais de seis lados — de preferência de três cores diferentes.

Para Dados Básicos, conte resultados um como  e resultados seis como .

Para Dados de Perícia, conte resultados um normalmente, mas conte resultados seis como .

Para Dados de Equipamento, conte resultados um como  e resultados seis como .

resultado e seguir em frente. Se, ainda assim, achar que os dados deveriam ser rolados, a MdJ decide qual atributo é mais útil na situação e você rola somente Dados Básicos.

FORÇANDO SUA ROLAGEM

Se você estiver desesperado para realizar uma ação, é possível **forçar** sua rolagem. Isso significa que você pega todos os dados que não saíram com um ,  ou , e os rola de novo para ter uma nova chance de rolar . Você nunca pode forçar dados que caírem em  ou  — eles ficam na mesa desse jeito.

(Se você estiver usando dados normais, poderá forçar Dados Básicos e Dados de Equipamento com resultados de 2 a 5 e Dados de Perícia com resultados de 1 a 5).

Normalmente, você só força uma rolagem se tiver falhado — embora possa forçar mesmo que tenha obtido um  na sua primeira rolagem, para conseguir mais e realizar façanhas. Forçar uma rolagem tem seus riscos — leia mais sobre isso abaixo.

Como uma rolagem forçada se resolve em termos de história, depende da perícia que você está usando. Isto pode significar um grande esforço físico, uma concentração total ou cansaço emocional.

Dados de Equipamento: Se você forçar uma rolagem, também deve forçar quaisquer Dados de Equipamento (página 50).

Somente Uma Vez: Você só pode forçar a sua rolagem uma vez. Se não for bem-sucedido na sua segunda tentativa, já era; tudo o que você pode

fazer é sofrer as consequências. Existe uma exceção para essa regra: armas de fogo automáticas (página 89).

☢ MUTA VOCÊ

Quando você força a si mesmo dessa forma, existe um risco que acabe se exaurindo no processo — até o ponto de ficar acabado. Quando forçar uma rolagem sofra um ponto de **trauma** no atributo usado para cada ☢ que rolar. Todos os ☢ contam, até os da sua primeira rolagem, antes de você rolar de novo. Como trauma funciona, e como se recuperar dele, é explicado no Capítulo 6.

Mas há uma vantagem, também. Se forçar até o seu limite pode liberar poderosas energias mutantes na sua mente e corpo. Quando você força uma rolagem, também obtém um Ponto de Mutação (PM) para cada ponto de trauma sofrido (ou seja, igual à quantidade de ☢

rolados). Você precisa de PM para ativar suas mutações (Capítulo 5).

Resumindo — para se conectar aos seus poderes mutantes, você precisa se esforçar tanto que arrisca a ferir-se — mas caso faça isso, será capaz de usar poderes imbatíveis...

EXEMPLO

O Brutamonte Caco quer bater em Sixter, um Negociador. Caco rola três Dados de Perícia (nível de perícia 3 em Lutar) e cinco Dados Básicos (Força 5). Ele consegue dois ☢ mas nenhum ☢. Se ele escolher forçar a rolagem, sabe que irá sofrer pelo menos dois pontos de dano (trauma em Força) — os ☢ que rolou permanecem na mesa. Caco aceita o risco e rola de novo seis dados. Ele obtém um ☢ mas também mais um ☢. Caco é bem-sucedido, mas sofre três pontos de dano e obtém três Pontos de Mutação. Ele acerta Sixter na cara, mas distende um músculo no processo.

SOMENTE UMA CHANCE

Como uma regra geral, você só tem uma chance de tentar cada ação específica. Quando os dados tiverem sido rolados — e forçados, se



ESGUEIRAR

DESCREVA SUA AÇÃO

Interpretação é principalmente sobre a história. Apenas dizer qual perícia você vai usar e para que fim não é o bastante. Primeiro, diga o que quer realizar, para que todos na mesa entendam o que está em jogo. Depois, role os dados. Se tiver sucesso, interprete o resultado e explique o que acontece. Descreva o que o seu personagem faz em algum detalhe; o que diz ou até o que pensa. Se forçar sua rolagem, explique o que está acontecendo. Faça-o imediatamente, não espere uma deixa da MdJ — mas se a sua rolagem falhar, então fica por conta dela relatar as consequências.



LUTAR

— você quiser — não pode rolar de novo para realizar a mesma coisa. Você terá que tentar algo diferente ou esperar até que as circunstâncias mudem de alguma forma importante. Ou deixar outro PJ tentar.

Em conflitos (Capítulo 6), a MdJ deve ser mais piedosa. Você pode atacar o mesmo oponente repetidamente e, se ele não cair — basta descrever o que faz de uma forma diferente dessa vez.

PNJs E PERÍCIAS

PNJs usam perícias da mesma forma que os PJs. A MdJ rola os dados, eles podem forçar suas rolagens, sofrerem trauma e ganharem Pontos de Mutação. Mas a MdJ somente deve rolar para ações que afetem diretamente um PJ — por exemplo, quando um PNJ estiver Lutando com um PJ ou Tratando dele. Em outros casos, a MdJ deve decidir o resultado da ação, sem rolar dados.

BÔNUS DE EQUIPAMENTO

Para melhorar suas chances de sucesso, você pode usar **equipamento**. Ele pode ser um taco de baseball para bater em alguém, uma corda para escalar ou um par de óculos escuros da Velha Era para causar boa impressão.

Um objeto útil concede um Bônus de Equipamento — uma quantidade de Dados de Equipamento para rolar (os pretos). Você pode ver o seu Bônus de Equipamento nas tabelas de armas nas páginas 259 à 261, e na lista geral de equipamento no final do livro.

Você rola seus Dados de Equipamento junto com seus Dados Básicos e Dados de Perícia quando realiza uma ação. Desta forma, aumenta suas chances de rolar e obter sucesso.

Normalmente, você só pode usar um item por vez. Não é possível obter Bônus de Equipamento de mais de um objeto na mesma rolagem.

QUEBRA DE EQUIPAMENTO

Quando você usa equipamento e força sua rolagem (acima), ele pode ser danificado. Quando você força uma rolagem, deve rolar de novo todos os Dados de Equipamento com resultados diferentes de ou (um ou seis em um dado normal). Para cada Dado de Equipamento com resultado após ter forçado a rolagem, seu Bônus de Equipamento diminui em um. O equipamento foi danificado e não é mais tão efetivo. Dados de Equipamento **não** geram Pontos de Mutação — somente Dados Básicos fazem isso.

Se o Bônus de Equipamento chegar a zero, o equipamento não funciona mais. Se for um artefato, também não dará um bônus ao nível de DEV da Arca (página 104).

Consertando Equipamento: Equipamento pode ser consertado por Engenhoqueiros (página 40). Demora algumas horas e uma rolagem para Fazer Gambiarra. Se for bem-sucedido, ele é consertado e o Bônus de Equipamento é completamente restaurado. Se a rolagem falhar, o Bônus de Equipamento é reduzido permanentemente para o nível atual. Se o Bônus de Equipamento já estiver em zero e a rolagem de reparo falhar, ele é permanentemente destruído. Então, não deixe qualquer *mané* mexer no seu equipamento!

EXEMPLO

Sixter saca sua arma sucateada e atira em Caco. ele tem Agilidade 3, nível de perícia 1 em Atirar e a arma tem Bônus de Equipamento +1. Sixter rola três Dados Básicos, um Dado de Perícia e um Dado de Equipamento. Ele não rola nenhum  mas um . Sixter escolhe forçar a rolagem, sabendo que a arma vai quebrar. Agora rola um  e acerta, mas o Bônus de Equipamento da arma é reduzido para zero.

MODIFICAÇÃO

Às vezes, fatores externos aumentam suas chances de sucesso. Isso lhe dá Dados de Perícia extras para rolar. Em outras ocasiões, alguma coisa atrapalha sua ação. Nestes casos, você rola menos Dados de Perícia que o normal. De qualquer forma, esses ajustes são chamados de **modificações**.

Modificação +1 significa que você rola um Dado de Perícia extra, +2 significa que você rola dois Dados de Perícia extras, e por aí vai. Modificação -1 significa que você rola um Dado de Perícia a menos que o normal, -2 significa dois a menos e por aí vai.

Modificação só afeta Dados de Perícia — nunca Dados Básicos ou Dados de Equipamento.

Se várias modificações se aplicarem à mesma rolagem, some-as. Modificação +2 e -1 somadas geram uma modificação de +1.

Dados Negativos: Se, após a modificação, você acabar com exatamente zero Dados de Perícia, você só rola os seus Dados Básicos (e quaisquer Dados de Equipamento). Se acabar abaixo de zero, deve rolar esse número negativo de Dados de Perícia (exemplo, Modificação -2 lhe obriga a rolar dois Dados de Perícia. Qualquer  em um Dado de Perícia negativo elimina um número igual de  nos Dados Básicos ou de Equipamento. Se você forçar sua rolagem deve rolar de novo os Dados de Perícia negativos também (exceto aqueles com resultado , é claro).

Você pode obter modificações de duas formas: através da dificuldade da ação em si ou através da ajuda de outros.

DIFICULDADE

Normalmente, a MdJ não determina o quão difícil uma ação é. Você só rola dados em situações desafiadoras — ponto. Mas, às vezes, a MdJ pode querer enfatizar que os fatores externos ajudam ou atrapalham determinada ação. Use essa tabela como guia:

DIFICULDADE	MODIFICAÇÃO
Moleza	+3
Simples	+2
Fácil	+1
Normal	±0
Custosa	-1
Difícil	-2
Insana	-3

Também existem casos em que modificações são impostas pelas regras, como quando você mira cuidadosamente com uma arma (página 89), atira em alcance longo ou se estiver em uma posição de barganha desvantajosa quanto tentar Manipular alguém (página 86). Alguns talentos (Capítulo 4) também podem dar uma modificação positiva em certas situações.

EXEMPLO

Sixter se trancou em seu trailer. Caco quer empurrar o trailer inteiro no riacho sujo ali perto. Ele tem Força 5 e nível 1 na perícia Impelir, mas a MdJ diz que a ação é difícil e dá uma modificação de -2. Desta forma, ele rola cinco Dados Básicos e um Dado de Perícia negativo. O resultado é um  nos Dados Básicos, mas também no Dado de Perícia! Este  elimina o outro, e a rolagem falha. Caco precisa considerar se compensa forçar a rolagem.

AJUDA DE OUTROS

Outros PJs ou PNJs por perto podem ajudá-lo a obter sucesso. Eles precisam avisar que estão ajudando, antes de você rolar os dados. Também precisa fazer sentido em termos de história — eles devem estar presentes fisicamente e serem capazes de fornecer ajuda direta na sua ação. A MdJ tem a palavra final.

Para cada pessoa ajudando, você ganha modificação +1. Até três pessoas podem ajudar a fazer uma rolagem, o que quer dizer que a modificação máxima por ajuda de outros é +3.

Perícias de Especialista: Você **não** pode receber ajuda quando usar sua perícia de especialista, estando sempre por conta própria.

Conflitos: Se você ajudar alguém em um conflito (Capítulo 6) perde sua própria ação no turno. Porém, ainda pode realizar uma **manobra** (página 84).

Cronistas têm a perícia de especialista Inspirar, que também pode ser usada para ajudar outros a realizarem ações. Veja mais na página 64.

PNJs podem ajudar uns aos outros da mesma forma que PJs. Deixar os PNJs agirem em grupos em vez de individualmente muitas vezes é uma forma útil de lidar com um número alto deles em conflitos.

CHANCE DE SUCESSO

Quando você rola muitos dados pode ser difícil saber a sua chance de sucesso. A tabela abaixo apresenta a probabilidade, em porcentagem, de conseguir sucesso rolando de 1 a 10 dados. A terceira coluna mostra a chance de sucesso se você forçar a rolagem.

QUANTIDADE DE DADOS	CHANCE DE SUCESSO	ROLAGEM FORÇADA
1	17%	29%
2	31%	50%
3	42%	64%
4	52%	74%
5	60%	81%
6	67%	87%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%

EXEMPLO

Noia e seus amigos estão de novo na Zona. Ela quer escalar para dentro de uma casa em ruínas, onde acha que podem haver artefatos. Caco a ajuda a subir e Noia recebe uma modificação +1 em sua rolagem.

AÇÕES SIMULTÂNEAS

Você e os outros PJs **não** podem se ajudar quando estão agindo **simultaneamente**, ou seja, realizando a mesma ação lado a lado. Exemplos incluem resistir durante a travessia de uma poderosa tempestade de neve (Suportar) ou emboscar um grupo de Carniçais da Zona (Esgueirar). Nesse caso, todos rolam separadamente. Se quiser ajudar alguém, não pode realizar a ação você mesmo.

Façonhas: Se você rolar vários e obtiver façonhas, algumas perícias permitem utilizá-las para ajudar um amigo. Eles não precisam, então, rolar os próprios dados. Essa ajuda pode ser dada mesmo que já tenham rolado e falhado.

PERÍCIAS BÁSICAS

Nesta seção serão descritas as doze perícias básicas, que todos os PJs e PNJs podem usar. Para cada perícia, você tem descrições curtas do que sucesso e falha significam. Elas não devem ser encaradas de forma muito literal — é preciso adaptá-las à situação.

Façonhas: Adicionalmente, a maioria das perícias listam façonhas — efeitos bônus que você pode obter se rolar mais de um . Cada extra além do primeiro concede uma fação.

ATIRAR (AGILIDADE)

Se você tiver uma arma e uma bala com a qual carregá-la, pode eliminar um inimigo de longe sem sujar as mãos de sangue. Você pode negociar e obter uma arma sucateada na Arca (veja a lista no final do livro) e armas mais poderosas da Velha Era podem ser encontradas na Zona.

Falha: Seu tiro erra o alvo. Talvez atinja outra coisa? E o som de tiros poderia atrair atenção indesejada...

Sucesso: Você acerta e causa o dano da arma (páginas 90 e 91) no alvo.

Faças: Para cada  adicional que você rolar, escolha uma dessas faças:

- ❑ Você causa um ponto adicional de dano. Essa faça pode ser escolhida muitas vezes, se você rolar vários .
- ❑ Você trava seu inimigo. Ele sofre um ponto de fadiga (página 91).
- ❑ Você aumenta seu valor de iniciativa em 2 (página 83), com efeito a partir do próximo turno.
- ❑ Seu alvo derruba a arma ou algum outro objeto que tiver nas mãos. Você escolhe qual.
- ❑ Seu oponente cai ao chão ou é empurrado para trás, por exemplo através de uma porta ou em um penhasco.

Recarregar: Armas sucateadas são normalmente carregadas com apenas uma bala de cada vez. Depois de disparar, você precisa recarregar antes de poder disparar de novo. Recarregar é uma **manobra** em conflitos. Algumas armas sucateadas (páginas 90 e 91) e artefatos tem pentes com várias balas, deixando-o atirar repetidamente sem ter que recarregar.



ATIRAR



COMPREENDER

COMPREENDER (ASTÚCIA)

O mundo após o Apocalipse é um lugar estranho, incompreensível para a maior parte dos mutantes. O conhecimento da Velha Era se foi, da mesma forma que as ruínas das cidades mortas. Role para Compreender quando você quiser ler um texto antigo, saber para que uma ruína em particular era usada ou entender e usar um artefato cujo DEV seja maior que o da Arca. Leia mais sobre o uso de artefatos no Capítulo 7.

Falha: Você não consegue entender seu objeto de estudo ou se engana quanto ao seu sentido (neste caso, a MdJ lhe dá informação falsa)

Sucesso: Você entende a natureza ou função do objeto. Se for um artefato, poderá usá-lo.

Faças: Para cada  rolado além do primeiro, você pode ensinar mais alguém a usar o artefato.

CONHECER A ZONA (ASTÚCIA)

As áreas da Zona além dos limites da Arca são extensões desconhecidas para a maior parte do Povo. Mas existem alguns indivíduos — principalmente Batedores e alguns Cronistas ousados — que se aventuraram e viram o que existe lá fora. Role para Conhecer a Zona quando você encontrar alguma criatura ou fenômeno e quiser saber alguma coisa

sobre o mesmo. A MdJ lhe dará informação dependendo do quão rara ela for (Capítulo 13).

Falha: Você não tem ideia ou tem a ideia errada. A MdJ pode dar informação falsa ou uma mistura de informações verdadeiras e falsas (dessa forma, você saberá que falhou no teste, mas não em que informação confiar).

Sucesso: Você sabe o que é, além de seus traços ou efeitos básicos.

Faças: Para cada  adicional que você rolar, você obtém a resposta para uma dessas questões sobre a criatura ou fenômeno:

- Como pode me prejudicar?
- Como eu posso prejudicá-lo?

CURAR (EMPATIA)

Quando não estiver aguentando mais, quando a Zona acabar com você e te fizer sentir que está com o pé na cova radiativa, você precisará de amigos que posam ajudá-lo a se reerguer. A perícia Curar pode ser usada de duas formas:

Cuidar dos Acabados: Uma pessoa que tenha sofrido trauma o suficiente para reduzir qualquer um de seus quatro atributos a zero está Acabada e não pode prosseguir. Se você Curar de forma bem-sucedida uma pessoa nessa situação, ela se levanta imediatamente e recupera um número de pontos de atributo igual ao número de  que você rolou. Nenhum recurso é necessário para essa recuperação. Uma falha na rolagem não tem nenhum efeito.

Salvar uma Vida: O uso mais importante da perícia Curar é fornecer primeiros socorros e estabilizar ferimentos críticos — o que pode salvar a vida do seu paciente. Uma falha na rolagem nesta situação poderá matá-lo, porém, portanto tenha cuidado. Leia mais sobre isso na página 94.

ESGUEIRAR (AGILIDADE)

Frequentemente, é mais esperto evitar o conflito e se Esgueirar entre seus inimigos. Use essa perícia quando você tentar se mover sem ser percebido, preparar uma emboscada ou tentar um ataque furtivo (página 85).

Falha: Seu inimigo vê ou ouve você e o elemento surpresa é perdido.

Sucesso: Você se move como uma sombra na noite, alheio à atenção de todos.

Faças: Quando preparar um ataque furtivo, você ganha uma modificação +1 no seu primeiro ataque para cada  rolado adicionalmente.

CURAR



IMPELIR (FORÇA)

Quando escombros ou destroços bloqueiam o seu caminho e você precisa empurrar ou erguer alguma coisa pesada, role para Impelir. Use esta perícia para qualquer feito de força.

Falha: É simplesmente pesado demais. Você precisa arranjar outra maneira. E se aquele barulho que você fez atraiu companhia indesejada?

Sucesso: Com um grunhido, você se esforça e ultrapassa o que quer que estivesse no seu caminho.

Faças: Se você rolar  adicionais além do primeiro, escolha uma das seguintes faças:

- ❑ Você empurra ou arremessa o objeto com muita força. Um objeto à sua escolha dentro do Alcance das Mãos sofre dano igual ao número de  adicionais.
- ❑ Se aplicável na situação, você encontra ou revela uma passagem ou um objeto escondido. A MdJ decide o que é.

LUTAR (FORÇA)

O mundo de *Mutant: Ano Zero* é um lugar brutal. Às vezes, você não tem escolha além de lutar pela sua vida, olho por olho. Role essa perícia quando você atacar alguém em combate corpo a corpo. Leia mais sobre conflitos no Capítulo 6.

Falha: Você tropeça e erra. Agora é a vez do seu oponente...

Sucesso: Você acerta e causa o dano da arma (páginas 90 e 91) ao seu oponente.

Faças: Para cada  adicional que você rolar, escolha uma dessas faças:

- ❑ Você causa um ponto adicional de dano. Essa façanha pode ser escolhida muitas vezes, se você rolar vários .
- ❑ Você subjuga ou cansa seu inimigo. Ele sofre um ponto de fadiga (página 91).
- ❑ Você aumenta seu valor de iniciativa em 2 (página 83), com efeito a partir do próximo turno.

- ❑ Você derruba ou puxa uma arma ou outro objeto do seu oponente, a sua escolha. Durante um conflito, pegar um objeto derrubado conta como uma manobra (página 84).
- ❑ Seu oponente cai no chão ou é empurrado para trás, por exemplo, através de uma porta ou em um penhasco.
- ❑ Você segura o oponente com um agarrão. Ele precisa Lutar com sucesso para se libertar e não pode realizar nenhuma outra ação (ou qualquer manobra) até que o tenha feito — ou até que você fique Acabado ou o deixe ir.

Armas: Quando você Luta pode usar armas como porretes, facas ou lanças. Leia mais na página 87.

Defesa: Quando alguém Luta com você, você pode tentar se **defender**. Quando se defender, também rola para Lutar, com um conjunto específico de faças disponível. Leia mais na página 88.

MANIPULAR



MANIPULAR (EMPATIA)

Mentir, discutir, ameaçar, seduzir ou apenas argumentar sensatamente. Existem várias formas de conseguir com que outro mutante concorde com você. A MdJ dará uma modificação dependendo da sua **posição de barganha** (página 86).

Falha: Ele não lhe dá ouvidos e não fará o que você quer. Além disso, pode começar a desgostar de você ou até atacar se for provocado.

Sucesso: Ele relutantemente faz o que você quer, mas pede algo em troca. A MdJ decide o que é, mas deve ser algo que você pode fazer de forma razoável. Depende de você aceitar o trato ou não.

Faças: ♣ adicionais na sua rolagem significam que você semeia medo e dúvida no coração do seu oponente. Ele sofre um ponto de dúvida (página 91) para cada ♣ adicional que você rolar além do primeiro. Se ele ficar Acabado por causa da dúvida, faz o que você quer sem pedir favor em troca.

Sendo Manipulado: PNJs e outros PJs podem Manipular você. Se a rolagem for bem-sucedida, você deve oferecer alguma forma de trato. Depende da MdJ (ou do outro jogador) aceitá-lo ou negá-lo.

MOVER (AGILIDADE)

Quando o bicho está pegando e você tenta se livrar das garras da morte, é preciso manter a cabeça fria e se Mover rápido. Role para Mover quando quiser sair de um conflito ou de outra situação perigosa. Leia mais sobre como essa perícia é usada em conflitos no Capítulo 6.

Falha: Você está suprimido, encurralado em um canto sem ter saída. Se prepare para lutar.

Sucesso: Você sai da situação complicada e vive para lutar outro dia.

Faças: Para cada ♣ que você rolar, pode ajudar um amigo (PJ ou PNJ) que estiver na mesma encena. Ele se livra e não precisa rolar por conta própria. Você pode escolher essa faça mesmo quando rolar apenas um ♣ — isso significa que você ajuda seu amigo enquanto se sacrifica.

Acrobacias: Também use a perícia Mover quando estiver se equilibrando, pulando ou escalando. Falhar nesses casos pode ser fatal!



OBSERVAR

OBSERVAR (ASTÚCIA)

Na Zona é preciso ficar de olhos abertos se quiser ficar vivo. Quando você enxerga alguma coisa ao longe, rola para Observar e saber mais sobre aquilo. Pode ser um lugar, pessoa ou criatura.

Falha: Você não consegue distinguir o que é, ou confunde com outra coisa (a MdJ lhe dá informação falsa).

Sucesso: Você consegue distinguir o que é e se parece uma ameaça para você ou não. A informação exata depende da MdJ.

Faças: Para cada ♣ adicional que você rolar, você obtém a resposta para uma dessas perguntas:

- ❑ Está vindo para cima de mim?
- ❑ Tem mais dele por perto?
- ❑ Como eu me aproximo/ultrapasso/me afasto?

Comentário: Somente role para Observar quando você estiver **ativamente** olhando para algo ou procurando alguma coisa. Você não rola quando outra pessoa ou criatura estão se esgueirando até você — em vez disso, eles rolam para Esgueirar.

NÃO ROLE PARA VER COISAS ESCONDIDAS

Não role para Observar quando estiver procurando por objetos escondidos perto de você, como portas secretas ou pistas ocultas. Se você descrever que está procurando o lugar certo, a MdJ simplesmente deixará você encontrar o que há lá. Não precisa rolar dados.

SENTIR EMOÇÕES (EMPATIA)

Ser capaz de ler outros mutantes como se fossem livros pode ser mais poderoso que até mesmo uma arma de fogo da Velha Era. Role para Sentir Emoções quando quiser saber o humor de um

PNJ ou suas intenções quanto a você. É preciso estar dentro da distância Curta (página 84) e de alguns minutos.

Falha: Você não consegue ler o PNJ, ou lê errado. A MdJ pode dar informação falsa ou uma mistura de informações verdadeiras e falsas.

Sucesso: A MdJ revela a emoção mais poderosa do PNJ no momento — ódio, medo, desprezo, amor, etc.

Faças: Para cada  adicional que rolar, você obtém a resposta sim ou não para uma dessas questões sobre o PNJ:

- ❑ Ele está dizendo a verdade?
- ❑ Ele quer me prejudicar?
- ❑ Ele quer alguma coisa de mim?

Estranhos: Se o PNJ não for do Povo, você tem uma modificação -1 na sua rolagem — é mais difícil entender estranhos.

SUPORTAR (FORÇA)

Quando a Zona faz sentir seu impacto e suas pernas não puderem mais carregá-lo, você rola para Suportar. Por exemplo, essa perícia é usada quando você está viajando sob um clima impiedoso ou se encontra em condições de frio intenso (página 97).

Falha: Você simplesmente não aguenta mais. É preciso descansar, nem que seja por algumas horas. Mas e se um predador lhe ver?

Sucesso: Você consegue seguir em frente, ignorando a dor por mais algum tempo.

Faças: Para cada  que você rolar, poderá ajudar um amigo (PJ ou PNJ) que esteja na mesma situação. Ele poderá continuar adiante sem precisar rolar por conta própria. Você pode até mesmo escolher esta faças quando rolar somente um  — isso significa que você ajuda o seu amigo ao custo do seu sacrifício.

SUPORTAR

PERÍCIAS DE ESPECIALISTA

Além das doze perícias básicas, cada papel tem uma única perícia de especialista. Elas são descritas abaixo.

A PERÍCIA DO CHEFÃO: COMANDAR (ASTÚCIA)

Como um Chefão, você nunca está sozinho. Sempre tem sua gangue de mutantes por perto, prontos para ajudá-lo. Comandar funciona um pouco diferente das outras perícias.



Tamanho: Seu nível de perícia é um indicador do quão grande é a sua gangue — cada nível representa cerca de 3–4 membros.

Estatísticas: Uma gangue básica consiste de Brutamontes, um Negociador e talvez um Adestrador de Cães. Os membros da gangue terão estatísticas típicas de PNJ para seus papéis — veja o Capítulo 9. Você pode melhorar suas estatísticas com talentos (Capítulo 4). Tente dar nomes e papéis para todos os membros da sua gangue.

Armas: Sua gangue básica é armada com porretes e outras armas improvisadas. Elas também podem ser aprimoradas com o talento Pistoleiros.

Grude, Água e Balas: Enquanto vocês estiverem na Arca, os membros da sua gangue têm grude e água o suficiente para sobreviverem. Se tiverem armas, eles também têm balas suficientes. Na Zona, é outra história — lá, você precisa prover comida, água e balas para eles.

Comandar: Os membros da sua gangue são todos PNJs, sob controle da MdJ. Mas você pode lhes dar ordens — para alguns ou para todos — com a perícia Comandar. Sua rolagem é modificada de acordo com a tarefa que você quiser realizada da tabela abaixo e quaisquer outros fatores que a MdJ achar relevante.

Falha: Se a sua rolagem para Comandar falhar, alguém na sua gangue se rebela contra você! Será

A ROLAGEM PARA COMANDAR

- ❑ Você oferece uma recompensa significativa. +1
- ❑ A tarefa tem um pequeno nível de risco. +1
- ❑ Você vai realizar a tarefa com eles. +2
- ❑ Você não oferece nenhuma recompensa. -1
- ❑ A tarefa é obviamente letal. -2
- ❑ A gangue está em desvantagem numérica. -1
- ❑ A gangue está em desvantagem de armamento. -1
- ❑ A gangue já está ferida. -1
- ❑ A gangue está ficando com fome. -1

preciso enfrentá-lo mano a mano, para dar um exemplo do que acontece com qualquer um que questione a sua liderança. Se perder essa luta (e sobreviver), sua gangue abandona você. Então terá que encontrar uma nova gangue, mas isso vai levar algumas semanas e uma rolagem bem-sucedida para Comandar. Este processo precisa ser pelo menos parcialmente interpretado.

Sucesso: Se a rolagem para Comandar for bem-sucedida, sua gangue (ou os membros individuais que receberam a ordem) realizam a tarefa que você quer. Se quaisquer dos fatores na tabela mudarem durante a tarefa, será preciso rolar de novo.

Extorsão: Chefões prosperam em cima do medo dos demais. Você pode usar a perícia Comandar para exigir balas, grude e outros recursos de pessoas na Arca. Decida quem é o seu alvo e role para Comandar. Leva algumas horas e você só pode rolar uma vez por sessão. Para cada  que você rolar, escolha o que obtém da lista abaixo.

- ❑ D6 balas.
- ❑ D6 rações de grude.
- ❑ 2D6 rações de água sem Podridão.
- ❑ 2D6 doses de biritá.

Você pode interpretar o encontro, ou resolvê-lo sumariamente com uma rolagem de dados. Você nem precisa ir por conta própria, pode enviar a sua gangue para fazer o trabalho sujo (nesse caso, use a tabela de modificações acima). Se a rolagem para Comandar para extorsão falhar, alguma coisa deu errado. Talvez alguém se recuse a pagar e ataque você, talvez sua gangue encontre os capangas de outro Chefão. Os detalhes ficam por conta da MdJ.

Projetos: Você pode ordenar sua gangue a trabalhar nos projetos do Povo em vez de fazer o trabalho duro você mesmo. Role para Comandar em vez da perícia usada para o projeto. Leia mais sobre os projetos da Arca no Capítulo 7.

A PERÍCIA DO BATEDOR: ENCONTRAR O CAMINHO (AGILIDADE)

Qualquer tolo pode entrar na Zona. Mas se você não souber o que está fazendo, logo vai virar um cadáver, deixando seus ossos para serem limpos pelas bestas do ermo. Batedores são especiais,

lobos solitários que entraram na Zona e aprenderam a entendê-la ainda crianças. Outros mutantes na Arca olham para você de rabo de olho, temendo que espalhe a Podridão ou apenas desconfiados por ser diferente.

Role para Encontrar O Caminho quando você entrar em um novo setor da Zona. Leia mais sobre travessia da Zona no Capítulo 8 e, para a MdJ, no Capítulo 13.

Falha: Quaisquer PNJs ou monstros no setor notam sua presença antes que você os perceba e, se hostis, podem emboscá-lo (página 85).

Sucesso: Você encontra um caminho seguro e percebe quaisquer perigos na Zona antes de que eles notem sua presença.

Faças: Para cada  adicional que você rolar além do primeiro, você pode escolher uma façanha. Cada uma delas pode ser escolhida somente uma vez por rolagem:

- ❑ Você encontra um artefato no setor, se havia algum para ser encontrado. Porém, talvez, ainda tenha problemas para colocar as mãos nele.
- ❑ Você consegue avaliar o nível geral de Podridão no setor (página 127).
- ❑ Você encontra D6 balas, ainda intactas.
- ❑ Você encontra D6 rações de grude contaminado pela Podridão. Podem ser plantas comestíveis ou sobras da Velha Era. Um Cozinheiro da Zona (página 70) pode tirar a Podridão da comida ao prepará-la.
- ❑ Você encontra D6 rações de água sem Podridão (água contaminada normalmente é bem comum).
- ❑ A exploração do setor demora somente metade do tempo (página 124).
- ❑ Você atravessa o setor em um quarto do tempo que demoraria para explorá-lo. Todas as ameaças são evitadas, mas ele não conta como explorado, portanto você não encontra artefatos, grude ou água.

Continuar Olhando: Você normalmente rola somente para explorar novos setores. Um setor explorado deveria ser considerado vazio e não conter ameaças, a não ser que a MdJ decida o contrário. Você só pode rolar para Encontrar O Caminho para descobrir artefatos, grude e água em um setor que



já tenha sido explorado, — desde que já não tenha escolhido essas façanhas. Cada nova rolagem demora o mesmo tempo que explorar o setor levou inicialmente.

Batedores Múltiplos: Se o seu grupo tiver vários Batedores, somente um de vocês pode rolar para Encontrar O Caminho quando entrarem em um setor. Quem será depende de vocês. Se mais tarde, rolarem para encontrar grude, água e artefatos, todos poderão rolar individualmente.

A PERÍCIA DO ENGENHOQUEIRO: FAZER GAMBIARRA (ASTÚCIA)

A Zona é a sua terra prometida pessoal. Por todo canto tem coisas da Velha Era espalhadas, que podem ser usadas para construir algo novo. Você constantemente pega pedaços de sucata e a qualquer momento pode se sentar por algumas horas e Fazer Gambiarra e inventar um mecanismo funcional. Alguns exemplos:

- ❑ Uma arma sucateada (páginas 90 e 91).
- ❑ Quatro flechas.
- ❑ Armadura sucateada, Nível de Proteção 3 (página 92).
- ❑ Um escudo, feito com uma placa de trânsito. Nível de Proteção 3.
- ❑ Um traje Anti-Podridão, Nível de Proteção 3 (página 128).
- ❑ Roupas de frio. Dá um Bônus de Equipamento de +3 para Suportar.
- ❑ Uma carga explosiva, Poder de Explosão 6 (página 97).
- ❑ Uma tocha acesa.
- ❑ Um lampião ou lâmpada, alimentado por birita (uma dose por hora) ou pelo artefato Bateria.
- ❑ Binóculos. Dá um Bônus de Equipamento de +1 para Observar.
- ❑ Uma sirene de nevoeiro. Pode ser ouvida a quilômetros de distância.
- ❑ Destilador. Produz D6 doses de birita em algumas horas.
- ❑ Camuflagem. Dá um Bônus de Equipamento de +2 para Esgueirar.
- ❑ Balsa de sucata. Pode carregar cinco mutantes sobre a água.
- ❑ Um carrinho. Pode carregar bastante sucata e equipamento.

- ❑ Balão. Pode levar uma pessoa algumas centenas de metros, até que o ar quente acabe.
- ❑ Canhão sucateado (página 91). Cada tiro requer uma carga explosiva.



Componentes: Antes de rolar para Fazer Gambiarra, você deve descrever quais peças vai usar e como irá uni-las. Escolha livremente, desde que use itens simples e quebrados da Velha Era. Para deixar o dispositivo inteiro, você precisa de arame, barbante, fita adesiva ou pregos e parafusos enferrujados. Sua constituição não tem nenhum efeito técnico no jogo, mas descrevê-lo cria imersão.

Requerimentos: Algumas coisas são mais difíceis de construir que outras. Para dispositivos mais avançados, a MdJ pode estabelecer um ou mais requerimentos:

- ❑ O dispositivo demora vários dias para construir.
- ❑ Você precisa de uma peça específica de sucata, que não tem. Mas você sabe com quem conseguir...
- ❑ Você precisa de um artefato específico para que o seu dispositivo funcione.

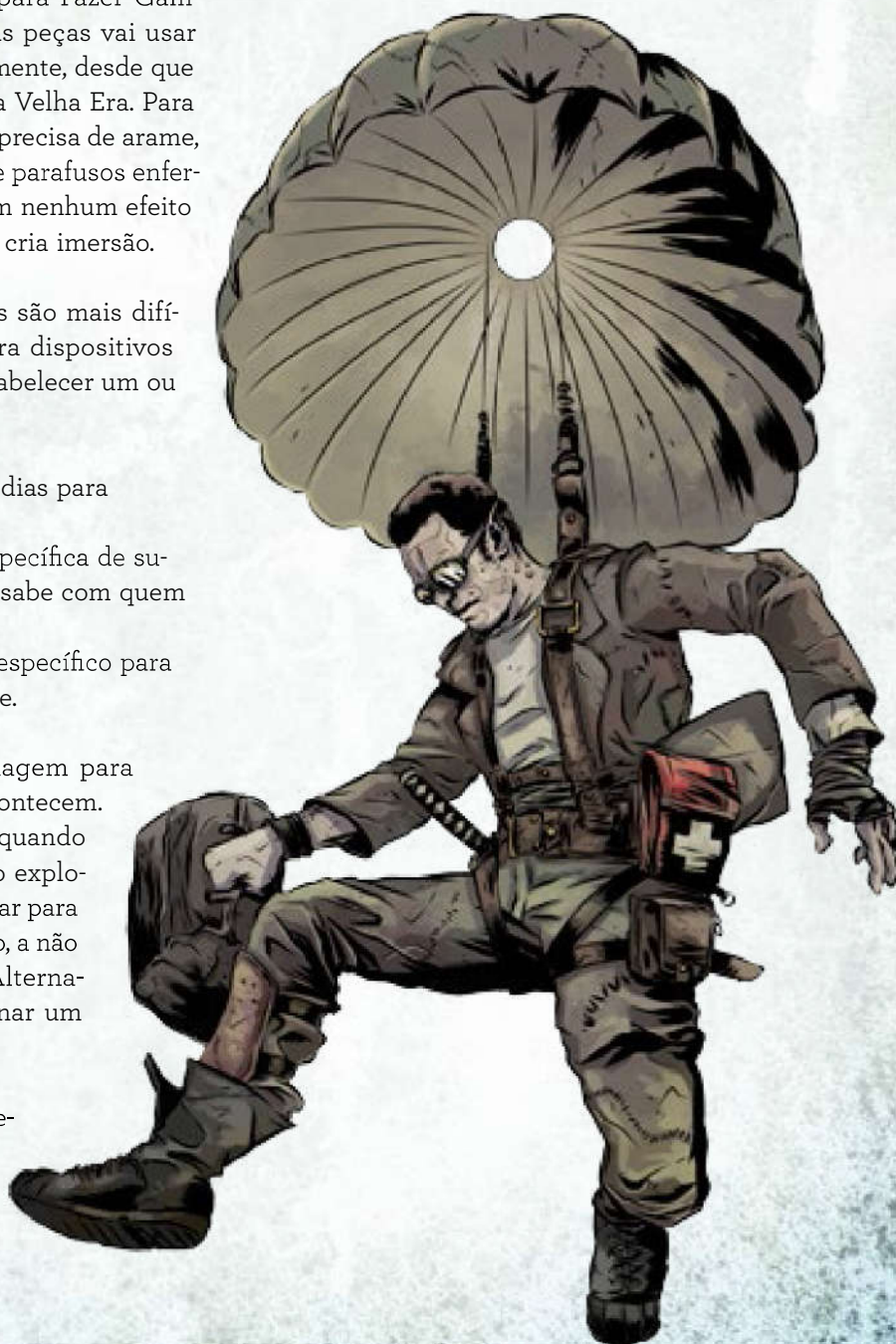
Falha: Se você falhar a sua rolagem para Fazer Gambiarra, coisas ruins acontecem. O dispositivo vai se despedaçar quando mais precisar dele ou até mesmo explodir na sua cara. Você não pode rolar para fazer o mesmo dispositivo de novo, a não ser que obtenha sucata nova. Alternativamente, a MdJ pode determinar um novo pré-requisito.

Sucesso: Se você for bem-sucedido, seu construto funciona — uma vez. A maior parte dos dispositivos improvisados são temporários, feitos para

solucionar um problema aqui e agora — mas não para durar. Normalmente, seu dispositivo sobreviverá apenas por uma ação ou uso e então se despedaçar (seu Bônus de Equipamento cai para zero). Você pode usar uma façanha para fazer com que dure mais (abaixo).

Façanhas: Para cada  adicional que você rolar além do primeiro, você pode escolher uma façanha. Alguns exemplos:

- ❑ O dispositivo é durável e pode ser usado mais de uma vez. Ele quebra de acordo com as regras normais de equipamento (página 50).



- ❑ O Bônus de Equipamento do dispositivo é acrescido de um.
- ❑ Se for uma arma, seu dano é acrescido de um.
- ❑ Uma arma obtém um cano extra e pode ser disparada uma segunda vez antes de precisar recarregar. Você pode escolher essa façanha várias vezes para uma arma multi-cano.
- ❑ O Nível de Proteção de uma arma ou traje contra Podridão é acrescido de 1. Você pode escolher essa façanha várias vezes.
- ❑ O Poder de Explosão de uma carga explosiva é acrescido de 3. Você pode escolher essa façanha várias vezes.
- ❑ Você coloca estilhaços mortíferos em uma carga explosiva, aumentando o dano da arma para 2 (página 91).
- ❑ Uma balsa de sucata pode carregar duas vezes mais pessoas.

Reparos: Você pode fazer mais do que construir coisas — também pode consertar as que estão quebradas. Com um teste bem-sucedido para Fazer Gambiarra e algumas horas de trabalho pode reparar um objeto com Bônus de Equipamento reduzido. Se for bem-sucedido, seu Bônus de Equipamento é completamente restaurado. Se falhar, seu Bônus de Equipamento é reduzido permanentemente para o valor atual. Você pode reparar um objeto cujo Bônus de Equipamento tenha sido reduzido a zero — mas se falhar na rolagem, o objeto será permanentemente destruído.



Veículos: Alguns Engenhoqueiros têm uma paixão especial por carros, motocicletas e outros veículos da Velha Era. Seu maior sonho é encontrar um veículo, repará-lo e modificá-lo para ser uma caranga adequada para a Zona. Como veículos funcionam é explicado no Capítulo 6.

Se você encontrar um veículo em bom estado, pode repará-lo com uma rolagem bem-sucedida para Fazer Gambiarra. Com uma segunda rolagem, você pode customizar o veículo de várias formas. Para cada ♣, escolha uma façanha abaixo. Cada uma delas pode ser escolhida várias vezes:

- ❑ Motor envenenado. O Bônus de Equipamento do veículo é acrescido de 1.
- ❑ Espinhos e lâminas. O dano causado pelo veículo (normalmente 1) é acrescido de 1.
- ❑ Armadura. O valor de Armadura do veículo é acrescido de 3 (somente para carros).

Você só pode rolar para aprimorar um veículo uma vez. Se for remodelar ele de novo, todas as façanhas da rolagem anterior são perdidas.

Armas Montadas: Você pode conectar um canhão sucateado ou qualquer outra arma a um veículo. Não requer nenhuma rolagem, além de construir a arma em si.

EXEMPLO

A Engenhoqueira Naphta quer construir um trenó para ajudar seu grupo a escapar através das águas congeladas da Zona. A MdJ decide que esse construto não tem nenhum requerimento especial, então Naphta pode rolar imediatamente. Ela tem Astúcia 5 e nível de perícia 2 em Fazer Gambiarra, então rola 5 Dados Básicos e dois Dados de Perícia. Ela rola dois ♣ e pode escolher uma façanha. Sua opção é por tornar o trenó durável — robusto o bastante para alguns usos.

A PERÍCIA DO NEGOCIADOR: FAZER UM TRATO (EMPATIA)

Fome, discórdia e conflito — seus meios de subsistência. Antes, quando havia bastante grude e o Ancião cuidava de todos como se fossem seus próprios filhos, você era um fracote qualquer. Agora, você encontrou um bom uso para o seu talento de saber o que as pessoas precisam e dar isso a elas — por um preço. Você sabe da sujeira de quase todo mundo na Arca e não tem quase nada em que você não consiga colocar as mãos.

O uso mais comum da perícia Fazer Um Trato é achar um contato para conseguir algo de que você precisa — seja grude, água, equipamento ou um favor em particular.

Falha: Você é embromado e ninguém finaliza um negócio com você. Ou pior, pisa no calo de alguém e agora tem que tomar cuidado...

Sucesso: Você sabe quem provavelmente tem o que necessita. Se ele está disposto a dar para você é outra história — é preciso interpretar essa parte. Com frequência, vai ter que Manipular alguém para conseguir o que quer.

Acordos Paralelos: Existe uma segunda forma de Fazer Um Trato. Você pode fazer negócios paralelos, sempre que tiver algumas horas livres na Arca. Você pode rolar somente uma vez por sessão. Primeiro, escolha o que está negociando e com quem:

- ❑ Negociando grude — de onde veio e quem é o comprador?
- ❑ Negociando água — qual é a fonte e quem é o comprador?
- ❑ Negociando sucata — quem é o fornecedor e quem é o comprador?
- ❑ Negociando biritá — quem está destilando e quem é o comprador?
- ❑ Agir como entregador ou intermediário entre dois Chefões rivais.
- ❑ Proteger alguma coisa ou alguém. O que, quem e por que?
- ❑ Roubar alguma coisa. O que, de quem e quem quer?

Responda as perguntas acima com ajuda da MdJ. Então, role para Fazer Um Trato. Se falhar, alguém acaba se sentindo enganado por você e a barra pode pesar para o seu lado. Se tiver sucesso, escolha uma opção para cada ☢ que rolar:

- ❑ Você ganha D6 balas.
- ❑ Você ganha D6 rações de grude.
- ❑ Você ganha 2D6 rações de água sem Podridão.
- ❑ Você ganha 2D6 doses de biritá.
- ❑ Você descobre a sujeira de alguém. A MdJ decide de quem é, e qual a informação, mas você pode fazer sugestões livremente.

Acordos paralelos podem ser resolvidos sumariamente, somente rolando os dados e seguindo em frente — desde que obtenha sucesso. Se falhar, as consequências podem ser dolorosas e devem ser elaboradas em mais detalhes.



A PERÍCIA DO ADESTRADOR DE CÃES: INCITAR CACHORRO (AGILIDADE)

Seu cachorro vale mais do que qualquer mutante na Arca. O laço que os une é quase telepático. Você instintivamente sabe o que o seu cão quer e ele sempre pode entender o seu estado de espírito e defendê-lo contra qualquer ameaça.

Estatísticas: Essa perícia funciona um pouco diferente. Nível de perícia 1 significa que você tem um cachorro que segue todas as suas ordens. Ele tem **Força 4** e **Agilidade 6**. Você pode usá-lo de várias formas diferentes:

Combate: Seu cachorro pode Lutar por você. Use seu nível de perícia em Incitar Cachorro e a Força dele. Você pode forçar a rolagem (com o risco de dano ao cachorro), mas não são recebidos Pontos de Mutação.

Incitar Cachorro contra um inimigo conta como uma ação, significando que você não poderá realizar nenhuma outra ação no mesmo turno. Porém, ainda será possível fazer uma **manobra** no mesmo turno.

Observação: O cachorro pode Observar por você. Use seu nível de perícia em Incitar Cachorro e seu nível de Astúcia (o cachorro não tem Astúcia). Você pode forçar a rolagem normalmente.

Rastrear: Seu cachorro pode rastrear uma pessoa ou criatura, mesmo quando não houver nenhuma trilha óbvia para seguir. Tudo o que ele precisa é um cheiro fresco ou algum objeto que estava em posse da presa recentemente. Role para Incitar Cachorro, usando seu valor de Astúcia. Se bem-sucedido, ele encontra a trilha e pode indicar em que direção a presa foi. Para cada ♣ adicional que você rolar, escolha uma façanha::

- ❑ Quão atrasado (em horas) você está?
- ❑ A presa está ferida?
- ❑ A presa está sozinha?

Dano: Um inimigo pode escolher atacar você ou o seu cachorro. O animal sofre dano e se recupera dele da mesma forma que um mutante. Se a força do cachorro chegar a zero, ele morre — algo do qual você certamente vai fazer seus oponentes se arrependerem!

Encontrar um novo vira-lata na Arca não é difícil — leva alguns dias e um teste bem-sucedido para Incitar Cachorro para adestrá-lo. Uma falha resulta em uma briga. Lá fora na Zona, cachorros selvagens são menos comuns.

Grude e Água: Seu cachorro é um sobrevivente, comendo lixo e bebendo água contaminada. Você não precisa suprir água e grude diários para ele — mas terá que dar grude ou água adicionais para que se recupere em caso de trauma (página 93).

Simpatia: Seu cachorro lhe dá toda a simpatia de que necessita para recuperar Empatia perdida. Você não precisa da companhia de outro mutante (página 93).



EXEMPLO

Bruce quer Lutar com o Batedor Yassan e Incita seu cachorro contra ele. Bruce usa seu nível de perícia em Incitar Cachorro (3) e a Força do animal (4), o que significa que ele rola três Dados de Perícia e quatro Dados Básicos. Yassan é ferido, mas atira de volta e atinge o cachorro com sua arma sucateada, causando dois pontos de dano. O cão perde dois pontos de Força e Bruce pode sentir sua raiva se acumulando...

A PERÍCIA DO CRONISTA: INSPIRAR (EMPATIA)

Sua missão na vida é testemunhar e registrar o destino do Povo no Mundo Nascente — mas somente interferir quando necessário. Quando outros mutantes perdem o ânimo, você pode ajudá-los a reencontrar sua coragem — e quando eles se desviam do caminho certo, você pode guiá-los de volta. Role para Inspirar quando quiser ajudar ou atrapalhar outra pessoa que estiver rolando uma perícia.

Ajudar: Quando usar essa perícia, você pode dar todos os seus ♣ rolados para a pessoa que estiver ajudando. Conta como se a pessoa tivesse rolando por conta própria e simplesmente os adiciona aos ♣ que rolou. Este efeito substitui o efeito normal de ajuda (modificação +1).

Atrapalhar: Quando atrapalha alguém, cada ♣ que você rolar elimina um ♣ rolado pelo alvo. Se todos

os ♣️ forem anulados, a ação falha. A MdJ pode modificar sua rolagem para Inspirar de acordo com sua posição de barganha (página 86).

Conflito: Em um conflito, você pode Inspirar sempre que alguém perto de você realiza uma ação que queira ajudar ou atrapalhar, desde que ainda não tenha usado sua ação no turno. Porém, seja rápido quando anunciar isso — você deve rolar para inspirar antes que eles rolem seus dados.

Falha: Se a sua rolagem falhar, você fica no caminho da ação que estava tentando ajudar ou atrapalhar e pode sofrer os efeitos adversos dela. Os detalhes ficam por conta da MdJ.

Alfabetizado: A maior parte dos habitantes da Arca não sabe ler nem escrever, pelo menos não enquanto o DEV de Cultura for baixo (página 104). Cronistas são diferentes — cuidadosamente, você manteve o conhecimento das letras, palavras e números, ensinados pelo Ancião quando eram crianças.

EXEMPLO

Noia está escalando um edifício arruinado na Zona e precisa rolar para Mover. O Cronista Silas a Inspira. Ele rola cinco Dados Básicos (Empatia 5) e três Dados de Perícia (nível de perícia 3 em Inspirar) e consegue um ♣️. Isso é uma excelente notícia para Noia, que não rolou nenhum ♣️ por si mesma. Com o encorajamento de Silas, ela consegue escalar.

Mais tarde, Noia quer atirar em um Carniçal da Zona que está atacando. Silas quer impedi-la acreditando que o conflito pode ser resolvido sem derramamento de sangue. Ele rola para Inspirar e consegue um ♣️. Agora, Noia precisa rolar pelo menos dois ♣️ para atingir o carniçal.

A PERÍCIA DO BRUTAMONTE: INTIMIDAR (FORÇA)

Todo mundo na Arca sabe que você não é flor que se cheire. Às vezes, nem é preciso bater em alguém pra colocá-lo no seu devido lugar. Você sabe exatamente o que fazer para subjugar uma pessoa — ou provocá-la. Role para Intimidar quando usar sua presença física absoluta para conseguir que façam o que quer. As regras para posição de barganha

(página 86) se aplicam, da mesma forma que na perícia Manipular.

Falha: Ele não vai ceder para um valentão como você. Poderá até atacá-lo agora ou guardar a mágoa para um momento mais oportuno.

Sucesso: Seu oponente precisa escolher — ou ataca você agora (com Lutar, Atirar ou usando uma mutação) ou se render à sua vontade.

Faça: ♣️ adicionais significam que você aterroriza seu oponente. Ele sofre um ponto de dúvida (página 91) para cada ♣️ adicional rolado além do primeiro.

A PERÍCIA DO ESCRAVO: SUPERAR (FORÇA)

É o destino do Escravo na vida suportar dor e sofrimento. Como um Escravo, você aprendeu a superar o abuso — seja físico ou psicológico. Você pode desligar o mundo externo e deixar a dor se dissipar. Role para Superar sempre que sofrer trauma de qualquer tipo (página 91). Essa perícia não pode ser usada contra trauma sofrido quando você força uma rolagem de dados.

Falha: A dor é grande demais para isolá-la. Você sofre o valor total de trauma (mas nenhum outro efeito adverso).

Sucesso: Para cada ♣️ que você rolar, um ponto de trauma é eliminado.

Conflito: Você pode usar essa perícia qualquer número de vezes em um conflito — usar a perícia não conta nem como uma ação nem como uma manobra.

EXEMPLO

O Negociador Sixter Manipula a escrava Eriel para conseguir o que ele quer e causa um ponto de dúvida contra ela. Eriel rola para Superar e consegue um ♣️. Ela ignora as palavras de Sixter e não sofre nenhuma dúvida.



04

TALENTOS

Para obter uma vantagem indispensável em um mundo arruinado é preciso encontrar seu próprio nicho, algo que só você pode fazer. Tais habilidades especiais são chamadas **talentos**. Eles podem afetar o modo como você usa perícias, como se recupera de trauma ou até permitir que faça coisas que são impossíveis para os outros.

TALENTOS INICIAIS

Você pode escolher um talento para seu PJ no começo do jogo. Seu papel decide quais poderão ser escolhidos — veja as descrições nas páginas 67 à 71.

TALENTOS NOVOS

É possível aprender talentos novos ao ganhar Pontos de Experiência (página 27). Quando tiver ganho cinco deles, pode trocá-los por um novo talento. Quando isso acontece, você pode escolher mais um dentre os três disponíveis no começo ou um da lista de talentos gerais, que estão disponíveis para todos.

Somente Uma Vez: De modo geral, você só pode escolher cada talento uma vez, mas existem algumas exceções. Sempre anote talentos novos que aprender na sua ficha de personagem.

EXEMPLO

Noia ganhou cinco XP e pode aprender um novo talento. Ela escolhe Peso Mosca, que lhe dá vantagem em combate corpo a corpo apesar de sua Força baixa.

TALENTOS DO ADESTRADOR DE CÃES**▣ CÃO DE BRIGA**

Você treinou seu cão para ser um monstinho mortífero, por isso tem modificação +2 quando usá-lo para Lutar (página 64). Se seu cachorro morrer, você mantém esse talento para o próximo cão.

▣ MELHOR AMIGO DO MUTANTE

Seu cão pode ajudá-lo a sair de qualquer encrenca. Ele pode ajudá-lo a Suportar e Mover. Use seu nível de perícia em Incitar Cachorro e os atributos do seu cão — Força e Agilidade, respectivamente. Você pode forçar as rolagens normalmente. Qualquer trauma é sofrido pelo animal mas não há ganho de Ponto de Mutação. Se seu cachorro morrer, você mantém esse talento para o próximo cão.

▣ SABUJO

Você treinou seu cão para ser um rastreador habilidoso, por isso tem modificação +2 quando usá-lo para seguir um rastro (página 64). Se seu cachorro morrer, você mantém esse talento para o próximo cão.

OS TALENTOS DO BATEDOR

❑ CAÇADOR DE MONSTROS

Você tem modificação +2 quando Observa uma fera de qualquer tipo.

❑ CATADOR

Você tem modificação +2 para Encontrar O Caminho — com sucesso localiza quaisquer artefatos que possam existir em um setor, ao invés de ameaças. Para identificá-las, é preciso obter façanhas. Você pode escolher entre usar ou não esse talento quando entra em um novo setor.



SERRA-OSSO

❑ PODRIDÔMETRO

Quando usar Encontrar O Caminho, você pode acessar uma nova façanha que poderá ser escolhida quando rolar ❸ adicionais — encontrar a rota com menos Podridão através do setor. O nível de Podridão é reduzido em um, durante essa visita.

OS TALENTOS DO BRUTAMONTE

❑ ATRAVESSAR

Você pode se Mover usando Força em vez de Agilidade.

❑ GOLPE SURPRESA

O dano dos seus ataques desarmados é 2 em vez de 1.

❑ JEITINHO MEIGO

Quando você Intimidar alguém e infligir dúvida à sua vítima, ela recebe um ponto adicional.

OS TALENTOS DO CHEFÃO

❑ CHANTAGISTA

Você tem modificação +2 quando usa a perícia Comandar para extorsão na Arca (página 59), mas não para outros usos.

❑ COMANDANTE

Você tem modificação +2 quando manda sua gangue lutar no seu lugar, mas não ganha em quaisquer outras situações, nem para chantagem.

❑ PISTOLEIROS

Todos os membros da sua gangue têm armas sucateadas (pistolas ou rifles). Desde que estejam na Arca, eles têm balas o suficiente para se virar (mas não mais que isso). Na Zona, porém, você tem que suprir balas para eles.

OS TALENTOS DO CRONISTA

❑ AGITADOR

Você tem modificação +2 quando inspira alguém para Lutar ou Atirar.

❑ ARTISTA

Uma vez por sessão, se estiver na Arca, pode se apresentar para o Povo. Você pode contar uma história em volta da fogueira na lixeira, recitar poesia ou cantar uma canção. Role para Inspirar. Cada

☠e dá D6 balas ou rações de grude. Uma falha significa que alguém não gostou da sua arte...

❑ SERRA-OSSO

Você aprendeu a arte de serrar ossos e costurar pele — tudo com o propósito de salvar vidas, é claro. Você tem modificação +2 quando rolar para Curar um ferimento grave (página 94), mas não quando tratar de alguém acabado por conta de trauma.

OS TALENTOS DO ENGENHOQUEIRO

❑ INVENTOR

Você tem modificação +2 quando usar Fazer Gambiarra para criar um novo dispositivo (página 60) — mas não quando faz reparos em alguma coisa.

❑ REMENDADOR

Você tem modificação +2 quando usar Fazer Gambiarra para consertar um equipamento — mas não quando construir algo novo.

❑ TUNADOR

Você tem modificação +1 quando usar um veículo para acertar alguém (Lutar) ou escapar de um conflito (Mover). Você também tem modificação +1 quando usar Fazer Gambiarra para reparar ou modificar um veículo (página 62).

OS TALENTOS DO ESCRAVO

❑ CÍNICO

Você tem modificação +2 para Superar, mas somente quando sofre dúvida (e não para outros tipos de trauma).

❑ REBELDE

Quando rolar para Superar, para cada ☠e rolado, você ganha modificação +1 na sua próxima ação. Esse bônus deve ser usado na primeira oportunidade possível — ou seja, no mesmo turno ou no próximo, se já tiver agido.

❑ RESILIENTE

Você tem modificação +2 para Superar, mas somente quando sofre dano (e não para outros tipos de trauma).

OS TALENTOS DO NEGOCIANTE

❑ CRÁPULA

Quando você Manipular alguém e infligir dúvida, a vítima recebe um ponto adicional.

❑ INFORMAÇÃO IMPORTANTE

Escolha um PNJ importante sobre o qual você tem informação incriminatória. Decida a natureza da mesma junto com a MdJ. Não abuse desse controle sobre o PNJ — ele pode querer vingança...

❑ TRAMBIQUEIRO

Quando você usar a perícia Fazer Um Trato para acordos paralelos (página 63), ganha o dobro da mercadoria que escolher.

TALENTOS GERAIS

❑ AÇOUGUEIRO

Após matar um monstro na Zona, você pode extrair um número de rações de grude da carcaça igual à Força original da criatura. Não funciona em enxames (página 178). A carne normalmente vai estar contaminada pela Podridão. Isso significa que é uma boa ideia combinar esse talento com Cozinheiro da Zona.

❑ ADMIRADOR

Um PNJ está muito impressionado com você e fará qualquer coisa para ajudá-lo ou só para ficar por perto. Crie esse PNJ junto com a MdJ.

❑ ARITMÉTICA PESSOAL

Você pode Sentir Emoção com Astúcia em vez de Empatia.

❑ ARQUEÓLOGO

Você tem modificação +2 quando tenta Compreender um prédio arruinado ou outra instalação da Velha Era.

❑ ASSASSINO

Quando você Atirar em alguém e acertar, o alvo sofre um ponto extra de dano — mas somente se atirar de Perto ou ao Alcance das Mãos.

❑ BOM JOGO DE PERNAS

Você tem modificação +2 quando se defende em combate corpo a corpo (página 87).

❑ BURRO DE CARGA

Você pode carregar duas vezes mais objetos que o normal sem ficar sobrecarregado (página 25).

❑ CABEÇA FRIA

Você pode se Mover com Astúcia em vez de Agilidade.

❑ COMBATENTE VETERANO

Você mantém a calma sob fogo e pode agir efetivamente quando seu inimigo hesita. Isso significa que pode somar +2 na sua rolagem de iniciativa (página 83).

Você também pode usar esse talento para aumentar seu valor de iniciativa em +2 durante o combate, mas custa uma manobra. Isso pode ser feito quantas vezes quiser durante um conflito.

❑ CONSELHEIRO

Quando ajuda alguém, ele recebe (além do bônus normal de ajuda) modificação +1 — mas somente se estiver fazendo algo ordenado por você.

❑ COVARDE

Se for alvo de um tiro, você pode usar um amigo Perto ou ao Alcance das Mãos como cobertura. Ele tem que aceitar levar o tiro no seu lugar. Role para Mover. Não conta como uma ação. Se a rolagem for bem-sucedida, o tiro acerta seu amigo em vez de você.

❑ COZINHEIRO DA ZONA

Você dominou a arte de cozinhar comida contaminada bem o bastante para livrá-la da Podridão. Você também pode purificar água contaminada. Role para Conhecer a Zona — cada  rolado purificada D6 rações de grude ou água.

❑ ESPECIALISTA EM ARMA

Você é um especialista no uso de um tipo específico de arma — escolha um da lista de armas (páginas 90 e 91) ou um artefato. Quando usa essa arma, você tem modificação +2. É possível escolher esse talento várias vezes, uma vez para cada tipo de arma. Você pode ser um especialista em combate desarmado ou no uso de “objetos contundentes” — existem muitos desses na Zona.

❑ ESTÓICO

Você pode Suportar usando Astúcia em vez de Força.

❑ ESTÔMAGO DE PASSARINHO

Você só precisa comer uma ração de grude dia sim dia não para evitar perder Força.

❑ FAZ-TUDO

Você adota um novo papel e imediatamente obtém nível 1 na perícia de especialista dele. Você mantém seu nível de perícia do seu papel antigo, porém não pode mais aumentá-lo. Você também mantém talentos específicos para o papel antigo que já tenha, mas não pode obter novos ligados àquele papel. Assumir o novo papel precisa fazer sentido dentro da história. Por exemplo, para se tornar um Chefão, você precisa encontrar uma gangue que o aceite.

Limitação: Este talento requer mais experiência que outros. Você não pode obtê-lo até ter aprendido pelo menos três outros talentos antes.

❑ FRANCO ATIRADOR

Quando Atira em alguém e atinge, o alvo sofre um ponto extra de dano — mas somente se você atirou de alcance Longo ou Distante.



COMBATENTE VETERANO

❑ GUARDA-COSTAS

Se um tiro for acertar alguém que esteja Perto ou ao Alcance das Mãos, você pode se jogar na frente e ser atingido no lugar da pessoa. Role para Mover. Não conta como uma ação em conflitos. Se rolar um ou mais ☠, você é atingido em vez do seu amigo. É possível forçar a rolagem.

❑ INSONE

Você pode recuperar Astúcia perdida por outros métodos além do sono (página 83):

- ❑ Fazer Gambiarra em um dispositivo (página 60).
- ❑ Entrar em um setor inexplorado da Zona..
- ❑ Compreender um artefato.

❑ MÃO PESADA

Você tem modificação +2 para Lutar, se sacrificar sua manobra do turno. Esse talento não pode ser utilizado para defender.

❑ MAQUINISTA

Você tem modificação +2 quando tenta Compreender um artefato da Velha Era.

❑ MAUS PRESSÁGIOS

Você pode Observar usando Empatia em vez de Astúcia.

❑ PAU PRA TODA OBRA

Você tem modificação +2 quando trabalha em um projeto na Arca (Capítulo 7).

❑ PESO MOSCA

Quando se defende em combate corpo a corpo (página 87), você pode usar Agilidade em vez de Força.

❑ RENDER-SE JAMAIS

Quando você ficar acabado devido a dano (sua Força chegar a zero), pode se levantar imediatamente, sem ninguém lhe Curar. Role para Suportar, mas sem Dados Básicos (já que sua Força está em zero). Para cada ☠ rolado, você obtém um ponto de Força de volta e pode continuar lutando mais um pouco. Não é permitido forçar a rolagem. O talento não tem efeito contra ferimentos graves.

❑ SAQUE RÁPIDO

Você pode sacar armas tão rápido que fazê-lo não custa uma manobra (página 84)

❑ SOLITÁRIO

Você pode recuperar Empatia perdida (página 93) sem a companhia de outros — só precisa ficar sozinho por algumas horas.

❑ TERAPEUTA

Você tem modificação +2 quando Cura alguém que está acabado devido à dúvida.

CONSELHEIRO





05

MUTAÇÕES

Suas mutações são seu trunfo, poderes super-humanos incontroláveis ligados ao seu próprio DNA. Ninguém na Arca — exceto talvez o Ancião — sabe sua origem. Será que a resposta pode ser encontrada no lugar mítico chamado Éden?

Você obtém uma mutação no começo do jogo e pode desenvolver outras mais tarde. Não é possível escolher mutações — elas são aleatórias; você compra uma Carta de Mutação ou rola dados na tabela para determinar qual será a sua.

ATIVANDO MUTAÇÕES

Quando você ativa uma mutação, ninguém pode impedi-lo e não existe risco de falha. A maior parte das mutações tem efeitos variados — você deve escolher quais deles quer usar. Para ativar sua mutação, você precisa de um Ponto de Mutação (PM) — ou mais de um, para aumentar o efeito.

- ❑ No começo de cada sessão de jogo, você ganha um número de PM igual ao número de mutações que tiver.
- ❑ Você pode ganhar mais PM se **forçar** uma rolagem de dados (página 48).
- ❑ Você pode guardar PM de uma sessão para a outra.
- ❑ Você nunca pode ter mais de 10 PM.

Conflito: Em um conflito (Capítulo 6), ativar uma mutação normalmente conta como uma ação. Isso

não é verdade para efeitos reativos ou de aprimoramento; leia mais sobre eles abaixo.

REVÉS

Você não pode falhar quando usa sua mutação, mas não quer dizer que não exista risco. Você rola um Dado Básico para cada PM que usar para ativar a mutação. Se rolar um ou mais , a mutação causa um **revés**. Ela tem o efeito desejado, mas alguma outra coisa acontece também. Role um Dado Básico para determinar o que:



 Seus poderes mutantes se descontrolam e sofre um ponto de trauma permanente. Você escolhe qual atributo é afetado. Ao mesmo tempo, desenvolve uma nova mutação.

2 Você sofre o efeito da mutação e tanto trauma quanto o seu alvo. Se a mutação não causar trauma, fica desorientado em vez disso e não pode agir no próximo turno.

3 A mutação consome o dobro dos PM que você queria gastar nela — sem aumentar o efeito. Não é possível diminuir seus PMs abaixo de zero.

4 A mutação desativa depois desse uso. Você não pode usá-la de novo pelo resto da sessão.

5 A mutação muda sua aparência de alguma forma. Você escolhe como. O efeito é apenas estético, porém é permanente.

 A mutação é turbinada. Você recebe de volta o PM que gastou e pode ativá-la de novo imediatamente — no mesmo turno — contra qualquer alvo.



Trauma Permanente é realmente permanente — seu valor de atributo é reduzido definitivamente em um passo. Isso significa que seu corpo e mente vão se deteriorar devagar, conforme você se transforma mais e mais. Esse é o significado de ser um mutante.

Novas Mutações: Quando manifestar uma nova mutação, simplesmente compre uma nova Carta de Mutação ou role uma vez na tabela de mutações neste capítulo. Você nunca pode ter mais de quatro mutações. Leia mais na página 74.

EXEMPLO

Naphta tem a mutação Sopro de Fogo e gastou três PMs para fritar um inimigo em uma cascata de chamas. Ela rola três Dados Básicos e obtém 6 — revés! Então rola um Dado Básico e obtém um 3, o que significa que perde mais três PMs. Ela só tinha quatro PMs antes, isso quer dizer que agora ela está com zero. Seu alvo sofre três pontos de dano devido ao ataque.

EFEITOS REATIVOS

Algumas mutações têm o que chamamos de efeitos **reativos**. Eles são marcados com (R) nas Cartas de Mutação e neste capítulo. Em um conflito, você pode ativar um efeito reativo quando quiser e qualquer número de vezes em um mesmo turno. Ativar um efeito reativo não conta como uma ação nem como uma manobra — você só precisa ter os PMs para gastar.

EFEITOS DE APRIMORAMENTO

Outro tipo de efeito de mutação é o efeito de **aprimoramento**. Eles são marcados com (A). Você ativa um efeito de aprimoramento ao mesmo tempo que realiza uma ação ou manobra, aprimorando-a. Usar um efeito de aprimoramento **não** conta como uma ação ou manobra por si só.

Quando usar um efeito de aprimoramento com um teste de perícia, role para a mutação primeiro e então para a perícia.

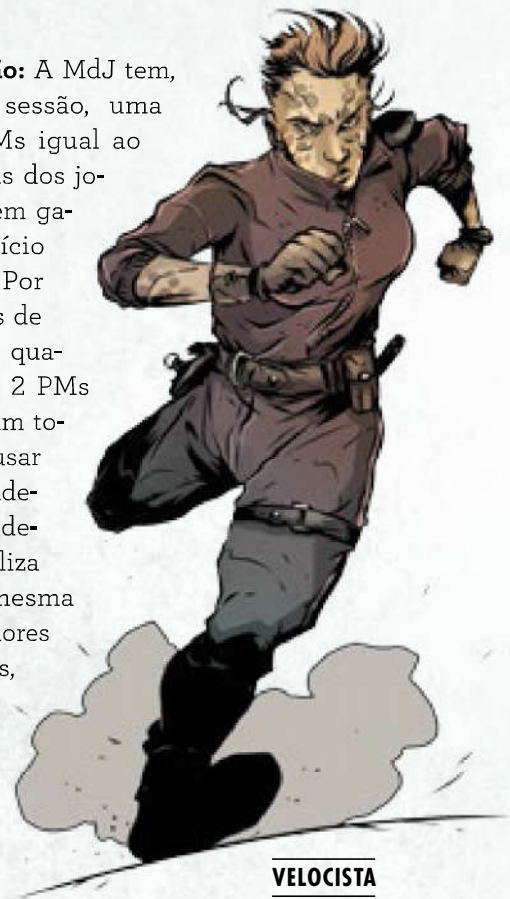
PNJs E MUTAÇÕES

Mutações para PNJs funcionam exatamente da mesma forma que para PJs. Um PNJ mutante típico tem apenas uma mutação, mas PNJs com mais de uma podem existir. Quando a MdJ introduz um novo PNJ mutante, ela pode comprar Carta(s) de Mutação ou rolar na tabela para determinar

qual(is) mutação(ões) ele tem — ou simplesmente escolher alguma coisa apropriada.

Se a MdJ usar as cartas para determinar as mutações de um PNJ, elas devem ser embaralhadas de volta para que os PJs e outros PNJs possam comprar as mesmas mutações mais tarde.

Pontos de Mutação: A MdJ tem, no início de cada sessão, uma quantidade de PMs igual ao somatório dos PMs dos jogadores (após terem ganhado os PMs do início da sessão, claro). Por exemplo, se depois de ganhar os PMs, os quatro jogadores tem 2 PMs cada, a MdJ terá um total de 8 PMs para usar com seus PNJs, independente de qual deles use. A MdJ utiliza esses pontos da mesma forma que os jogadores fazem para seus PJs, mas há uma diferença — esses PMs formam uma reserva coletiva para todos os PNJs.



TRAUMA PERMANENTE

Ter seus atributos reduzidos permanentemente pode parecer desencorajador. Veja como uma bomba-relógio, mostrando quanto tempo resta para revelar a que veio ao mundo nascente. O que você pode realizar antes do seu tempo acabar? Além disso, ter seus atributos reduzidos não quer dizer que você vai de fato ser menos eficiente no jogo — como compensação, você ganha mais mutações e mais Pontos de Mutação, que são suas ferramentas mais poderosas. Finalmente, existe uma lenda entre o Povo sobre uma droga antiga chamada REGEN, que dizem ser capaz de restaurar completamente um mutante degenerado.

Lista de Mutações

D66	MUTAÇÃO
11	Anfíbio
12	Asas De Inseto
13	Cuspe Ácido
14	Esporos
15	Homem-Fera
16	Ímã Humano
21	Insetóide
22	Luminescência
23	Necrófago
24	Papa-Podridão
25	Parasita
26	Patocinese
31	Pernas De Rã
32	Pirocinese
33	Planta Humana
34	Quatro Braços
35	Rastreador
36	Reflexos Extremos
41	Reptiliano
42	Sonar
43	Sopro De Fogo
44	Telepatia
45	Terror Mental
46	Titeriteiro
51	Velocista
52-66	Role de novo

ANFÍBIO

Seu corpo herdou traços de peixes e répteis, deixando-o igualmente confortável sob a água e em terra. Com essa mutação, você pode:

- ▣ Respirar embaixo d'água por alguns minutos. Custo: 1 PM. Você nada rápido e suave, como um peixe.
- ▣ Use suas escamas escorregadias para absorver dano de ataques externos. Cada PM gasto elimina um ponto de dano. (R)

- ▣ Morder um inimigo ao Alcance das Mãos com seus numerosos, pequenos e muito afiados dentes. Inflige dano igual ao número de PM gastos.

ASAS DE INSETO

Você desenvolveu asas como as de uma mosca ou de uma borboleta nas costas. Você pode:

- ▣ Voar até 30m — depois você precisa pousar. Custa 1 PM.
- ▣ Voar até um inimigo que esteja dentro do alcance Curto e imediatamente Lutar com ele. Custa 1 PM e sua manobra do turno. (A)
- ▣ Criar um intenso barulho de zumbido que deixa as pessoas doidas. Um número de pessoas igual aos PMs gastos sofre um ponto de dúvida cada.



INSETÓIDE



ASAS DE INSETO

CUSPE ÁCIDO

Glândulas na sua boca geram um ácido potente. Você pode:

- ❑ Cuspir ácido em um alvo até distância Perto. Custa 1 PM, causa um ponto de dano diretamente e mais um a cada turno até que a vítima role para Mover. Armadura funciona contra o ácido.
- ❑ Use seu ácido para derreter uma barra ou corda finas, ou um objeto pequeno. Custa 1 PM.
- ❑ Abrir uma fechadura simples. Custa 1 PM.

ESPOROS

Você tem sacos de esporos ocultos no corpo, capazes de liberar nuvens de esporos contra alvos dentro da distância Perto. Os esporos podem:

- ❑ Fazer com que os olhos de uma vítima ardam e que sua pele coce. Para cada PM gasto, sua vítima sofre um ponto de fadiga.
- ❑ Feder tão horivelmente que sua vítima sufoca ou sofre fortes náuseas. Para cada PM gasto, seu alvo sofre um ponto de dano. Armadura não tem efeito.
- ❑ Ocultar a si próprio. Escondido na nuvem, é possível escapar de um conflito sem rolar para Mover. Custa 1 PM.

HOMEM-FERA

Você é metade humano, metade fera selvagem. Você pode:

- ❑ Atacar um ou mais inimigos ao Alcance das Mãos com suas presas e suas garras. Eles sofrem um total de dano igual ao número de PMs gasto.
- ❑ Soltar um rugido bestial. Um inimigo por PM gasto, dentro da distância Perto, sofre um ponto de dúvida.
- ❑ Nunca se render. Quando ficar acabado devido a dano ou fadiga, pode se levantar de novo e recuperar pontos de trauma iguais aos PMs gastos. Você ainda sofre os efeitos de quaisquer ferimentos graves (página 95).



HOMEM-FERA

ÍMÃ HUMANO

Você tem a habilidade de gerar poderosos campos magnéticos quando quiser. Você pode:

- ❑ Afastar ou atrair objetos de metal com peso menor que o seu dentro da distância Curta. Custa 1 PM.
- ❑ Arremessar objetos metálicos em um alvo dentro da distância Curta. O dano é igual ao número de PMs gastos.
- ❑ Se proteger de balas e outras armas metálicas. Cada PM gasto reduz o dano do ataque em um. (R)

INSETÓIDE

Seu corpo herdou traços do mundo dos insetos. Você pode:

- ❑ Usar sua pele endurecida para reduzir o dano de ataques externos. Cada PM gasto reduz o dano em um. (R)
- ❑ Escalar uma superfície completamente vertical por alguns minutos, ao custo de 1 PM.
- ❑ Se curar rapidamente de ferimentos leves. Cada PM gasto cura um ponto de dano — mesmo se você estiver acabado. Essa mutação não cura ferimentos graves.

LUMINESCÊNCIA

Da mesma forma que vagalumes e algumas espécies de peixe, seu corpo tem a habilidade natural de emitir luz. Você pode:

- ❑ Liberar um lampejo de luz em um alvo dentro da distância Perto. Para cada PM gasto, a vítima fica completamente cega por um turno e durante esse tempo sofre os efeitos de escuridão total (página 97).
- ❑ Iluminar uma área ao seu redor, até distância Curta (por volta de 30m) por alguns minutos. Custa 1 PM.
- ❑ Dobrar a luz ao seu redor momentaneamente, para ocultar sua presença. Você pode usar esse efeito para escapar de um conflito sem rolar para Mover (página 56). Custa 1 PM.

NECRÓFAGO

Seu metabolismo é anormalmente robusto, bem como sua mandíbula e dentes. Você pode:

- ❑ Comer carne crua, mesmo dias depois da morte da vítima, sem receber Pontos de Podridão (página 127). Caça miúda conta como uma ração de grude cada. Criaturas maiores — ou humanóides — contam como duas rações, custa 1 PM.
- ❑ Morder uma vítima ao Alcance das Mãos. O ataque inflige dano igual ao número de PMs gastos.

PAPA-PODRIDÃO

Você é totalmente insensível aos efeitos da Podridão, mas recebe Pontos de Podridão normalmente (página 127). Você pode:



ÍMÃ HUMANO

- ❑ Gastar 1 PM para eliminar um ponto de trauma devido à Podridão. (R)
- ❑ Gastar 1 PM para usar um dos seus Pontos de Podridão para recuperar um ponto de qualquer trauma. Você não pode usar pontos permanentes de Podridão (página 128).
- ❑ Emitir podridão concentrada em um inimigo ao Alcance das Mãos. Inflige um ponto de dano por PM gasto. Cada ponto também requer um ponto de Podridão, que é consumido no ataque. Você não pode usar Podridão permanente.

PARASITA

Você é um parasita humano, capaz de absorver a energia vital de outros humanoides vivos ao Alcance das Mãos. Você pode:

REPTILIANO



- ❑ Roubar um ponto de qualquer atributo da vítima para cada PM que gastar, você não pode exceder seu próprio valor máximo. Esse efeito não cura ferimentos graves ou trauma permanente.
- ❑ Roubar uma mutação de outro mutante. Custa 1 PM. Você pode usar a mutação no próximo turno — depois disso, a vítima a recebe de volta.
- ❑ Curar trauma de outro humanoide. Cada ponto a ser curado custa 1 PM e infligirá a mesma quantidade (e tipo) de trauma em você. É possível até mesmo curar ferimentos graves — isso custará 2 e 4 PMs, respectivamente, mas não fere você.

PATOCINESE

Você tem a habilidade de afetar o estado emocional de outros, dentro do alcance Perto. Você pode:

- ❑ Causar medo e ansiedade nos outros. Sua vítima sofre um ponto de dúvida para cada PM que você gastar.
- ❑ Curar um ponto de dúvida por PM gasto. Esse efeito requer que o alvo seja tocado. Você pode curar a sua própria dúvida.
- ❑ Afetar o humor de um grupo. Você não pode controlar ações específicas, somente espalhar um sentimento geral de raiva, alegria, tristeza, amor ou medo. O efeito, que é interpretado, dura alguns minutos. Custa 1 PM.

PERNAS DE RÃ

Com seus músculos poderosos das pernas, parecidos com os de uma rã, você pode realizar saltos sobre-humanos. Você pode:

- ❑ Saltar aproximadamente 9m horizontalmente ou 4,5m verticalmente. Custa 1 PM.
- ❑ Saltar em um inimigo que esteja dentro do alcance Curto e imediatamente Lutar com ele no mesmo turno. Custa 1 PM e sua manobra do turno. (A)
- ❑ Sair de uma situação perigosa saltando para um lugar seguro. Gaste 1 PM em vez de rolar para Mover quando quiser escapar de um conflito.

PIROCINESE

Você tem a habilidade de atear fogo nas coisas com pura força de vontade. Você pode:

- ❑ Atear fogo a um objeto inanimado que seja inflamável. Custa 1 PM.
- ❑ Fazer com que um ser vivo irrompa em chamas, dentro da distância Perto. Inflige um ponto de dano por PM gasto. Armadura não tem efeito.
- ❑ Derreter gelo ou esquentar uma área gelada, eliminando os efeitos de frio intenso (página 97) por uma hora. Custa 1 PM.

PLANTA HUMANA

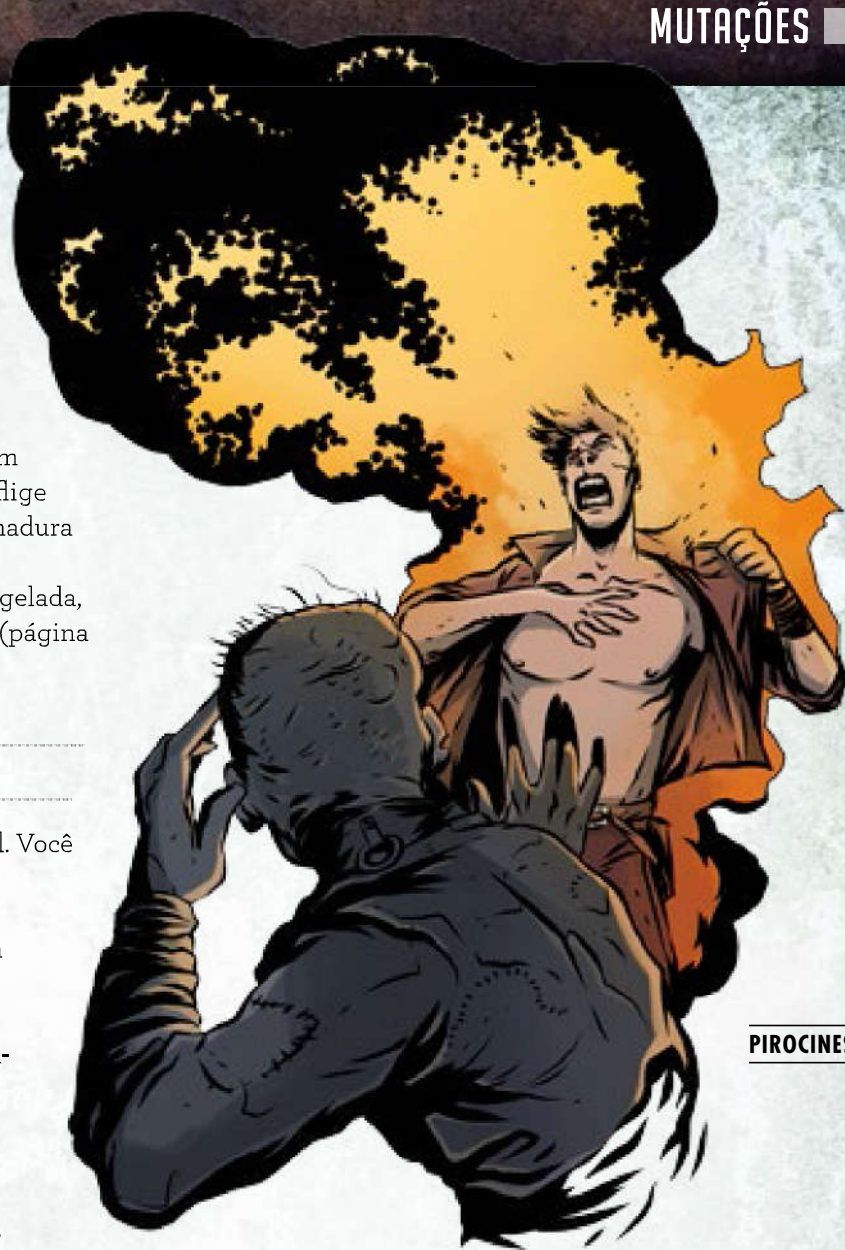
Seu corpo herdou traços do mundo vegetal. Você pode:

- ❑ Obter nutrição do sol. Gaste 1 PM em vez de comer uma ração de grude. Só funciona em áreas externas.
- ❑ Seu corpo é coberto por espinhos afiados que podem ser usados em combate corpo a corpo. Inflige um ponto de dano para cada PM gasto.
- ❑ Usar sua pele similar à casca de uma árvore para absorver dano de ataques externos. Cada PM gasto reduz o dano em um. (R)

QUATRO BRAÇOS

Você tem quatro braços em vez de dois. Você pode:

- ❑ Lutar duas vezes seguidas, no mesmo turno. O ataque extra custa 1 PM e sua manobra do turno. (A)
- ❑ Defender-se contra vários ataques de combate corpo a corpo no mesmo turno. Cada defesa após a primeira custa 1 PM. (A)
- ❑ Escalar com facilidade. Você pode gastar 1 PM em vez de rolar para Mover quando realizar uma escalada difícil.



PIROCINESE

RASTREADOR

Seu sentido de olfato é extremamente bem desenvolvido. Você pode:

- ❑ Seguir o rastro de uma pessoa ou monstro — como um sabujo. Custa 1 PM por dia.
- ❑ Sentir um inimigo se Esgueirando até você (página 86). Cada PM que você usar remove um 🎲 rolado por ele. Custa 1 PM.
- ❑ Farejar grude na Zona. Custa 1 PM e lhe dá D6 rações de grude contaminado pela Podridão.

REFLEXOS EXTREMOS

Você tem reflexos sobre-humanos e você pode:



TELEPATIA

- ❑ Adicionar +2 à sua rolagem de iniciativa no começo de um conflito, antes de rolar, para cada PM gasto. (A) Você pode inclusive usar esse efeito para aumentar seu valor de iniciativa em +2 durante o combate — mas nesse caso, custa uma manobra.
- ❑ Lutar contra ou Atirar em um inimigo várias vezes no mesmo turno. Cada ataque adicional custa 1 PM. (A)

- ❑ Esquivar quando alguém Luta contra ou Atira em você. Cada PM gasto reduz o dano sofrido em um. O efeito deve ser ativado antes de rolar para a armadura (página 92). (R)

REPTILIANO

Seu corpo herdou traços dos répteis. Você pode:

- ❑ Trocar a cor e o padrão da sua pele, como um camaleão. Você é automaticamente bem-sucedido em uma rolagem para Esgueirar e ataques contra você são realizados como se estivessem em escuridão absoluta (página 97). É preciso estar quase pelado. Os efeitos duram por alguns minutos. Custa 1 PM.
- ❑ Contorcer seu corpo para passar por um buraco ou passagem com apenas alguns centímetros de largura. Custa 1 PM.
- ❑ Hipnotizar um humanoide dentro da distância Perto com seus olhos reptilianos. Sua vítima sofre um ponto de confusão por PM gasto.

SONAR

Emitindo um som de alta frequência e ouvindo seus ecos, você pode:

- ❑ Sentir seus arredores e efetivamente ver na escuridão absoluta por alguns minutos. Custa 1 PM.
- ❑ Atordoar inimigos dentro da distância Curta. Um número de vítimas igual aos PMs gastos sofre um ponto de fadiga cada.
- ❑ Atrapalhar um inimigo dentro da distância Curta que esteja atirando. Cada PM gasto elimina um ☢ que ele tenha rolado. (R)

SOPRO DE FOGO

Você pode vomitar gases inflamáveis e incendiá-los na saída do esôfago para criar uma cascata mortal de fogo. Você pode:

- ❑ Atear fogo a um objeto inflamável. Custa 1 PM.

- ❑ Vomitar fogo em um inimigo até a distância Perto. Você inflige dano igual ao número de PMs que gastar.
- ❑ Soprar fogo em um número de inimigos igual aos PMs gastos. Cada um sofre um ponto de dano.

TELEPATIA

Com pura força de vontade, você pode ler e afetar a mente de criaturas humanoides, dentro da distância Perto. Você pode:

- ❑ Para cada PM gasto, obter a resposta para uma das seguintes perguntas: Ele está mentindo? Ele está escondendo alguma coisa? O que ele está pensando agora?
- ❑ Plantar um pensamento simples na mente do alvo. Ele vai pensar que é verdade. Custa 1 PM.



TERROR MENTAL

- ❑ Criar um curto circuito mental para fritar o cérebro da vítima. Você causa um ponto de confusão por PM gasto.

TERROR MENTAL

Seu cérebro tem a habilidade de afetar as mentes dos outros e criar alucinações vívidas, dentro do alcance Perto. Você pode:

- ❑ Atormentar sua vítima com visões que causem confusão ou dúvida (sua escolha) igual ao número de PMs gastos.
- ❑ Confundir outros para fazer com que eles percam sua próxima ação. Funciona somente em humanoides. Custa 1 PM por vítima.
- ❑ Criar uma ilusão tão grandiosa que a vítima acreditará ser real. Custa 2 PM.

TITERITEIRO

Com pura força de vontade, você pode assumir controle de outras criaturas humanoides e torná-las seus títeres. Você pode:

- ❑ Decidir qual será a próxima ação da vítima. Custa 1 PM. Você deve olhar a vítima nos olhos, o que só é possível dentro da distância Perto. Ela rola para a sua ação normalmente. Se quiser que seja utilizada uma mutação, você mesmo deve gastar os PMs adicionais. Se forçar a vítima a se ferir, ela sofre dano pela arma mais um para cada PM gasto.

VELOCISTA

Os músculos das suas pernas são extremamente poderosos e você pode correr muito rápido em distâncias curtas. Você pode:

- ❑ Se mover o dobro do seu deslocamento em um turno. Cada manobra que você gastar em movimento conta como duas (página 84). Custa 1 PM. (A)
- ❑ Escapar de um conflito sem rolar para Mover. Custa 1 PM.



06

CONFLITO
E TRAUMA

Quando alguém fica no seu caminho, às vezes sua única escolha é tirá-lo dali. Algumas das perícias descritas no Capítulo 3 permitem afetar outras pessoas, por meio de manipulação, ameaçar ou força física. Quando alguém quer acabar com você e você quer acabar com ele da mesma forma, temos um **conflito**.

Conflitos podem sair bem caros para o seu personagem, e até mesmo matá-lo. Antes de entrar em algum, sempre pergunte a si mesmo: vale a pena?

TURNOS E INICIATIVA

Um conflito começa quando você tenta usar as perícias Manipular, Atirar, Lutar ou Intimidar em alguém — ou quando fazem o mesmo com você. Então, é hora de **rolar iniciativa**. Ela deverá ser rolada antes de fazer qualquer teste de perícia.

ROLAGEM DE INICIATIVA

Cada personagem rola um D6. Nenhuma perícia é usada e você não pode forçar a rolagem. Quem rolar mais alto age primeiro. Se houver um empate, o personagem com a maior Agilidade atual age primeiro. Caso ainda haja um empate, resolva pela sorte (qualquer rolagem de dado sem modificação, continue rolando até sair do empate).

Quando todos tiverem agido o **turno** terminou e um novo começa. A ordem de iniciativa é fixa para o conflito inteiro — rola-se iniciativa somente no primeiro turno.

Mutações e Talentos: A mutação Reflexos Extremos e o talento Combatente Veterano podem afetar sua rolagem de iniciativa..

Tempo: No jogo, um turno pode representar desde dez segundos até vários minutos, dependendo das circunstâncias e das perícias usadas.

MAIS COMBATENTES

Se tiver sorte, você tem amigos ao seu lado no conflito. Se tiver azar, seu inimigo tem companhia também. Qualquer um que queira se juntar a um conflito rola iniciativa no começo do primeiro turno. Os resultados criam uma **ordem de turnos**, que você seguirá para o conflito inteiro. Anote seus valores de iniciativa, para que não esqueça. Resolva empates usando qualquer rolagem de dado aleatória.

Grupos de PNJs: Para grupos de PNJs com estatísticas idênticas, a MdJ precisa somente rolar iniciativa uma vez para todo o grupo. Esses PNJs agem no mesmo ponto da ordem de turnos. A sequência em que eles atuam depende da MdJ.

MUDANDO A INICIATIVA

Você nunca rola iniciativa de novo durante um conflito, mas existem algumas formas de aumentar seu valor — e assim mudar sua posição na ordem do turno para os próximos. Você pode:

- ❑ Usar a mutação Reflexos Extremos. (página 79).
- ❑ Usar façanhas quando Lutar ou Atirar. (páginas 52 e 55).

EXEMPLO

Noia, Naphta, Bola e Silas estão passando por um velho parque de diversões abandonado quando quatro Carniçais da Zona atacam. Todo mundo rola iniciativa — valor atual de Agilidade mais D6. A MdJ então rola para os Carniçais da Zona como um conjunto. Noia tira 10, a MdJ 8, Naphta 4, Bola 5 e Silas 6. A ordem de turnos é portanto Noia — Carniçais da Zona — Silas — Bola — Naphta.

AÇÕES E MANOBRAS

No seu turno, você pode realizar **uma ação e uma manobra**, ou **duas manobras**. Uma **ação** pode ser:

- ❑ Rolar para uma perícia.
- ❑ Ativar uma mutação (exceto reativas ou de aprimoramento).

Uma **manobra** pode ser para:

- ❑ Se mover uma categoria de distância (abaixo).
- ❑ Procurar cobertura (página 92).
- ❑ Pegar um item do seu equipamento.
- ❑ Pegar um item do chão.
- ❑ Sacar uma arma.
- ❑ Mirar com uma arma (página 92).
- ❑ Recarregar uma arma (página 89).
- ❑ Usar um item.

ROLAGENS DE GRUPO DE PNJ

Grupos de PNJs que trabalhem juntos podem atacar com uma única rolagem, ajudando uns aos outros (página 84) em vez de rolar individualmente. Isso torna o trabalho da MdJ mais fácil.

EM UM TURNO VOCÊ PODE:

- ❑ Realizar uma ação e uma manobra. ...ou...
- ❑ Realizar duas manobras.

AJUDANDO E ATRAPALHANDO

Se você ajudar ou atrapalhar outra pessoa (página 84), isso toma o lugar da sua ação naquele turno. Porém, você ainda pode realizar uma manobra enquanto ajuda ou atrapalha.

MUTAÇÕES

Ativar uma mutação em geral conta como uma ação. Isso significa que você não pode, normalmente, ativar uma mutação e usar uma perícia no mesmo turno. Algumas mutações quebram essa regra — aquelas com efeitos **reativos** ou de **aprimoramento**. Isso é explicado na página 74 do Capítulo 5.

DISTÂNCIA E MOVIMENTO

Em um conflito, a distância entre você e seu inimigo é expressa em **categorias de distância**:

- ❑ **Alcance das Mãos:** Bem ao lado um do outro.
- ❑ **Perto:** Alguns passos.
- ❑ **Curta:** Até 20–30 metros.
- ❑ **Longa:** Até algumas centenas de metros.
- ❑ **Distante:** Tão longe quanto você puder ver.

AVANÇANDO E RECUANDO

Para se mover em direção a um inimigo ou se afastar dele, você usa manobras. Desde que comece e termine dentro da distância Curta ou menor, se mover uma categoria de distância requer **uma** manobra. Para qualquer movimento além da distância Curta, você precisa de **duas** manobras em sucessão no mesmo turno para se mover uma categoria de

distância — o que significa que não pode realizar a ação.

Mutações e veículos podem ajudar você a se mover mais rápido que o normal.



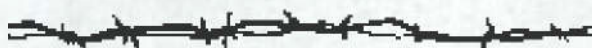
Movimento		
ORIGEM	DESTINO	REQUER
Alcance das Mãos	Perto	Uma manobra
Perto	Curta	Uma manobra
Curta	Longa	Duas manobras



FUGINDO DO CONFLITO

Se estiver perdendo uma luta, às vezes é melhor fugir e sobreviver do que ficar e lutar até a morte. Se quiser sair de um conflito, role para Mover — uma rolagem bem-sucedida significa que você encontrou alguma saída e o conflito está encerrado. Porém, não é possível usar a rolagem de fuga para se mover **através** de um inimigo bloqueando seu caminho — você só pode fugir de volta por onde veio.

A MdJ pode modificar sua rolagem dependendo do quão difícil for se esconder no terreno. A distância até seu inimigo mais próximo também importa — veja a tabela abaixo.



FUGINDO DO CONFLITO	
DISTÂNCIA	MODIFICAÇÃO
Alcance das Mãos	-2
Perto	-1
Curta	±0
Longa	+1
Distante	Rolagem não é necessária



Perceba que você precisa somente de uma rolagem bem-sucedida para se afastar do perigo e abandonar o conflito. Também perceba que não precisa rolar se estiver Distante.

Se sua rolagem falhar, significa que você está empacado e incapaz de escapar naquele momento — continua na mesma distância. A MdJ pode fazer

com que outro infortúnio o acometa também. Você pode tentar fugir de novo no próximo turno.

EXEMPLO

A distância entre os PJs e os Carniçais da Zona é Curta. Para alcançar seus inimigos no primeiro turno do conflito, Bola deve usar duas manobras. No próximo turno, Bola pode atacá-los em combate corpo a corpo. Se ele tivesse uma lança sucateada (que pode ser usada na distância Perto) ele poderia tê-los atacado no primeiro turno.

Naphta quer escapar do conflito, o que significa que ela precisa rolar para Mover. Já que a distância é Curta, ela não tem modificação na rolagem.

OUTROS TIPOS DE MOVIMENTO

Existem, é claro, outros tipos de movimento em conflito além de avançar, recuar e fugir. Para esses, a MdJ avalia a situação e o que você está tentando realizar. Correr uma distância curta para procurar cobertura, por exemplo, requer somente uma manobra. Se o movimento for mais difícil de completar, como se lançar através do portão de uma casamata que está prestes a fechar, você precisará ser bem-sucedido em uma rolagem para Mover.

EMBOSCADAS E ATAQUES FURTIVOS

A chave para vencer um conflito normalmente é atacar quando seu inimigo menos espera. Você pode obter essa vantagem de várias formas.

Surpresa: Se você atacar de uma forma que a MdJ considerar que provavelmente surpreenderá seu inimigo, pode somar +3 na sua rolagem de iniciativa.

MISTURANDO ATAQUES DIFERENTES

Mutant: Ano Zero não separa os tipos diferentes de conflito. Nada impede você de Atirar em alguém no primeiro turno, Manipular para que se renda no segundo turno e Atirar de novo no terceiro turno. Você pode escolher livremente que perícia usar. Porém, estar no meio de um tiroteio pode tornar sua situação de barganha (página 86) pior.

Ataque Furtivo: Quando você se esgueira atrás de alguém e seu ataque o pega desprevenido, é chamado de **ataque furtivo**. Primeiro, role para Esgueirar. Você recebe uma modificação de acordo com a distância, veja a tabela abaixo. Para atacar em combate corpo a corpo, você normalmente precisa estar ao Alcance das Mãos. Se falhar, seu alvo o vê na sua distância inicial — role iniciativa. Se for bem-sucedido, você ganha uma **ação extra** (mas não uma manobra) antes de rolar iniciativa.

Se várias pessoas tentarem fazer ataques furtivos juntas, todas devem rolar separadamente para que o ataque funcione. Se qualquer uma falhar, os atacantes são vistos.

Emboscada: Um tipo especial de ataque furtivo é a **emboscada** — você aguarda pelo inimigo e ataca quando ele passa. Quando emboscar alguém, role para Esgueirar modificado pela distância até o alvo. Você automaticamente recebe uma modificação +2 porque está parado e o inimigo em movimento.

MAPAS DE COMBATE

Normalmente, você não precisa de um mapa detalhado do campo de batalha. A MdJ estabelece a cena mencionando algumas características principais e está tudo pronto. Porém, se preferir, pode fazer o combate de forma detalhada em um mapa próprio para isso, você pode usar até miniaturas apropriadas se quiser. Utilize um mapa quadriculado, no qual cada quadrado tem dois metros.

No mapa de combate, cada manobra gasta em movimento permite que você se mova cinco quadrados. Movimento diagonal é permitido. Perceba que veículos e algumas mutações dobrarão a velocidade de movimento, permitindo que você se mova dez quadrados por manobra. Para se abrigar atrás de cobertura, o objeto precisa estar no seu quadrado ou em um quadrado adjacente.

Sobre distância no mapa de combate, Alcance das Mãos é dentro do seu quadrado ou em um quadrado adjacente, distância Perto é a até dois quadrados, distância Curta é a até 15 quadrados e qualquer coisa além disso (exceto se seu mapa for imenso) é distância Longa.

Rastreador: Perceba que a mutação Rastreador pode ser usada para perceber ataques furtivos e emboscadas.

ATAQUE FURTIVO

DISTÂNCIA	MODIFICAÇÃO
Alcance das Mãos	-2
Perto	-1
Curta	±0
Longa	+1
Distante	+2

CONFLITOS SOCIAIS

Para conflitos não-violentos, você usa a perícia Manipular (página 55). O Brutamente também pode usar Intimidar (página 65).

SITUAÇÃO DE BARGANHA

Para poder Manipular ou Intimidar alguém, você precisa que:

- Seu alvo possa ouvir e entender você.
- O que você quer não seja algo completamente injustificável.

Se a MdJ achar que ambas as condições foram atingidas, ela determinará sua situação de barganha e dará uma modificação baseada nisso.

Cada um dos seguintes fatores concede uma modificação +1:

- Você tem mais pessoas ao seu lado.
- O que você pede não custa nada ao seu oponente.
- O oponente sofreu trauma.
- Você ajudou seu oponente anteriormente.
- Você fez o seu pedido muito bem (julamento da MdJ).

Cada um dos seguintes fatores concede uma modificação -1:

- Seu oponente tem mais pessoas ao lado dele.
- O que você quer é valioso ou perigoso.
- Seu oponente não tem nada a ganhar por ajudar você.

- ▣ Vocês têm dificuldade de entender um ao outro.
- ▣ A distância entre vocês é Curta ou maior.

GRUPOS EM CONFLITOS SOCIAIS

Quando você quiser Manipular ou Intimidar um grupo de pessoas, o alvo do seu teste de perícia será em geral um líder ou porta-voz. Lembre-se que você tem uma modificação -1 se ele tiver mais pessoas ao seu lado. Se você conseguir pressionar o líder na direção que deseja, os demais PNJs normalmente o seguirão. Se não houver um líder claro no grupo de PNJs, você terá que Manipular ou Intimidar cada um separadamente.

EQUIPAMENTO

Alguns itens — geralmente artefatos — podem conceder um Bônus de Equipamento às suas tentativas para Manipular ou Intimidar.

EXEMPLO

Silas tenta Manipular o líder dos Carniçais da Zona. A MdJ determina que sua situação de barganha é ruim — no meio do tiroteio os Carniçais da Zona têm dificuldade para escutá-lo. Eles não entendem sua língua muito bem e não identificam nenhum benefício óbvio em ouvi-lo. A MdJ dá uma modificação de -3 para Silas.

EFEITOS

Quando você consegue Manipular alguém com sucesso, isso normalmente significa que eles fazem o que você quiser — mas somente se houver algo em troca. Eles decidem o que querem, mas deve ser algo que possa ser feito de forma razoável. Depende de você aceitar o trato ou não.

Se você usar a perícia Intimidar (página 65) com sucesso, seu oponente deve fazer o que quer ou atacar imediatamente (Lutando, Atirando ou usando uma mutação).

Faças: ♣ adicionais na sua rolagem significam que você semeia medo e dúvida no coração do seu oponente. Ele sofre um ponto de dúvida (página 91) para cada ♣ adicional que for rolado além do primeiro. Se ele ficar acabado por causa da dúvida, faz o que você quiser sem exigir um favor em troca (ou sem ter a opção de atacar, no caso de Intimidar).

COMBATE CORPO A CORPO

Quando você ataca corpo a corpo, usa a perícia Lutar. Combate desse tipo normalmente ocorre ao Alcance das Mãos. Com algumas armas — como uma lança sucateada — você pode atacar da distância Perto.



BASTÃO COM ESPINHOS

EFEITOS

Se sua rolagem para Lutar for um sucesso, você acerta e seu oponente sofre dano pela arma (abaixo). Para cada ♣ adicional que for rolado além do primeiro, você pode escolher uma das seguintes façanhas:

- ▣ Você causa um ponto adicional de dano. Essa façanha pode ser escolhida várias vezes, se forem rolados vários ♣.
- ▣ Você subjuga ou cansa seu inimigo. Ele sofre um ponto de fadiga (página 91).
- ▣ Você aumenta seu valor de iniciativa em 2 (página 83), com efeito a partir do próximo turno.
- ▣ Você derruba ou puxa uma arma ou outro objeto do seu oponente, a sua escolha. Durante um conflito, pegar um objeto derrubado conta como uma manobra (página 84).
- ▣ Seu oponente cai no chão ou é empurrado para trás, por exemplo através de uma porta ou de um penhasco.
- ▣ Você segura o oponente com um agarrão. Ele precisa Lutar com sucesso para se libertar (veja abaixo).



MACHADO SUCATEADO

DEFESA

Quando alguém luta contra você, é possível tentar se **defender**. Quando se defende, você também rola para lutar. Role seus dados ao mesmo tempo que o atacante. Para cada 

- ❑ Você elimina um  rolado pelo atacante. Se ele não tiver  restantes, o ataque não tem efeito.
- ❑ Você aumenta sua iniciativa em 2 (página 83), a partir do próximo turno.
- ❑ Você derruba ou puxa uma arma ou outro objeto do seu oponente.
- ❑ Seu oponente cai no chão ou é empurrado para trás, por exemplo através de uma porta ou de um penhasco.
- ❑ Você cansa seu inimigo. Ele sofre um ponto de fadiga.
- ❑ Você contra-ataca seu inimigo e causa o dano da sua arma. Esse dano não pode ser aumentado usando vários .

Perceba que você pode escolher contra-atacar em vez de parar o ataque do seu oponente. Isso significa que vocês se atingem simultaneamente.

Limitações: Existem várias limitações para a defesa:

- ❑ Você deve declarar que está defendendo antes do atacante rolar os dados. Se ele errar, sua defesa é desperdiçada.
- ❑ Se você se defender, perde sua próxima ação — neste turno se não tiver agido ainda, ou no próximo se já tiver agido. Porém, você ainda tem sua manobra.
- ❑ Você só pode se defender de um ataque por turno. Se for atacado de novo no mesmo turno, não poderá se defender outra vez.
- ❑ Se o atacante usar alguma arma de combate corpo a corpo e você não, haverá uma modificação -2 na sua rolagem de defesa.

EXEMPLO

Bola avança contra um Carniçal da Zona. Ele quer se defender. Bola rola dois , o Carniçal da Zona apenas um. Ele opta por eliminar um dos  de Bola, significando que só será infligido o dano da arma e não terá uma façanha. Já que o Carniçal da Zona aparou, ele perde sua próxima ação.

AGARRANDO

Como uma façanha quando luta contra alguém, você pode optar por agarrá-lo. Ele então precisa de uma rolagem bem-sucedida de lutar para escapar (isto custa uma ação normalmente para ele, mas não para você). Até que ele escape, não pode realizar nenhuma outra ação que precise de movimentação física.

Ataque Durante Agarrada: Enquanto estiver agarrando alguém, a única ação física que você pode executar é um ataque contra o oponente. Isto conta como um ataque corpo a corpo normal, exceto pelo seguinte:

- ❑ Você não pode usar nenhuma arma.
- ❑ Você ganha uma modificação +2.
- ❑ O oponente não pode se defender do ataque.

COMBATE À DISTÂNCIA

Quando atacar alguém distante, role para Atirar. Você precisará de uma arma à distância, nem que seja uma pedra para arremessar. A tabela na página 91 indica o alcance de cada arma, i.e. a distância máxima em que ela pode ser usada.



**PISTOLA
SUCATEADA**

Cobertura: Você não pode se defender contra ataques à distância. Em vez disso, seria sábio procurar cobertura (página 92) quando começar a chover bala.

MODIFICAÇÃO

Quanto mais longe seu alvo estiver, mais difícil é acertar. Na distância Curta, você tem modificação -1 e na distância Longa tem -2. Ao Alcance das Mãos, você tem -3, porque é difícil mirar em um inimigo em combate corpo a corpo. Você não recebe essa modificação se atirar em um inimigo indefeso ou insuspeito.

MODIFICAÇÃO DE DISTÂNCIA

DISTÂNCIA	MODIFICAÇÃO
Alcance das Mãos	-3*
Perto	±0
Curta	-1
Longo	-2

* Não se aplica a inimigos indefesos.

MIRANDO

Quando você Atirar, você pode gastar uma manobra para mirar com calma. Isso dá uma modificação +1. Se você também tiver alguma forma sólida de cobertura onde se esconder, o bônus aumenta para +2. É preciso mirar e atirar no mesmo turno — você não pode guardar o bônus para usar depois.

RECARREGANDO

Armas de fogo improvisadas normalmente são carregadas com uma bala de cada vez. Sempre que disparar um tiro, deve gastar uma manobra para recarregar a arma, para que possa atirar de novo. Arcos e fundas também precisam ser preparados com uma manobra antes de serem utilizados.

Pente: Algumas armas-artefato têm um pente que pode conter várias balas, permitindo que você dispare várias vezes sem recarregar. Não é preciso anotar quantas balas ainda estão no pente — só assuma que dura até o final do combate.

Canos múltiplos: Algumas armas de fogo improvisadas (página 60) e certos artefatos têm dois ou mais canos, carregados com uma bala cada. Você só pode disparar um cano de cada vez, mas não precisa recarregar até que ambos tenham sido utilizados.

EXEMPLO

Noia encontrou cobertura atrás da carcaça de um carro e atira contra um Carniçal da Zona. Primeiro, ela mira com cuidado (uma manobra), o que dá modificação +1. No próximo turno, ela dispara de novo. Desta vez, não recebe o bônus de mira, porque precisa usar sua manobra do turno para recarregar.

EFEITOS

Se sua rolagem para Atirar for um sucesso, seu oponente sofre dano pela arma. Para cada  adicional que rolando, escolha uma façanha:

- ❑ Você causa um ponto adicional de dano. Essa façanha pode ser escolhida várias vezes, se rolar vários .
- ❑ Você trava seu inimigo. Ele sofre um ponto de fadiga (página 91).
- ❑ Você aumenta seu valor de iniciativa em 2 (página 83), com efeito a partir do próximo turno.
- ❑ Seu alvo derruba a arma ou algum outro objeto que tiver nas mãos. Você escolhe qual.
- ❑ Seu oponente cai no chão ou é empurrado para trás, por exemplo através de uma porta ou de um penhasco.



RIFLE
SUCATEADO

EXEMPLO

Noia atira no Carniçal da Zona de novo e consegue dois . O rifle sucateado tem dano 2. Ela escolhe gastar seu  adicional para aumentar o dano, infligindo um total de 3 pontos de dano no Carniçal da Zona.

FOGO AUTOMÁTICO

Algumas armas-artefato raras são capazes de fogo automático. Quando executá-lo, role normalmente a perícia Atirar. Você pode forçar a rolagem — mas vai custar uma bala adicional. Não há limite para quantas vezes pode-se forçar a rolagem. Cada rolagem custa uma bala. Como de costume, você tem o risco de fadiga e a arma tem risco de ser danificada. Você pode forçar a rolagem quantas vezes quiser, até que fique sem balas, desmaie ou até que a arma quebre.

Álvos múltiplos: Quando usar fogo automático, você pode direcionar uma rolagem forçada — incluindo a primeira — contra um alvo diferente. O primeiro  rolado para um novo alvo infligirá o

dano da arma. Cada  adicional para o mesmo alvo dá façanhas para serem usadas nele.

EXEMPLO

A Engenhoqueira Naphta encontrou um antigo fuzil de assalto. Ele abre fogo contra um Carniçal da Zona e rola dois Dados Básicos (ela tem Agilidade 2), dois Dados de Perícia (ela tem nível 2 na perícia Atirar) e três Dados de Equipamento (da arma). Em sua primeira rolagem, ela não consegue nenhum , mas um dado de equipamento mostra um . Naphta força a rolagem, sabendo que isso danificará sua arma. Ela usa outra bala e rerola seis dados (todos, exceto o que rolou ). Agora, ela rola dois  e nenhum  ou . O Carniçal da Zona é atingido e cai no chão.

Mas Naphta continua atirando. Ela atira em outro Carniçal da Zona, forçando a rolagem de novo. Ela usa outra bala e rerola os quatro dados que não mostram nem  nem . Ela rola outro , atingindo o segundo Carniçal da Zona também. Ela ainda tem três dados para forçar, mas escolhe não fazê-lo. Dois inimigos são atingidos, mas Naphta gastou três balas e o Bônus de Equipamento do fuzil de assalto foi reduzido para +2. Após o combate, ela pode reparar sua arma com uma rolagem para Fazer Gambiarra e trazer seu Bônus de Equipamento de volta para +3.

ARMAS

Armas vão torná-lo mais eficiente em combate corpo a corpo e são um requisito obrigatório para qualquer forma de combate à distância. Abaixo, você encontrará tabelas de armas comuns que qualquer Engenhoqueiro na Arca pode construir

e que você pode negociar. Armas melhores, da Velha Era, podem ser encontradas na Zona — se tiver sorte.

Bônus indica quantos Dados de Equipamento a arma dá para a rolagem. Lembre-se que o Bônus de Equipamento pode ser reduzido se você forçar sua rolagem de perícia. Se o seu Bônus de Equipamento for reduzido a zero, sua arma estará quebrada e deverá ser reparada por um Engenhoqueiro antes que possa ser usada de novo.

Dano indica quantos pontos de dano seu alvo sofrerá caso seu ataque seja bem-sucedido. Se você rolar mais de um , pode causar dano adicional.

Alcance indica a maior categoria de distância (página 84) dentro da qual a arma pode ser usada.

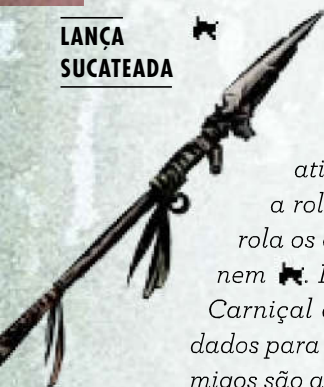
Armas sucateadas podem ser construídas por um Engenhoqueiro (página 40). Os valores de Bônus e Dano indicados na tabela de arma são apenas valores padrões, Engenhoqueiros habilidosos e/ou sortudos podem construir armas com valores melhores. Armas sucateadas também podem ser construídas com vários canos, para que possam ser disparadas repetidamente sem recarregar.

Lança-chamas requerem uma dose de birita para cada ataque. Qualquer um atingido pega fogo e continua queimando, sofrendo mais um ponto de dano por turno até ser bem-sucedido em uma rolagem para Mover. Cada tentativa custa uma ação.

ARMAS CORPO A CORPO

ARMA	BÔNUS	DANO	ALCANCE	COMENTÁRIO
Corrente de Bicicleta	1	1	Perto	
Desarmado	—	1	Alcance das Mãos	
Faca Sucateada	1	2	Alcance das Mãos	Improvisado. Item Leve.
Facão	2	2	Alcance das Mãos	Improvisado.
Lança Sucateada	1	2	Perto	Improvisado.
Machado Sucateado	1	3	Alcance das Mãos	Improvisado. Item Pesado.
Porrete	1	1	Alcance das Mãos	
Soqueira	1	1	Alcance das Mãos	Improvisado. Item Leve.
Taco com Espinhos	2	2	Alcance das Mãos	Improvisado.
Taco de Beisebol	2	1	Alcance das Mãos	Pode ser encontrado na Zona.

LANÇA
SUCATEADA



CALIBRE

Nas regras básicas do jogo, não fazemos distinção entre balas de diferentes tipos e calibres — qualquer bala pode ser usada em qualquer arma, para simplificar as coisas. Se você quiser um pouco mais de realismo, armas podem ser divididas em três tipos: pistola, rifle e espingarda. Nesse caso, um Engenheiro construindo uma arma sucateada deve decidir que tipo de munição ela usa. Para artefatos, o tipo de bala necessário é óbvio.

**LANÇA-CHAMAS**

Canhões sucateados são armas pesadas, difíceis de mover no braço. Cada ataque requer uma carga com Poder de Explosão de no mínimo 6.

Artefatos: Estatísticas para armas da Velha Era podem ser encontradas nas Cartas de Artefato e também estão listadas em uma tabela na página 191 deste livro.

ARMAS DE LONGO ALCANCE

ARMA	BÔNUS	DANO	ALCANCE	COMENTÁRIO
Arco	1	1	Longo	Improvizado.
Canhão Sucateado	1	4	Longo	Improvizado. Não pode ser carregado.
Derringer Sucateada	1	1	Perto	Improvizado. Item Leve.
Estilingue	1	1	Curta	Improvizado.
Lança-chamas	1	2	Perto	Improvizado. Item Pesado.
Pedra Arremessada	—	1	Curta	
Pistola Sucateada	1	2	Curta	Improvizado.
Rifle Sucateado	1	2	Longo	Improvizado.

TRAUMA

Existem quatro tipos de **trauma** neste jogo. Cada tipo diminuirá um dos seus quatro atributos. Você indica trauma sofrido marcando as caixas na sua ficha de personagem.

Dano: Escoriações, sangramentos e ossos quebrados. Diminui sua Força.

Fadiga: Exaustão física, suar e ofegar. Diminui sua Agilidade.

Confusão: Falta de clareza, perplexidade e desorientação. Diminui sua Astúcia.

Dúvida: Falta de credibilidade, desconfiança, decepção e tristeza. Diminui sua Empatia.

Você pode sofrer trauma de várias formas diferentes:

- ❑ Por ataques externos. Quando alguém Lutar contra ou Atirar em você, é sofrido dano igual ao da arma — mais se o atacante tiver façanhas e usá-las para aumentá-lo. Você pode sofrer dúvida quando alguém lhe Manipular ou Intimidar. Mutações também podem causar trauma, de todos os tipos (veja o Capítulo 5).
- ❑ Rolando  quando você força uma rolagem. Você sofre então um ponto de trauma do tipo conectado ao atributo rolado para cada . Isso não é exclusivamente negativo — você também ganha um Ponto de Mutação para cada ponto de trauma sofrido dessa forma.
- ❑ Por exposição à Podridão (página 127), por desidratação, fome ou frio extremo (página 97) e por explosões (página 97).

RIFLE
SUCATEADO


ARMADURAS E ESCUDOS

Para protegê-lo de dano (não de outros tipos de trauma), Engenhoqueiros constroem armaduras a partir de sucata — e se você tiver sorte, pode encontrar alguma armadura ainda funcional da Velha Era na Zona.

O efeito da armadura é determinado pelo Nível de Proteção. Você só pode vestir um tipo de armadura de cada vez. Quando sofrer dano, role um número de Dados de Equipamento igual ao Nível de Proteção. Para cada rolado, o dano que você sofre é reduzido em um. Para cada rolado, o Nível de Proteção é reduzido em um. A rolagem de armadura não conta como uma ação e não pode ser forçada. Armadura pode ser reparada por Engenhoqueiros (página 40).

Armadura não tem efeito contra dano por desidratação, fome, hipotermia ou por forçar rolagens de dados.

Escudos: Engenhoqueiros também podem fazer escudos a partir de placas de trânsito, tampas de latas de lixo e outros tipos de sucata. Eles funcionam exatamente como armadura e normalmente têm um Nível de Proteção de 3. Você pode carregar um escudo e usar armadura ao mesmo tempo — quando for atingido, role primeiro para o escudo, depois para a armadura.

Mutações: Algumas mutações podem protegê-lo de dano. Leia mais no Capítulo 5.

EXEMPLO

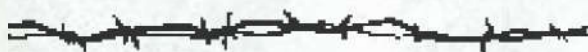
Bola é atingido por um golpe que inflige dois pontos de dano. Ele está vestindo armadura sucateada com Nível de Proteção 3. Ele rola três Dados de Equipamento, obtendo um e um . Ele sofre apenas um ponto de dano, mas o Nível de Proteção é reduzido para 2. Após a luta, Naphta pode tentar consertar a armadura de Bola.

COBERTURA

Quando você entrar numa troca de tiros, encontrar cobertura pode salvar a sua vida. Procure alguma coisa sólida, como uma parede de tijolos ou um carro detonado. Se abrigar conta como uma manobra (página 84).

Cobertura tem um Nível de Proteção e funciona exatamente como armadura (acima) — mas só é efetivo contra ataques à distância. Ela é reduzida por resultados , da mesma forma que armadura, com a qual, também pode ser combinada — role para a cobertura primeiro, depois para a armadura.

Mirando: Cobertura também pode ser útil para apoiar seus braços quando Atirar. O bônus para mira cuidadosa (página 89) aumenta para +2 quando atirando a partir dela.



Cobertura Típica

TIPO DE COBERTURA	NÍVEL DE PROTEÇÃO
Arbustos	2
Mobília	3
Porta de Madeira	4
Porta de Carro	5
Parede de Tijolos	6
Saco de Areia	7



EXEMPLO

Noia está abrigada atrás da carcaça de um carro (Nível de Proteção 5). Um tiro a atinge, causando um ponto de dano. Noia rola cinco Dados de Equipamento para cobertura, consegue rolar um e não sofre dano. No próximo turno, ela é atingida de novo. Dessa vez, rola dois mas nenhum . Noia é ferida e o valor de Proteção da carcaça de carro é reduzido para 3. Seria esperto da parte dela encontrar uma nova cobertura, se houver alguma por perto (o que custaria uma manobra).

ACABADO

Quando um valor de atributo chega a zero, você está **acabado**. Você não aguenta mais e não tem mais ânimo ou capacidade de seguir em frente. Exatamente o que significa estar acabado depende de qual atributo foi zerado.

Força: Você está nocauteado ou com uma dor paralisante. Ficar acabado devido a dano é muito mais perigoso que por outros tipos de trauma, porque isso também significa sofrer um **ferimento grave** (abaixo).

Agilidade: Você está fisicamente exausto.

Astúcia: Seu cérebro está sobrecarregado e você não consegue pensar direito.

Empatia: Você se desmancha em medo, autopiedade ou tristeza.

EFEITO

Quando acabado, você não pode usar nenhuma perícia, realizar ações ou ativar mutações (nem mesmo reativas). Você pode, porém, realizar uma manobra por turno (página 84).



SE REERGUENDO

O meio mais rápido para se recuperar é que alguém tenha sucesso Curando você (página 54).

Na maior parte dos casos, porém, **não** é preciso ser Curado para se reerguer. Desde que não esteja desidratado, faminto ou hipotérmico (abaixo), você pode se recuperar sozinho após D6 horas. Você recupera um ponto no atributo relevante e pode seguir em frente.

Uma vez que esteja de pé, pode recuperar o resto do seu trauma com a ajuda de recursos (abaixo).

Ferimentos Graves: Se você ficar acabado devido a dano e tiver sofrido um ferimento grave (abaixo), pode morrer se ninguém o Curar a tempo. Leia mais abaixo.

GOLPE DE MISERICÓRDIA

Enquanto estiver acabado, você é um alvo fácil. Um inimigo pode tentar aplicar um golpe de misericórdia e matá-lo de uma vez. Para fazer isso, ele só precisa rolar para Lutar ou Atirar. Desde que ele role pelo menos um , você morre. Igualmente, é possível despachar inimigos acabados dessa forma.

RECUPERAÇÃO

Para se recuperar de trauma e restaurar pontos de atributo perdidos, duas coisas são necessárias:

- ▣ Pelo menos quatro horas de descanso.
- ▣ Um recurso dependendo do tipo de trauma.

Quando ambas as condições forem atingidas, você restaura todos os pontos de atributo perdidos do tipo relevante. Você pode até mesmo se recuperar de tipos múltiplos de trauma simultaneamente, desde que tenha acesso aos recursos necessários. Eles são:

- ▣ **Força:** Uma ração de grude por ponto de Força a ser recuperado.
- ▣ **Agilidade:** Uma ração de água por ponto de Agilidade a ser recuperado.
- ▣ **Astúcia:** Pelo menos quatro horas de sono, recupera toda a Astúcia.
- ▣ **Empatia:** Um momento de intimidade com outro mutante. Pode ser uma conversa à beira da fogueira, um momento de silêncio compartilhado ou contato físico. Recupera toda a Empatia.

Os recursos necessários para recuperação são em adição às necessidades diárias de grude, água e sono (abaixo).

MUTAÇÕES

Algumas mutações permitem que você se recupere de trauma instantaneamente. Isso não requer recursos, somente Pontos de Mutação (veja o Capítulo 5). Porém, mutações normalmente não podem curar ferimentos graves (abaixo).

FERIMENTOS GRAVES

Ficar acabado é sempre ruim, mas quando isso acontece devido a dano é especialmente perigoso — pode significar morte.

Antes de estar acabado, pontos de dano representam escoriações e pequenos cortes. Doloridos, mas curados rapidamente com descanso e um pouco de grude para dar mais energia (acima). Porém, quando sua Força cai para zero, você sofre um **ferimento grave**.

Role D66 na tabela da página 95 para determinar qual é o seu ferimento grave. Anote-o na sua ficha de personagem.

MORTE

Se o seu ferimento grave estiver listado como **letal**, alguém precisa ser bem-sucedido em uma rolagem para Curar para salvá-lo — de outra forma você morre depois que o período de tempo indicado passar. Se você se reerguer por conta própria (acima) antes de morrer, pode tentar se Curar sozinho — mas com modificação -2 na rolagem. Cada pessoa tentando Curar pode rolar apenas uma vez.

Morte Instantânea: Perceba que existem dois ferimentos graves que matam na hora. Se você rolar

qualquer um desses, já era. Hora de reduzir em um a população da Arca e criar um novo mutante.

CURA

Cada ferimento grave tem um efeito específico que você sofre durante o período de cura indicado (medido em dias).

Cuidado: Se alguém rolar para Curar você durante o processo de cura de um ferimento grave, o tempo de recuperação restante é reduzido pela metade. Qualquer rolagem para salvar a sua vida (acima) não conta para isso — uma nova rolagem para Curar é necessária para reduzir o tempo de recuperação.

Trauma: Perceba que você pode restaurar toda a sua Força (todos os pontos de dano serem recuperados), mas ainda sofrer os efeitos do ferimento grave.

EXEMPLO

Bola é atingido de novo e perde seu último ponto de Força. Ele está acabado. Ele rola na tabela de ferimentos graves e consegue um 52 — barriga sangrando. Ele rola um D6 para ver quanto tempo tem de vida antes de sangrar até a morte; o resultado é um 5. Ele tem cinco horas.

Ninguém está por perto para Curá-lo. Ele rola para ver quanto demora para que se levante sozinho. Ele rola um 2. Após duas horas no chão frio, Bola finalmente se levanta e recupera um ponto de Força. Ele tenta se Curar sozinho, mas falha. Ele tem três horas para encontrar alguém para ajudá-lo.

Após vagar por duas horas, Bola encontra seus amigos de novo. Silas toma a frente e tenta Curar Bola. Sua rolagem falha. Ele força a rolagem, sabendo que Bola provavelmente vai morrer se falhar. Ele consegue, rolando um ☢, mas também dois ☠. Bola sobrevive, mas Silas sofre dois pontos de dúvida devido à experiência angustiante.

Bola agora pode comer e descansar para restaurar sua Força depois de algumas horas, mas o ferimento grave durará por D6 dias. Bola rola um 4. Por quatro dias, ele sofrerá um ponto de dano sempre que rolar para Impelir, Mover ou Lutar. Se Silas cuidar dele e fizer outro teste para Curar, Bola se recuperará do ferimento grave em dois dias.

PNJs ACABADOS

PNJs ficam acabados do mesmo jeito que os PJs. Um PNJ pode Curar um PJ e vice-versa. Porém, a MdJ não rola dados quando um PNJ Cura outro PNJ — em vez disso, ela simplesmente dita o resultado. A MdJ também pode determinar que um PNJ menor que fica acabado por causa de dano, simplesmente morre na hora.

Tabela de Ferimentos Graves

D66	FERIMENTO	LETAL	LIMITE DE TEMPO	EFEITO DURANTE RECUPERAÇÃO	TEMPO DE RECUPERAÇÃO
11	Sem Fôlego	Não	—	Nenhum.	—
12	Atordado	Não	—	Nenhum.	—
13	Pulso Torcido	Não	—	-1 para Atirar e Lutar	D6
14	Tornozelo Torcido	Não	—	-1 para Mover e Esgueirar.	D6
15	Concussão	Não	—	-1 para Observar e Compreender.	D6
16	Canela Ferida	Não	—	-1 para Mover e Esgueirar.	2D6
21	Nariz Quebrado	Não	—	-1 Manipular, +1 Intimidar, mutação Rastreador desativada.	2D6
22	Dedos Quebrados	Não	—	-1 para Atirar e Lutar	2D6
23	Dedos dos Pés Quebrados	Não	—	-1 para Mover e Esgueirar.	2D6
24	Dentes Quebrados	Não	—	-1 Manipular, +1 Intimidar.	2D6
25	Golpe na Virilha	Não	—	Você sofre um ponto de dano para cada rolagem que fizer para Impelir, Mover ou Lutar.	2D6
26	Ferimento na Coxa	Não	—	-2 para Mover e Esgueirar.	2D6
31	Ferimento no Bíceps	Não	—	-2 para Atirar e Lutar.	2D6
32	Tendão de Aquiles Partido	Não	—	-2 para Mover e Esgueirar.	2D6
33	Ombro Deslocado	Não	—	-3 para Impelir e Lutar, não pode usar armas de duas mãos.	D6
34	Costelas Quebradas	Não	—	-2 para Mover e Lutar.	2D6
35	Antebraço Quebrado	Não	—	Não pode usar armas de duas mãos.	3D6
36	Perna Quebrada	Não	—	-2 para Mover e Esgueirar.	3D6
41	Orelha Arrancada	Não	—	-1 para Observar, mutação Sonar desativada.	3D6
42	Olho Ferido	Não	—	-2 para Atirar e Observar.	3D6
43	Pulmão Perfurado	Sim	D6 dias	-2 para Suportar e Mover	2D6
44	Rim Danificado	Sim	D6 dias	Você sofre um ponto de dano para cada rolagem que fizer para Impelir, Mover ou Lutar.	3D6
45	Joelho Esmagado	Sim	D6 dias	-2 para Mover e Esgueirar.	4D6
46	Cotovelo Esmagado	Sim	D6 dias	-2 para Impelir e Lutar, não pode usar armas de duas mãos.	4D6
51	Pé Esmagado	Sim	D6 dias	-3 para Mover e Esgueirar.	4D6
52	Barriga Sangrando	Sim	D6 horas	Você sofre um ponto de dano para cada rolagem que fizer para Impelir, Mover ou Lutar.	D6
53	Rosto Esmagado	Sim	D6 horas	-2 para Manipular.	4D6
54	Intestinos Estourados	Sim	D6 horas	Você recebe um Ponto de Podridão por hora até ser Curado.	2D6
55	Espinha Danificada	Não	—	Paralisado da cintura para baixo. Efeito é permanente exceto se Curado dentro do tempo de recuperação.	4D6
56	Pescoço Quebrado	Não	—	Paralizado do pescoço para baixo. Efeito é permanente exceto se Curado dentro do tempo de recuperação.	4D6
61	Hemorragia Interna	Sim, -1	D6 minutos	Você sofre um ponto de dano para cada rolagem que fizer para Impelir, Mover ou Lutar.	2D6
62	Artéria Perfurada no Braço	Sim, -1	D6 minutos	-1 para Suportar e Mover.	D6
63	Artéria Perfurada na Perna	Sim, -1	D6 minutos	-1 para Suportar e Mover.	D6
64	Jugular Cortada	Sim, -1	D6 turnos	-1 para Suportar e Mover.	D6
65	Coração Perfurado	Sim	—	Seu coração bate mais uma vez e você morre. Hora de fazer um novo PJ.	—
66	Crânio Esmagado	Sim	—	Você morre instantaneamente e nunca verá o Éden.	—
—	Dano Atípico	Sim	D6 dias	Você está incapacitado até morrer ou ser Curado.	—
—	Dano por Rolagem Forçada	Não	—	Nenhum.	—

DANO ATÍPICO

Para alguns tipos de dano — por exemplo de gases nocivos, ácido ou fogo — a tabela de ferimentos graves não funciona muito bem. Se você ficar acabado por algum dano atípico como esses, não role na tabela — em vez disso, use a última linha indicada "Dano Atípico".

DANO FORÇADO

Existe um caso em que você não sofre nenhum ferimento grave quando fica acabado por causa de dano: Forçar sua rolagem de Força tão intensamente ao ponto de ficar acabado (página 93) é muito raro, mas pode acontecer. Isso significa que você nunca pode se matar por forçar uma rolagem de dados.

CONDIÇÕES

No jogo, existem quatro condições: faminto, desidratado, insone e hipotérmico. Essas condições podem causar trauma e evitar recuperação.

FAMINTO

A cada dia, você precisa comer pelo menos uma ração de grude, além do que for necessário para recuperar Força perdida (acima). Após um dia sem grude, você fica **faminto**. Marque isso na caixa em sua ficha de personagem. Estar faminto tem diversos efeitos:

- ❑ Você não pode se recuperar de dano (restaurar Força) de nenhuma forma. Se ficar acabado devido a dano, precisa comer algum grude antes de se levantar. Você pode se recuperar de outros tipos de trauma.
- ❑ Você sofre um ponto a mais de dano por dia sem grude. Se ficar acabado devido a dano enquanto estiver faminto, morrerá se mais um dia se passar, exceto se receber grude.
- ❑ Assim que comer uma ração de grude, você não está mais faminto e pode se recuperar normalmente. Para recuperar todo o dano (acima), é preciso consumir outra ração de grude.

DESIDRATADO

Todo dia, você precisa beber pelo menos uma ração de água, além do que é necessário para recuperar Agilidade perdida (acima). Após um dia sem água você fica **desidratado**. Marque isso na caixa em

SISTEMA SIMPLIFICADO

Se você acha que o sistema de ferimentos graves cria muitas minúcias e rolagem de dados, pode usar um sistema simplificado. Conte todos os ferimentos graves como "Dano Atípico". Isso significa:

- ❑ Se ficar acabado devido a dano, alguém deve Curar você dentro de D6 dias, senão morre.
- ❑ Você fica inconsciente até morrer ou alguém lhe Curar com sucesso.

sua ficha de personagem. Estar desidratado tem diversos efeitos:

- ❑ Você não pode se recuperar de nenhum tipo de trauma. Se estiver acabado, precisa beber água antes de se levantar.
- ❑ Você sofre um ponto de dano e um ponto de fadiga por dia sem água. Se ficar acabado devido a trauma (de qualquer tipo) enquanto desidratado, morrerá se outro dia se passar.
- ❑ Assim que tiver bebido uma ração de água, você não está mais desidratado e pode se recuperar normalmente. Para recuperar toda a fadiga, é preciso consumir outra ração de água.

INSONE

Todo dia, você precisa de pelo menos quatro horas de sono contínuo. Após um dia sem sono suficiente, você fica **insone**. Marque isso na caixa em sua ficha de personagem. Estar insone tem diversos efeitos:

- ❑ Você não pode se recuperar de confusão (restaurar Astúcia) de nenhuma forma. Se estiver acabado devido a confusão, precisa dormir por quatro horas ou mais antes de se levantar. Você pode se recuperar de outros tipos de trauma.
- ❑ Você sofre um ponto adicional de confusão por dia sem sono. Se ficar acabado por confusão enquanto insone, você cai e fica inconsciente por quatro horas ou mais.
- ❑ Assim que tiver pelo menos quatro horas de sono, você não está mais insone e pode recuperar Astúcia normalmente. Para recuperar toda a confusão é preciso de mais quatro horas de sono.

HIPOTÉRMICO

Na Arca, vocês se aquecem perto das fogueiras em lixeiras ou se aconchegam sob uma lona velha e panos quando o frio é intenso. Lá fora na Zona, o frio pode ser uma ameaça tão mortal quanto a Podridão.

Quando exposto a um ambiente frio, a MdJ pode fazer você rolar para Suportar em intervalos regulares. Quanto mais frio for, com mais frequência deve rolar. Perto do ponto de congelamento, uma vez por dia mais ou menos é o bastante — no profundo inverno atômico, você pode precisar rolar a cada hora. Coisas que podem mantê-lo aquecido, como um cobertor velho ou uma jaqueta, podem conceder Dados de Equipamento para usar.

Se a rolagem falar, você fica **hipotérmico**. Isso tem diversas consequências:

- ❑ Você imediatamente sofre um ponto de dano e um ponto de confusão — o frio faz com que o sangue chegue mais devagar ao seu cérebro.
- ❑ Você pode experimentar estranhas alucinações — os detalhes dependem da MdJ. Dizem que alguém que esteja congelando até a morte sente um calor intenso, fazendo com que rasgue as próprias roupas momentos antes de morrer.
- ❑ Você continua rolando para Suportar nos mesmos intervalos, com o mesmo efeito se falhar uma rolagem. Se ficar acabado enquanto hipotérmico, morre da próxima vez que teria que rolar.
- ❑ Enquanto estiver hipotérmico, você não pode restaurar Força ou Astúcia. Somente quando estiver aquecido de novo, mesmo que seja somente por uma fogueira modesta de acampamento, onde você poderá dormir e comer para se recuperar.

BIRITA

Quando você está gritando de dor, quando a fome revira as suas entranhas ou quando está tremendo de medo, você pode entorpecer seus sentidos com birita. Na Arca, Engenhoqueiros podem preparar bebidas a partir de plantas que eles cultivam ou encontram na Zona. Em um estágio avançado, o Povo pode construir uma Destilaria (página 112). Uma garrafa de birita conta como um item normal e contém até dez doses.

Uma dose de birita recupera imediatamente um ponto de dano e de dúvida. A desvantagem é que birita também causa um ponto de confusão. Além disso, a recuperação de dano e dúvida da birita é temporária — após D6 horas, o trauma volta. Se você tiver sofrido mais trauma nesse intervalo de tempo, pode ficar acabado quando passar seu efeito.

ESCURIDÃO

Dizem que na Velha Era, o mundo era iluminado por tantas e tão brilhantes luzes artificiais que a noite se transformava em dia. Isso foi há muitos anos atrás. Agora, o mundo é silencioso e escuro. Quando o *smog* da Zona cobre o céu, o que normalmente faz, a noite é negra como a própria morte. E dentro das velhas ruínas, a escuridão é frequentemente profunda mesmo no meio do dia.

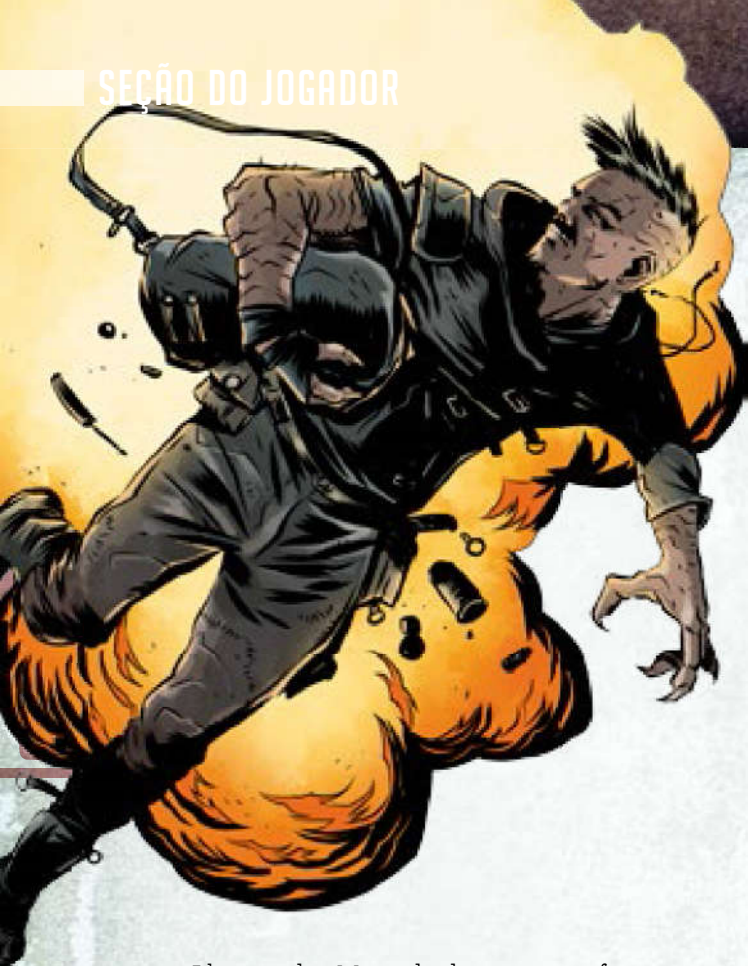
Quando você está em escuridão compacta e não tem nenhum equipamento ou mutação para iluminar seus passos, não tem escolha além de tatear pelo caminho — um risco potencialmente letal no ermo. Para navegar através da escuridão, é preciso fazer um rolamento para Mover. Como uma regra geral, você sofre um ponto de dano ou dúvida (a escuridão é assustadora) se falhar na rolagem.

Na escuridão total, você pode atacar alvos ao Alcance das Mãos ou na distância Perto normalmente, mas primeiro precisa fazer uma rolagem para Observar para ter uma noção deles. Essa rolagem não conta como uma ação em conflitos — é possível Observar e atacar no mesmo turno. Você não pode Atirar em alvos na distância Curta ou além na escuridão total.

EXPLOSÕES

Em algumas partes da Zona, o chão é coberto por crateras profundas, traços das poderosas armas de destruição em massa dos Antigos. Essas armas são raras atualmente, se é que ainda existem, mas Engenhoqueiros podem Fazer Gambiarra para criar cargas explosivas bastante poderosas (página 60).

A força da explosão é medida pelo Poder de Explosão. Quando a detonação ocorre, a MdJ — ou o jogador cujo PJ construiu a bomba — rola um número de Dados Básicos igual ao Poder de Explosão para cada pessoa dentro da distância Perto. Para cada ☢ rolado, a vítima sofre um ponto de dano. A rolagem não pode ser forçada. Vítimas ao



Alcance das Mãos da detonação sofrem um ponto de dano extra.

Raio de Efeito: Cargas poderosas, com Poder de Explosão de 7 ou mais, podem ferir pessoas mesmo no alcance Curto. O Poder de Explosão é então reduzido em 6. Se houverem muitas pessoas dentro do alcance Curto da explosão, a MdJ pode simplificar o processo rolando somente uma vez e aplicando o resultado para todas as vítimas.

Estilhaços: Explosões normais têm dano 1 — o dano é simplesmente igual ao número de ☢ rolos (exceto ao Alcance das Mãos, quando é um ponto maior). Um Engenhoqueiro cruel pode armar sua bomba com pequenos pedaços de sucata, como rolamentos esféricos ou pregos, para aumentar o efeito. Isso é uma façanha da perícia Fazer Gambiarra. Se armadas dessa forma, o dano da bomba é aumentado para 2.

Veículos: Explosões podem danificar veículos (abaixo). Role o dano contra o veículo como se fosse uma pessoa.

EXEMPLO

Naphta construiu uma bomba caseira com Poder de Explosão 9 e dano 2. Quando ela detona, um Carniçal da Zona está na distância Perto. Naphta rola dois ☢, que junto com o dano da arma causam

três pontos de dano no Carniçal da Zona. Dentro da distância Curta, existem mais cinco Carniçais da Zona. Eles são expostos a uma explosão com Poder de Explosão 3. Naphta rola para todos juntos e consegue um ☢. Os cinco Carniçais da Zona sofrem dois pontos de dano cada.

VEÍCULOS

Na Zona, existem incontáveis carcaças empoeiradas de veículos da Velha Era. Somente alguns poucos estão em condição boa o bastante para que um Engenhoqueiro os repare e os deixe inteiros de novo. Vários veículos são descritos nas Cartas de Artefato — esses e mais são listados no Capítulo 14.

Bônus de Equipamento: Todo veículo funcional tem um Bônus de Equipamento, que indica quão rápido e poderoso ele é. Esse Bônus de Equipamento pode ser aumentado por um Engenhoqueiro, ao envenenar o motor (página 60).

Acionar um Veículo: Pular dentro (ou em cima) de um veículo requer uma manobra. Ativar o motor requer outra manobra. Portanto, se você entrar em um veículo e der a partida no motor, não pode fazer mais nada nesse turno.

Combustível: A maior parte dos veículos precisa de combustível para funcionar — gasolina da Velha Era ou biritá recém-destilada. A descrição do artefato indica quanto combustível o veículo consome.

Passageiros: A maior parte dos veículos pode carregar passageiros. A descrição do artefato indica quantos.

Travessia da Zona: Dirigindo um veículo, explorar um setor da Zona requer metade do tempo comparado com andar (página 124).

VEÍCULOS EM COMBATE

Em um conflito, você pode se mover mais rápido em um veículo que a pé. Cada manobra gasta com movimento conta como duas. Por exemplo, com apenas uma manobra, você pode se mover diretamente da distância Curta para o Alcance das Mãos ou da distância Longa para Curta.

Escapar do Perigo: Em uma encrenca, você pode usar seu veículo para escapar. Role para Mover

como de costume, mas use o Bônus de Equipamento do veículo.

Atropelando Inimigos: A maior parte dos veículos pode ser usada como arma, para simplesmente atropelar seus inimigos. O ataque deve ocorrer ao Alcance das Mãos. Role para Lutar, mas use sua Agilidade e sua perícia Mover em vez disso. O dano normalmente é 1, mas pode ser aumentado por um Engenheiro (página 40).

EXEMPLO

A Engenheira Naphta encontrou um velho Volvo (Bônus de Equipamento +3) e fez ele rodar de novo. Ela quer atropelar um mutante selvagem na distância Curta. Ela usa sua manobra no turno para chegar até o Alcance das Mãos e então usa sua ação para atropelar o inimigo. Ela rola três Dados Básicos (Agilidade 3), dois Dados de Perícia (perícia Mover 2) e três Dados de Equipamento. Ela inicialmente falha em sua rolagem mas decide forçá-la, acabando com um ❖ e dois ❸. O mutante selvagem sofre dois pontos de dano, mas o Bônus de Equipamento do Volvo é diminuído para +2.

DANO CONTRA VEÍCULOS

Como qualquer outro equipamento, veículos podem quebrar e perder Bônus de Equipamento quando você os usa. Quando o Bônus de Equipamento chega a zero, o veículo não funciona mais e precisa ser reparado.

Resiliência: O Bônus de Equipamento do veículo também pode ser reduzido por dano externo. Quando um veículo sofreu uma quantidade de pontos de dano igual ao seu valor de Resiliência, seu Bônus de Equipamento é reduzido em um passo. Quando o total de dano infligido a um veículo alcança o dobro do seu valor de Resiliência, o Bônus de Equipamento é reduzido outro passo e por aí vai.

Armadura: Alguns veículos têm um casco de metal protegendo o próprio veículo e seus ocupantes. Engenheiros podem melhorar o Nível de Proteção com a perícia Fazer Gambiarra.

Batendo em um Veículo: Você também pode usar um veículo para bater em outro — mas somente se seu veículo tiver um valor de Resiliência igual ou maior ao do veículo alvo. Você realiza esse ataque da mesma forma que atropela uma pessoa (acima). Se você acertar, role primeiro para a armadura do veículo alvo. Qualquer dano restante é infligido a todos os ocupantes dele. O veículo alvo também sofre esse dano, mas multiplicado pela Resiliência do veículo atacante.

EXEMPLO

Um mutante selvagem joga uma pedra no Volvo de Naphta. O ataque acerta e causa um ponto de dano. Ela rola para a armadura do carro, mas não rola nenhum ❸. O carro sofre um ponto de dano. Já que tem Resiliência 2, o dano não tem nenhum efeito imediato. Se sofrer mais um ponto de dano, o Bônus de Equipamento do Volvo será reduzido em um passo.







A ARCA

A Arca é o seu lar. É onde você cresceu junto com outros mutantes, protegido dos horrores da Zona ao seu redor. O Ancião manteve vocês a salvo durante o longo inverno, porém não há mais um porto seguro. O Ancião está morrendo. Os membros do Povo se tornaram jovens adultos e o grude está ficando escasso. Mutantes estão se voltando uns contra os outros, pactos são forjados e planos sussurrados no escuro. Mas vocês precisam encontrar um jeito de trabalhar juntos. O Povo da Arca precisa superar suas diferenças e encontrar um novo caminho adiante. Evoluir, construir uma nova civilização sobre as ruínas da antiga. Se vocês não puderem, o legado da humanidade será perdido para sempre.

CRIANDO SUA ARCA

A Arca, um povoado com algumas centenas de habitantes, é o ponto inicial do jogo. Todos os PJs vivem na Arca e cresceram lá. Talvez você nunca nem tenha saído dela. O mundo do lado de fora, a Zona, é desconhecido e perigoso. Somente Batedores e outros tolos vão lá.

Criar a Arca é a primeira coisa que vocês devem fazer quando tiverem criado seus personagens. É um processo simples — apenas siga os passos abaixo. Use a Ficha de Arca no final deste livro, ou baixe-a do *site* da Pensamento Coletivo (www.pensamentocoletivo.com.br).

1. LOCALIZAÇÃO DA ZONA

Antes de criar a Arca em si, é preciso determinar em que Zona ela está. Comece decidindo em que lugar do mundo está a sua Zona. Pode muito bem ser um lugar no seu país natal, ou pode ser em qualquer lugar do mundo. De preferência, a Zona deve, pelo menos parcialmente, conter as ruínas de uma cidade — por que não a sua cidade natal?

Decidam, como um grupo, como é o ambiente da Zona em geral. É plano ou acidentado? Quais os principais rios e praias que existem, quais pontos de referência?

Zonas Prontas: No próximo capítulo, você encontrará dois exemplos de Zonas prontas: *O Caldeirão de Maravilhas* e *A Terra da Garoa Ácida*. Você pode escolher jogar em qualquer uma delas ou somente usá-las como inspiração para criar a sua própria Zona.

2. O MAPA DA ZONA

O próximo passo é criar um mapa geral da Zona. Ele é baseado em relatórios de Batedores ou mapas apagados da Velha Era. Nas capas internas deste livro, você encontrará os mapas dos dois exemplos de Zona citados acima. Você pode escolher usar um deles ou desenhar o seu próprio, junto com a MdJ. Um modelo de mapa está disponível no *site* da Pensamento Coletivo (www.pensamentocoletivo.com.br).

O mapa da Zona tem uma grade quadriculada. Cada quadrado é chamado de setor e tem mais ou menos um quilômetro e meio. O mapa da Zona inteiro deve mostrar uma área de pelo menos 30



quilômetros. Você pode achar que isso é pouco, mas lembre-se que a Zona é um terreno estranho e labiríntico, frequentemente coberto de *smog* — a movimentação através dela é lenta.

A maior parte do mapa da Zona estará em branco no começo do jogo — somente a costa, os maiores rios ou lagos, pontos de referência

proeminentes e lugares suspeitos de abrigar grandes tesouros ou horríveis perigos estarão marcados. Conforme o jogo evolui, vocês preencherão o mapa (ou o Registro da Zona) com detalhes. Leia mais sobre exploração da Zona no próximo capítulo.

3. TIPO DA ARCA

Uma vez que o mapa da Zona esteja pronto, é hora de considerar a Arca em si com atenção e decidir o que ela é. O santuário do Povo pode estar situado em vários tipos diferentes de ruínas da Velha Era. Exemplos:

- ▣ Carcaça de Avião
- ▣ Ponte
- ▣ Fazenda
- ▣ Condomínio Fechado
- ▣ Lixão
- ▣ Shopping
- ▣ Sonda de Petróleo
- ▣ Prisão
- ▣ Favela
- ▣ Abrigo
- ▣ Barco Naufragado
- ▣ Arranha-céu
- ▣ Pequena Ilha
- ▣ Estação de Metrô
- ▣ Estacionamento

Discutam em grupo e escolham alguma coisa que todos vocês queiram.

SOBRE O APOCALIPSE

“Como o mundo acabou? Alguns Batedores e outros falastrões dizem saber o que aconteceu. Que uma grande peste varreu o mundo e matou todos. Que os chefes da Velha Era dispararam suas armas de destruição em massa uns nos outros e afogaram o mundo em chamas. Que os deuses entre as estrelas, os soberanos dos Antigos, se cansaram da soberba da humanidade e decidiram acabar com tudo em fogo e enxofre. Talvez seja verdade, talvez seja tudo mentira e fábulas. Ninguém sabe com certeza, exceto talvez o Ancião. E ele se recusa a falar sobre isso. Nós aprendemos ainda crianças a não perguntar, ele se agitava e xingava sempre que o assunto surgia. Mas eu ouvi ele murmurar sozinho enquanto dormia. Ele disse que os Antigos acabaram com eles mesmos.”

— Kastell, Cronista

4. POSIÇÃO DA ARCA

Decidam em grupo em que setor a Arca será posicionada. Não coloquem-na bem no meio — as partes centrais da Zona são normalmente as mais contaminadas pela Podridão — mas também não na beirada. É recomendado, embora não totalmente necessário, colocar a Arca próxima do mar, de um rio ou de um grande lago.

5. O MAPA DA ARCA

O próximo passo é esboçar um mapa da Arca, que facilite a visualização de onde as coisas acontecem durante o jogo. Marque os abrigos de seus PJs no mapa, bem como o refúgio do Ancião (passo 6 abaixo), as tocas dos Chefões mais importantes (passo 7) e o suprimento de água da Arca (passo 10).

Neste capítulo, você encontrará dois mapas de exemplo de Arcas típicas — uma favela e um barco de passageiros encalhado. Se não tiver tempo ou vontade de desenhar seu próprio mapa, use um desses. Você também pode baixar os mapas em www.pensamentocoletivo.com.br

6. O ANCIÃO

Determine onde na Arca vive o Ancião. Ele é raramente visto em pessoa esses dias, mas seu refúgio ainda é um foco de atividade na Arca e é onde os Cronistas do Cofre da Aurora (página

SOBRE O ANCIÃO

“Você lembra como era antes do Ancião ficar doente? Ele costumava andar pela Arca e conversar. Nos ajudava com o que quer que precisássemos. Durante os dias, era hora de estudar, ele ensinava o Povo a ler e contar. À noite, nós sentávamos em volta da fogueira e ouvíamos histórias sobre a Velha Era. O Ancião disse que não tinha visto com seus próprios olhos, mas que ele tinha lido livros e visto imagens móveis que mostravam que época fantástica havia sido. Quando o Ancião ficou doente, tudo aquilo parou. Talvez seja a Podridão que finalmente o pegou. Talvez ele só esteja velho. Eu não me importo o que é. Eu só quero sentar em seu colo de novo, ouvi-lo falar sobre os campos verdes, os lagos azuis e as grandes cidades cheias de gente.”

— Silas, Cronista

117) podem ser encontrados mais facilmente. Marque o local no seu mapa da Arca.

7. OS CHEFÕES

As pessoas mais influentes na Arca são os Chefões. Eles são o ponto central da maior parte dos conflitos. Vocês já devem ter estabelecido alguns chefões durante a criação dos personagens e um dos seus PJs pode até mesmo ser um Chefão. Antes do jogo começar, pode ser uma boa descrever os Chefões da Arca um pouco, até adicionar mais um ou dois. Chefões existem em vários tipos, veja a lista abaixo.



TIPOS DE CHEFÃO

O Déspota. É obcecado com poder e adora demonstrá-lo. Deixa outros fazerem seu trabalho sujo. Vê inimigos em todo canto. Reage com extrema violência diante de qualquer ameaça ou sinal de motim.

O Comandante. Treina seus subordinados como se fossem soldados em um exército. Não se importa em sujar as mãos de sangue de vez em quando — é bom para o moral.

O Agitador. Uma figura inspiradora que usa discursos inflamados para conseguir que o Povo sonhe com um futuro melhor. É capaz de incitar multidões e é frequentemente visto como uma ameaça por outros Chefões.

O Revolucionário. Quer derrubar o Ancião de uma vez por todas e criar uma nova ordem, igualitária e justa, na Arca. Quer eliminar a propriedade privada, rebaixar todos os Chefões e introduzir a tomada de decisão por consenso.

O Cabeça. Trata a maior parte de seus subordinados como pouco mais que escravos — sua força de trabalho privada. Às vezes, assume projetos grandes e megalomaniacos e não hesita em usar violência para realizá-los.

O Burocrata. Um líder sossegado que governa de acordo com as regras e

mandamentos do Ancião. Acha que o Povo deve fazer o que sempre fez.

O Cultista. Atraiu um culto fanático para si mesmo e é visto como um ser divino por seus seguidores. Qualquer dúvida sobre a sabedoria do líder é punida duramente. Cultos tendem a se isolar e são quase sempre vistos com cautela pelo resto do Povo.

O Colecionador. É obcecado com artefatos da Velha Era e está constantemente tentando expandir sua coleção. Nunca entrega nada para o Cofre da Aurora. Vive em seu próprio mundo e raramente deixa seu covil.

O Trabalhador. Prefere ficar no meio da bagunça e trabalhar lado a lado com seus capangas. Não tem interesse em intrigas e esquemas, quer construir algo novo em vez de ficar escavando o passado.



8. OUTROS PNJs

Quando você criar seus personagens, vários PNJs serão mencionados nas perguntas fixas ditadas pelos seus papéis. Esses são PNJs que vocês devem odiar ou querer manter seguros.

Discuta esses PNJs um pouco e deixe que a MdJ tome algumas notas sobre eles. Como são esses PNJs? O que eles querem? Se vocês desejarem, também podem expandir a Arca com mais alguns PNJs, mas não precisam — a MdJ vai introduzir mais PNJs durante o jogo. No Capítulo 9, ela encontrará estatísticas típicas para PNJs.

9. POPULAÇÃO

Decida exatamente quantos habitantes a Arca tem no começo do jogo. Mantenha por volta de 200 — grande o bastante para criar facções e gangues, mas pequeno o bastante para todo mundo se conhecer. O tamanho da população é importante porque nenhuma criança nasce na Arca e após cada sessão de jogo alguns habitantes terão morrido — por violência, fome ou doença (página 119).

10. SUPRIMENTO DE ÁGUA

Água livre da podridão é quase tão rara e valiosa quanto grude na Arca — e portanto, uma fonte de poder e influência. Decidam qual é a sua fonte de água limpa. Algumas possibilidades: um velho

poço, um riacho não contaminado, um pequeno dispositivo de purificação, um coletor de água da chuva, uma velha tubulação.

11. NÍVEIS DE DESENVOLVIMENTO

Distribuem 12 pontos entre os quatro Níveis de Desenvolvimento da Arca (a seguir).

12. A ESTAÇÃO

Calor escaldante no verão, tempestades no outono, neve no inverno ou o lento degelo da primavera. Decidam em qual das quatro estações o jogo começa.

EXEMPLO

O grupo de Joanna está começando uma nova campanha. Eles começam escolhendo uma Zona e optam pela Zona pronta "A Maçã Morta." Os jogadores concordam que a Arca é uma velha estação de metrô e esboçam um mapa dela. Eles marcam a casa do Ancião no mapa, bem como as tocas de três Chefões: Eke (Colecionador), Suécia (Comandante) e Konnen (Cultista). No total, 212 mutantes vivem na Arca. O suprimento de água vem de uma velha tubulação quebrada que passa pela estação de metrô. Quando o jogo começa, é o início da primavera.

NÍVEIS DE DESENVOLVIMENTO

Somente lutar para sobreviver não é o bastante. O Povo precisa da esperança de um futuro melhor ou irá perecer. O Fim do Mundo não é somente um motivo para desespero, mas também uma grande oportunidade. Foi lhes dada a liberdade suprema: criar uma nova sociedade, do jeito que vocês quiserem, livre dos grilhões da história e da tradição. Se pelo menos vocês puderem concordar sobre que caminho tomar no Mundo Nascente. O desenvolvimento da Arca é medido em quatro valores numéricos, chamados de níveis de desenvolvimento (DEVs):

Cultura: A capacidade do Povo se expressar através de escrita, arte e outras formas de produção cultural.

Guerra: A capacidade da Arca de se defender de ataques e esmagar inimigos tanto dentro quanto fora de seus limites.

Tecnologia: A capacidade do Povo de entender artefatos e criar novas inovações técnicas.

Suprimento de Comida: A capacidade da Arca de alimentar os famintos.

Níveis de Desenvolvimento

CULTURA

O valor de DEV de Cultura ajuda o Povo a entender artefatos e outros resquícios da Velha Era (página 126).

0-9	Com a exceção dos Cronistas, o Povo não tem nenhuma forma de expressão cultural além de contos ao redor da fogueira.
10-19	A maior parte do Povo pode ler e escrever em um nível básico. Algumas formas de expressão cultural — como um local de culto, encenação de peças simples ou exibição de sucata e artefatos — podem existir.
20-29	A habilidade de escrever é mais avançada e difundida — pode até haver uma escola organizada. Provavelmente existem várias formas de expressão cultural na Arca.
30-39	O Povo aprendeu muito sobre os ideais dos Antigos e pode até ter desenvolvido alguma forma de sufrágio universal e governo inclusivo na Arca.

GUERRA

O valor de DEV de guerra determinar o quão bem o povo pode resistir a um ataque de grande escala (página 118).

0-9	Além de algumas barricadas simples, a Arca está totalmente indefesa contra inimigos externos. Nível de Batalha 1.
10-19	Fortificações mais sólidas, como paliçadas sucateadas e torres de vigia, defendem a Arca. Pode haver alguma forma de patrulha de vigia. Nível de Batalha 2.
20-29	A Arca provavelmente tem uma milícia organizada. Se o DEV de Tecnologia for alto o bastante, pode haver um arsenal. Nível de Batalha 3.
30-39	A Arca tem um exército que pode ser usado para proteger o Povo, mas também pode atacar inimigos na Zona com grande poder. A Arca é defendida por canhões sucateados e lança-chamas. Nível de Batalha 4.

TECNOLOGIA

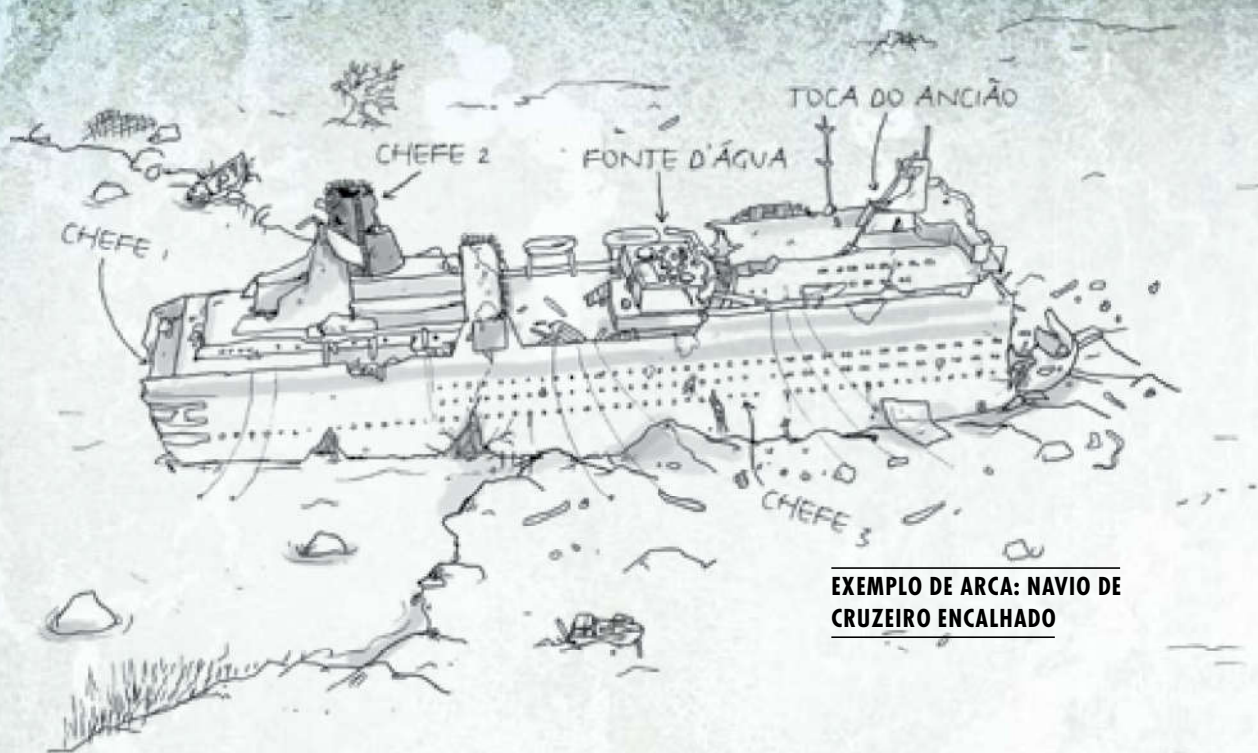
O uso mais importante do valor de DEV de Tecnologia é ajudar o Povo a entender como artefatos são usados.

0-9	Além dos Engenheiros, ninguém do Povo realmente entende tecnologia. O pouco que o Ancião ensinou já foi quase esquecido. A maior parte dos artefatos é um enigma incompreensível.
10-19	O Povo alcançou um nível básico de conhecimento técnico ao coletar artefatos da Zona e estudá-los. Construções simples, como um moinho ou uma destilaria, podem ser realizadas.
20-29	O Povo domina o básico da construção mecânica e provavelmente já fez uma oficina. Eles podem construir novas estradas na Zona e criar máquinas mais avançadas, como a máquina de impressão.
30-39	O Povo está à beira de uma revolução tecnológica e pode recriar alguns dos milagres da Velha Era: o motor a vapor, o heliógrafo, luzes elétricas e armas com carregamento pela culatra.

SUPRIMENTO DE COMIDA

O nível de DEV de Suprimento de Comida determina o quão difícil é encontrar o que comer na Arca.

0-9	A luta para obter grude é desesperadora. O Povo tem somente um estoque ínfimo restante na Arca e quaisquer plantas e animais comestíveis que mutantes individuais conseguirem cultivar ou matar. Uma ração de grude é normalmente trocada por uma bala.
10-19	A miséria ainda não está distante, mas o Povo tem grude o suficiente para suprir suas necessidades diárias — desde que a caça ou a colheita não sejam ameaçadas. Tipicamente, você consegue duas rações de grude em troca de uma bala. Diminua a Contagem de Corpos da Sessão (página 119) em um.
20-29	Quase todo mundo na Arca consegue encher o bucho todo dia e tem até o bastante para guardar para tempos difíceis. Uma bala comprará tipicamente três rações de grude. Diminua a Contagem de Corpos da Sessão em dois (até um mínimo de zero).
30+	Ninguém na Arca precisa passar fome. O Povo tem o luxo de se importar sobre o gosto do que come ou bebe e tem refinado suas habilidades de cozinhar e fazer bebidas. Uma bala normalmente comprará quatro rações de grude. Diminua a Contagem de Corpos da Sessão em três (até um mínimo de zero).



EXEMPLO DE ARCA: NAVIO DE CRUZEIRO ENCALHADO

No começo do jogo, vocês podem distribuir 12 pontos entre esses quatro DEVs. Façam do jeito que quiserem — podem até mesmo deixar um DEV em zero. Mais adiante nesse capítulo, você verá o que os DEVs significam de fato no mundo de jogo. Ao longo da partida, é possível aumentar os quatro DEVs de duas formas:

- ▣ Você pode deixar o Povo realizar projetos.
- ▣ Os PJs podem entregar artefatos ao Cofre da Aurora.

EXEMPLO

O grupo de Joanna distribui 12 pontos de DEV antes de começar o jogo. Eles deixam Suprimento de Comida em 0, Cultura em 3, Tecnologia em 3 e Guerra em 6.

OS PROJETOS DO POVO

Durante o jogo, vocês podem desenvolver a Arca fazendo com que o Povo realize **projetos**. Eles podem ser qualquer coisa, desde construir uma paliçada ou começar a cultivar cogumelos até estabelecer um tribunal ou abrir um teatro. Um projeto não envolve somente seus PJs particulares diretamente, mas sim uma grande seção do Povo.

A partir da página 113, você encontrará uma lista de projetos. Todos eles têm **valores mínimos de DEV** (o menor valor possível de um ou mais

DEVs para que o projeto seja iniciado) e um **bônus de DEV** que é adicionado ao DEV quando o projeto for concluído.

Escolha projetos com cuidado — os projetos que realizar determinam que tipo de sociedade que será criada.

Expedições à Zona são um tipo especial de projeto e seguem um conjunto diferente de regras. Leia mais sobre elas no Capítulo 8.

ASSEMBLEIA

No começo de toda sessão, desde que um ou mais PJs estejam na Arca, os jogadores devem realizar uma Assembleia. Isso significa que vocês abandonam seus personagens um pouco e em vez disso

USANDO PROJETOS

Como o trabalho nos projetos afeta a representação depende do grupo. Você pode lidar sumariamente — só rolar dados e seguir em frente — mas os projetos e o trabalho neles podem também gerar eventos dramáticos em detalhes. Eles podem ser ameaçados ou mesmo sabotados sendo frequentemente uma fonte de conflito intenso. Também podem ser usados como pano de fundo para outros eventos no jogo.

“ESTADO DE EMERGÊNCIA”

Se a MdJ considerar que a situação na Arca está muito caótica, ela pode declarar um estado de emergência no começo da sessão. Quando isso acontece, nenhuma Assembléia é realizada e nenhum projeto pode ser iniciado. Porém, você ainda pode trabalhar em projetos existentes.

representam todo o Povo. Considerem — como jogadores, não como PJs — que projetos acham que o Povo deve realizar. Uma Assembleia segue os seguintes passos simples:

- ❑ Discuta quais projetos acham que o Povo deve realizar agora. Lembre-se que não pode começar um projeto se os valores de DEV da Arca forem baixos demais. Você não pode escolher um projeto que já tenha sido completado antes (com algumas exceções). Se um ou mais projetos já estiverem em andamento, não é preciso começar um novo..
- ❑ Após alguns minutos de deliberação, cada jogador pode dizer um projeto que acha que deveria ser realizado pelo Povo. Os jogadores não precisam concordar em um projeto, mas como veremos adiante, projetos serão completados mais rápido se eles o fizerem.
- ❑ Cada jogador que tiver escolhido um projeto, o anota no mapa da Arca e na Ficha da Arca (no final do livro). Também anote quantos Pontos de Trabalho faltam para completar o projeto.

PONTOS DE TRABALHO

A lista de projetos (abaixo) informa quanto trabalho um determinado projeto precisa para ser completado, medido nos Pontos de Trabalho. O número de Pontos de Trabalho é sempre multiplicado pelo número de PJs no grupo. Assim, uma Paliçada precisa de 4 Pontos de Trabalho para um grupo com quatro PJs, mas somente 2 Pontos de Trabalho para um grupo com dois PJs.

TRABALHANDO EM PROJETOS

Um projeto ser iniciado não garante que ele será completado. Para que um projeto progrida durante a sessão, seus **personagens** devem trabalhar nele. É claro, não são apenas os PJs que estão trabalhando

na verdade, mas seu interesse é usado como indicador da dedicação do Povo como um todo.

Quando quiser durante a sessão, desde que esteja na Arca, você pode escolher trabalhar em um projeto. Isso só pode ser feito uma vez por sessão. Não importa se foi você como jogador que iniciou esse projeto ou não. Descreva o que faz e role dados para uma das perícias listadas no projeto. Se tiver equipamento útil, role Dados de Equipamento para ele. A rolagem pode ser forçada normalmente. Você pode ajudar ou atrapalhar outro PJ, mas então não poderá rolar por conta própria durante a sessão.

Para cada  que você rolar, os Pontos de Trabalho restantes para o projeto são reduzidos em um — diminua o número na Ficha da Arca. Quando o número de Pontos de Trabalho restantes for reduzido a zero, o projeto estará completo e poderá ser usado no jogo por PJs e PNJs normalmente.

PROJETOS COMPLETOS

Quando um projeto é completado, desenhe um círculo em volta dele no mapa. O efeito do projeto completado é explicado na descrição do projeto — normalmente é somente um bônus de DEV, mas alguns casos fazem mais que isso. Para determinar o bônus de DEV, role um ou mais D6.

PROJETOS DESTRUÍDOS

PJs e PNJs podem sabotar projetos, sejam completos ou não, durante o jogo. Eles também podem ser destruídos por um ataque contra a Arca (página 118).

SEM PJs NA ARCA?

Se não houver PJs na Arca no começo da sessão, não faça uma Assembléia. Em vez disso, a MdJ pode decidir começar um projeto com o Povo enquanto os PJs estão ausentes. Ela também pode diminuir o número de Pontos de Trabalho restantes em um projeto pelo número de PJs no grupo. Sem rolagem de dados.

A MdJ somente pode fazer isso se nenhum PJ estiver presente na Arca no começo da sessão. Ela pode usar esse poder para fazer com que a Arca se desenvolva em uma direção que os jogadores podem não querer.

Um projeto destruído é apagado do mapa. Se ele estiver completo, role a mesma quantidade de D6 utilizados quando foi terminado e reduza os níveis de DEV apropriados. O Povo pode realizar o mesmo projeto de novo mais tarde.

Abandonando um Projeto: O Povo pode destruir deliberadamente um projeto completo ou em andamento. Isso deve ser decidido na Assembleia e todos os jogadores devem concordar.

LISTA DE PROJETOS

▣ DEFESAS

Paliçadas, fortificações ou até mesmo um fosso. Protegem a Arca contra inimigos externos e torna mais difícil entrar ou sair sem ser notado.

Requerimento de DEV: Nenhum

Perícias: Impelir ou Observar

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Guerra +2D6

▣ GRUPO DE CAÇA

O Povo organiza expedições à Zona para rastrear e matar animais selvagens para ter grude.

Requerimento de DEV: Nenhum

Perícias: Suportar ou Atirar

Pontos de Trabalho: 1 × número de PJs

Bônus de DEV: Suprimento de Comida +2D6

▣ CANIBALISMO

Se a Arca estiver à beira da desnutrição, o Povo pode recorrer a medidas desesperadas.

Requerimento de DEV: Nenhum

SOBRE A ORIGEM DO POVO

“Você já pensou sobre de onde viemos? Sobre a fonte de nossos poderes mutant? O Povo vive na Arca desde que podemos nos lembrar, todos sabem disso. Mas e antes? Nós nascemos aqui ou nós viemos de outro lugar? O único com respostas é o Ancião. E ele sempre se recusou a nos contar. ‘Não olhem para trás,’ ele dizia. ‘O passado não tem nada além de morte e destruição. Olhem adiante. Construam um mundo novo e melhor.’ Agora dizem que ele está em seu leito de morte. Agora nós podemos nunca saber. A não ser que a resposta esteja no Éden.”

— Sergi, Cronista

Perícias: Lutar ou Manipular

Pontos de Trabalho: 1 × número de PJs

Bônus de DEV:

Suprimento de Comida +3D6, Cultura -D6

Especial: Aumente a Contagem de Corpos (página 119) da sessão por D6.

▣ TERRA DE CULTIVO

Um pedaço de terra é separado para o cultivo organizado de grãos, milho, nabo, rabanete ou mesmo cogumelos. Ferramentas simples como arados e ancinhos são feitos e utilizados.

Requerimento de DEV: Nenhum

Perícias: Suportar ou Conhecer a Zona

Pontos de Trabalho: 3 × número de PJs

Bônus de DEV: Suprimento de Comida +3D6

▣ MERCADO DE ESCRAVOS

Os Chefões da Arca começam o comércio de escravos, tirados do Povo ou de outros grupos na Zona. Eles trocam entre si ou com outros escravistas viajantes.

Requerimento de DEV: Nenhum

Perícias: Lutar ou Manipular

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV:

Suprimento de Comida +D6, Guerra +D6

▣ CHIQUEIRO

Porcos e outros animais da Velha Era vagam livres após o Apocalipse e se tornaram criaturas selvagens e por vezes altamente modificadas. Porém, eles podem ser capturados e usados para os fins do Povo.

Requerimento de DEV: Nenhum

Perícias: Suportar ou Conhecer a Zona

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Suprimento de Comida +2D6

▣ TEMPLO

Um altar no qual o Povo pode celebrar os Antigos no Céu, o Primeiro Mutante ou porque não a própria Podridão.

Requerimento de DEV: Nenhum

Perícias: Suportar ou Manipular

Pontos de Trabalho: 1 × número de PJs

Bônus de DEV: Cultura +D6

▣ LUTA-LIVRE DA ZONA

Uma jaula de metal onde os mutantes mais fortes se enfrentam por balas e glória. Mutantes menos prodigiosos fisicamente podem apostar no



resultado. Armas não são permitidas na jaula, mas mutações são aceitas.

Requerimento de DEV: Nenhum

Perícias: Lutar ou Manipular

Pontos de Trabalho: 1 × número de PJs

Bônus de DEV: Guerra +D6

❑ EXPEDIÇÃO À ZONA

Uma expedição à Zona é um tipo especial de projeto, descrito em detalhes no Capítulo 8. Não requer Pontos de Trabalho e pode ser realizada várias vezes. Somente uma Expedição à Zona pode ser lançada por Assembleia. Os PJs devem decidir se vão se juntar à expedição ou não.

Requerimento de DEV: Nenhum

Perícias: Nenhuma

Pontos de Trabalho: Nenhum

Bônus de DEV: Variável

❑ MUSEU

Uma exibição de objetos da Velha Era. O Povo pode vir aqui aprender mais sobre o mundo antigo.

Requerimento de DEV: Cultura 5

Perícias: Compreender

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Cultura +D6, Tecnologia +D6

❑ ESTÁTUA

Uma grande efígie do Ancião ou de um Chefão com ego inchado.

Requerimento de DEV: Cultura 5

Perícias: Suportar ou Sentir Emoções

Pontos de Trabalho: 1 × número de PJs

Bônus de DEV: Cultura +D6

❑ RELÓGIO SOLAR

Um dispositivo consistindo de uma vareta em um tipo de disco plano, permitindo que o Povo veja as horas observando a sombra da vareta se mover.

Requerimento de DEV: Cultura 5

Perícias: Compreender

Pontos de Trabalho: 1 × número de PJs

Bônus de DEV: Tecnologia +D6

❑ TORRE DE VIGIA

Daqui de cima, você pode ver os inimigos lá longe.

Requerimento de DEV: Tecnologia 5

Perícias: Suportar ou Observar

Pontos de Trabalho: 1 × número de PJs

Bônus de DEV: Guerra +D6

PORTO

Um simples cais que facilita a carga e descarga de barcos e navios.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Outro Requerimento:

A Arca deve ser próxima da água.

Perícias: Suportar ou Compreender

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: —

Especial: Este projeto é um requisito para construir um Navio (abaixo).

MOINHO

Um mecanismo simples para esmerilhar plantas e fazer farinha para assar pães. É movido manualmente, por uma Roda d'Água ou por um moinho de vento.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Outro Requerimento: Terra de Cultivo

Perícias: Suportar ou Compreender

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Suprimento de Comida +2D6

DEFUMADOURO

Uma pequena casa ou cabana onde carne ou peixe pegos na Zona são curtidos por fumaça, fazendo com que dure mais.

Requerimento de DEV:

Suprimento de Comida 5, Tecnologia 10

Outro Requerimento: Grupo de Caça

Perícias: Suportar ou Compreender

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Suprimento de Comida +D6

MERCADO

Sempre houve escambo na Arca, mas com um mercado organizado, o comércio é mais organizado.

Requerimento de DEV:

Suprimento de Comida 10, Cultura 10

Perícias: Manipular

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Suprimento de Comida +D6, Cultura +D6

MILÍCIA

Uma força armada com o serviço de proteger a Arca contra inimigos externos e manter a ordem internamente.

Requerimento de DEV: Guerra 10

Perícias: Lutar ou Manipular

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Guerra +2D6

BIBLIOTECA

Uma coleção de livros, revistas e jornais da Velha Era.

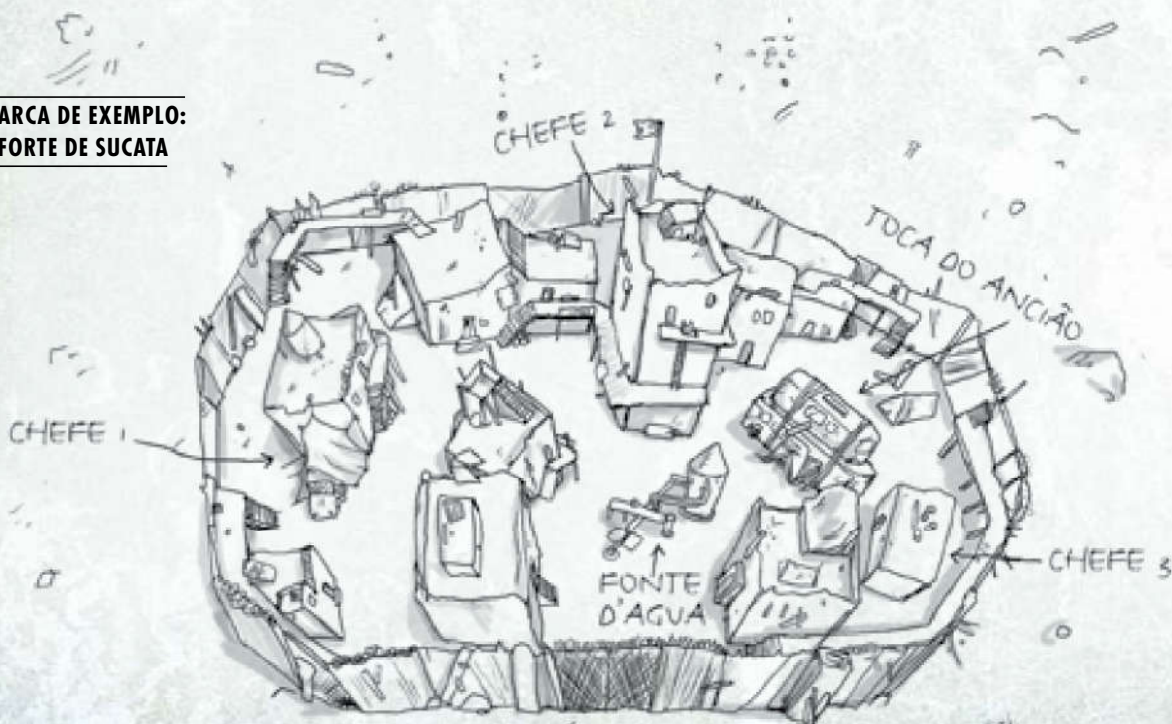
Requerimento de DEV: Cultura 10

Perícias: Compreender

Pontos de Trabalho: 3 × número de PJs

Bônus de DEV: Cultura +3D6

ARCA DE EXEMPLO:
FORTE DE SUCATA



SOBRE O POVO ESTÉRIL

“Nossos dias estão contados. O Povo está destinado a murchar e morrer. Nós não somos como os cães selvagens ou os Carniçais da Zona que parecem se multiplicar todos os dias. Não como os Antigos, que encheram o mundo até a boca com suas crias antes do fim. Nós mutantes não podemos procriar. Somos estéreis. Nenhuma criança nasce na Arca. Você sabe disso, você diz, mas todo mundo sabe disso. Certo. Mas existe esperança. Nós precisamos entrar na Zona, buscar contato com outros. Dizem que há mais do Povo lá fora, que nós podemos nos unir para ficarmos mais fortes. E se nós formos estéreis somente entre nós? E se existirem artefatos que podem nos ajudar? Me ouçam. Se só ficarmos aqui na Arca, nós vamos morrer. Não temos escolha. Temos que entrar na Zona. Temos que procurar os outros.”

— Poli, Cronista

□ ESTÁBULOS

Bestamargas (página 180) e outros animais da Zona podem ser capturados e usados como montarias pelo Povo — mas eles devem ser domados e treinados primeiro.

Requerimento de DEV:

Suprimento de Comida 10

Perícias: Suportar ou Conhecer a Zona

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV:

Suprimento de Comida +D6, Guerra +D6

Especial: Quando os Estábulos forem completados, o Povo pode negociar montarias e usá-las como meio de transporte.

□ TAVERNA

Um lugar onde o Povo pode se reunir para comer, beber e trocar histórias.

Requerimento de DEV:

Suprimento de Comida 10

Perícias: Suportar ou Sentir Emoções

Pontos de Trabalho: 1 × número de PJs

Bônus de DEV: Cultura +D6

□ TEATRO

Um palco e uma trupe, entretendo o Povo com peças sobre a vida na Arca e a queda dos Antigos.

Requerimento de DEV: Cultura 10

Perícias: Manipular

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Cultura +2D6

□ CÂMARA DE TORTURA

Nesta área restrita, malfeitores suspeitos e traidores da Arca podem ser atormentados até que eles falem tudo o que sabem — e mais.

Requerimento de DEV: Guerra 10, Cultura 10

Perícias: Lutar ou Manipular

Pontos de Trabalho: 1 × número de PJs

Bônus de DEV: Guerra +D6

□ TRIBUNAL

Uma corte a qual é dado o poder de punir mutantes que roubem, matem ou atrapalhem a ordem das coisas. Punição física é o padrão, já que a Arca não tem condições de manter pessoas presas por muito tempo. Trabalho forçado ou mesmo exílio também são penas possíveis.

Requerimento de DEV: Guerra 10, Cultura 10

Perícias: Lutar ou Compreender

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Cultura +D6, Guerra +D6

□ RODA D'ÁGUA

Uma grande roda construída com madeira ou sucata de metal e plástico, com algumas pás ou baldes.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Perícias: Suportar ou Compreender

Pontos de Trabalho: 1 × número de PJs

Bônus de DEV: Tecnologia +D6

Especial: Posicionada em um córrego ou cachoeira, a Roda d'Água pode abastecer um Moinho ou um Gerador.

□ OFICINA

Esse é o lugar para onde você vai se quiser consertar seu equipamento — mas vai custar balas fazer qualquer coisa.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Perícias: Suportar ou Compreender

Pontos de Trabalho: 3 × número de PJs

Bônus de DEV: Tecnologia +2D6

Especial: A Oficina é um requerimento para vários outros projetos

▣ VIGILÂNCIA

Um sistema de informantes, no qual o Povo espiona um ao outro e relata atividade suspeita para um ou vários Chefões.

Requerimento de DEV: Guerra 10, Cultura 10

Perícias: Esgueirar ou Manipular

Pontos de Trabalho: 1 × número de PJs

Bônus de DEV: Guerra +D6

▣ CALENDÁRIO

Usando algumas observações astronômicas simples (quando o *smog* da Zona permite ver as estrelas), o Povo consegue recriar um calendário anual de 365 dias..

Requerimento de DEV:

Tecnologia 15, Cultura 10

Perícias: Compreender

Pontos de Trabalho: 1 × número de PJs

Bônus de DEV: Cultura +D6

▣ MOINHO DE VENTO

Uma grande estrutura similar a um ventilador localizada em uma torre de algum tipo, construída engenhosamente de forma a sempre rodar com o vento.

Requerimento de DEV:

Tecnologia 15, Suprimento de Comida 10

Outro Requerimento: Oficina

Perícias: Suportar ou Compreender

Pontos de Trabalho: 1 × número de PJs

Bônus de DEV: Tecnologia +D6

Especial: O Moinho de Vento pode abastecer um Moinho ou um Gerador — mas somente se estiver ventando.

▣ TINTA E PAPEL

O Povo descobriu um método de tornar papel rasgado da Velha Era ou plantas cultivadas na Zona em papel — e pode criar tintas simples com que escrever.

Requerimento de DEV:

Tecnologia 15, Cultura 10

Perícias: Compreender

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Cultura +2D6

Especial: Tinta e Papel é um requerimento para a Máquina de Impressão (abaixo)

▣ DESTILARIA

Essa engenhoca de tanques, garrafas e tubos pode ser usada para extrair uma boa quantidade

SOBRE HOMENS E MULHERES

“Nenhuma criança nasce na Arca. E daí? Eu acho que é uma coisa boa. Durante a Velha Era, homens estavam no comando e mulheres tinham que cuidar das crianças, você sabia disso? Agora não é mais assim. Agora sou eu quem mando.”

— Suécia, Chefona

de substâncias químicas da queima de madeira ou plantas. Um de seus muitos usos é fazer biritá (página 97).

Requerimento de DEV:

Suprimento de Comida 5, Tecnologia 15

Outro Requerimento: Oficina:

Perícias: Compreender

Pontos de Trabalho: 1 × número de PJs

Bônus de DEV: Nenhum

Especial: Reduz o preço da biritá na Arca pela metade. Necessária para vários outros projetos mais avançados.

▣ EXÉRCITO

Um Exército é mais poderoso que uma Milícia e pode ser usado para campanhas militares de fato na Zona.

Requerimento de DEV: Guerra 20

Perícias: Lutar ou Manipular

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Guerra +2D6

▣ BANCO

Um lugar onde o Povo pode depositar seus bens valiosos e ficar relativamente seguro de que estarão bem guardados.

Requerimento de DEV: Guerra 10, Cultura 20

Perícias: Compreender ou Manipular

Pontos de Trabalho: 1 × número de PJs

Bônus de DEV: Cultura +D6

▣ NAVIO

Um navio feito de sucata, maior do que qualquer coisa que um único Engenheiro poderia construir sozinho. Pode ser movido a vapor, se o Povo tiver completado o projeto Motor a Vapor (página 115). Caso contrário, tem velas ou remos.

Requerimento de DEV: Tecnologia 20

Outro Requerimento: Porto

Perícias: Suportar ou Compreender

Pontos de Trabalho: 3 × número de PJs

Bônus de DEV: Suprimento de Comida +D6, Cultura +D6, Guerra +D6

Especial: O navio pode carregar por volta de 50 passageiros e pode ser usado para explorar setores costeiros da Zona. O tempo necessário para exploração cai pela metade comparado a explorar a pé (página 124). Ele também pode ser usado para escapar de ameaças no mar e dá Bônus de Equipamento +1 nessas situações. Armadura: 3. Resiliência: 20.

❑ GERADOR

Uma máquina construída com arames e ímãs, capaz de gerar uma corrente elétrica.

Requerimento de DEV: Tecnologia 20

Outros Requerimentos: Oficina. Também requer um Motor a Vapor, um veículo funcional da Velha Era, ou mutantes em uma esteira.

Perícias: Compreender

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Tecnologia +2D6

❑ HELIÓGRAFO

Um dispositivo capaz de enviar mensagens curtas rapidamente através de longas distâncias, usando sinais de luz e espelhos.

Requerimento de DEV: Tecnologia 20

Outros Requerimentos: Oficina — e o Povo precisa ter feito contato com outro assentamento ou estabelecido um por conta própria.

Perícias: Suportar ou Compreender

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Cultura +D6

❑ ESCOLA

Aqui o Povo pode aprender sobre a Velha Era e o que já foi descoberto sobre o mundo nascente.

Requerimento de DEV: Cultura 20

Perícias: Compreender ou Conhecer a Zona

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Cultura +D6, Tecnologia +D6

❑ ABRIGO

Túneis ocultos e rotas de fuga escavadas abaixo da Arca. Você pode procurar abrigo aqui ou usá-los para fugir caso a Arca seja invadida.

Requerimento de DEV:

Guerra 20, Tecnologia 10

Perícias: Mover ou Observar

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Guerra +2D6

❑ MÁQUINA DE IMPRESSÃO

Com esse maquinário pesado o Povo pode imprimir panfletos simples, artigos e livros.

Requerimento de DEV:

Tecnologia 20, Cultura 20

Outros Requerimentos:

Oficina, Tinta e Papel (acima)

Perícias: Suportar ou Compreender

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Cultura +2D6

❑ POVOADO

O Povo encontra um novo lugar onde viver e estabelece um novo povoado em um setor diferente. Quando o povoado estiver completo, decida quantos habitantes da Arca vão para lá.

Requerimento de DEV: Guerra 20, Cultura 20

Outros Requirimentos: O novo povoado deve ficar em um setor explorado pelos PJs ou por uma Expedição à Zona (Capítulo 8) e a pelo menos 2D6 setores de distância da Arca.

Perícias: Suportar

Pontos de Trabalho: 3 × número de PJs

Bônus de DEV: —

Especial: O novo povoado tem seus próprios níveis de DEV e começa com todos em zero. Novos projetos são realizados separadamente da Arca. Alguns projetos, como Estrada, Heliógrafo e Via Férrea, conectam dois povoados. Ambos recebem o bônus de DEV quando completado.

SOBRE O GRUDE

“O Ancião sempre tomou conta de nós. Nos protegeu, nos confortou, nos deu grude. Havia um estoque de grude e ele sabia como fazer crescer diretamente do solo. Agora, o estoque está quase acabando e nada está crescendo. O grude é escasso e o pouco que tem é controlado e racionado pelos Chefões. Logo não vai ter mais grude nenhum. Então, vamos morrer de fome — a não ser que aprendamos a cultivar grude ou matar bestas e comê-las, como os Antigos faziam.”

— Maxim, Cronista



▣ ESTRADA

Transforma um dos caminhos da Zona em uma estrada, que pode ser usada por carruagens ou veículos motorizados. Este projeto pode ser realizado muitas vezes — cada setor a ser cruzado por uma Estrada conta como um projeto separado.

Requerimento de DEV: Tecnologia 20

Perícias: Suportar ou Compreender

Pontos de Trabalho: 1 × número de PJs

Bônus de DEV: Suprimento de Comida +D6, Cultura +D6 — mas somente quando a Estrada alcança outro povoado na Zona. Os bônus de DEV são para a estrada inteira, não para cada setor.

Especial: Viajar por um setor com uma Estrada (página 124) leva metade do tempo.

▣ FUNDIÇÃO

Nesta fornalha fumegante o Povo pode derrater sucata de metal da Velha Era e moldá-la na forma de novos itens.

Requerimento de DEV: Tecnologia 25

Outro Requerimento: Oficina

Perícias: Suportar ou Compreender

Pontos de Trabalho: 3 × número de PJs

Bônus de DEV: —

Especial: A Fundição é um requisito para vários projetos avançados.

▣ LABORATÓRIO DE EXPLOSIVOS

Uma oficina especializada em produzir pólvora e outras substâncias explosivas.

Requerimento de DEV:

Tecnologia 30, Guerra 10

Outro Requerimento: Destilaria

Perícias: Compreender

Pontos de Trabalho: 1 × número de PJs

Bônus de DEV: Guerra +D6

Especial: Combinado com a Fundição, o Laboratório de Explosivos pode ser usado para produzir balas. Balas são então trocadas na Arca pela metade do custo.

❑ AUTOCRACIA

Um Chefão se torna o único governante da Arca. Sua palavra é a lei.

Requerimento de DEV: Guerra 30

Outros Requerimentos:

Não pode ser combinado com Sufrágio

Perícias: Compreender

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Guerra +2D6

❑ LIVRE INICIATIVA

O Povo estabelece um sistema em que cada mutante é livre para procurar sua própria fortuna. A escravidão é criminalizada.

Requerimento de DEV: Tecnologia 30

Outro Requerimento:

Não pode ser combinado com Coletivismo, Autocracia ou um Mercado de Escravos

Perícias: Manipular

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Tecnologia +2D6

❑ COLETIVISMO

Toda propriedade privada é proibida. Todos os mutantes devem trabalhar pelo bem comum e todos os recursos são distribuídos igualmente.

Requerimento de DEV: Suprimento de Comida 30

Outro Requerimento: Não pode ser combinado com Livre Iniciativa

Perícias: Manipular

Pontos de Trabalho: 2 × o número de PJs

Bônus de DEV: Suprimento de Comida +2D6

❑ SUFRÁGIO

Todos os mutantes do Povo recebem o direito de votar sobre questões que sejam importantes para a Arca.

Requerimento de DEV: Cultura 30

Outros Requerimentos: Não pode ser combinado com Autocracia

Perícias: Manipular

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Tecnologia +2D6

❑ MOTOR A VAPOR

Uma máquina maravilhosa abastecida por lenha e água.

Requerimento de DEV: Tecnologia 30

Outro Requerimento: Fundição, Destilaria

Perícias: Suportar ou Compreender

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Tecnologia +2D6

Especial: Pode abastecer um Gerador, um Trem ou um Carro a Vapor (abaixo).

❑ CARRO A VAPOR

Um veículo movido a vapor que pode atravessar a Zona com consideráveis velocidade e ruído.

Requerimento de DEV: Tecnologia 30

Outros Requerimentos: Motor a Vapor

Perícias: Compreender

Pontos de Trabalho: 3 × número de PJs

Bônus de DEV: —

Especial: Um Carro a Vapor pode levar por volta de dez passageiros, aumenta a velocidade de movimento em combate e corta pela metade o tempo necessário para explorar um setor da Zona. Como veículos funcionam é explicado no Capítulo 6. O Carro a Vapor pode ser usado para escapar de ameaças ou atropelar inimigos. Bônus de Equipamento: +1. Armadura: 3. Resiliência: 3.

❑ VIA FÉRREA

Construir uma via férrea através da Zona é um processo avançado e muito difícil. Cada setor a ser atravessado pela via férrea conta como seu próprio projeto.

Requerimento de DEV: Tecnologia 35

Outro Requerimento: Fundição

Perícias: Suportar ou Compreender

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: —

Especial: Torna possível construir um Trem (abaixo).

❑ TREM

Quando um trem a vapor começa a atravessar a Zona, um grande passo é dado na direção do reestabelecimento da civilização dos Antigos.

Requerimento de DEV: Tecnologia 30

Outros Requerimentos:

Motor a Vapor, Via Férrea

Perícias: Compreender

Pontos de Trabalho: 3 × número de PJs

Bônus de DEV: Suprimento de Comida +D6, Cultura +D6, Tecnologia +D6 — mas somente quando o Trem percorrer uma Via Férrea que chegue a outro povoado na Zona. Os bônus de DEV são para toda a via férrea, não para cada setor.

Especial: Um Trem pode levar cerca de 50 passageiros e pode atravessar um setor da Zona em meros minutos — desde que nada



bloqueie seus trilhos. Ele também pode ser usado para escapar de ameaças e atropelar inimigos. Bônus de Equipamento: +1. Armadura: 3. Resiliência: 15.

❑ ARSENAL

Nesta oficina especializada, o Povo pode produzir em massa armas de fogo carregadas pela culatra. Um Arsenal é frequentemente combinado com um Laboratório de Explosivos (acima).

Requerimento de DEV:

Tecnologia 35, Guerra 10

Outro Requerimento:

Fundição

Perícias: Atirar ou Compreender

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Guerra +2D6

Especial: Armas com carregamento pela culatra ficam disponíveis na Arca.

❑ CIRURGIA

Os serra-ossos da Arca aprenderam sobre a anatomia do corpo mutante, bem como o uso de éter e de outras formas de anestesia, e podem realizar operações cirúrgicas simples..

Requerimento de DEV: Tecnologia 35

Outro Requerimento: Destilaria

Perícias: Compreender

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Nenhum

Especial: Quaisquer rolagens para Curar um ferimento crítico na clínica cirúrgica recebem modificação +2. A Contagem de Corpos da Sessão (abaixo) é reduzida em um.

❑ LUZES ELÉTRICAS

Iluminam a Arca como na Velha Era e a transformam em um farol que pode ser visto a milhas de distância durante a noite.

Requerimento de DEV: Tecnologia 40

Outro Requerimento: Oficina, Gerador

Perícias: Compreender

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Tecnologia +2D6

RÁDIO

Um dispositivo muito básico capaz de comunicação por rádio, usando um cristal de alguma forma para retificar a corrente.

Requerimento de DEV: Tecnologia 50

Outro Requerimento: Oficina, Gerador

Perícias: Compreender

Pontos de Trabalho: 2 × número de PJs

Bônus de DEV: Tecnologia +2D6

EXEMPLO

Em sua primeira Assembleia, Joanna e seus companheiros jogadores decidem começar uma Terra

de Cultivo próxima da Arca. Existem quatro PJs no grupo, que significa que o projeto precisará de um total de 12 (3 × 4) Pontos de Trabalho. Durante a primeira sessão, todos os PJs trabalham na nova Terra de Cultivo e todos rolam um total de cinco . No começo da próxima sessão, faltam 7 Pontos de Trabalho. Durante essa sessão, os PJs trabalham mais e rolam três . 4 Pontos de Trabalho restam até que a Terra de Cultivo possa ser usada para alimentar o Povo.

O COFRE DA AURORA

O Ancião não controla mais a Arca, a palavra do velho não é mais lei. Mas um de seus mandamentos ainda é levado muito a sério pelo Povo: coletar artefatos da Velha Era, estudá-los e aprender com eles. Mantê-los em um lugar seguro. O Ancião chama esse lugar de Cofre da Aurora.

Quando você estava crescendo, era estritamente proibido guardar para si artefatos encontrados. Tudo devia ser entregue ao Cofre da Aurora, estudado e arquivado. Em teoria, essa ainda é a regra. Mas conforme a fome se instala e a velha ordem desmorona, mutantes cada vez mais ficam com artefatos ou até os trocam por grude.

Porém, o Cofre da Aurora permanece, e é guardado por um grupo de Cronistas leais que se recusa a abandonar os princípios do Ancião. Seguindo a sua vontade, eles continuam juntando artefatos, estudando-os e ensinando o que aprendem para todos dispostos a ouvir.

ARTEFATOS

Você pode encontrar artefatos durante visitas à Zona — leia mais sobre eles no Capítulo 8. Além do seu uso primário, artefatos têm dois valores numéricos: Requerimento de DEV e Bônus de DEV, como os os projetos da Arca. Todos os artefatos são descritos nas Cartas de Artefato e no Capítulo 14 desde livro.

O **Requerimento de DEV** é o nível mínimo em que um dos quatro DEVs da Arca deve estar para que o Povo seja capaz de compreender facilmente o artefato e usá-lo. Isso é explicado em mais detalhes no Capítulo 8. O **Bônus de DEV** é adicionado ao nível de DEV da Arca indicado — mas **somente** se o item for entregue no Cofre da Aurora.

Isso significa que se você encontrar um artefato, deve escolher entre ficar com ele para você ou entregá-lo, para beneficiar todo o Povo.

EXEMPLO

Quando Naphta encontrou seu fuzil automático, ela teve de rolar Compreender para ser capaz de usá-lo, já que o nível de DEV de Tecnologia da Arca era menor que 20. Se o DEV de Tecnologia fosse 20 ou mais, ela teria entendido automaticamente como a arma funciona. Se Naphta entregar sua arma ao Cofre da Aurora, os níveis de DEV da Arca em Guerra e Tecnologia aumentam em D6 cada.



ATAQUES CONTRA A ARCA

Todos vocês sabem que há ameaças lá fora. Um dia, mais cedo ou mais tarde, inimigos vão chegar aos portões e tentar matá-los, para erradicar o Povo. É só questão de tempo. Quando a hora chegar, você precisa estar pronto para lutar.

Quando um inimigo ataca a Arca em grandes números, um dos jogadores rola dados contra a MdJ para saber como a batalha se desenrola. Este rolamento não decidirá o resultado final — isto é decidido pelos PNJs — mas como a batalha começa, qual lado tem vantagem. A força de cada lado é medida pelo seu Nível de Batalha. O Nível de Batalha da Arca é igual a um décimo do valor de seu DEV de Guerra, sempre arredondado para cima. Se a Arca estiver alerta e pronta para o combate, o Nível de Batalha aumenta em um. O Nível de Batalha dos atacantes depende da MdJ — de 1 para um bando pequeno de guerreiros mal-equipados a 5 ou mais para um exército maior, fortemente armado.

RESOLUÇÃO

Quando a batalha começa, cada lado rola um número de Dados Básicos igual ao seu Nível de Batalha. Cada  significa que alguma coisa dá certo para esse lado — ele avança, uma posição chave é tomada, inimigos são mortos. Todos os jogadores e a MdJ devem cooperar para descrever as cenas de batalha. Cada  rolado significa que aquele lado sofre baixas e perdeu moral — seu Nível de Batalha é reduzido em um passo.

Quando ambos os lados tiverem rolado, você pode aceitar ou então forçar a rolagem — role de

SOBRE QUEIMAR OS MORTOS

“Por que queimamos os mortos? Por que não só jogar os corpos na Zona ou enterrá-los no chão como faziam na Velha Era? Porque nós sempre fizemos isso. É o costume do Povo, como o Ancião nos ensinou quando éramos crianças. Quando nossos corpos queimam, nós subimos aos céus com a fumaça, de volta para o outro mundo de onde viemos. Assim disse o Ancião. Se eu acredito? Não sei. Não faz diferença. Nós temos que fazer alguma coisa com os corpos todos. Não podem ficar jogados por aí fedendo pela Arca.”

— Danova, Cronista

novo todos os dados que não mostrarem  ou . Você pode forçar a rolagem quantas vezes quiser — independente do inimigo forçar ou não.

Continue até que nenhum lado queria ou possa mais forçar. Então, conte o número de  que cada lado rolou e subtraia o número do inimigo dos obtidos pela Arca. Compare o resultado com a tabela abaixo. Um número negativo significa que o inimigo rolou mais  do que a Arca.

BAIXAS

O Nível de Batalha da Arca após a batalha é um valor temporário. Se os guerreiros do Povo forem tratados e tiverem uma chance de descansar, ele é recuperado um passo por dia — exceto se projetos destruídos tiverem diminuído o DEV de Guerra

RESULTADOS DE BATALHA

-2 ou menos	Inimigos invadem a Arca e destroem tudo em seu caminho. O Povo é cortado e perfurado aos montes. Não há como vencer essa batalha, tudo o que você pode esperar é se salvar e fugir. A população do Povo é reduzida em 4D6. Role D6 para determinar quantos projetos da Arca são destruídos (a MdJ decide quais).
-1	O inimigo tem a vantagem e as defesas da Arca são superadas em vários lugares. A situação é tensa, mas os PJs ainda tem a chance de contra-atacar e salvar a Arca da destruição. A população do Povo é reduzida em 3D6. Um projeto da Arca é destruído (a MdJ escolhe qual).
±0	Impasse — nenhum lado tem vantagem. Alguns inimigos podem ter invadido a Arca. Qualquer lado pode vencer a batalha. A população do Povo é reduzida em 2D6.
+1	As defesas da Arca resistem bem, mas o inimigo não é impedido. Pode ocorrer um cerco. A população do Povo é reduzida em 1D6.
+2 ou maior	Os inimigos se chocam contra as paredes da Arca como ondas do oceano contra um penhasco. Os atacantes que não forem mortos fogem para se salvar e alguns são tomados como prisioneiros. A população do Povo não é afetada.

da Arca o bastante para causar uma diminuição permanente de Nível de Batalha.

O Nível de Batalha do inimigo se recupera na mesma velocidade — mas somente quando eles estiverem de volta em seu território de origem.

EXEMPLO

Um grande contingente de Carniçais da Zona ataca a Arca na calada da noite. A Arca tem um DEV de Guerra de 13, dando a ela Nível de Batalha 2. Os atacantes são muitos e têm Nível de Batalha 3. Os jogadores rolam dois Dados Básicos, a MdJ rola três. Os jogadores não rolam nem  nem . A MdJ rola um  mas também um  — os Carniçais da Zona avançam, mas sofrem baixas no caminho. Tanto os jogadores quanto a MdJ querem forçar suas rolagens. Agora os jogadores rolam dois ! A MdJ rerola um dado, e não consegue nem  nem . O Povo contra-ataca e consegue a vantagem. A MdJ quer forçar de novo, mas os jogadores (obviamente) estão satisfeitos com seus dois . A MdJ rola de novo — e obtém um ! Os Carniçais da Zona são derrotados. A Arca vence a batalha com diferença de +1, indicando que as defesas seguraram bem. A Arca perde somente D6 habitantes na batalha.

CONTAGEM DE CORPOS DA SESSÃO

A vida na Arca é dura. Violência, fome e a Podridão reivindicam vítimas quase todo dia. No final de cada sessão de jogo, um dos jogadores — quem é depende de vocês — rola um D6. O resultado indica quantos habitantes da Arca morreram no íterim, além de PJs e PNJs que possam ter perdido as vidas "ao vivo" durante o jogo.

A MdJ é responsável por controlar o valor de população atual da Arca. Ela sempre deve anotar na Ficha da Arca. Esse valor vai diminuir continuamente durante o andamento da campanha. A não ser que vocês encontrem uma solução — que forasteiros se mudem para a Arca ou que seja encontrada alguma forma de dar à luz crianças — o Povo está condenado. É só uma questão de tempo.

Contagem de Corpos Modificada: A contagem de corpos da sessão pode ser reduzida quando o valor de DEV de Suprimento de Comida da Arca aumentar (página 105). Por outro lado, a Arca pode

perder habitantes adicionais durante um ataque de larga escala (acima).



ELABORANDO A CONTAGEM DE CORPOS

Não é necessário, mas é recomendado elaborar um pouco a contagem de corpos da sessão. Os jogadores ou a MdJ podem descrever como as pobres almas se foram. Eles morreram de fome, a Podridão os pegou ou eles se mataram brigando por grude? Evite intriga complexa e eventos que os PJs poderiam ter impedido ou afetado. Essas pequenas histórias podem dar cor à Arca e criar uma noção de coisas acontecendo fora do controle dos PJs.





VIAJANDO NA ZONA

A Zona, o ermo ao redor da Arca, é um labirinto de ruínas decadentes e florestas sombrias. É uma imensa vala comum, cheia de monumentos arruinados à arrogância dos Antigos. Lá fora, vagam feras selvagens e animais mutantes. Se você for sortudo o bastante para sobreviver às feras, a Podridão invisível e letal vai matá-lo mais cedo ou mais tarde.

Pelo que você consegue se lembrar, o Ancião sempre os instruiu a não ir para a Zona. Ainda assim, é exatamente para onde você precisa ir, no meio do desconhecido. Para encontrar conhecimento. Para encontrar pistas da origem do Povo — e um caminho para seu futuro.

O MAPA DA ZONA

A primeira coisa que você faz, antes de começar sua campanha, é definir a sua Zona. Crie sua própria Zona — baseada em sua cidade natal ou qualquer área metropolitana adequada — ou use uma das duas Zonas prontas descritas neste capítulo, com mapas nas capas internas deste livro.

O mapa da Zona é um componente central do jogo. No começo, a maior parte do mapa está vazio. Conforme você joga, vai preenchendo-o com conteúdo. As anotações podem ser feitas diretamente no mapa ou usando um **Registro da Zona**, que você encontra no final do livro ou pode baixar do *site* da Pensamento Coletivo (www.pensamentocoletivo.com.br). Lá você também encontrará um modelo que pode usar para desenhar seus próprios mapas.

SETORES

O mapa da Zona tem uma grade quadriculada. Cada quadrado na grade é chamado de **setor** e tem mais ou menos um quilômetro quadrado e meio. O mapa, bem como os setores, é não somente uma ferramenta para os jogadores — ambos são usados pelo Povo também. Batedores dividiram o mapa em setores para ajudar na exploração e eles anotam coisas novas conforme exploram a Zona mais atentamente.

EXEMPLO DE ZONA 1: O CALDEIRÃO DE MARAVILHAS

A proximidade com o mar levou quase tudo. Praticamente, metade da cidade foi tomada pela fétida e poluída água. Os morros que um dia serviam de morada para os antigos, agora levantam-se das águas como que em uma força de resistência às tormentas, vendavais e até mesmo contra a podridão que às vezes chove torrencialmente sobre nossas cabeças.

Mas o pior de tudo? O calor... O Ancião dizia que os antigos achavam que o mundo iria se tornar uma grande bola de neve. Eles estavam enganados... o mundo vai virar mesmo é um caldeirão fervente. A primeira coisa que você vai notar ao olhar para os lados é O Guardião. Alguns chamam também de O Protetor, ou O Redentor... tanto faz. Ele fica lá, dia e noite, nos vigiando. Às vezes tenho a impressão de que ele se move... ou de que uma luz vem de seus olhos. Não sei dizer quem mora lá, mas com

certeza não querem saber de nós. Ainda mais com toda a floresta que os cerca. Os batedores dizem que já viram monstros de 15 metros nela... só pode ser exagero deles. Logo de frente para o Guardiã, temos o pântano de fogo (não me pergunte a razão do nome, mas os batedores que foram lá disseram que tinha esse nome em vários lugares), onde podemos ver destroços de uma infinidade de barcos e logo depois, o Corcunda. Esse é, junto ao morro onde fica o Guardiã, talvez a maior pedra que eu já tenha visto na vida. De vez em quando o *smog* deixa e conseguimos ver alguma espécie de ninho lá em cima, e pela distância, deve ser de um pássaro muito, mas muito grande, não sei se agradeço ou não por nunca tê-lo visto.

Perto dali, temos o mar... O que tem lá? Toda espécie de monstros marinhos, homens-peixe, e seja lá mais o que viver afundado na podridão.

Para o lado oposto temos a Grande Ilha. Parece que era do dono da cidade, ou algo assim, o que é deveras impressionante, dado seu tamanho, deveria ser uma pessoa que tinha muitas balas. Ouvi dizer que lá tem vários pássaros de metal mortos no

chão, eu nunca ouvi falar de um pássaro de metal, mas é o que dizem. Depois da ilha, tem algo que não faço ideia do que seja, mas constantemente cospe fogo no céu. E para ser sincero, não sei nem se um dia quero conhecer. Aquele alaranjado rasgando o *smog* é suficiente para me fazer temer pela segurança da Arca.

Ligando o nosso lado com o outro lado da Baía Fétida tem A Grande Ponte. Ela está toda acabada e destruída, com vários pedaços desabados nas águas imundas. Ainda deve ser possível atravessá-la, mas duvido ser uma tarefa fácil.

E, para o sul, temos o Pântano de Jacarés. Eu honestamente não sei a razão desse senso de humor mórbido dos batedores, mas eles costumam nomear os lugares... literalmente. Ou seja, se tem um conselho que posso lhe dar na zona, é esse: nunca, mas nunca atravesse suas águas sem saber por onde anda, elas estão literalmente infestadas de jacarés do tamanho de carros, e até maiores. Há rumores que lá vive uma tal Hidra também, uma temível monstruosidade réptil de quinhentas cabeças.



NOTAS NO MAPA

Nos mapas prontos da Zona já existem algumas notas — marcações denotando ruínas, avisos de áreas infestadas de Podridão e monstros, até mesmo palpites sobre a localização do Éden. Não encare essas notas como verdade absoluta — elas só refletem o que os Batedores acham que está lá fora e eles podem muito bem estar completamente errados!

**EXEMPLO DE ZONA 2:
A TERRA DA GAROA ÁCIDA**

Você já ouviu sobre a garoa, não é? Ela parece uma daquelas coisas que os antigos usavam para marcar o tempo. Não que a garoa tenha engrenagens e ponteiros, não... mas ela vem sempre na mesma hora e você pode combinar coisas para depois ou antes da garoa. Apesar da garoa, lá fora é quente. Parece um forno, com todos esses edifícios dos antigos escalando para o céu, um querendo ser

mais alto que o outro, como um bando de ratos apostando corrida, só que pra cima.

Aqui no meio você vai ver muitos desses prédios. Um lugar bom para vasculhar fica entranhado nesse caminho de árvores. Você tem que rastejar por baixo dos galhos em alguns lugares, mas acredite em mim... vale a pena. Você vai saber que chegou quando encontrar uma estátua de dois antigos entrelaçados. A vegetação a protegeu da garoa ácida, então os antigos devem ter feito essas pessoas quase se misturando em uma só, sem rostos e sem mãos, de propósito. Só que o que importa não é ela, é o que tem ao redor. Várias casas dos antigos, muitas delas com sucata valiosa. Dizem até que tem um artefato ou outro, mas eu nunca dei essa sorte de encontrar. Seguindo para o norte, você encontra um caminho mais ou menos livre. O que tinha ali foi comido aos poucos pela garoa ácida.

Muito cuidado com o rio. Ele já era tóxico no tempo dos antigos. Hoje em dia, cair nele é morte certa... ou coisa pior.



Você vai passar também por um grande prédio, cheio das carroças metálicas dos antigos. Ainda deve ter muita coisa lá, mas é um canto infestado de carniçais da Zona, e nos andares superiores, dizem que os mortos voltaram à vida.

Seguindo um pouco mais à frente, você verá vários pássaros de metal. A maioria deles são pouco maiores que as carroças e já eram velhos no tempo dos Antigos. Quem acreditaria que uma coisa dessas pode voar? Dizem também que os antigos adoravam um deus da guerra nesse lugar. Eu não duvido de mais nada.

Muito cuidado indo para o sul. Você tem que passar por caminhos que saltam do chão, plataformas de cimento suspensas por pilares. As carroças dos antigos atrapalham o caminho, mas não tem muita opção — pelo menos por cima tem menos coisas querendo comer você, embora isso também signifique que não tem muito que você possa comer.

Você vai ver muitos prédios esquisitos, mais esquisitos que os que tinham lá no meio. Você sabe ler? Mesmo que não saiba, você sabe o que é um D, não sabe? Tem três prédios enormes por lá. Um deles tem dois Ds grandes na entrada. Ignore esse. Não tem nada que dê pra comer lá dentro. Os outros dois são uma boa para descolar um grude, se você não tem medo de encontrar carniçais. Mas aconselho que você tenha medo sim...

Seguindo mais para o sul, tem outra forma de descolar um grude. Quer dizer, tem se você não se importa com um pouco de Podridão... É uma caixa enorme de vidro, mas enorme mesmo, maior que muitos desses prédios que ainda estão em pé. Você só consegue entrar pela parte de cima, mas chegar lá não é a parte difícil, já que tem tanta vegetação onde se agarrar. A caixa fica cheia até a boca de água contaminada, esverdeada. Você pode ver vultos enormes se movendo lá dentro, esgueirando, esperando fazer você de almoço. Só que, se você subiu lá em cima e quer fazer a mesma coisa com eles, nada mais justo, né?

VIAJANDO NA ZONA

Viajar na Zona não é uma atividade a ser subestimada. Se preparem bem, planejem com cuidado para onde vão e por quanto tempo se ausentarão. Levem bastante grude, água limpa e balas. Armas,

de preferência armas de fogo, são necessárias. Se puderem, consigam que um Engenhoqueiro faça para vocês alguns trajes anti-Podridão (abaixo). Eles não vão deixá-los imunes, mas ajudam um pouco. Se puderem encontrar um Papa-Podridão (página 77) para levar junto, é um belo acréscimo. E finalmente, o conselho mais óbvio de todos: nunca entre na Zona sem um Batedor como guia.

MOVIMENTO NO MAPA DA ZONA

Na Zona, você se move de setor para setor. É possível se mover diagonalmente. A cada vez que entrar em um novo setor, seu Batedor pode rolar para Encontrar O Caminho. Se houverem vários Batedores, só um deles pode rolar. Se o terreno for muito difícil, a MdJ pode fazer vocês rolarem para Suportar só para entrar no setor.

EXPLORANDO UM SETOR

A cada vez que você entra em um novo setor, normalmente precisa **explorá-lo**. Isso significa que a MdJ descreve o terreno em geral e quaisquer ruínas proeminentes ou pontos de referência. Você conta para ela o que quer ver mais de perto ou o que quer evitar. Em um novo setor, você pode encontrar todo tipo de ameaças, mas também artefatos inestimáveis.

TEMPO E VIAGEM

Um setor típico leva quatro horas para explorar, incluindo quaisquer encontros. Isso pode parecer muito tempo, mas lembre-se que a Zona é um labirinto retorcido de imensas ruínas. Você precisa proceder com muita calma. Setores com terreno especialmente difícil podem demorar ainda mais para explorar, enquanto os mais abertos podem ser explorados na metade do tempo. A MdJ tem a palavra final.

O Batedor: O Batedor que Encontrar O Caminho (página 59) pode usar uma façanha para reduzir o tempo de exploração de um setor pela metade — tipicamente de quatro para duas horas. Ele também pode correr por um setor em um quarto do tempo e evitar todas as ameaças, mas então vocês deixam pra trás qualquer artefato, grude ou água limpa no setor.

Veículos: Se você estiver viajando com um veículo (página 98), o tempo para explorar um setor também é cortado pela metade. Esse efeito é cumulativo com as façanhas do Batedor — o que

significa que ele pode usar uma façanha para explorar um setor típico em uma hora e correr através do mesmo em cerca de 30 minutos. Porém, terreno muito difícil pode tornar impossível o uso de um veículo.

Noite: Somente tolos viajariam pela Zona durante a noite. Toda exploração demora o dobro do tempo no escuro, além disso, Carniçais da Zona e outros predadores tendem a aparecer em números maiores durante a noite.

GRUDE E ÁGUA

Um Batedor pode usar façanhas para encontrar grude e água livre de Podridão na Zona (página 59). Provavelmente, água será abundante (dependendo do lugar no mundo em que estiver localizada), mas estará quase toda contaminada pela Podridão. Não esqueça que você precisa comer e beber todo dia para evitar trauma (página 96).

DE VOLTA?

Quando tiver explorado um setor, não precisa explorá-lo de novo quando voltar. Agora, você conhece o caminho e pode passar mais rápido. Tipicamente, demora uma hora (30 minutos em um veículo). No geral, não existem artefatos ou ameaças em setores previamente explorados — mas a MdJ pode quebrar essa regra.

O Batedor pode usar sua perícia Encontrar O Caminho para procurar artefatos, balas, grude e água limpa em um setor previamente explorado, desde que a MdJ considere que ainda há o que encontrar (página 59).

OBSERVANDO DE UM PONTO ESTRATÉGICO

Uma das melhores coisas que um Batedor pode encontrar na Zona — além de artefatos — é uma posição elevada de onde ele possa observar setores próximos. Um prédio arruinado normal não é o bastante — precisa ser uma torre, arranha-céu ou ponte. Desse mirante improvisado, um Batedor pode ver setores adjacentes e "explorá-los". Ele pode rolar para Encontrar O Caminho no setor que observa, com pouco ou nenhum risco.

Somente uma rolagem é permitida por setor e ponto estratégico, mas o Batedor pode rolar de novo quando entrar no setor de fato. Se nada bloquear sua visão, ele pode rolar para explorar todos os oito setores adjacentes.

A ZONA PARA A MdJ

Como a MdJ lida com viagem na Zona e cria o ambiente que os PJs exploram é discutido em detalhes no Capítulo 11.

EXPEDIÇÕES À ZONA

Uma **Expedição à Zona** é algo além de uma breve jornada, é um projeto maior que envolve todo o Povo. Realizar uma Expedição à Zona é uma decisão que deve ser tomada na Assembleia (página 106).

O OBJETIVO

Quando a Expedição à Zona é realizada, a Assembleia deve primeiro acordar um objetivo. Em termos de jogo, deve sempre ser aumentar um dos quatro valores de DEV da Arca: Suprimento de Comida, Cultura, Tecnologia ou Guerra. Mais de metade dos jogadores no grupo devem concordar — caso contrário, a expedição não acontece.

SETOR ALVO

Quando definir o objetivo da expedição, você precisa decidir qual o local alvo: escolha um setor no mapa da Zona e o que o Povo acredita que possa ser encontrado lá.

Para selecionar o setor alvo, você precisa primeiro escolher um **setor inicial**. Ele deve ser um que tenha sido explorado anteriormente pelos PJs, mas deve também estar localizado próximo a um setor inexplorado. (Se nenhum setor tiver sido explorado ainda, o setor inicial é simplesmente aquele em que a Arca está.) Então, role 2D6. O resultado indica a distância, em setores, entre o setor inicial e o setor alvo — em uma linha reta através do território inexplorado da Zona. Decidam juntos, como um grupo, exatamente onde o setor alvo está.

A Ruína: Finalmente, decidam qual o tipo de ruína ou outra estrutura o Povo acredita haver no setor alvo. Precisa ser alguma coisa que poderia aumentar o DEV selecionado. Alguns exemplos:

Suprimento de Comida: velho supermercado, vale fértil, fazenda encoberta por vegetação.

Cultura: museu, biblioteca, cinema.

Tecnologia: fábrica, oficina, carcaça de avião.

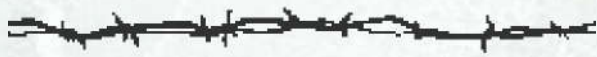
Guerra: base militar, estoque de explosivos, abrigo.

EXPEDIÇÕES COM PJs

Se os PJs participarem de uma Expedição à Zona, use as regras normais de viagem (acima). Os outros membros da expedição são PNJs. Se vocês chegarem ao setor alvo, a MdJ decide se ele de fato tem o que o Povo deseja. Se tiver, o DEV escolhido aumenta em 2D6 quando — e se — a expedição voltar para a Arca com os seus espólios.

EXPEDIÇÕES SEM PJs

Se nenhum PJ se junta à expedição, ela simplesmente parte e é resolvida de forma sumária. Anote quais são o DEV e o setor alvo da expedição. Na próxima sessão, role um D6 na tabela abaixo em qualquer momento conveniente:

	
1	Um ou alguns poucos sobreviventes voltam à Arca. Eles estão feridos, exaustos, desajustados — ou tudo isso.
	A MdJ decide o que aconteceu com a expedição — e se alguém ou alguma coisa seguiu os sobreviventes de volta até a Arca.
2	A expedição inteira retorna à Arca, tendo falhado em alcançar o setor alvo. Alguma coisa os forçou a voltar — a MdJ decide o quê.
3-4	Nenhuma notícia da expedição retorna e rumores se espalham pela Arca sobre o que aconteceu. Role de novo nesta tabela na próxima sessão de jogo. Se você rolar esse resultado três vezes, a expedição se perdeu para sempre e nunca mais volta. O que aconteceu é deixado a critério da MdJ.
5	A expedição retorna, com exceção de D6 membros que foram mortos no caminho. Eles não chegaram ao setor alvo, mas encontraram outra coisa valiosa ou interessante. Um outro DEV diferente do escolhido (a MdJ escolhe qual) é aumentado em 2D6.
	A expedição retorna triunfante. A missão foi cumprida e o DEV escolhido aumenta em 2D6. D6 membros da expedição foram perdidos no caminho.



ARTEFATOS

Artefatos — itens da Velha Era que ainda funcionam e podem prover conhecimento prático ao Povo — são o motivo mais importante para adentrar a Zona. Se você encontrar um artefato poderoso, será aclamado como um herói na Arca — mas também invejado por muitos.

ENCONTRANDO ARTEFATOS

Você pode encontrar artefatos procurando nos setores da Zona. Quando a MdJ diz que você encontrou um artefato, compre uma Carta de Artefato ou role na tabela na página 191. Alternativamente, a MdJ pode decidir qual artefato é encontrado. A menos que seja possível, dentro da história, manter seu artefato escondido dos demais PJs, você deve falar para os outros jogadores qual artefato encontrou.

COMPREENDENDO ARTEFATOS

Cada artefato tem um Requerimento de DEV. Esse é o valor mínimo que a Arca deve ter em um dos quatro DEVs para que você reconheça automaticamente o que ele é e como deve ser usado. Se o nível de DEV da Arca for menor que o Requerimento de DEV, você precisa rolar para Compreender (mesmo que você como jogador saiba o que é). Se a sua rolagem para Compreender falhar, você não pode usar o artefato até que o nível de DEV da Arca alcance o Requerimento ou que alguém ensine a você como ele funciona.

SOBRE OS CARNIÇAIS DA ZONA

“Existem muitos perigos na Zona, mas vai por mim, os Carniçais da Zona são os piores. Eles são criaturas miseráveis da Podridão, gerados pela própria Zona. Eles são magros e do tamanho de crianças, mas não se engane — eles têm fome de carne mutante e não sobrou mais nenhuma gota de humanidade neles! Por sorte, há meios de evitá-los. Antes de mais nada, somente se mova pela Zona durante o dia. Os Carniçais da Zona não suportam a luz do sol, nem através do smog — é por isso que eles usam capuzes e cobrem suas mãos e rostos com panos. Alguns dizem que os Carniçais da Zona não são nem seres vivos, que eles são espíritos malignos da Velha Era. Mas eu sei a verdade. Eu sei que eles sangram, eu sei que eles podem morrer. Meu conselho — leve um rifle sucateado e nunca deixe eles se aproximarem. Se você ver um Carniçal da Zona, pode ter certeza que tem pelo menos mais dois por perto.”

— Nestor, Batedor

SOBRE OUTRAS ARCAS

“Algumas noites, quando o smog dá uma folga, dá pra ver luzes fracas no horizonte. Você já viu? Alguns dizem que são só uma miragem ou algum fenômeno da Zona que é melhor deixar quieto, mas eu acho que não. Tenho certeza que tem alguma coisa lá. Alguma coisa importante. Uma vez, eu andei tanto quanto dava naquela direção, até onde o grude durou, antes da Podridão me pegar. Eu não cheguei lá, mas fui bem longe. Sabe o que eu vi? Outros mutantes, como nós. Acredite se quiser, mas eu tenho certeza que tem outra Arca por aí. Nós não estamos sozinhos.”

— Noia, Batedora

SUCATA

Artefatos são itens funcionais da Velha Era. A Zona também está cheia de coisas quebradas, inúteis para todos, exceto os Engenhoqueiros. Essas coisas são chamadas de sucata. Ela não tem função prática para a maior parte dos mutantes, mas pode ter algum valor e ensinar um pouco sobre a Velha Era. Sucata pode ser usada para escambo, mas o que os outros aceitam trocar por ela varia muito.

Você pode usar a tabela no final do livro para rolar rapidamente um pedaço de sucata.

A PODRIDÃO

Alguns dizem que a Podridão é o efeito residual das armas de destruição em massa dos Antigos. Outros dizem que é o resultado de um experimento que deu muito errado. Talvez seja só a vingança da Natureza contra a raça humana por consumir os recursos naturais da Terra gananciosamente.

Para você, para o Povo, não faz diferença. Tudo o que sabe, tudo o que precisa saber, é que a Podridão mata. Ela está lá fora, em todo canto. É mais forte em alguns lugares, mais fraca em outros. Os efeitos da Podridão são imprevisíveis — podem ser qualquer coisa, desde calafrios e uma febre até os cabelos caírem e vomitar sangue.

NÍVEL DE PODRIDÃO

A pior coisa sobre a Podridão é que ela permeia seu corpo e se acumula dentro de você com o tempo. Quando contaminado pela Podridão, você sofre Pontos de Podridão. Marque-os nas caixas na sua ficha de personagem.

Cada setor na Zona tem um **Nível de Podridão**, de zero para cima. Quando você entra em um novo setor, normalmente não sabe o Nível de Podridão lá



— então tenha cuidado e assegure-se de que pode sair rápido, se necessário. E quando descobrir o Nível de Podridão, não esqueça de anotar no mapa ou no registro da Zona.

O Nível de Podridão determina com que frequência você sofre Pontos de Podridão:

0	Oásis na Zona. O setor está praticamente sem Podridão. Você não sofre Pontos de Podridão aqui. A Arca está em um setor assim.
1	Podridão Fraca. Nesses setores você recebe um Ponto de Podridão por dia.
2	Podridão Forte. Em um setor assim você recebe um Ponto de Podridão por hora.
3	Foco. Aqui, a morte é rápida. Você recebe um Ponto de Podridão por minuto.

ATAQUE DE PODRIDÃO

Você também pode receber Pontos de Podridão em eventos individuais ou ações na Zona, como consumir grude ou água contaminados, atravessar água contaminada ou entrar em contato com criaturas contaminadas. Nessas situações, você recebe

um ou mais Pontos de Podridão diretamente. Isso é chamado de **ataque de Podridão**.

Grude e Água: comer ou beber uma ração contaminada de grude ou água tipicamente faz com que você receba um Ponto de Podridão.

EFEITOS DA PODRIDÃO

Cada vez que recebe um Ponto de Podridão, você deve imediatamente rolar uma quantidade de número de Dados Básicos igual ao seu total de Pontos de Podridão. Para cada  rolado, você sofre um ponto de dano (trauma em Força).

TRAJE ANTI-PODRIDÃO

Engenheiros podem construir trajes anti-Podridão com sucata (página 60). Tipicamente, eles concedem um Nível de Proteção 3 contra a Podridão — isso significa que você rola três Dados de Equipamento sempre que sofre um Ponto de Podridão — se rolar um ou mais , o traje absorve o Ponto de Podridão. Mas para cada  rolado, o Nível de Proteção cai um passo. O traje pode ser reparado, como qualquer equipamento.

Existem artefatos que podem dar proteção ainda melhor. A mutação Papa-Podridão torna você imune aos efeitos de trauma advindo da Podridão — você não sofre dano por ela — mas ainda acumula Pontos de Podridão.

DESCONTAMINAÇÃO

Quando estiver de volta na Arca ou se refugiar em alguma outra área sem Podridão, um Ponto de Podridão sai do seu corpo a cada dia. Se você lavar seu corpo em água limpa, metade dos seus Pontos de Podridão (arrendodados para cima) se vai imediatamente (você somente recebe esse efeito na sua primeira lavagem após retornar à Arca).

PONTOS PERMANENTES DE PODRIDÃO

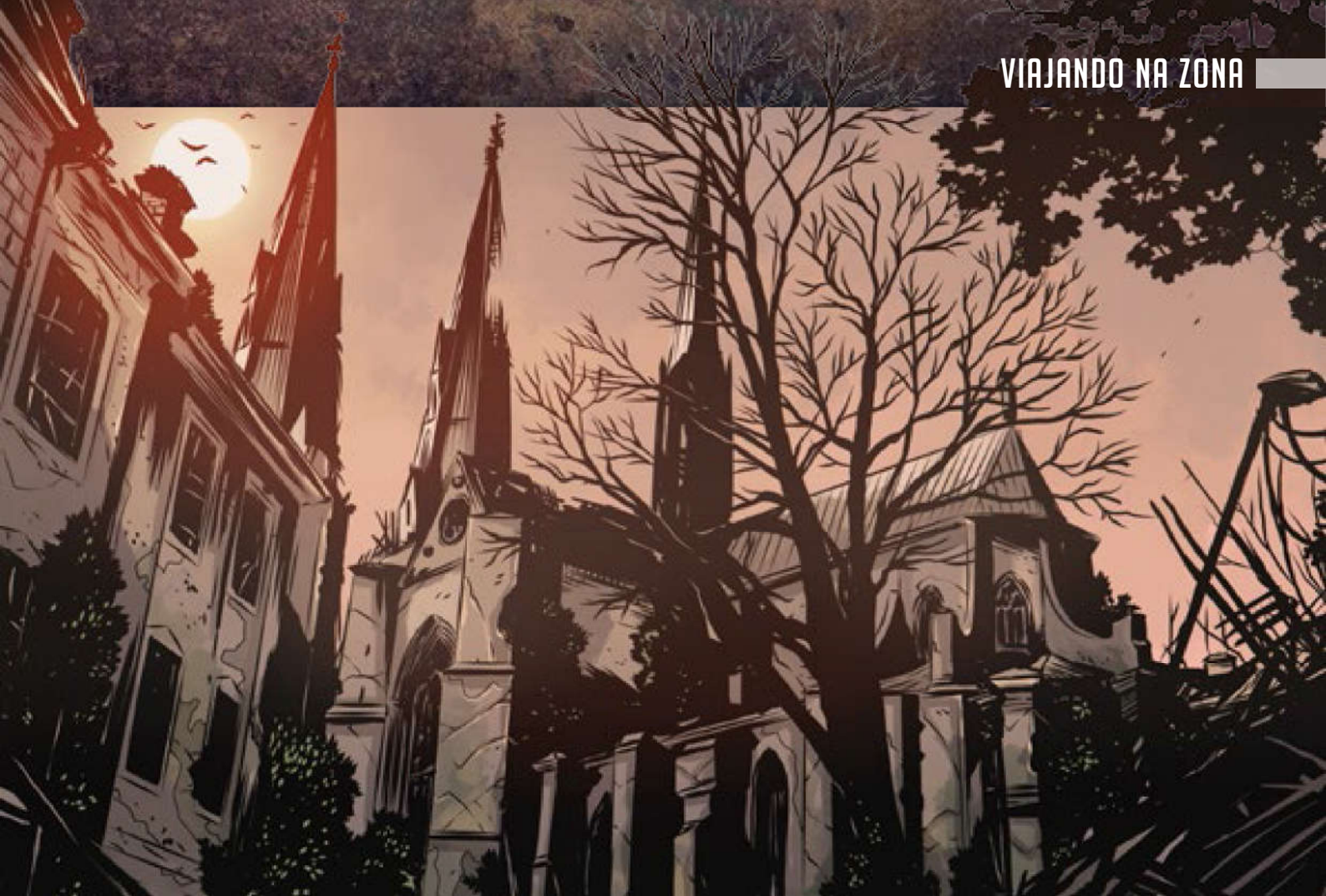
Quando você é contaminado pela Podridão, existe um risco de que ela vá ficar no seu corpo para sempre. Quando for perder um Ponto de Podridão, role um Dado Básico. Se rolar um , o Ponto de Podridão fica e se torna permanente. Marque isso na sua ficha de personagem.

Pontos Permanentes de Podridão ficam com você pelo resto da vida, não importa o quanto se esfregue. Pontos Permanentes de Podridão não podem ser usados pela mutação Papa-Podridão.

SOBRE A PODRIDÃO

“Então, quer que eu te leve na Zona? Acha que aguenta o tranco? Você não faz ideia de como é lá fora. Não faz a menor ideia. Deixa eu te falar sobre a Podridão e aí a gente vê se você ainda quer ir depois disso. O tipo bom de Podridão é o tipo que você pode ver. Gosma verde boiando numa poça. Se encostar no seu corpo, vai entrar pelos seus ferimentos, sua boca e seus olhos. Vai quebrá-lo por dentro de vagarinho. O tipo ruim da Podridão é invisível. Você não sabe que está lá até que seus ossos e músculos doam. Se chegar muito perto de um foco, seu cabelo começa a cair. Você vomita sangue. Se não sair de perto rápido o bastante, já era. Como eu sobrevivo na Zona, você pergunta? Eu sei para onde ir e para onde não ir. Sei que água beber, que comida comer. E sei aguentar a dor. A Podridão dói mais do que você é capaz de imaginar. Ainda tem certeza que quer ir?”

— Yassan, Batedor



EXEMPLO

Noia está na Zona. No primeiro dia, ela anda apenas pelos setores com Nível de Podridão 1. À noite, sofre um Ponto de Podridão. Ela rola um Dado Básico, mas não rola nenhum ☠, então não sofre nenhum dano – mas o Ponto de Podridão permanece. No próximo dia, Noia vai até um setor com Nível de Podridão 2 e passa uma hora lá. Ela sofre outro Ponto de Podridão e rola dois Dados Básicos. Nenhum ☠ ainda. Mais tarde nesse dia, Noia passa por um riacho contaminado – um ataque de Podridão – e sofre outro Ponto de Podridão. Agora, ela rola três Dados Básicos, mas continua com sorte e não rola nenhum ☠. À noite, diante da fogueira, a MdJ lhe dá outro Ponto de Podridão por passar o dia (principalmente) em setores de Nível de Podridão 1. Ela rola quatro Dados Básicos e rola dois ☠. Noia sofre dois pontos de dano.

No dia seguinte, Noia retorna à Arca para ser descontaminada, o que eliminaria dois de seus Pontos de Podridão imediatamente. Ela rola dois Dados Básicos e obtém um ☠ – um Ponto de Podridão é levado embora, mas o outro se torna permanente. Após sua descontaminação, Noia tem dois Pontos de Podridão temporários e um permanente. Desde

que fique na Arca, ela perde um Ponto de Podridão temporário por dia – mas para cada um, ela precisa rolar para ver se torna-se permanente.

SOBRE OS ENCLAVES

“Quando o mundo acabou, nem todo mundo morreu. Nós somos a prova disso. Dizem que algumas pessoas fugiram do Apocalipse. Eles cavaram fundo no subterrâneo, mergulharam para o fundo do oceano ou deixaram a Terra para construir cidades flutuantes no céu. Esses santuários foram chamados de enclaves. Mas o Apocalipse não deixa as pessoas se livrarem assim tão fácil. Dizem que uma grande guerra estourou entre os enclaves, que as últimas pessoas tentaram o seu melhor para aniquilar umas às outras. Ataques de armas poderosas esmagaram enclaves subterrâneos e derubaram outros do céu em uma chuva de fogo. Como a guerra acabou? Quem sabe? Talvez ainda esteja acontecendo?”

— Kastell, Cronista





SEU TRABALHO COMO MESTRA DE JOGO

Você é a Mestra de Jogo. Você é a Arca, você é a Zona, você é a Podridão em si. Você é os amigos e inimigos dos PJs, você é os monstros espreitando-os pelas ruínas, você é os artefatos esperando para serem descobertos. Você é a verdade sobre o Povo, você é a jornada para descobrir essa verdade. É um trabalho difícil, mas também é muito divertido. Este capítulo descreve como você deve fazê-lo e os seguintes dão todas as ferramentas necessárias — além da sua própria imaginação.

Mutant: Ano Zero não requer muita preparação da sua parte. Não existe um curso pré-determinado de eventos que precisam ser memorizados, em vez disso você e os jogadores criam a história juntos, usando as ferramentas do jogo e suas próprias mentes criativas.

Nesse capítulo, você encontrará os princípios básicos do jogo, bem como eventos típicos na Arca e na Zona. Existem diretrizes para ajudá-la a mesclar sua primeira sessão de *Mutant: Ano Zero* e conselhos sobre como criar e gerenciar seus PNJs.

PRINCÍPIOS DO JOGO

Doze princípios básicos sustentam esse jogo. O propósito é ajudar a definir o tom certo para o seu desenvolvimento e servir como suporte para lidar

com diversas situações que podem surgir durante a partida.

1. TUDO APODRECE

No mundo de *Mutant: Ano Zero*, nada dura. Os próprios PJs decaem e se transformam, seu equipamento quebra, a Arca está prestes a se dismantelar. Não existe porto seguro. Se os jogadores começarem a se sentir seguros e confortáveis, é hora de quebrar algo. Deixe que eles construam coisas — equipamentos, projetos, relacionamentos — e então ameace-as e faça com que lutem para mantê-las.

2. NUNCA HÁ GRUDE SUFICIENTE

Para sobreviver, os PJs precisam sair e procurar recursos. As mecânicas do jogo criarão uma necessidade constante por grude e água limpa e é o seu papel fazer com que eles tenham que lutar por isso. Mas não torne os recursos **impossíveis** de obter. Na Arca, sempre tem um Negociador ou Chefão que pode conseguir grude — por um preço. Na Zona, Batedores podem encontrar grude, mas provavelmente estará contaminado pela Podridão...

3. SE VOCÊ TEM, VOCÊ É UM ALVO

Se os PJs — contra todas as chances — conseguirem uma grande quantidade de grude ou balas, ou se encontrarem um artefato poderoso, não significa

que seus problemas acabaram. Eles atrairão a inveja de outros mutantes na Arca, que podem tentar enganá-los ou simplesmente matá-los para levar suas coisas. Deixe que os PJs lutem para manter o que possuem.

4. MUTAÇÕES ESTÃO LÁ PARA SEREM USADAS

As mutações são uma parte central do jogo. Dê aos PJs várias oportunidades para usá-las. Já que elas são aleatórias e não escolhidas pelos jogadores, eles podem ter dificuldade em encontrar momentos certos para utilizá-las. Ajude-os criando desafios específicos para as mutações dos PJs. Um PJ é Retiliano? Ponha um inimigo por trás de quem ele possa se esgueirar. Outro PJ tem Asas de Inseto? Mostre a ele um ponto estratégico alto para onde voar.

5. TUDO É PESSOAL

Em *Mutant: Ano Zero*, os PJs não são aventureiros sem rosto matando por dinheiro. Eles são indivíduos, com sonhos e relacionamentos. Claro, podem se dedicar a um objetivo em comum ou trabalhar

para outros em troca de grude ou balas — mas no final, o jogo é sobre o que os PJs querem para si mesmos. Trate seus PNJs da mesma forma — dê nomes e objetivos para eles, torne-os indivíduos.

6. OS JOGADORES LIDERAM O CAMINHO

Mutant: Ano Zero é sobre a descoberta dos mistérios da Velha Era e a construção de uma nova sociedade sobre suas ruínas. Isso só vai ser divertido se os jogadores puderem ir aonde quiserem e construir o que quiserem. O que não significa que você deve dar a eles tudo o que desejarem — pelo contrário, quanto mais almejem algo, mais você deve fazer com que eles lutem por isso. Seu trabalho é desafiar os PJs e dar consequências interessantes para suas ações.

7. OS JOGADORES TÊM AS RESPOSTAS

Pergunte aos jogadores coisas sobre seus PJs. Como se sentem, o que pensam, o que aconteceu antes e o que planejam fazer depois. Faça perguntas subsequentes, seja específica. Use suas respostas quando planejar novos desafios para eles.

**A SONDA DE PETRÓLEO
ABANDONADA (PÁGINA 154)**



Você pode até deixar os jogadores decidirem coisas menores, sem relação com seus PJs. Como é o prédio arruinado? Quem os encontra no portão da Arca? Você não precisa descrever cada detalhe — deixe os jogadores contribuírem.

8. O FIM NUNCA ESTÁ DETERMINADO

Não existe problema considerar antecipadamente quais rumos sua campanha pode tomar. Se você quiser preparar encontros possíveis com PNJs ou monstros, faça-o — mas **não deixe que seus planos a escravizem**. Nunca decida de antemão como uma sessão ou campanha deveria terminar. Desafie os PJs, deixe que eles enfrentem os perigos e a miséria, mas não tente controlar como seus personagens reagem. Em vez disso, deixe que suas ações tenham consequências e crie novos desafios baseados nelas. É assim que seu mundo de jogo ganha vida.

9. A MORTE É UMA PARTE DA VIDA

O mundo de *Mutant: Ano Zero* é um lugar difícil. Matar PJs não é um objetivo por si só — mas se acontecer, deixe. Não altere os dados ou use um *deus ex machina* milagroso para salvar a vida de um PJ. Os jogadores devem se sentir vulneráveis. Criar um novo PJ é um processo rápido e introduzi-lo ao grupo é normalmente fácil, já que a Arca é pequena e todo mundo conhece todo mundo.

10. SINTA O APOCALIPSE

Apresente uma imagem mental vívida do mundo pós-apocalíptico para seus jogadores. Descreva as ruínas enegrecidas e as florestas mortas da Zona, faça os mutantes e a miséria da Arca ganharem vida. Deixe-os sentir fome e sede quando acabarem o grude e a água, deixe que eles tremam no inverno atômico. Mas não exagere — não liste tudo que os PJs veem, ouvem ou sentem. Escolha algum detalhe que possa definir o tom da cena inteira — um objeto da Velha Era, um mutante em particular ou alguma outra coisa.

11. A ESPERANÇA NUNCA MORRE

Mutant: Ano Zero não é só sobre dor e sofrimento. A escuridão precisa ser contrastada com a esperança de nova vida, uma vida melhor. Ameace os sonhos dos PJs, mas não os destrua. Mesmo na noite escura da Zona sempre tem uma luzinha no horizonte.

12. PODE SER ENGRAÇADO, TAMBÉM

Mutant: Ano Zero retrata um mundo desolador e implacável, mas isso não significa que você precisa ficar sentado sério à mesa o tempo todo. A justa posição de velho e novo, entre o que os jogadores sabem e seus PJs acreditam, pode frequentemente gerar situações hilárias. Abrace isso — um pouco de humor, de vez em quando, serve como uma folga da escuridão, além de acentuá-la, dando a todos uma experiência mais profunda.

EVENTOS NA ARCA

Em *Mutant: Ano Zero* não existem cenários pré-definidos para seguir, nem histórias escritas com antecedência. São vocês — a MdJ e os jogadores à mesa — que criam a história juntos, ao jogar.

Às vezes, essa liberdade pode ser sufocante. Para ajudar quando você se sentir perdida e ficar sem ideias do que deve acontecer depois, existem dez eventos típicos que podem ser usados com os PJs na Arca e dez outros para quando eles estiverem na Zona. A frequência com que são usados esses eventos depende de você.

A AMEAÇA PIORA

Cada uma das 25 Cartas de Ameaça descreve uma ameaça interna ou externa à Arca e que normalmente não podem ser ignoradas. No Capítulo 10, elas são descritas em mais detalhes, com sugestões sobre como piorá-las.

Você normalmente vai comprar ou rolar uma nova ameaça no começo de cada sessão, mas pode piorá-las quando quiser. Sempre tente tornar as ameaças pessoais. Deixe que elas afetem os PJs, ou PNJs, que sejam importantes para eles, de alguma forma concreta.

BRIGA POR EQUIPAMENTO

Em *Mutant: Ano Zero*, as armas, balas, grude e outros equipamentos dos PJs podem ser a diferença entre a vida e a morte. Quer aumentar a intensidade de uma sessão de jogo? Faça com que um PNJ roube o equipamento de um PJ. Pode ser um roubo furtivo levando a uma caçada frenética pelo ladrão ou um assalto bruto. Exemplos:

- ❏ O engenheiro Ibeme fica de olho na arma antiga que você encontrou na Zona. “Posso segurá-la?” ele diz. “Só por um minuto?”

- ❑ *O taco de beisebol o atinge em cheio na cabeça e você cai na lama, atordoado. “Me dê as suas balas,” Montiak rosna.*
- ❑ *Um punho pesado esmurra a porta da sua toca, acordando você. “Saia. Você tem algo que queremos,” grita a Chefona Suécia do lado de fora.*

BRIGA POR PROJETOS

Durante a Assembleia (Capítulo 7), os jogadores decidem que projetos o Povo vai realizar. Considerem — como jogadores, não como PJs — que projetos vocês acham que o Povo deve realizar. PNJs tentando sabotar ou controlar os projetos é normalmente uma forma efetiva de engajar os jogadores. Exemplos:

- ❑ *O Chefão Konnen aparece com dois Brutamontes a tiracolo. Ele exige que a construção de um templo pare e ameaça matar todo mundo que não obedecer.*
- ❑ *O Gerador, a máquina feita para dar ao Povo luz na escuridão da Zona, foi arreventado e virou sucata inútil. Alguém o sabotou durante a noite.*
- ❑ *O Chefão Eke cospe um monte de sangue no corpo mutilado de seu rival Maximon. “Beleza, você trabalha pra mim agora,” ele diz. “A paliçada vai ficar aqui.”*

CONSEQUÊNCIAS INESPERADAS

A Arca é uma sociedade pequena e frágil. Tudo que os PJs fizerem terá consequências — algumas inesperadas. Às vezes, as consequências serão imediatas e óbvias para todos, outras vezes o resultado de uma ação específica pode vir bem depois. Criar novas cenas e desafios baseados no que um PJ fez é uma forma muito efetiva de gerar drama e engajar os jogadores com a história. Exemplos:

- ❑ *Seu tiro erra Nestor por um centímetro. Noia — que estava atrás dele — agarra a própria barriga. Sangue brota por entre seus dedos.*
- ❑ *O Negociador Sixter aparece do lado de fora da sua toca com dois Brutamontes. “Você tentou vender biritá pra galera do Eke? Idiota. Ninguém se mete no meu negócio e sai ileso.”*
- ❑ *Com o seu golpe final, você sente alguma coisa quebrar no rosto de Caco e ele para de lutar. Você olha para cima. Dina está encapando você, seus olhos ardendo de ódio.*

UMA OFERTA ATRAENTE

Os objetivos dos PJs são centrais a esse jogo, mas uma oferta apetitosa de algum PNJ também pode criar drama. Podem ser missões simples na Arca ou na Zona, podem ser trocas de artefatos ou outros equipamentos. Assegure-se de que cada trato tenha um senão, alguma coisa que faça os PJs hesitarem. Talvez seja muito arriscado, muito caro ou o trato ponha outro PNJ ou PJ em encrenca das brabas. Exemplos:

- ❑ *O Negociador Sixter sorri. “Você precisa de balas? Por que eu deveria te ajudar? Tá, beleza, se você fizer uma coisa pra mim primeiro, eu vejo o que dá pra fazer.”*
- ❑ *“A gente quer ir na expedição,” Suécia diz calmamente. “Eu posso ajudar vocês a conseguirem o grude que precisamos. Ouvi dizer que aquele verme do Konaldo tem bem mais do que precisa.”*
- ❑ *O Chefão Eke brinca com as balas na palma da mão. “Te dou dez balas se você apagar Poli. Eu sei que ela está dormindo com seu amigo Bruce. Isso é problema seu.”*

PERIGO ADIANTE

Uma nova ameaça surge, mas não exatamente onde os PJs estão. Eles veem ou ouvem alguma coisa ao longe ou então descobrem algo preocupante. Você pode usar esse evento para introduzir uma nova Carta de Ameaça contra a Arca (Capítulo 10) ou criar um conflito com um PNJ existente. Exemplos:

- ❑ *Você ouve gritos de raiva na Arca. Eles parecem ter vindo da toca da Chefona Suécia. Subitamente, são ouvidos tiros.*
- ❑ *O Negociador Jonats vem correndo. Recuperando o fôlego, ele ofega: “Os Brutamontes Bola e Acad estão vindo para cá. Eles querem te arreventar.”*
- ❑ *“Eu juro pelos Antigos — não estou mentido,” diz Poli.. “Eu vi uma criatura feita de metal passando pelos arredores da Arca na noite passada.”*

UM PJ SE ENCRENCA

Escolha um PJ e cubra ele de miséria. Talvez seja passado para trás durante um trato, assaltado em um canto escuro da Arca ou ameaçado por um Chefão poderoso. Será que os outros PJs vão ficar ao seu lado ou vão deixar que se vire sozinho? Sua melhor ferramenta para eventos desse tipo

são PNJs que o PJ odeia desde o começo do jogo ou com quem fez inimizade ao longo do caminho. Exemplos:

- ▣ *Montiak para você no meio da Arca. Ele está acompanhado de alguns capangas. “Essa escrota matou Endel,” ele diz. “Ela precisa ser punida.”*
- ▣ *“Você tentou me enrolar,” sibila o Chefão Eke. “20 balas antes do amanhecer ou nós matamos você e penduramos seu corpo na paliçada.”*
- ▣ *Você acorda com o forte cheiro de fumaça se espalhando pela sua toca. “Você não manda mais na gente!” seu rival Lorango grita lá de fora. “Hora de morrer!”*

PJ vs PJ

Os PJs podem ser amigos, mas no mundo de Mutant, toda a amizade é testada mais cedo ou mais tarde. O método mais efetivo de voltar os PJs uns contra os outros é usar um PNJ com quem ambos os PJs tenham alguma relação. Outros métodos envolvem espalhar rumores na Arca ou dar para um PJ algo que você sabe que outro PJ quer muito. Mas tenha cuidado — você não quer que um conflito entre PJs se torne um conflito entre jogadores. Certifique-se de conhecer o seu grupo de jogo antes de usar esse tipo de evento. Exemplos:

- ▣ *Poli hesita antes de falar. “Eu sei que você gosta de passar seu tempo com Caco. Mas tem uma coisa que eu preciso te contar sobre ele.”*
- ▣ *“Entre,” diz Marlotte. “Eu tenho grude, biritá e uma cabine quente. Mas não para o seu amigo ali. Ele fica lá fora.”*
- ▣ *Nestor balança seu bastão preguiçosamente pelo ar. “Sai da frente. Eu não quero treta com você. Meu negócio é com Silas.”*

UM PNJ SE ENCRENCA

Todo PJ tem inimigos — mas eles também têm pessoas com quem se importam, que precisam proteger. Os jogadores estabeleceram quem essas pessoas são quando criaram seus personagens (Capítulo 2). Se você quiser criar drama instantâneo, escolha um desses PNJs e ameace matá-los — ou pior. Isso deve fazer o jogador entrar em ação! Caso decida por deixar que seus amigos tenham um destino terrível, ele logo vai perceber que estará muito sozinho quando se meter em encrenca. Exemplos:

- ▣ *Bruce desmorona diante de você. “O que eu vou fazer?” ele soluça. “Se eu não pagar Suécia antes do amanhecer, estou morto.”*
- ▣ *Poli desapareceu. Ninguém a viu desde ontem. Aparentemente, ela estava falando sobre ir à Zona.*
- ▣ *O rumor se espalha como um incêndio na Arca. O Chefão Eke está prestes a ser linchado. Quem vai arrumar grude para você se ele morrer?*

UM VISLUMBRE DO SONHO

Cada PJ tem um “grande sonho” (Capítulo 2). O sonho é algo que parece distante, algo sobre o que o PJ fantasia quando a realidade da vida é difícil demais para encarar. Mas de vez em quando, um PJ tem um pequeno vislumbre de seu sonho — o começo de um caminho que talvez, só talvez, possa chegar até lá. Exemplos:

- ▣ *“Chegou a hora,” Jiló sussurra na jaula ao seu lado. “Esta noite, nós nos rebelamos. Esta noite, nós seremos livres. Você está conosco ou contra nós?”*
- ▣ *“Nestor encontrou uma ruína que contém escritos da Velha Era. Ele pode mostrar o caminho. Eu só preciso de uma coisa de você primeiro...”*
- ▣ *Subitamente, você sente mão de Poli na sua. Seu corpo todo se arrepia. Ela afasta a mão, finge que não aconteceu nada.*

EVENTOS NA ZONA

Na Zona, o jogo assume um caráter diferente da Arca. Em vez de projetos, disputas por poder e intriga, os PJs estão normalmente sozinhos e expostos aos pesadelos que espreitam no meio das ruínas. Na Zona, cooperação tende a ser o padrão. Alguns dos eventos típicos da Zona são similares aos da Arca, mas outros são completamente diferentes.

Para usar esses eventos, você normalmente vai querer usar um dos grupos, monstros e fenômenos específicos descritos no Capítulo 13.

UM ENCONTRO INESPERADO

No ermo que é a Zona, existem muitos inimigos e ameaças. Mas se os PJs tiverem sorte, eles também podem encontrar pessoas amigáveis — ou pelos

CARNIÇAIS DA ZONA (PÁGINA 174)



menos abertas à negociação. Leia mais sobre facções na Zona no Capítulo 13.

Faça com que encontros com outras facções sejam reuniões tensas. Deixe os jogadores incertos. Faça com que os PJs encontrem um grupo de mutantes amigáveis — que se mostram depois canibais sanguinários. Ou faça os PJs encontrarem alguns Carniçais da Zona selvagens — que querem barganhar, não matar. Exemplos:

- ❑ Os mutantes estrangeiros baixam suas armas. “Venham conosco,” diz o líder. “Venham para o nosso povoado. Nós temos grude o bastante para todos lá.”
- ❑ Um dos Carniçais da Zona para os demais. Lentamente, ele põe sua lança sucateada no chão e ergue ambas as mãos para mostrar que não está armado.
- ❑ Um mutante se senta em um carro detonado, vestido com pedaços de lixo e sucata. Ele cumprimenta vocês todos pelo nome e diz que os estava esperando para entregar uma mensagem do seu futuro.

EQUIPAMENTO É PERDIDO

Na Zona, o equipamento dos PJs — armas, grude, balas e artefatos — pode ser a diferença entre a vida e a morte. Se você quer realmente deixar seus jogadores tensos — tome as coisas deles. Mas sempre lhes dê a chance de recuperá-las de alguma forma. Exemplos:

- ❑ Você se joga para cima da viga enferrujada, longe do alcance dos Carniçais da Zona. Mas durante a escalada você derrubou seu rifle sucateado. Desamparado, você observa ele cair até o chão lá embaixo.
- ❑ Você atravessa o canal com dificuldade, mas suas roupas e seu equipamento estão enso-pados. Todo o seu grude está encharcado de água contaminada.
- ❑ Quando você acorda, Yassan sumiu. Parece que ele levou todo o grude que você tinha.

UMA ESCOLHA DIFÍCIL

Confronte seus jogadores com um dilema difícil. Pode ser o resultado dos dois eventos listados acima *Luz ao Longe* e *Perigo Adiante* — quando tiverem um objetivo tentador diante deles, ponha

uma ameaça perigosa ou um obstáculo em seu caminho. Será que eles seguirão em frente ou voltarão? Você também pode mostrar para eles duas coisas diferentes para obter e fazer com que escolham uma delas — ou que se dividam. Ou ofereça dois caminhos separados para o mesmo objetivo e deixe que eles escolham qual seguir. Poucas coisas atraem mais os jogadores quanto uma escolha relevante. Exemplos:

- ❑ *Você começa a escalar o que resta da ponte, mas percebe que as vigas de suporte já foram muito corroídas pelo tempo. Sua outra opção é ir pela água, mas pode estar contaminada pela Podridão. O que você faz?*
- ❑ *As sanguessugas caem do teto e pousam em volta de você com baques fortes. No quarto adiante, você vê vários artefatos da Velha Era, aparentemente intactos. O que você faz?*
- ❑ *Noia estende a mão na sua direção pela janela estreita do porão. “Me dê a criança! Ela não vai sobreviver à chuva ácida!” Você entrega a criança para ela?”*

UMA LUZ AO LONGE

A Zona é cheia de ameaças e perigos, mas também de oportunidades. Dê aos PJs algo a aspirar, uma direção. Pode ser uma luz misteriosa ao longe, um edifício que parece estranhamente intacto, um portal para um abrigo antigo, um grupo de pessoas estranhas ao longe ou alguma outra coisa. Para inspiração, veja os Capítulos 12 e 13. Exemplos:

- ❑ *Quando a noite cai, você vê que a torre na Zona adiante de vocês está iluminada. Por toda a fachada do prédio imenso, é possível ver vários pontos de luz.*
- ❑ *No quarto adiante, você vê o que parece maquinário da Velha Era. Não há como saber o que é sem chegar mais perto.*
- ❑ *“Eu juro,” o vendedor de água diz. “Um dia de caminhada naquela direção, tem um portão de metal enorme na encosta. Parece intacto.”*

NOITE INSONE

Para manter sua Astúcia intacta, os PJs precisam de pelo menos quatro horas ininterruptas de sono por noite. Não parece muito, mas se você perturbar seu sono várias noites seguidas, eles podem chegar à beira do desespero. Na Zona, muitas coisas podem manter os PJs acordados durante a noite. Exemplo:

- ❑ *O inclemente vento frio passa através de seus cobertores finos. Se você cair no sono agora, talvez nunca acorde.*
- ❑ *Primeiro, você acha que é só o vento. Mas o uivo sinistro fica mais forte. Algum tipo de fera está lá fora. E está chegando perto...*
- ❑ *Você ouve um leve zumbido elétrico e seus pêlos se arrepiam. O zumbido nunca para, invadindo sua mente e tornando impossível dormir...*

PERIGO ADIANTE

Da mesma forma que na Arca, você pode gerar tensão dramática na Zona descrevendo uma ameaça iminente, algo preocupante no horizonte. É mais efetivo se você tiver acabado de usar o evento *Luz ao Longe* acima, incitando os PJs a continuarem prosseguindo. Uma nova ameaça cria um dilema interessante. Exemplos:

- ❑ *Quando você se aproxima do velho armazém vê uma luz bruxuleante, como um fogo, dentro do velho prédio arruinado. Tem alguém lá.*
- ❑ *No horizonte, você vê uma muralha negra se formando. “Tempestade de poeira,” o Batedor Yassan sussurra. “Temos que procurar abrigo.”*
- ❑ *Noia vasculha os arredores nervosamente. “Está ficando escuro, logo esse lugar vai estar cheio de Carniçais da Zona. Eu sei que seu amigo está lá fora, mas é perigoso continuar procurando por ele.”*

UM PJ SE ENCRENCA

Escolha um pobre coitado entre os PJs e solte toda a força da Zona nele. Faça com que o chão ceda sob os seus pés, que ele se perca no *smog* intenso da Zona, que um monstro morda sua perna e o arraste para um destino pior que a morte. Às vezes, só causar algum trauma ao PJ será o bastante. De qualquer forma, colocar um PJ em perigo testará a lealdade dos demais — o que eles estão dispostos a arriscar para salvar seu companheiro mutante?

- ❑ *Você tropeça em escombros e cai. Seu tornozelo está latejando de dor. Quando você olha para cima, não consegue ver os outros — estão perdidos no *smog* da Zona.*
- ❑ *Subitamente, o chão abaixo dos seus pés cede. Desamparado, você cai através do teto de um porão escuro abaixo do prédio arruinado. Alguma coisa no seu braço quebra quando*

aterriça. Então, você vê algo se movendo na periferia da visão...

- ❑ *A barra de ferro do Carniçal da Zona acerta Nestor bem na sobancelha e ele cai feito uma jaca. O resto de vocês vê ele sendo arrastado para longe. O que fazem?*

PJ vs PJ

Uma jornada na Zona é sempre desafiadora e pode fazer com que os PJs mostrem a que vieram. Laços de amizade podem ser forçados até o ponto de ruptura — e além. Faça um PJ encontrar um artefato que seria mais útil para outro PJ. Atraia um PJ em uma direção e o resto em outra. Faça com que o grude ou artefato de um PJ suma e insinue que um PNJ com que outro PJ tem uma relação é culpado pelo roubo. Esse tipo de evento deve ser usado com muito cuidado. Exemplos:

- ❑ *Nestor provavelmente seria melhor com essa arma antiga. Mas foi você quem encontrou, não foi? Você guarda pra uso próprio ou entrega para ele?*
- ❑ *OK, você tem certeza que quer ignorar a velha torre e continuar indo? Delta, você é a Engenhoeira — o que acha?*
- ❑ *Caco, você precisa de grude para curar seus ferimentos. O resto de vocês vai dividir com ele o que têm? E se não sobrar o bastante para a viagem de volta?*

UM PNJ SE ENCRENCA

Tente sempre trazer pelo menos um PNJ em cada jornada pela Zona — de preferência um PNJ com quem um ou mais PJs tenham uma relação. Esses PNJs são ferramentas perfeitas para criar drama na Zona — ponha o PNJ em perigo letal e os PJs reagem. Eles vão largá-lo por conta própria? É ainda mais interessante se os PJs tiverem relações diferentes com o PNJ, o que pode significar que alguns querem salvá-lo enquanto outros preferem se ver livres dele...

- ❑ *Subitamente, massas negras caem do teto e atingem Silas. Ele grita por ajuda enquanto as sanguessugas mordem sua carne e começam a beber seu sangue. O que você faz?*
- ❑ *Quando você chega lá, Poli está estirada no chão, inerte. Alguns mutantes selvagens ficam curvados sobre ela, cutucando-a com suas lanças sucateadas.*

EVENTOS PRONTOS

Normalmente, você deve manter os eventos típicos à mão para usar a qualquer momento. Use-os quando forem necessários à história e improvise os detalhes. Porém, você também pode deixar alguns eventos prontos para usar caso a ação empaque. Esses eventos “planejados” podem ser muito úteis se sentir sua inspiração acabando durante uma sessão de jogo. Eles podem ser direcionados a PJs individuais ou ao grupo como um todo. Quando usar um evento pronto, lembre-se disso:

- ❑ *Faça-os curtos e evite detalhes. Uma frase ou duas basta.*
- ❑ *Nunca faça um evento ser dependente de outro. Não crie uma cadeia de eventos.*
- ❑ *Nunca fique preso aos seus eventos prontos. Se eles não parecerem relevantes, esqueça-os!*

- ❑ *O ar está embolorado e o chão coberto de lama. Feti, mostrando o caminho, grita por ajuda quando seus pés e pernas são puxados para baixo pela areia movediça.*

A ZONA vs TODOS

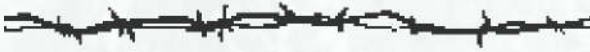
A Zona pode dividir, mas também pode unir. De vez em quando, confronte os PJs com um obstáculo contra o qual terão que cooperar para superar. Pode ser um grupo de Carniçais da Zona pelo qual tenham que passar, um prédio arruinado que precisem atravessar ou chuva ácida da qual necessitem se esconder. Dê aos PJs a oportunidade de usar suas perícias e mutações para o bem da equipe.

- ❑ *O céu enegrece e logo pesados flocos de neve começam a cair. A cada vez que um deles toca o chão, vocês ouvem um suave chiado. Logo, neve ácida está caindo sobre vocês.*
- ❑ *Os Carniçais da Zona estão chegando por trás de você. Adiante, é possível ver uma ruína alta que deve ser um bom ponto de defesa. Escalar não vai ser fácil. O que você faz?*
- ❑ *Um cheiro intenso de ozônio preenche o ar e vocês vêem grandes bolhas*

semitransparentes flutuando na sua direção. Antenas finas saem de seus estranhos corpos esféricos. O que vocês fazem?

PRIMEIRA SESSÃO

Sua primeira sessão como MdJ de *Mutant: Ano*



EVENTOS ALEATÓRIOS

Se você achar que não tem ideia do que deve acontecer no jogo, você pode gerar aleatoriamente um evento para os PJs. Role D66 e use os resultados das tabelas abaixo. Se o resultado não encaixar com a situação atual no jogo, role de novo ou somente escolha um evento.

NA ARCA	
11–14	A Ameaça Piora
15–22	Briga por Equipamento
23–26	Brigar por causa de Projetos
31–33	Consequências Inesperadas
34–41	Uma Oferta Atraente
42–45	Perigo Adiante
46–53	Um PJ Se Encrenca
54–56	Um PNJ Se Encrenca
61–63	PJ vs PJ
64–66	Um Vislumbre Do Sonho
NA ZONA	
11–14	Um Encontro Inesperado
15–22	Equipamento É Perdido
23–25	Uma Escolha Difícil
26–33	Uma Luz Ao Longe
34–36	Noite Insone
41–44	Perigo Adiante
45–52	Um PJ Se Encrenca
53–55	Um PNJ Se Encrenca
56–62	PJ vs PJ
63–66	A Zona vs Todos



Zero pode parecer um pouco intimidadora. Você não tem roteiro para seguir, nenhuma história preparada através da qual guiar os PJs. Não se preocupe! As mecânicas do jogo — na forma dos

projetos da Arca, Cartas de Ameaça e os eventos acima — vão dar aos jogadores muito o que fazer. Aqui estão alguns pensamentos e conselhos que você pode querer ler antes de começar sua primeira sessão:

Não Faça um Grande Plano. Não imagine uma história grandiosa para os PJs seguirem durante o jogo. A história vai crescer organicamente, durante o jogo. Mantenha a mente aberta e jogue para descobrir o que acontece.

Aproveite ao Máximo a Criação de PJ. Seja ativa e engajada enquanto os jogadores criam seus personagens. Durante o processo, eles estabelecem suas relações uns com os outros e com PNJs importantes. Anote todos esses PNJs e use-os durante o jogo.

Comece com um Projeto e uma Ameaça. O jogo começará tipicamente na Arca. Antes do jogo em si começar, os jogadores vão realizar uma Assembleia para escolher um primeiro projeto para a Arca (Capítulo 7). Em seguida, você compra uma Carta de Ameaça (ou rola uma ameaça, veja Capítulo 10). O projeto e a ameaça são a base para a primeira sessão de jogo. Comece com uma cena relacionada ao projeto e traga a ameaça à Arca para acelerar a situação

Vá Com Calma. Durante a primeira sessão, os jogadores estão conhecendo seus personagens. Eles precisam encontrar seu lugar na Arca ou testar suas relações com os PNJs. Dê a eles algum tempo. Ouça mais do que fale. Use os projetos, a ameaça, as relações com os PNJs quando você achar necessário prosseguir com a história, mas não force muito. Faça perguntas, faça anotações.

COMEÇANDO NA ZONA

Uma forma alternativa de começar sua primeira sessão é jogar no setor especial da Zona *Por Um Gole D'Água* no Capítulo 15. Neste caso, o jogo começa na Zona, com os PJs em uma expedição. Desta forma, vocês têm uma chance de se familiarizar com as regras básicas do jogo antes de adentrar a intriga da Arca.

Veja a primeira sessão como um prólogo, antes da ação real começar

Use o Que Aprendeu Quando a primeira sessão terminar, coisas já terão ocorrido. Conflitos já terão sido estabelecidos, relações testadas. Planejando sua segunda sessão, haverá vários ganchos para usar. Você terá uma ideia da direção da história.

PREPARANDO SESSÕES

Da segunda sessão em diante, você pode se preparar um pouco mais. Desenvolva o que já foi estabelecido antes e dedique um pouco mais de tempo para pensar no que pode acontecer depois. Você pode:

- ❑ Pense em alguns eventos com antecedência, mas não mais que um ou dois por PJ.
- ❑ Escolha uma nova ameaça contra a Arca (Capítulo 10), exceto se você preferir continuar usando Cartas de Ameaça aleatórias.
- ❑ Se os PJs estiverem na Zona, prepare um encontro com um grupo, monstro ou fenômeno (Capítulo 13).
- ❑ Escolha um setor especial da Zona (Capítulo 15) para colocar no caminho dos PJs ou para onde atraí-los.
- ❑ Escolha uma das pistas apontando para Éden (Capítulo 16) e considere como os PJs podem encontrá-la.
- ❑ Invente algo completamente diferente.

Evite preparar demais — quanto mais detalhados os seus planos forem, mas difícil é se adaptar às ações dos jogadores. 15-30 minutos de preparação antes de uma sessão normalmente é o bastante. Confie nos jogadores e nas mecânicas do jogo para gerar história e drama!

PERSONAGENS NÃO-JOGADORES

Você controla tempestades de ácido e invernos atômicos. Monstros da Zona e robôs de batalha seguem todos os seus comandos. Ainda assim, suas ferramentas mais poderosas são seus PNJs. Se você quiser gerar tensão e drama, é muito efetivo usar os PNJs que os PJs odeiam ou que precisam proteger.

CRIANDO PNJs

Comece decidindo se o PNJ deveria pertencer a um dos oito papéis do jogo e, caso sim, qual. PNJs podem ter papéis, mas eles não precisam. PNJs sem papéis na Arca são normalmente pessoas nos bastidores — solitários ou seguidores de algum Chefão sem algo específico para fazer. Além disso, estrangeiros de fora do Povo costumam não ter um papel em termos de jogo.

Atributos: Na caixa na próxima página, você encontrará valores de Atributos típicos para PNJs. Os números dados são somente valores típicos — você pode criar PNJs com um total maior ou menor se quiser. Porém, nenhum PNJ pode ter valores de atributo maiores que 5.

Perícias: Os níveis típicos de perícia para os outros papéis também são listados na tabela. Mude esses níveis conforme você quiser. Um PNJ com um papel deve ter pelo menos 1 nível na perícia de especialista dele.

Talentos: PNJs normalmente não têm talentos, pessoas extraordinárias podem ter um talento ou dois se você quiser. O talento Covarde (página 70) pode ser muito útil para manter um PNJ importante vivo por mais tempo.

Mutações: Um PNJ típico tem uma mutação aleatória. Se quiser tornar um PNJ um oponente mais difícil, você pode lhe dar mais mutações ou gastar mais PMs do que gastaria normalmente com ele em uma cena. Dar uma mutação com efeito defensivo para um PNJ também é uma boa forma de protegê-lo.

Nome, Aparência, Objetivo: Além dos valores numéricos, existem três coisas que você precisa saber sobre todo PNJ:

- ❑ Qual o seu nome?
- ❑ Como ele se parece e como age?
- ❑ O que ele quer?

Para ajudá-la a criar rapidamente um PNJ, há uma abrangente tabela no final do capítulo. Escolha os traços e estatísticas que quiser ou deixe que os dados decidam por você. Anote a informação. Faça uma lista dos PNJs que foram introduzidos e mantenha-a por perto durante o jogo.

ESTATÍSTICAS TÍPICAS DE PNJ

PAPEL	FORÇA	AGILIDADE	ASTÚCIA	EMPATIA	PERÍCIAS
Brutamonte	5	3	2	2	Intimidar 3 , Impelir 1, Lutar 2
Engenhoqueiro	2	2	5	3	Fazer Gambiarra 3 , Compreender 2, Observar 1
Batedor	2	5	3	2	Encontrar O Caminho 3 , Atirar 2, Esgueirar 1
Negociador	2	2	3	5	Fazer Um Trato 3 , Manipular 2, Mover 1
Adestrador de Cães	3	4	3	2	Incitar Cachorro 3 , Atirar 2, Esgueirar 1
Cronista	2	2	4	4	Inspirar 3 , Compreender 2, Curar 1
Chefão	3	3	2	4	Comandar 3 , Atirar 2, Lutar 1
Escravo	4	4	2	2	Superar 3 , Lutar 1, Suportar 2
Sem Papel	3	3	3	3	Nível 2 em uma perícia.

REPRESENTANDO PNJs

Tecnicamente, PNJs funcionam como PJs. Eles precisam de recursos da mesma forma, precisam ser Curados se ficarem acabados e podem desenvolver novas mutações. Mas, na prática, você deveria ignorar todas as mecânicas de jogo para PNJs desde que elas não afetem diretamente um PJ. Não contabilize grude e balas para cada PNJ que segue os PJs até a Zona — em vez disso mantenha a liberdade de decidir quando seus recursos acabam, maximizando o efeito dramático. Não role dados para ações de PNJs a não ser que eles ataquem ou Curem um PJ. Você pode rolar para ações de PNJ

em outras situações se isso intensificar o drama, mas no geral, não o faça.

PNJs em Grupos: Quando lidar com vários PNJs com estatísticas idênticas, você pode deixar que eles realizem ações como um grupo em vez de individualmente. Veja o Capítulo 3.

AJUSTANDO A OPOSIÇÃO

Como MdJ, é o seu trabalho tornar os conflitos excitantes se assegurando que os PJs encontrem oposição desafiadora. Use o número de oponentes, suas mutações e suas armas como medidas para calibrar a dificuldade.

Uma boa regra geral é que um grupo de PJs em bom estado normalmente será capaz de derrotar um grupo de PNJs de tamanho e equipamento similares, desde que eles tenham PMs para usar. Em combate, o nível de Força dos inimigos também é digno de atenção — um grupo de Brutamontes pode ser difícil de derrotar mesmo para PJs calejados.

Como MdJ, você sempre tem liberdade de decidir quando usar ou não usar os PMs dos PNJs. Se uma luta estiver indo mal para os PJs, evitar o uso dos PMs dos PNJs pode dar aos PJs uma chance de virar o jogo.

A Zona é um lugar perigoso e às vezes os PJs encontrarão oponentes que eles simplesmente não podem derrotar. Lembre os jogadores de que eles podem escapar (usando a perícia Mover) e não precisam lutar até a morte. Também lembre que os PNJs podem Curar PJs moribundos.

DEIXE-OS VIVER

Se você puder, evite que os PNJs morram muito rápido. Um PNJ que sobreviver e pode retornar é muito mais interessante que um PNJ morto. Na Arca, sempre tem algum Serra-Osso por perto que pode salvar um PNJ moribundo.

Evite dar aos PJs a chance de chegar a um PNJ importante no começo — se eles tiverem PMs o bastante, nada pode pará-los. Tente colocar capangas no caminho, para que os PJs precisem lidar com eles primeiro.

Se os PJs matarem um Chefão inimigo ou outro PNJ importante, apesar dos seus esforços, faça com que tenha consequências reais! Aliados do Chefão morto podem querer vingança ou pessoas podem agora ir em busca dos PJs para obter a proteção e o grude que o Chefão costumava fornecer.



LIDANDO COM RECURSOS

Balas, grude e água limpa são recursos escassos e o jogo com frequência girará em torno da aquisição deles. É uma parte importante do seu trabalho como MdJ fazer com que os PJs lutem por esses recursos — mas não fazer com que eles sejam impossível de encontrar. Alguns papéis têm suas próprias formas de conseguir grude e água descritas nas regras (o Negociante e o Chefão, na Arca, e o Batedor na Zona), mas na maior parte do tempo, você como MdJ estará no controle de quanto os PJs conseguem obter. Alguns conselhos:

Varie o Suprimento Deixe que os PJs encontrem grude rapidamente de vez em quando, especialmente quando o foco do jogo estiver em outra coisa. Outras vezes, faça com que arrisquem suas vidas por uma única ração de grude. Isso ensinará os jogadores a dar importância aos recursos, mas ao mesmo tempo fará com que não passem o tempo todo atrás deles

Peque Pelo Excesso. Não tenha medo de dar bastante água e grude para os PJs de vez em quando. Quando em dúvida, dê mais em vez de menos. Os PJs não podem mesmo carregar muita coisa e se eles conseguirem uma reserva grande, mais cedo ou mais tarde alguém vai tentar tomá-la deles!

TRAZENDO PNJs PARA A ZONA

Em casa, na Arca, os PJs são rodeados por PNJs que eles já conhecem. Você pode deixar um PJ encontrar um PNJ que quer algo dele. Na Zona, PNJs que os PJs encontrarem serão estranhos. Pode ser uma boa ideia fazer com que as tramas da Arca sigam os PJs até a Zona, enviando um ou mais PNJs com eles para a jornada. Use esses PNJs para ajudar ou criar encrenca para os PJs. Eles podem ter motivações ocultas — talvez sirvam secretamente um Chefão rival.

MAPA DE RELACIONAMENTO

Uma forma conveniente de lidar com PNJs é usar um mapa de relacionamento. Pegue um pedaço de papel em branco e anote o nome dos PJs nos cantos. No meio anote os nomes dos Chefões mais importantes da Arca. Entre eles, onde quer que haja espaço, escreva os nomes de outros PNJs com que os PJs possam ter relacionamentos. Então, trace linhas entre os nomes para marcar uma relação e escreva uma palavra ou duas próximo da linha para descrevê-la. O mapa de relacionamento crescerá conforme o jogo progride e se tornará uma ferramenta valiosa para você como MdJ. Ele pode dar muitas ideias para eventos dramáticos que podem acometer os jogadores.

GERAÇÃO ALEATÓRIA DE PNJs

ADESTRADORES DE CÃES

D6	NOME	APARÊNCIA	OBJETIVO	ARMA
1	Ani	Masca raízes, cospe constantemente	Encontrar alguém além do seu cachorro com quem se importar	Estilingue
2	Bruce	Rosto escondido por capuz, silencioso e agressivo	Sair da Arca e achar uma vida melhor	Machado sucateado
3	Dalma	Mechas pretas sobre um olho deformado	Matar qualquer um que comente sobre sua aparência	Faca sucateada
4	Luko	Somente fala com seu cachorro, nunca com pessoas	Dar algo bom para seu cachorro comer	Arco
5	Rek	Esverdeado, pele grossa, geralmente bêbado	Esquecer seus problemas	Taco de beisebol
6	Tayson	Cabeça raspada, irritável e violento	Espancar qualquer um que falar mal de seu cachorro	Soqueira

BATEDORES

D6	NOME	APARÊNCIA	OBJETIVO	ARMA
1	Feti	Sempre veste uma máscara de gás, nunca fala	Ir mais fundo na Zona que qualquer outro	Rifle sucateado, Bônus de Equipamento +2
2	Jena	Equipamento de camuflagem, constantemente mexe em sua arma	Seguir uma vítima por dias e então matá-la	Rifle sucateado, dano 3
3	Nabrava	Olhos vazios, tosse por causa da Podridão, cheira a birita	Entrar na Zona e deixar que a Podridão o leve	Lança sucateada
4	Nestor	Rosto marcado, se acha muito	Ser reverenciado como um herói pelo Povo	Pistola sucateada com dois canos
5	Noia	Magra e rígida, sempre atenta	Ficar fora de encrenca, evitar os outros	Arco, Bônus de Equipamento +2
6	Tula	Veste uma capa de chuva rasgada, puxa um velho carrinho de compras	Encontrar algo pelo qual valha a pena lutar	Estilingue

BRUTAMONTES

D6	NOME	APARÊNCIA	OBJETIVO	ARMA
1	Acad	Rígido, magro e musculoso.	Viver outro dia, só isso	Bastão com espinhos
2	Beca	Desgastada e desfigurada, voz sibilante	Mostrar quem é mais forte	Pistola sucateada
3	Bola	Gordo e com voz chiada	Atormentar os outros e ouvi-los gritar	Faca sucateada
4	Caco	Postura corpulenta, braços símios, grunhe.	Parar de brigar e em vez disso construir alguma coisa	Soqueira
5	Gargantua	Grotescamente alta, rosto anormal	Agradar o Chefão	Machado sucateado
6	Kalo	Baixa e atarracada, voz rouca	Bater em todo mundo no caminho	Corrente de bicicleta

CHEFÕES

D6	NOME	APARÊNCIA	OBJETIVO	ARMA
1	Aka	Baixo, magro, usa uma cartola	Colecionar vários artefatos	Pistola sucateada com três canos
2	Faraó	Sem pernas, carregado por Escravos	Juntar mais seguidores e sair da Arca com seu culto	Faca sucateada
3	Inri	Alto e magro, olhos ardentes	Derrubar o Ancião e estabelecer igualdade na Arca	Bastão com espinhos
4	Konnen	Extremamente gordo, mal pode se mexer	Se livrar de todos os rivais e tomar todo o poder da Arca	Pistola sucateada, dano 3
5	Suécia	Fria e distante	Desenvolver a Arca e guiar o Povo para uma vida melhor	—
6	Tenente	Olhos frios, rosto com cicatrizes, cabeça raspada	Transformar o Povo em um exército e conquistar a Zona	Rifle sucateado, Bônus de Equipamento +2

CRONISTAS

D6	NOME	APARÊNCIA	OBJETIVO	ARMA
1	Danova	Usar um vestido da Velha Era	Entender do que o Ancião precisa e prover isso	—
2	Kastell	Mechas pretas, silencioso, toma notas constantemente	Sair da miséria e dedicar sua vida ao estudo.	—
3	Maxim	Magro e fraco, parece mais velho do que é	Escrever a história de como o Povo encontrou o Éden	—
4	Poli	Moicano vermelho, vê algo de bom em todos	Encontrar um herói que possa salvar o Povo	Faca sucateada
5	Sergi	Jeito moleque, pele avermelhada, sempre feliz	Se tornar o herói da história do Povo	Faca sucateada
6	Silas	Bizarramente pálido, pele translúcida, triste	Fazer com que a Arca evolua e se torne uma sociedade avançada	—

ENGENHOQUEIROS

D6	NOME	APARÊNCIA	OBJETIVO	ARMA
1	Ibeme	Magro, cabelo espigado, sempre sorrindo	Encontrar Éden e a verdade sobre o Povo	Pistola sucateada, Bônus de Equipamento +2
2	Lambda	Macacão velho azul, ferramentas em todos os bolsos	Recrutar as maravilhas técnicas da Velha Era	Pistola sucateada com três canos
3	Naphta	Pele queimada, óculos, fede a fumaça	Explodir coisas	Lança-chamas
4	Tetris	Usa um capacete feito de sucata, murmura constantemente	Criar um dispositivo que controle as mentes dos outros	—
5	Tina	Careca, extremamente suja, gentil	Construir coisas para ajudar os outros	—
6	Zippo	Veste um casaco adornado com sucata	Construir uma grande escultura de sucata na Arca	Corrente de bicicleta

ESCRAVOS

D6	NOME	APARÊNCIA	OBJETIVO	ARMA
1	Bete	Rija e rabugenta, briga muito	Descarregar sua agressividade em qualquer um	—
2	Jiló	Silencioso e observador, amargo e traiçoeiro	Encontrar alguém que possa usar para escapar	—
3	Joana	Braços e pernas como toras, soturna	Labutar sem reclamar	—
4	Leno	Magro e fraco, um sonhador	Escapar da Arca e nunca mais voltar	—
5	Monty	Sujo, sempre cantarolando alguma melodia	Ver o lado bom das coisas	—
6	Notri	Corpo enorme com pele empelotada, corcunda	Trabalhar e sofrer até que a morte o liberte	—

NEGOCIADORES

D6	NOME	APARÊNCIA	OBJETIVO	ARMA
1	Dina	Magra, olhos grandes penetrantes	Anormalmente interessada em artefatos e sucata	Corrente de bicicleta
2	Konaldo	Bizarramente bonito, cabelo brilhante	Fazer os outros se sentirem bem e tirar vantagem disso	—
3	Lula	Anormalmente baixo, fala constantemente.	Roubar até a última bala de todo mundo.	Pistola sucateada
4	Moska	Careca e reconchudo, constantemente sorrindo	Fazer o melhor acordo de todos os tempos	Faca sucateada
5	Paez	Fica de olho no equipamento dos outros, cleptomaniaco	Juntar uma grande reserva de grude e equipamento	Pistola sucateada, Bônus de Equipamento +2
6	Roli	Fala tossindo, sempre quer trocar alguma coisa	Virar Chefona um dia	Faca sucateada

**OUTROS NOMES COMUNS**

Açaí, Acerla, Acio, Alice, Assis, Astecar, Bedebe, Bic, Biel, Boa, Bolac, Brax, Caco, Celeste, Cielo, Cisco, Coelho, Copa, Coxin, Davi, Daz, Desco, Dumont, Dado, Elena, Emer, Enzo, Espinho, Expu, Fael, Farpa, Ferrugem, Fiat, Folia, Fran, Fuska, Gaso, Gio, Globo, Gorme, Got, Greja, Guaraná, Gulio, Gus, Hana, Homara, Iesus, Ilma,

Iversal, Jão, July, Juricardo, Klara, Koka, Lancia, Lubma, Lukas, Lula, Luzi, Luzian, Mabel, Manel, Manu, Marel, Mari, Meguel, Mérica, Monio, Naphta, Nardo, Nás, Nia, Nino, Nuelly, Olim, Onça, Pecoa, Pegajoso, Pelé, Petro, Predo, Rodrig, Ronaldo, Scoito, Só, Sofia, Spielberg, Taruar, Taú, Thur, Tião, Tina, Tralha, Trezoito, Vale, Vigadre, Vis, Wagen, Z, Zaac, Zabella, Zero.



10

AMEAÇAS
CONTRA A ARCA

As Cartas de Ameaça descrevem ameaças internas e externas contra a Arca. Compre uma nova Carta de Ameaça no começo de cada sessão ou quando você quiser agitar as coisas. Existem três formas de comprar uma Carta de Ameaça — você deve definir com o grupo antecipadamente que método usar:

1. Deixe um jogador comprar uma Carta de Ameaça e leia o texto em voz alta.
2. Compre uma Carta de Ameaça você mesma, sem revelar seu conteúdo.
3. Escolha deliberadamente uma Carta de Ameaça, em vez de pegar uma aleatória.

INTRODUZINDO AMEAÇAS

A nova ameaça irá, junto com qualquer projeto novo ou em andamento, criar um plano de fundo para a sessão. Todo o Povo será afetado pela ameaça, incluindo os PJs. Se eles não forem afetados diretamente, então faça com que um PNJ com quem eles se importem fique encrencado.

Porém, a ameaça não precisa dominar a sessão completamente. Se os PJs já estão até o pescoço em intriga e ação, deixe-os. Ou por que não jogar uma nova ameaça no meio, para mudar o balanço de poder de algum jeito interessante?

É seu trabalho como MdJ introduzir uma nova ameaça no jogo. Use a ameaça como base para os

eventos que você desencadear com os PJs (Capítulo 9). Você deve introduzir uma nova ameaça no começo da sessão, mas não precisa ser a primeira coisa que acontece.

PIORANDO AMEAÇAS

Os textos nas Cartas de Ameaças são breves e deixam muitas perguntas sem resposta. Isso é intencional — as cartas não entregam toda a verdade por trás da ameaça, já que os jogadores devem poder lê-las. O resto deste capítulo repete toda a informação nas Cartas de Ameaça e a expande com sugestões sobre como elas podem piorar.

A Ameaça Piora é um dos dez eventos padrões na Arca, como visto no Capítulo 9. É claro, você pode mudar ou incrementar essas ameaças conforme desejar, ou criar algo completamente diferente. Como a ameaça se desenrola também depende das ações dos PJs. Anote que ameaças você já introduziu no jogo e mantenha um registro de como elas evoluem.

Tabela Aleatória de Ameaças

Se você não tiver acesso ao *Baralho de Cartas de Mutant: Ano Zero*, role D66 na tabela abaixo em vez disso. Toda a informação das cartas é repetida — e expandida — neste capítulo.

AMEAÇAS CONTRA A ARCA

11	Assassinato na Arca
12	Ataque de Carniçais da Zona
13	Chefão vs Chefão
14	A Cratera
15	O Culto da Zona
16	Estrela Cadente
21	Febre da Zona
22	A Fome
23	Os Helldrivers
24	O Homem da Praia
25	A Máquina Assassina
26	Messias Mutante
31	O Monstro da Zona
32	Os Nômades
33	O Outro Povo
34	Pessoa Desaparecida
35	Projeto Sabotado
36	Revolução!
41	A Ruína Misteriosa
42	A Sonda de Petróleo Abandonada
43	Tesouro Perdido
44	A Última Gota
45	Um Novo Tipo de Fera
46	Uma Criança do Povo
51	A Zona Treme
52-66	Role de novo

ASSASSINATO NA ARCA

Uma pessoa razoavelmente querida na Arca, ou alguém próximo de um PJ, é encontrada brutalmente assassinada pela manhã. O corpo foi cortado em pedaços. Nada assim jamais aconteceu na Arca antes.

- Logo, o assassino é encontrado, sentado em estado catatônico e coberto de sangue, em sua toca. Ele só tem uma desculpa: As vozes o forçaram a fazê-lo.
- Acontece de novo. Um mutante de um casal aparentemente feliz espanca seu parceiro até a morte e então põe a culpa nas “vozes”. A paranóia consome a Arca.
- Um PJ é afetado. Subitamente, ele sabe que outro PJ deve morrer, agora. Ele precisa lutar imediatamente e não parará até estar acabado ou ser imobilizado. Então, de repente, as vozes param.
- A fonte das vozes assassinas é um mutante moribundo, cuja mente está se despedaçando. Seus pesadelos psiônicos afetam vítimas inocentes aleatoriamente. Quando o Povo descobrir — como lidarão com ele?

ATAQUE DE CARNIÇAIS DA ZONA

Eles atacam antes de amanhecer, sem aviso ou misericórdia. Eles vêm das profundezas da Zona e invadem a Arca enquanto o Povo está dormindo. Então, o massacre começa. Os Carniçais da Zona matam, queimam e saqueiam em um frenesi febril. Poderá o Povo pará-los — ou esse é o fim?

- Um PJ vê um PNJ com quem tem alguma relação ser rodeado pelos Carniçais da Zona enfurecidos.
- Os Carniçais da Zona ateam fogo em parte da Arca. As chamas se espalham rápido.
- Um PNJ ou um Chefão diz para fugirem juntos. A Arca está perdida e ficar é suicídio, ele diz.

Comentário: Leia mais sobre os Carniçais da Zona na página 174. Use as regras para ataques contra a Arca (página 118) para determinar o andamento da batalha. Os atacantes têm Nível de Batalha 2, ou maior.

CHEFÃO vs CHEFÃO

Uma Chefona vê uma oportunidade de se tornar a maior. Durante uma noite sangrenta, ela tenta eliminar toda a oposição e se tornar a única governante da Arca. Mas um de seus rivais sobrevive e lança um contra-ataque. Ninguém na Arca deixa

de ser afetado — se você não escolher um lado, ninguém o protegerá da explosão de violência.

- ❑ Ambos os Chefões rivais tentam recrutar os PJs para sua causa — através da força, se necessário. PJs podem acabar em lados opostos.
- ❑ Um terceiro Chefão prega paz e unidade, ganhando o apoio do Povo. Logo, ele é alvo de uma tentativa de assassinato. Os PJs podem realizar o ato ou tentar impedi-lo.
- ❑ Finalmente, o Ancião aparece e fala ao Povo. Mas já é tarde para parar a violência, será que o Povo ouvirá?

A CRATERA

Na calada da noite, a Arca é agitada por um terrível estrondo, acompanhado de um tremor. Quando a poeira assenta, o Povo percebe que nada, além de uma cratera profunda, restou onde antes estavam algumas cabanas improvisadas. As paredes do buraco são íngremes e é tão fundo que não dá pra ver onde termina.

- ❑ Um grupo de mutantes (preferencialmente incluindo os PJs) desce escalando e encontra um saguão antigo com o teto desabado. Túneis escuros levam ainda mais fundo.
- ❑ Nos túneis, os exploradores podem encontrar uma velha dispensa, com grossas camadas de poeira, mas alguns artefatos úteis.
- ❑ Mais fundo, existe uma grande máquina misteriosa que ainda parece funcionar. Ela pode ativar robôs (página 180) ou o que resta de um sistema de defesa computadorizado.

O CULTO DA ZONA

Existem rumores sobre um culto que vive em uma casamata antiga nas terras da Zona. Batedores têm visto homens e mulheres em longos robes, estranhamente intocados pela sujeita e pelo frio. Quem são eles? De onde eles vêm? Eles têm conhecimento ou artefatos que possam beneficiar o Povo?

- ❑ Um PNJ próximo a um PJ diz que encontrou uma das pessoas de robes perto da Arca. Ele diz que são seres mágicos e que quer ajuda para visitá-los. Ele acha que sabe onde sua casamata fica.

- ❑ Alguns cultistas em robes aparecerem subitamente nos portões da Arca. Eles não falam muito e não revelam nada sobre si mesmos. Eles querem saber se existem quaisquer humanos sem mutações na Arca (como os Nômades, página 152, ou o Homem da Praia, página 150). Em caso positivo, eles oferecem bens para que esses humanos os acompanhem. Se o Povo se recusar, os cultistas tentarão um rapto em algum momento.
- ❑ O Povo começa a desconfiar dos cultistas e temer seus poderes mentais, se eles tiverem sido demonstrados. Um Chefão toma um cultista como refém para trocar por grude e artefatos. A situação pode ficar violenta.

Comentário: O Culto Nova é uma seita apenas de mutantes com poderes mentais. Você pode ler mais sobre eles no Capítulo 13 e sobre sua base no Capítulo 15.

ESTRELA CADENTE

Subitamente, a noite se torna dia. Uma luz no céu, mais forte que qualquer estrela, dispara pela noite do leste ao oeste. A bola de fogo desaparece por um instante, a escuridão caindo sobre a Zona de novo por um breve momento. Então, o horizonte subitamente se ilumina com uma explosão enorme, mas silenciosa.

- ❑ A estrela cadente espalha medo pela Arca. Um líder de culto começa a pregar que o Povo deveria abandonar a Arca e peregrinar para o local do impacto. Entre seus seguidores está um PNJ próximo de um PJ.
- ❑ O culto está prestes a partir, mas é parado à força por outro Chefão que se recusa a deixar o Povo se dividir.
- ❑ Uma expedição é enviada para o ponto de impacto. Não há nada lá exceto escombros de alguma estranha embarcação contaminados pela Podridão e um robô mortífero (página 180) com ordens de matar todos os mutantes que encontrar...

FEBRE DA ZONA

A doença mortal e sangrenta ataca repentinamente e sem misericórdia. De um dia para o outro, mutantes vão de saudáveis à moribundos com uma febre terrível, sangrando de todas as cavidades corporais. A febre se espalha como um incêndio pela Arca. Se nada for feito — rápido — o Povo perecerá. Mas onde está a cura?

- ❑ PNJs com quem os PJs se importam são infectados e morrem. O Povo é dividido em dois grupos — um que quer tentar tratar dos doentes e outro que só quer que eles sejam afastados e deixados para morrer.
- ❑ Um Chefão organiza uma expedição em busca de um velho hospital na Zona, onde dizem que remédios da Velha Era podem estar armazenados.
- ❑ Parece que um dos primeiros mutantes infectados teve contato com outra facção da Zona — outros mutantes, morlocks, o Culto Nova ou os Nômades (veja Capítulo 13). Será que eles têm a cura?

A FOME

Grude tem sido escasso na Arca faz algum tempo, mas agora a situação é realmente desesperadora. O estoque de comida enlatada acabou e cada mutante precisa encontrar seu próprio jeito de se alimentar. A fome se estabelece e a luta por grude pode ser brutal.

- ❑ Lutas desesperadas por grude estouram por toda a Arca. Surgem tumultos. Alguém tenta roubar o grude de um PJ.
- ❑ Um Chefão tenta roubar o pouco grude que o Ancião e seu círculo de Cronistas ainda têm. Os PJs podem ser contratados para o serviço ou tentar evitá-lo.
- ❑ Um Chefão tem uma solução radical para o problema. Se não há nada para comer, o Povo deve consumir a si mesmo. Mas quem será sacrificado?

OS HELLDIVERS

Soa como uma tempestade ao longe. Mas conforme se aproxima, o barulho se transforma no alto som de motores acelerando e cada mutante na Arca corre para ver o que está vindo. Dúzias de carros e motocicletas com motoristas e pilotos soturnos chegam aos portões. Batedores têm contado histórias sobre os *Helldivers*, poucos acreditavam que fossem verdade. Agora, eles chegaram.

- ❑ Os *Helldivers* (página 176) sitiaram a Arca. Eles exigem biritada e grude em troca de não transformar a Arca em cinzas com seus lança-chamas montados.
- ❑ Os *Helldivers* tentam recrutar um PJ, ou um PNJ com uma relação com um PJ.
- ❑ A situação mais cedo ou mais tarde progride para a violência aberta — exceto se os *Helldivers* forem convencidos a sair ou derrotados de alguma forma.

O HOMEM DA PRAIA

Ninguém sabe de onde o homem sem memória veio. Em uma manhã fria, ele surgiu jogado na praia perto da Arca com hipotermia, onde foi encontrado por catadores. Ele fala com um sotaque estranho, estrangeiro, mas consegue explicar que não se lembra quem é. Além de um macacão gasto com marcas estranhas, não há pistas de sua origem. Ele parece não ter mutações.

- ❑ A chegada do estranho causa uma grande comoção na Arca. Muitos Chefões querem prendê-lo e interrogá-lo. Os Cronistas do Cofre da Aurora querem conversar. A disputa por quem faz o quê com ele pode ficar violenta.
- ❑ O homem está confuso, mas passo a passo sua memória retorna. Seu falatório enigmático normalmente não faz sentido, mas em algum momento ele menciona o Projeto Éden. Ele pode até dar uma pista da localização de Éden (Capítulo 16).
- ❑ A mente do estranho parece se clarear, ele parece mais lúcido, então subitamente ele se mata. O evento causa choque e raiva pela Arca.



Comentário: O homem é um dos assistentes de laboratório, que estava em congelamento criônico, do Projeto Éden. Ele pode ter escapado para encontrar a Arca ou ter sido enviado pela Dra. Retzius com a missão de relatar o estado atual das colônias. De qualquer forma, o sono criônico terá torcido e devastado sua mente a tal ponto que nenhum interrogatório fará com que ele revele a verdade sobre a Arca.

A MÁQUINA ASSASSINA

Uma pequena expedição retorna da Zona, todos exaustos e sangrando. Diversos membros do grupo foram mortos e os sobreviventes estão delirantes. Eles dizem ter sido atacados por uma máquina que andava. Será que a Podridão os deixou loucos?

- ❑ Um Chefão interessado na Velha Era quer saber mais sobre a máquina e organiza uma expedição de caça. Os PJs são convidados a participar.
- ❑ Outra facção da Zona (Capítulo 13) também está caçando a máquina. Como você deve ter adivinhado, é um robô. Será que existem mais deles por aí?
- ❑ A busca pelo robô pode resultar em um confronto dramático. Será que a máquina pode mostrar o caminho para uma casamata escondida?

Comentário: Leia mais sobre robôs na página 180. Eles são descritos em mais detalhes em uma expansão de *Mutant: Ano Zero*.

MESSIAS MUTANTE

Um Chefão menor tem sonhos estranhos e começa a proclamar suas visões de morte e destruição para o Povo. Desespero fatalista e a futilidade de tudo são os elementos centrais de sua mensagem, que atrai um número crescente de devotos.

- ❑ Um amigo de um PJ se junta ao culto e logo pede que o PJ se junte a ele também. O culto cresce diariamente, causando preocupação entre os outros Chefões.
- ❑ Os cultistas começam a recusar participação em qualquer projeto da Arca, em vez disso passando seus dias realizando rituais bizarros. O resto do Povo sofre e o ressentimento com relação ao culto cresce.
- ❑ Finalmente, as coisas chegam em vias de conclusão — o culto deve ser dissolvido, sair da Arca ou ser destruído. Talvez os PJs sejam pegos no meio do fogo cruzado.

O MONSTRO DA ZONA

Já basta para o Povo. Há uma fera selvagem que tem despedaçado mutantes na Zona e até começou a atacar pessoas catando sucata logo ao lado das paredes da Arca. Um Chefão quer liderar uma expedição de caça para lidar com essa ameaça de uma vez por todas.

- ❑ A expedição sai para caçar a fera. Os PJs são convidados a se juntarem a ela.
- ❑ A fera pode ser um javardo (página 182), um devorador (página 181) ou algum outro monstro feroz do Capítulo 13. O grupo de caça encontra a toca da fera, coberta pelos restos de Carniçais da Zona e mutantes.
- ❑ O grupo de caça confronta a fera em uma luta até a morte. Uma expedição de outra Arca ou um grupo de Carniçais da Zona pode ajudar ou atrapalhar.

OS NÔMADES

Eles vêm vagando pela Zona, um bando esquelético e soturno em roupas esfarrapadas. Eles falam com um sotaque estranho e estrangeiro, mas conseguem explicar que vagaram por muitos anos a partir de montanhas distantes. Eles pedem ao Povo

por proteção e grude. Nenhum dos nômades parece ter mutações.

- ❑ Parece que os nômades querem ficar na área de vez — dentro da Arca ou bem próximo dela. Alguns dos nômades tratam os mutantes como seres inferiores.
- ❑ Alguns Chefões ficam cada vez mais hostis com relação aos nômades, que começam a agir como se fossem os donos da casa. Discussões e brigas estouram.
- ❑ Uma briga termina com um nômade sendo morto por um mutante. O conflito corre o risco de se tornar guerra declarada, a não ser que os dois lados encontrem uma forma de coexistir pacificamente. O que quer que aconteça, os nômades pretendem ficar na Zona de vez.

Comentário: Os humanos sem mutações e sua origem são descritos em detalhes em uma expansão do jogo.

O OUTRO POVO

Eles vieram do nada pelo *smog*. Um grupo de mutantes exatamente como o Povo — mas não tão magros e miseráveis. Eles dizem que vêm de um povoado na Zona, outra Arca — e eles querem uma aliança. Eles pedem que alguns membros do Povo venham com eles até sua Arca, como hóspedes.

- ❑ Os visitantes contam ao Povo sobre a boa qualidade de vida em sua Arca. Eles dizem que são governados por um “Presidente” benevolente e que nenhum mutante precisa passar fome. A visita divide o Povo em dois campos — um quer visitar a outra Arca, o restante quer os visitantes presos ou mortos.
- ❑ Finalmente, o Povo decide enviar uma expedição para outra Arca. Tente conseguir que os PJs acompanhem.

Comentário: Leia mais sobre outras Arcas no Capítulo 13. Um exemplo completo de outra Arca pode ser encontrado no Capítulo 15.

PESSOA DESAPARECIDA

Um PNJ desaparece da Arca sem deixar vestígios. Pode ser alguém próximo a um PJ, um Cronista respeitado ou alguma outra pessoa importante. Logo, a Arca está cheia de rumores sobre o que aconteceu. Será que mataram a pessoa desaparecida? Será que os Carniçais da Zona a levaram? Ou — será que ela encontrou o Éden?

- ❑ Parece que a pessoa desaparecida esteve em contato com outra facção da Zona antes de desaparecer. Pode ser outra Arca, Nômades ou até Carniçais da Zona.
- ❑ Um Chefão ou alguém próximo da pessoa desaparecida quer enviar uma expedição para encontrá-la.
- ❑ A expedição faz contato com outra facção da Zona.

PROJETO SABOTADO

Encoberto pela escuridão, alguém sabotou um importante projeto da Arca (Capítulo 8). Todo o trabalho é perdido e precisa ser reiniciado do zero. Todos sussurram sobre quem o fez e porquê, e o Povo começa a desconfiar entre si.

- ❑ Um rumor se espalha de que a pessoa culpada é um PNJ (de preferência um Cronista ou Engenhoqueiro) com relações com um PJ.
- ❑ O PNJ suspeito pede que os PJs o protejam, para evitar ser linchado. Um Chefão quer que ele seja punido.
- ❑ O PNJ revela que ele é de fato culpado. Ele quer parar todas as tentativas de construir uma nova sociedade para evitar outro Apocalipse a qualquer custo.



Comentário: Capítulo 7 explica o que acontece em termos de regras quando um projeto é destruído.

REVOLUÇÃO!

O descontentamento está crescendo no Povo. Os mutantes passam fome, enquanto os Chefões estão bem. Tudo o que precisa é uma fagulha — um Brutamonte ataca seu Chefão — e logo toda a Arca se inflama enquanto os Escravos se erguem contra seus donos e se vingam por anos de abusos.

- ❑ Um Chefão com quem um PJ tenha boas relações está prestes a ser linchado. Será que um PNJ de quem o PJ seja próximo está no meio da turba?
- ❑ Um Escravo liberto se proclama “Líder do Povo” e se instala na toca de um Chefão morto. Ele acusa um dos PJs de trair a revolução.
- ❑ Vários novos Chefões aparecem, exigindo que todos na Arca — incluindo os PJs — atestem sua lealdade. No final, a Arca está basicamente do mesmo jeito que estava antes da revolta, só que com novos Chefões tomando o lugar dos antigos.

A RUÍNA MISTERIOSA

Um Batedor viu um prédio estranho na Zona. Será que tem grude ou balas lá? Um Chefão quer enviar uma expedição e está procurando voluntários.

- ❑ Se os PJs não forem voluntários, um PNJ com quem eles têm relações pede para irem.
- ❑ Um Chefão rival tenta sabotar a expedição. Ele envia um sabotador secreto, que tenta estragar tudo.
- ❑ Se os PJs visitarem o prédio estranho e voltarem, algumas pessoas na Arca (possivelmente o Chefão rival acima) questionam publicamente sua história.

Comentário: Essa Ameaça pode ser usada para levar os PJs a visitar um dos setores especiais no Capítulo 15.

A SONDA DE PETRÓLEO ABANDONADA

Através da grossa névoa da Zona, ela aparece flutuando — uma gigantesca monstruosidade de metal enferrujado. A plataforma de petróleo com quatro pernas, tão alta quanto as ruínas no coração da Zona, encalha na praia e lança sua sombra agourenta sobre a Arca. Que segredos poderiam estar escondidos lá dentro?

- ❑ Alguém, de preferência os PJs, sobe a bordo da sonda de petróleo. Eles encontram vários artefatos, mas também dezenas de corpos que de maneira estranha parecem ter sido espancados até a morte — bem recentemente. Alguns ainda estão quentes. Os mortos não parecem ser mutantes, mas alguns são deformados.
- ❑ Livros de registro mostram que a tripulação viveu na sonda de petróleo por gerações — talvez desde a Queda. Essa descoberta pode fazer com que os jogadores questionem a origem do próprio Povo — como e quando eles vieram para a Arca de fato?
- ❑ Bem no interior da sonda de petróleo há um sobrevivente. Ele está completamente louco e foi o culpado pela morte dos demais. Agora ele vai atrás dos intrusos e tenta matá-los um por um. Se for pego, ele balbucia sobre o “Projeto Éden” e parece aterrorizado pelos mutantes.

TESOURO PERDIDO

Um item valioso e importante da Arca desapareceu sem deixar vestígios. Pode ser alguma coisa que o Povo tenha construído: uma ferramenta, uma peça de reposição ou um artefato da Velha Era. O item foi roubado na calada da noite. Agora, todos suspeitam uns dos outros.

- ❑ Um PJ, ou PNJ com relação com um PJ, é acusado do roubo.
- ❑ Um PJ descobre quem está por trás do roubo. O que ele faz com essa informação?
- ❑ O criminoso — ou alguém que tenha sido acusado injustamente — foge da Arca. Uma turba de linchamento se reúne para achá-lo.

A ÚLTIMA GOTA

A fonte de água da Arca falha. O poço seca, o purificador quebra ou a cisterna estoura — qualquer que seja a razão, é um desastre. A água limpa restante está em latas ou garrafas que só vão durar alguns dias.

- ❑ Um Chefão tenta tomar controle do pouco de água que restou. A situação fica violenta.
- ❑ Mutantes desidratados passam a beber água contaminada de poças e rios, a febre da Podridão se espalha pela Arca.
- ❑ No final, o Povo não tem outra escolha além de obter uma nova fonte de água — ou partes sobressalentes para consertar a antiga.

UM NOVO TIPO DE FERA

Vagar pela Zona é sempre perigoso, mas nesses últimos dias até os Batedores mais destemidos quase não ousam sair da Arca. Dizem que um novo tipo de fera está à espreita lá fora. Não os monstros burros, mas criaturas com a inteligência dos mutantes e a ferocidade selvagem.

- ❑ Um Chefão junta um grupo de voluntários — preferencialmente incluindo alguns PJs — para sair e enfrentar a nova ameaça. Outro Chefão acha que é um risco desnecessário e quer parar a expedição.
- ❑ O grupo de caça finalmente vai e encontra as feras estranhas. O risco de violência é alto, mas as feras mutantes (página 176) estão dispostas a dialogar. Podem animais e mutantes conviverem bem?
- ❑ Um mutante perde a calma e mata brutalmente um dos animais mutantes. A chance de coexistência pacífica se esvai rapidamente e uma batalha violenta começa.

Comentário: Leia mais sobre as feras mutantes no Capítulo 13. Elas são descritas em detalhes em uma expansão de *Mutant: Ano Zero*.

UMA CRIANÇA DO POVO

A Escrava Sira tem reclamado de dores na barriga faz bastante tempo, mas quem se importa com uma Escrava? Agora todo mundo se importa. Dizem que

Sira vai dar à luz uma criança. A notícia se espalha como um incêndio pela Arca. Se for verdade, será a primeira vez que, pelo que todos se lembram, uma criança nascerá entre o Povo.

- ❑ Uma violenta disputa de poder estoura entre os Chefões que querem tomar Sira e seu filho para si. Ela rapidamente se torna o símbolo do futuro do Povo. Alguém pode tentar sequestrá-la — ou contratar os PJs para fazê-lo.
- ❑ Sira se recusa a dizer quem é o pai. Talvez seja um mutante da Arca e a gravidez seja somente um acidente aleatório da natureza. Ou o pai é alguém de fora, como o Homem da Praia (página 150), um dos Nômades (página 152) ou até um Carniçal da Zona (página 174).
- ❑ Após algum tempo, Sira dá à luz. O Povo celebra, mas a alegria não dura muito. O bebê está doente. Será que existe uma cura em algum lugar da Zona? Nesse ínterim, a rivalidade continua entre os Chefões que querem cuidar de Sira e de seu filho. Ela pode reagir fugindo da Arca — mas se o fizer, será caçada.

A ZONA TREME

Começa como uma leve vibração de dentro do solo. Então, a terra treme, violentamente. Qualquer um que não estiver se segurando é jogado ao chão. Porém, tão subitamente quanto começou, acaba. Por enquanto.

- ❑ Os tremores continuam, cada vez mais fortes. A Arca é danificada por eles, talvez um projeto seja destruído.
- ❑ Um Chefão (de preferência um Cultista, página 174) proclama que os tremores são um mau agouro, um sinal da insatisfação dos Antigos com o Povo e um clamor por arrependimento.
- ❑ Os PJs e outros mutantes podem investigar as causas dos tremores. São detonações em uma casamata subterrânea profunda, uma guerra entre sistemas de segurança rivais que nunca foram desligados. Se os PJs acharem a entrada podem encontrar robôs (página 180).



11

CRIANDO A ZONA

A Zona é o seu *playground*, o ringue de batalha onde você cria desafios mortais para que seus PJs superem — ou para que sucumbam. O Capítulo 8 explica o básico de viagem pela Zona pela perspectiva dos PJs. Lá, os jogadores podem ler sobre que tipo de equipamento trazer, quanto demora para explorar um setor (cada quadrado da grade no mapa) e mais. Neste capítulo, examinaremos mais de perto como você enquanto MdJ pode criar a geografia e habitantes da Zona, setor por setor. Quando os PJs entrarem em um setor da Zona, você pode determinar seu conteúdo, com a ajuda de rolagens de dados se quiser, em alguns passos simples.

SETORES ESPECIAIS DA ZONA

As tabelas neste capítulo te ajudam a povoar rapidamente os setores no mapa da Zona. Mas nada lhe impede de descrever certos setores em maiores detalhes. Você pode colocá-los em locais específicos, mas normalmente é melhor escrevê-los de forma que possam ser posicionados em quase qualquer quadrado do mapa. Do contrário, você corre o risco dos PJs simplesmente não visitarem seus locais de aventura cuidadosamente preparados.

Cinco “Setores Especiais da Zona”, completos com mapas e ilustrações, podem ser encontrados no Capítulo 15. Eles funcionam na maioria das Zonas e podem ser usados do jeito que estão ou como inspiração para suas próprias criações. Mais Setores Especiais da Zona serão publicados no futuro.

SETORES EXPLORADOS

Setores que já foram explorados pelos PJs são normalmente seguros, sem ameaças ou artefatos. Viajantes da Zona podem passar sem risco (nem sempre). Nada impede você de quebrar a regra geral de vez em quando, é uma forma efetiva de manter os jogadores atentos. Role ou somente escolha uma nova ameaça. Se você quiser ser legal com os seus jogadores, pode deixar os PJs encontrarem artefatos pelos quais passaram direto na primeira vez. Porém, o Nível de Ameaça e Nível de Podridão não mudam.

CRIANDO UM SETOR

O resto deste capítulo descreve como criar um setor na Zona. Escolha livremente entre as tabelas abaixo ou role os dados. Nunca seja um escravo dos dados — leve a área geral da Zona em

UM MAPA DA ZONA DA MdJ

A Zona é explorada no mapa dos jogadores, setor por setor. Se você quiser, pode ter sua própria versão do mapa, na qual você anota coisas que quer manter em segredo dos jogadores — como Níveis de Podridão (Capítulo 8), Níveis de Ameaça (abaixo) e setores especiais. Você também pode decidir se as marcações nos mapas prontos têm um pinga de verdade ou se são só fantasias.

consideração e role de novo ou simplesmente escolha o que lhe agrada. Siga esses passos simples:

1. Determine o terreno geral.
2. Decida uma ruína predominante.
3. Defina o Nível de Podridão.
4. Defina o Nível de Ameaça e faça a Rolagem de Ameça.
5. Se houver uma ameaça no setor, determine o que é.
6. Se houver um artefato, determine o que é.

7. Se houver um Batedor no grupo, deixe que ele role para Encontrar O Caminho.
8. Se quiser, role ou escolha um elemento de atmosfera para o setor.

A Estação: Quando criar um novo setor, não se esqueça de considerar a época do ano na sua campanha. Se você rolar ameaças que não se encaixam com a estação, role de novo ou escolha outra coisa.

1. AMBIENTE DO SETOR

Comece determinando o ambiente geral do Setor. Role D66 ou escolha:



D66	AMBIENTE	RUÍNA	AMEAÇA	ARTEFATOS
11	Campo Vitricado	Não	Sim	Não
12	Cratera Enorme	Não	Sim	Não
13-14	Deserto de Cinzas	Não	Sim	Não
15-22	Fábricas Abandonadas	Sim	Sim	Sim
23-24	Mata Densa	Não	Sim	Não
25-31	Mata Morta	Não	Sim	Não
32-34	Matagal	Não	Sim	Não
35-36	Pântano	Não	Sim	Não
41-42	Povoado*	—	—	—
43-45	Ruínas Desabando	Sim	Sim	Sim
46-54	Ruínas Deterioradas	Sim	Sim	Sim
55-61	Ruínas Encobertas	Sim	Sim	Sim
62-66	Ruínas Intactas	Sim	Sim	Sim

As colunas Ruína, Ameaça e Artefato informam o que *tipicamente* é uma ruína explorável no setor, se há presença de ameaças e se há chance de encontrar artefatos. Lembre-se, são só diretrizes, não regras — você tem autonomia para colocar ruínas, ameaças ou artefatos em qualquer setor que quiser.



JOGANDO A VIAGEM PELA ZONA

Viagem pela Zona é uma parte importante e divertida do jogo — não se surpreenda se a primeira coisa que os jogadores quiserem fazer na primeira sessão do jogo for sair pela Zona. Aqui estão alguns conselhos sobre como tornar a expedição à Zona uma experiência recompensadora:

Siga os Jogadores. Deixe que os jogadores explorem o que quiserem. Eles querem cavar em torno de um prédio arruinado que você só mencionou brevemente? Deixe-os! Considere ampliar esse local e colocar um evento da Zona (Capítulo 9) lá. Adicione uma ameaça ou artefato, ou pelo menos uma sucata maneira.

Não Fique Travada. Apesar do parágrafo acima — nem todo setor pode conter ameaças e tesouros. Quando você achar que os jogadores já fuxicaram bastante e não há mais nada a ser achado no setor — diga a eles. Evite ficar travada por muito tempo em cada setor. Alguns deles são só terras devastadas e vazias e podem ser atravessadas rapidamente

Dê Sucata a Eles. Não esqueça da tabela de sucata no final do livro. Dar sucata aos PJs às vezes cria situações divertidas e ajuda a estabelecer o clima do jogo, sem fazê-los mais poderosos. Você não precisa se preocupar em dar sucata demais!

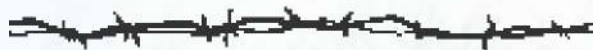
POVOADO

Povoados na Zona são lugares incomuns e especiais. Podem haver ruínas, ameaças e artefatos, mas não role-os da forma normal. Ao invés disso, descreva o setor em detalhes. Use os Setores Especiais da Zona no Capítulo 15, se quiser — todos eles são tipos diferentes de povoados.

2. RUÍNAS

Se o ambiente do setor (acima) tiver um "Sim" na coluna das ruínas, você deve determinar uma ruína que se destaca no setor. Claro, normalmente existem muitos prédios arruinados em qualquer setor, mas este é o que atrai a atenção dos PJs e incita exploração. Ademais, sinta-se livre para adicionar ruínas à qualquer setor que quiser, mesmo se a tabela de ambiente geral disser "Não".

Abaixo existem duas tabelas diferentes para ruínas — uma para prédios normais, a outra para instalações industriais. As ruínas individuais são descritas em mais detalhes no Capítulo 12. Role D66 ou escolha:



RUÍNAS NORMAIS

D66	AMBIENTE
11	Abrigo
12	Arranha-céus
13	Avião Caído
14	Bairro Residencial
15	Campo de Batalha
16	Centro Esportivo
21	Cinema
22	Cratera
23	Delegacia de Polícia
24	Edifício de Escritórios
25	Escola
26	Estação de Metrô
31	Estação de Rádio
32	Estação de Trem
33	Estacionamento
34	Hospital
35	Igreja
36	Lanchonete Fast-Food
41	Loja de Caça
42	Mansão Arruinada

D66 AMBIENTE

43	Marina
44	Museu
45	Parque de Diversões
46	Parque Encoberto
51	Piscina Pública
52	Playground
53	Ponte Arruinada
54	Posto de Gasolina
55	Rodovia
56	Rodoviária
61	Shopping
62	Subúrbio
63	Supermercado
64	Tanque
65	Teatro
66	Túnel

RUÍNAS INDUSTRIAIS

D66	AMBIENTE
11–13	Base Militar
14–16	Clube de Tiro
21–23	Estação Depuradora
24–26	Fábrica
31–33	Linha Elétrica
34–36	Lixão
41–43	Moinho de Vento
44–46	Navio Encalhado
51–53	Refinaria
54–56	Tanque de Petróleo
61–63	Torre de Rádio
64–66	Tubulação



3. NÍVEL DE PODRIDÃO

Escolha ou role o Nível de Podridão do setor, gerando um número de 0 a 3. Nível 1 é, com margem, o mais comum. Nenhum setor tem Nível de Podridão 3 em toda a sua extensão, somente em locais específicos — assim chamados **focos de Podridão**. Você pode ler mais sobre Nível de Podridão e como funciona no Capítulo 8. Se tiver um mapa da Zona secreto de MdJ (acima), você pode determinar os Níveis de Podridão com antecedência.

D66	NÍVEL DE PODRIDÃO	DESCRIÇÃO
11-12	0	Oásis de Podridão. Os PJs estão seguros da Podridão aqui.
13-55	1	Podridão Fraca. Os PJs sofrem um Ponto de Podridão por dia nesses setores.
56-66	2	Área de Podridão Forte. Os PJs sofrem um Ponto de Podridão por hora.

4. NÍVEL DE AMEAÇA

O próximo passo é determinar o Nível de Ameaça, um número maior ou igual a zero. Você mesma determina o Nível de Ameaça, usando a tabela abaixo como diretriz. Um Nível de Ameaça alto significa um setor mais perigoso, porém com uma chance maior de encontrar artefatos intactos.

NÍVEL DE AMEAÇA	DESCRIÇÃO
1-4	Setores Periféricos da Zona
5-8	Setores Centrais da Zona
9+	Áreas Especialmente Perigosas

Quando os PJs entrarem em um setor, role um número de Dados Básicos igual ao Nível de Ameaça. Se o ambiente do setor (acima)

VOCÊ É A CHEFE!

As tabelas aleatórias neste capítulo ajudam você a povoar os setores da Zona com ruínas, ameaças e artefatos. Escolha livremente nas tabelas ou role dados — qualquer que seja o método usado, lembre-se de que as tabelas não são nada além de uma ferramenta a ser utilizada. Você decide o que está lá fora na Zona para os PJs encontrarem; seu objetivo é criar a melhor experiência de jogo possível. Lembre-se dos eventos típicos do Capítulo 9 e use as tabelas neste capítulo para dar conteúdo específico para esses eventos genéricos.

LIDANDO COM A ROLAGEM DE AMEAÇA

Você pode lidar com a rolagem de ameaça de várias formas diferentes, dependendo das preferências do seu grupo de jogo:

- Revelar o Nível de Ameaça e rolar os dados abertamente. Desta forma, os jogadores saberão se há artefatos e ameaças no setor, mas não o que são ou onde estão.
- Rolar os dados sem mostrar o resultado aos jogadores.
- Não rolar dados, em vez disso, decidir por conta própria se há artefatos ou ameaças no setor. Nesse caso, você nem precisa definir um Nível de Ameaça.

tiver um “Sim” na coluna de artefatos, cada  rolado significa que há um artefato no setor. Se você rolar pelo menos um , há uma ameaça no setor, e quanto mais  você rolar, mais perigosa é a ameaça — veja o tópico 5, abaixo.

Noite: Após escurecer, é ainda mais arriscado viajar pela Zona. Como uma regra geral, aumente o Nível da Ameaça em três durante a noite.

5. AMEAÇAS NA ZONA

Ameaças na Zona existem em três tipos: humanoides, monstros e fenômenos. Leia mais sobre eles no Capítulo 13. Role D6 ou escolha:

D6	TIPO DE AMEAÇA
1-2	Humanoide
3-5	Monstro
6	Fenômeno

Humanoides são indivíduos ou grupos de seres inteligentes, geralmente ligados a uma

das facções da Zona (página 172). Role D66 ou escolha:

D66	AMEAÇA HUMANOIDE
11	Amnésica
12-14	Canibais
15-22	Carnícais da Zona
23-24	Cultistas da Perdição
25-26	Cultistas Nova
31-32	Demolidores
33-35	Expedição de outra Arca
36-41	Feras Mutantes
42-44	<i>Helldivers</i>
45-46	Mercador de Água
51-53	Morlocks
54-56	Mutantes Exilados
61-62	Nômades
63-64	Oráculo da Sucata
65-66	Patrulha da Arca

Monstros são bestas sem mente vagando pelas terras devastadas. Alguns são versões mutantes de animais comuns, outros são criaturas completamente diferentes. Role D66 ou escolha:

D66	AMEAÇA MONSTRUOSA
11-12	Aranha da Zona
13	Árvore Assassina
14	Autômato
15-16	Bestamargas
21-23	Cães da Zona
24	Caravela Aérea
25-26	Corvos Sucateiros
31-32	Devorador
33	Enxame de Vermes
34	Flores-Pesadelo
35-36	Formigas da Podridão
41	Fungo Parasita
42	Gavião do Lixo
43-44	Grama Ácida
45	Javardo
46	Mosquitos Mentais
51	Pastejadores
52	Peixe da Podridão
53	Peixe-Tripa (água infectada)
54-56	Ratos da Zona
61-62	Sanguessugas da Zona

D66	AMEAÇA MONSTRUOSA
63-64	Verme Mortal
65-66	Vespas da Zona

Fenômenos são ameaças que não estão vivas. Role D66 ou escolha:

D66	FENÔMENO AMEAÇADOR
11-12	Armas Não-Deflagradas
13	Campo de Inércia
14-15	Campo Magnético
16-22	Chuva Ácida
23-24	Cratera Súbita
25-31	Foco de Podridão
32	Fogo-Fátuo
33-34	Luzes Noturnas
35	Miragem
36	Obelisco
41-42	Pilares de Luz
43-44	Poças de Lama
45-46	Queda de Temperatura / Onda de Calor
51-53	Smog da Zona
54-55	Tempestade de Cinzas
56-61	Tempestade Elétrica
62-63	Tornado de Poeira
64	Vácuo
65-66	Vento Podre



O BATEDOR E AS AMEAÇAS

Um Batedor que Encontre o Caminho com sucesso quando entrar em um novo setor perceberá a ameaça a tempo de evitá-la. Para seguir adiante, os PJs geralmente precisarão lidar com a ameaça — mas eles podem fazê-lo preparados e de longe. Se o Batedor falhar na rolagem — ou se não houver um Batedor no grupo — os PJs dão de cara com a ameaça. Se ela for um ser vivo, provavelmente tentará emboscá-los. (página 85).

Comentário: É importante que mesmo um grupo com um Batedor habilidoso não se sinta seguro na Zona. Se o Batedor estiver muito confiante, deixe que ele veja sua primeira ameaça a tempo, mas então jogue outra quando ele menos esperar. A perícia Encontrar O Caminho deve ser muito útil, mas não pode proteger o grupo de todos os perigos.

6. ARTEFATOS

Se a rolagem de ameaça (passo 4 acima) determinar que existem artefatos a serem encontrados no setor — ou se você decidir que é esse o caso — agora é a hora de determinar o que eles são. Compre Cartas de Artefato aleatórias ou escolha artefatos que você ache apropriados para o local ou que seriam interessantes nas mãos dos PJs. Não esqueça de dar pistas sobre o Éden de vez em quando (Capítulo 16).

Leia mais sobre artefatos no Capítulo 14. Lá você também encontrará uma tabela aleatória para usar, caso não tenha acesso às Cartas de Artefato.

O BATEDOR E ARTEFATOS

Se o Batedor Encontrar O Caminho e gastar uma façanha para encontrar artefatos, ele encontrará um se houver um para ser encontrado. Ele pode não vê-lo imediatamente, mas vai ter uma boa ideia de onde procurar.

Faça-os lutar por isso: Você está perfeitamente dentro dos seus direitos se colocar alguns obstáculos antes do artefato. Muito provavelmente, ele não vai estar jogado no chão esperando para ser pego. Se houver uma ameaça humanoide no setor, é provável que ela tenha o artefato e que os PJs precisem lutar por ele.

Sem Façanhas de Artefato? Se o Batedor não gastar uma façanha para encontrar artefatos, ou se não houver um Batedor no grupo, isso significa que artefatos não serão encontrados. Você ainda pode, se quiser, fazer com que os PJs encontrem um artefato,

porém deve fazer com que eles se esforcem ainda mais por ele! Qual PJ nota o artefato nesse caso fica a seu critério. Você pode usar a situação para criar tensão dando-o a alguém diferente de quem precisa mais dele.

Continuar Procurando: O Batedor pode rolar Encontrar O Caminho várias vezes em um setor para procurar artefatos, balas, grude e água limpa — se ele não gastou uma façanha nisso da primeira vez. Cada façanha só pode ser escolhida uma vez por setor. Você pode dizer que um setor simplesmente não tem qualquer dos objetos.

SUCATA

Não esqueça de dar sucata para os PJs de vez em quando. Sucata inclui todos os objetos da Velha Era sem um efeito específico, mas que ainda podem ser valiosos ou simplesmente ajudam a estabelecer o clima. Uma extensa tabela de sucata está no final do livro.

ELEMENTOS DE ATMOSFERA

Alguns setores na Zona não contém nem ameaças nem artefatos. Alguns setores são só terras devastadas e vazias e podem ser atravessados rapidamente pelos PJs. Para dar alguma vida até mesmo para setores assim, você pode usar as tabelas abaixo. Role D66 ou escolha um elemento de atmosfera, alguma coisa que chama a atenção dos PJs, mas que não é uma ameaça imediata. Se você quiser, você pode expandir esses elementos conforme seu interesse.

ELEMENTOS DE ATMOSFERA

D66	PESSOAS
11	Acampamento. Os vestígios de um acampamento, talvez com brasas ainda ardendo na fogueira.
12	Descanso Final. Dó covas rasas, marcadas com sucata. Quem está enterrado aqui?
13	Mensagem. Alguém escreveu alguma coisa na parede. O que é, e quão recente é?
14	Nômades. Algumas silhuetas são vistas ao longe. Quem caminha pela Zona?
15	Rastros. Eles levam Zona adentro. Quem passou por aqui e para onde foi?
16	Vítima. Um corpo, enforcado ou amarrado a um poste. Quem fez isso e por que?
NATUREZA	
21	Arbustos. Vegetação rasteira grossa cobre o setor. Botas e equipamentos ficam presos nela. Será que os arbustos escondem algum segredo?
22	Árvore. Uma árvore solitária ainda cresce no ermo desolado. Será que ela esconde algum segredo?
23	Cipós. Muitos cipós grossos cobrem as ruínas aqui. Eles estão mortos e secos ou ainda vivos?
24	Córrego. Uma corrente estreita passa através do terreno. É uma fonte de vida ou de morte pela Podridão?
25	Flores da Zona. Deslocado nas terras pálidas da Zona, um campo de flores cresce com cores vibrantes.
26	Rochedo. Uma rocha imensa. Proteção contra os ventos da Zona ou um bom ponto de vigia?

CLIMA

- 31 **Céu Azul.** A névoa suja sempre presente na Zona subitamente desaparece, revelando um céu absolutamente azul. É tão bonito quanto é assustador.
- 32 **Chuva Torrencial.** Um súbito pé d'água ou uma nevasca que atinge os PJs. É melhor eles procurarem abrigo.
- 33 **Neblina.** Uma névoa grossa cobre a área. Visibilidade é reduzida para alguns metros e os sons são abafados. O que se esconde na neblina?
- 34 **Nuvens Escuras.** O céu escurece e o vento aumenta. Poeira rodopia pela calçada velha e gasta. Uma tempestade está se formando.
- 35 **Sol Intenso.** O sol inclemente cozinha os PJs. Sua pele queima e suas roupas logo estão encharcadas de suor.
- 36 **Trovão.** O profundo som de um trovão distante ressoa pela Zona. Relâmpagos súbitos pelas ruínas.

VESTÍGIOS

- 41 **Cancela.** Um bloqueio dos últimos dias da Velha Era. Será que ainda tem sucata útil aqui?
- 42 **Lata Velha.** Os restos de algum veículo velho, enferrujado demais para consertar. Sua carcaça de metal continua intacta. Alguém se abrigou aqui?
- 43 **Os Mortos.** Dó esqueletos minguados da Velha Era. Que história esses velhos ossos poderiam contar?
- 44 **Placa de Trânsito.** Uma placa de metal sozinha, remanescente da Velha Era. Ela mostra o caminho para algo ou avisa de algum perigo?
- 45 **Pôster de Filme.** Um velho pôster gasto e rasgado da Velha Era mostra uma cena estranha. O que os PJs vão achar disso?
- 46 **Trilho de Trem.** Esses velhos trilhos enferrujados estão cobertos de vegetação. Para onde o trilho leva?

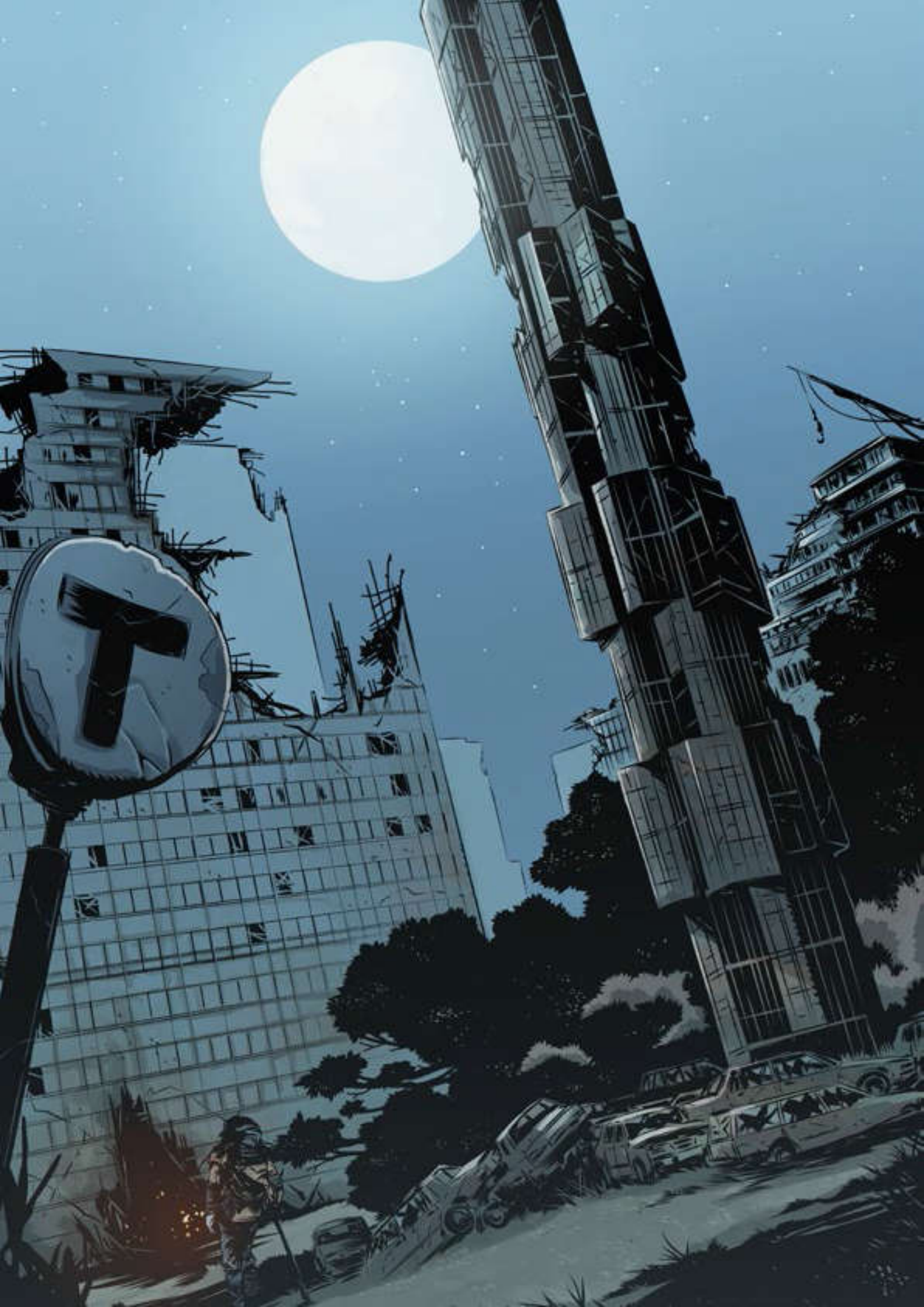
EVENTOS

- 51 **Barulho.** Um grito intenso ecoa pela Zona. É repetido algumas vezes e então para.
- 52 **Buraco.** Há um buraco grande e escuro no chão em frente aos PJs. É um poço velho ou um caminho para os túneis abaixo?
- 53 **Cabana.** Alguém construiu um nicho ou cabana feito de sucata. Tem alguém em casa?
- 54 **Desmoronamento.** Um prédio arruinado simplesmente desmorona com um estrondo ensurdecedor. Será que alguma coisa interessante será revelada?
- 55 **Pássaros.** Um bando de pequenos pássaros da Zona subitamente se lança ao ar. Alguma coisa os assustou?
- 56 **Uivo.** Um longo uivo inumano ecoa pela Zona. Será que alguém está precisando muito de ajuda ou tem um monstro da Zona por perto?

TERRENO

- 61 **Bosque.** Um bosque escuro de árvores mortas e escuras lança sua sombra sobre os PJs. O que pode estar escondido entre elas?
- 62 **Colina.** Uma colina ou monte íngreme aparece no meio da Zona. O que é, o que tem no topo?
- 63 **Escarpa.** Uma escarpa íngreme surge subitamente diante dos PJs. Como os PJs descem por ela e o que os espera lá embaixo?
- 64 **Fissura.** Uma fenda profunda, de vários metros de largura, corta a paisagem. Como os PJs a atravessam?
- 65 **Lago.** Um pequeno lago negro aparece na névoa da Zona. O que está escondido abaixo de sua superfície espelhada?
- 66 **Pântano.** Água imunda da Zona tomou a área, submergindo as velhas ruas arruinadas. Água fria e escura entra nos sapatos dos PJs.







RUÍNAS NA ZONA

Ruínas, os resquícios das construções da Velha Era, são algo que os mutantes verão constantemente quando deixarem a Arca. Todos os exemplos de ruínas incluídos nas tabelas do Capítulo 11 são descritos em maiores detalhes aqui. Use estes textos como inspiração quando descrever o que os PJs vêem na Zona. Você deve adequar essas descrições ao terreno geral do setor (página 158).

RUÍNAS NORMAIS

▣ ABRIGO

Uma imensa porta enferrujada de metal na encosta leva bem fundo no subterrâneo. Lá embaixo, os Antigos buscaram refúgio dos horrores da superfície. Agora, é um lugar perfeito para procurar artefatos. Mas quem sabe o que se esconde lá, quem mais pode ter encontrado essa caverna cheia de tesouros?

▣ ARRANHA-CÉUS

Um prédio alto se lança contra a névoa amarelada do céu da Zona. O concreto é desgastado e quebrado, todas as centenas de janelas caíram de suas molduras há muito tempo. Agora, o vento da Zona sopra através dos muitos andares deste prédio majestoso. Cada andar é repleto de pequenos e idênticos apartamentos ou escritórios. Somente o último andar parece diferente, com acomodações maiores e mais luxuosas — se você conseguir chegar lá em cima...

▣ AVIÃO CAÍDO

Um imenso tubo metálico jaz no chão quebrado e esmagado. Está chamuscado por fogo e dentro dele há fileiras de assentos, todos enegrecidos pelas chamas. Se afastando dele, o chão está queimado e todas as casas destruídas, como se tivesse descido dos céus numa velocidade incrível.

▣ BAIRRO RESIDENCIAL

Diversos prédios altos idênticos, feitos de concreto, que agora está rachado e caindo aos pedaços. No chão entre esses monolitos, bancos apodrecidos e vegetação alta. Carcaças de carros estão por toda parte, a maioria enferrujada demais para consertar. Cada um dos prédios tem uma grande quantidade de apartamentos idênticos. Lá dentro, vocês encontram mobília decrépita, roupas e outros itens.

▣ CAMPO DE BATALHA

Esta área está completamente devastada. Vergalhões enferrujados projetam-se de blocos quebrados de concreto que um dia serviram de paredes para lares. As ruínas estão queimadas por explosões e repletas de buracos de bala. Pequenas crateras pontilham o chão.

▣ CENTRO ESPORTIVO

Um saguão grande e espaçoso feito de aço ondulado enferrujado. Dentro dele, muitos objetos estranhos, como grossos cobertores envoltos em plástico vermelho, grandes redes em armações, clavas com buracos nelas e bolas de todas as cores

e tamanhos. Dizem que os Antigos iam a lugares como este para se exercitar.

▣ CINEMA

Próximo à grande entrada que leva ao interior escuro deste prédio, há alguns pôsteres amarelados em molduras enormes. Cada um deles retrata temas dramáticos da Velha Era. Neste edifício cavernoso, os Antigos viam imagens se moverem em uma tela.

▣ CRATERA

Um buraco gigantesco aparece no chão, de pelo menos 50 metros de diâmetro. Alguma arma de aniquilação antiga deve ter explodido aqui, destruindo tudo ao redor. No fundo da cratera, há um pequeno lago de água contaminada esverdeada.

▣ DELEGACIA DE POLÍCIA

Do lado de fora deste prédio, carcaças de carros azuis e brancos idênticos vão se enferrujando. Os pneus se foram faz tempo, mas as lâmpadas vermelhas de plástico em seus tetos ainda estão lá. No porão do prédio, há quartos que não podem ser abertos por dentro.

▣ EDIFÍCIO DE ESCRITÓRIOS

Nesta ruína escura, vocês encontram grandes corredores, todos cheios de mesas idênticas em pequenas baias. No chão, papéis amarelados espalhados por todos os lados. Antes da Queda, provavelmente faziam trabalhos importantes aqui. Agora, a poeira da Zona entra pelas janelas quebradas.

▣ ESCOLA

Na fachada de tijolos arruinados desse prédio está um relógio que parou faz muito tempo. Abaixo dele, alguém escreveu um texto na parede, não mais legível. No chão de concreto, em frente ao prédio, há três hastes de metal enferrujado, em três alturas diferentes, com resquícios do que um dia fora alguma espécie de tecido em sua ponta.

▣ ESTAÇÃO DE METRÔ

Ao lado de uma escada levando para o subterrâneo está pendurada uma placa grande com tinta descascada. Todos os Batedores sabem o que essa placa significa. Esta é uma entrada para os túneis sob a Zona. Lá embaixo, terríveis perigos os aguardam — mas talvez também haja artefatos intactos.

▣ ESTAÇÃO DE RÁDIO

Uma floresta de antenas enferrujadas e discos metálicos se projeta do teto deste prédio imenso. Uma placa na fachada mostra uma antena com anéis em volta dela.

▣ ESTAÇÃO DE TREM

Velhos vagões de trem estão enferrujando nos trilhos encobertos por vegetação. Neles, os Antigos costumavam viajar rápida e efetivamente por toda a Zona e além. Agora, os únicos passageiros são corpos apodrecidos.

▣ ESTACIONAMENTO

Os pilares de concreto cederam e todo o prédio circular desmoronou como uma sanfona fechada. Nos escombros, vários veículos motorizados da Velha Era estão enterrados. Será que alguns podem ser consertados?

▣ HOSPITAL

Quando o Apocalipse veio, os Antigos compareceram em massa a esse grande prédio de concreto, querendo desesperadamente ser salvos. Agora, é uma ruína quase desabando. Corpos apodrecidos jazem em todo canto nos quartos e corredores, em camas e no chão.

▣ IGREJA

A torre de pedra do edifício se estende diante do céu, sua ponta perdida na névoa da Zona. Lá dentro há fileiras de bancos de madeira apodrecida, todos virados na direção da figura de um homem pendurado em uma cruz. Os Antigos costumavam vir aqui falar com seu Chefão no céu. Agora, tudo está quieto. Se há um deus, ele abandonou esse lugar faz muito tempo.

Comentário: Essa ruína pode obviamente ser substituída por um templo ou mesquita, se isso encaixar melhor no ambiente da sua campanha.

▣ LANCHONETE FAST-FOOD

Um grande M na forma de dois arcos amarelos sujos adorna a fachada deste prédio arruinado. Existem muitas instalações como esta na Zona. O que elas costumavam ser, ninguém sabe, mas os Batedores costumam evitá-las por causa da forte Podridão lá dentro.

❑ LOJA DE CAÇA

Entre as prateleiras decrépitas deste lugar, você encontra varas de pesca, anzóis e linhas. Um Batedor habilidoso pode usar esses itens para localizar peixes comestíveis nas águas da Zona (página 59). Nas paredes, estão penduradas fotos amareladas de rifles. Em um canto, há um armário de metal tão alto quanto um mutante — será que há alguma coisa valiosa dentro?

❑ MANSÃO ARRUINADA

Essa casa escura e decrépita já era velha antes mesmo da Queda. É feita de madeira e pedra, e, de alguma forma, resistiu a décadas de negligência. O que pode estar escondido em seus corredores escuros?

❑ MARINA

Logo além da costa estão várias carcaças de navios, meio afundados na água contaminada. Barcos de pesca, motorizados e canoas que os Antigos usavam para recreação se tornaram um perigoso recife de plástico rachado e vigas de metal.

❑ MUSEU

Grandes degraus de pedra quebrada levam até essa construção grandiosa. Dentro dela, corredores escuros com itens estranhos da Velha Era e mesmo de eras antes dela, todos expostos para que os Antigos os vissem.

❑ PARQUE DE DIVERSÕES

Uma amontoado bizarro de máquinas enferrujadas e grandes tendas decrépitas, em cores que um dia foram intensas. Os resquícios do tecido ainda sacodem ao vento. Em uma pintura, um homem com rosto branco e um grande nariz vermelho sorri para vocês. Uma das máquinas é um grande disco de madeira com cavalos plásticos montados nele. O disco está sobre um motor e parecia ser capaz de rodar.

❑ PARQUE ENCOBERTO

Árvores altas e grossos arbustos cresceram livremente aqui e encobriram completamente a área. Bancos, calçadas e fontes são ocultas pelas grossas ervas e os gramados se tornaram pântanos. Existem muitos rumores sobre as criaturas que vagam pelos velhos parques da Zona.

❑ PISCINA PÚBLICA

Dentro desta grande ruína estão grandes poços cheios de lama e algas gosmentas. Vapores tóxicos e nocivos recepcionam qualquer um que entrar. É difícil imaginar que os Antigos vinham aqui voluntariamente se banhar nesses poços.

❑ PLAYGROUND

Há pneus de carro pendurados em correntes enferrujadas saindo de uma armação metálica. Uma caixa de madeira cheia de areia se tornou uma fedorenta poça de lama. Chuvas ácidas roeram buracos através dos escorregadores metálicos há tempos atrás. Aqui, os Antigos brincavam com suas crianças. Alguns poucos brinquedos de plástico rachados sobreviveram a décadas de desgaste e ainda permanecem abandonados na areia.

❑ PONTE ARRUINADA

Os restos de uma ponte majestosa se erguem alto na névoa da Zona. Ela desmoronou em ambas as direções e só dois grossos pilares sobraram, mas vocês podem escalar até o que restou da estrada para ter um bom ponto de vigia.

❑ POSTO DE GASOLINA

Sob um telhado aberto próximo a uma casa baixa, algumas carcaças de carros estão abandonadas enferrujando. Próximo a elas estão máquinas com bicas e mangueiras. Qualquer um que entende da Zona sabe que esse era um lugar onde os Antigos consertavam seus veículos e os enchiam de combustível.

❑ RODOVIA

O concreto está rachado e as marcas na superfície da estrada já foram praticamente apagadas. Antes da Queda, os Antigos passavam por aqui em velocidades incríveis em suas brilhantes carruagens motorizadas. Agora, os velhos carros ficam parados no acostamento, tão detonados e enferrujados que não há como consertá-los.

❑ RODOVIÁRIA

Entre placas descascadas com números e letras ilegíveis, grandes veículos motorizados velhos encontram-se enferrujados. Alguns tem dois andares, outros têm um mecanismo similar a uma sanfona no meio que os permite dobrar. As máquinas dos Antigos são realmente misteriosas.



❑ SHOPPING

Uma cidade dentro da cidade se revela, grandes corredores com lojas antigas e restaurantes em muitos andares. Tudo aqui foi consumido pelo fogo faz muito tempo e está coberto de fuligem, mas será que alguma coisa valiosa está escondida entre as cinzas? Aqui e ali estranhas figuras de plástico ficam paradas em poses estranhas, como se estivessem pregando para uma multidão.

❑ SUBÚRBIO

Uma rua com pequenas casas idênticas em fileiras regulares de cada lado. A grama e os arbustos secaram faz muito tempo, tudo coberto por cinzas. Dentro das casas, sobraram roupas se decompondo e outros itens pessoais. Os habitantes devem ter fugido com pressa. Abundam carcaças de carros e outros vestígios dos Antigos que costumavam viver aqui. Muito se deteriorou com o tempo e algumas das casas desmoronaram completamente.

❑ SUPERMERCADO

Uma grande construção se ergue dentre as ruínas. Suas grandes janelas foram quebradas muitas décadas atrás e a poeira da Zona flutua irrestrita. Antes da Queda, esse prédio abrigava uma quantidade inimaginável de comida, bebida, utensílios de cozinha e outras coisas que os Antigos consumiam a uma velocidade estonteante. Agora, a maior parte já foi roubada, queimada ou apodreceu.

❑ TANQUE

Um grande e impressionante veículo metálico bloqueia o caminho. Suas esteiras enormes enferrujaram e ficaram presas faz tempo, e faz muitas décadas que seu canhão não cospe morte ou destruição, mas chegar perto desta fera de metal ainda estremece de medo quase qualquer andarilho da Zona.

❑ TEATRO

Dentro desta ruína escura está um grande saguão, repleto de fileiras de assentos de frente para um grande palco com uma vistosa cortina vermelha. Os Antigos vinham aqui para ver cantores, dançarinos e peças teatrais.

❑ TÚNEL

A entrada para esse largo túnel parece a boca de uma enorme fera. Do lado de fora, uma quantidade incontável de carros, caminhões e ônibus amontoados uns colados nos outros, lentamente enferrujando até não sobrar nada. Independente de qual horror os ocupantes desses veículos estivessem fugindo, obviamente poucos sobreviveram.

RUÍNAS INDUSTRIAIS

▣ BASE MILITAR

Um grande pátio quadrado com prédios de tijolos em cada lado. Nos prédios, um grande número de quartos idênticos com beliches de metal. Além deles há uma grande garagem cheia de veículos queimados.

▣ CLUBE DE TIRO

Cápsulas vazias cobrem o chão desta grande área aberta. Em uma ponta, uma grande barreira com muitas marcas de balas. Ali perto, em uma cabana, alvos na forma de animais e humanos. Na Velha Era, eles podiam até desperdiçar balas atirando em figuras de papel.

▣ ESTAÇÃO DEPURADORA

O fedor se intensifica a cada passo na direção desse prédio. Mas Batedores sabem que o cheiro de decomposição pode ocultar tesouros valiosos. Esses grandes poços, tanques e máquinas purificavam a água potável dos Antigos. Será que ainda há água limpa em algum dos tanques?

▣ FÁBRICA

O teto metálico deste edifício largo e plano desabou faz muito tempo. Lá dentro há máquinas e veículos estranhos com grandes garfos na dianteira. Tudo aqui devastado por décadas de chuva e vento. Alguns velhos barris caíram e uma gosma verde vazou no chão.

▣ LINHA ELÉTRICA

Uma torre alta feita de vigas de metal enferrujado se lança contra o céu da Zona. Ela já desabou pela metade e sua ponta afiada se dobrou na direção do solo. Cabos grossos, que uma vez supriram eletricidade para toda a Zona, agora estão jogados pelo chão.

▣ LIXÃO

Uma montanha de lixo bloqueia o seu caminho. Aqui, os Antigos jogavam tudo que eles não queriam. A maior parte já virou poeira com a passagem do tempo, mas itens de plástico e grandes pedaços de metal enferrujado são visíveis no amontoado.

▣ MOINHO DE VENTO

Uma esguia torre branca se ergue alta sobre a Zona. No topo, uma grande hélice está montada. Dizem que os Antigos começaram a construir moinhos

de vento como esse para obter energia quando o óleo de dentro do chão começasse a acabar. Já era muito tarde, é claro.

▣ NAVIO ENCALHADO

Um grande navio enferrujado jaz encalhado logo além da costa, meio afundado entre as ondas. As portinholas vazias fazem o navio parecer uma enorme baleia encalhada. Será que sobrou sucata útil na sala de máquinas?

▣ REFINARIA

Uma paisagem inteira repleta de maquinário enferrujado e apodrecendo cobre essa parte da Zona. Tanques enormes estão conectados por tubos metálicos, alguns largos o bastante para que um mutante se arraste por eles. Se vocês ousarem, podem escalar essa terra de ninguém metálica através das escadas, vigas e passarelas.

▣ TANQUE DE PETRÓLEO

Esta grande construção de metal em formato cilíndrico tem uma escadaria estreita em volta de sua parede externa, seguindo até o topo. Lá de cima, você conseguiria enxergar quaisquer ameaças de uma distância segura. A construção contém um grande tanque cheio de um líquido negro e grudento. Um Engenheiro poderia usá-lo como combustível. O problema é tirar dali...

▣ TORRE DE RÁDIO

Uma torre de metal alta se destaca no horizonte da Zona. É sustentada por grossos cabos metálicos e no topo brota uma grande antena enferrujada. Uma vez, transmissões sem fio foram enviadas daqui para as pessoas da Velha Era, para seu entretenimento e educação. Agora, não há nada para ouvir além do vento da Zona.

▣ TUBULAÇÃO

Um grosso tubo metálico corre por essa parte da Zona. É largo o bastante para um mutante se arrastar por dentro. O gás e o óleo que passavam por eles pararam faz muito tempo. Agora, só servem como sucata.





AMEAÇAS NA ZONA

A Zona pode parecer vazia e sem vida, mas ela existe escondida no meio das ruínas. Criaturas estranhas e alienígenas, mas que mesmo assim, são vida. Para os mutantes do Povo, isolados na Arca por décadas, encontrar esses seres vivos tão diferentes é uma experiência assustadora. Este capítulo descreve os seres humanoides e monstros que vivem na Zona, bem como outros fenômenos que os PJs possam encontrar. Coletivamente, eles são chamados de **ameaças da Zona**.

AMEAÇAS E EVENTOS

Quando quiser iniciar um evento típico (Capítulo 9) com os PJs na Zona, pode usar esse capítulo para escolher que ameaça específica os PJs encontrarão. Você também pode deixar uma rolagem de dados aleatória decidir — veja o Capítulo 11. Independente de escolher ameaças ou rolá-las, sempre tente usá-las de formas que sejam interessantes e desafiadoras tanto para os PJs quanto para os próprios jogadores.. É para isso que servem os eventos típicos do Capítulo 9.

Na Arca: Os PJs normalmente encontram as ameaças descritas neste capítulo enquanto viajam pela Zona. Mas eles podem encontrá-las na Arca também, ou pelo menos ouvir falar delas. Muitas

aparecem nas Cartas de Ameaça (veja o Capítulo 10 para maiores informações).

FRIO E ESCURO

Independente da ameaça que fizer os PJs encontrarem, você pode usar frio e escuridão para tornar a situação ainda mais desafiadora. Veja mais regras sobre isso no Capítulo 6.

TORNE CADA AMEAÇA ÚNICA

As ameaças da Zona devem parecer alienígenas e assustadoras para os PJs — e para os jogadores. Como regra, não deixe que os PJs encontrem a mesma ameaça várias vezes — pelo menos não da mesma forma. Torne cada encontro com uma ameaça único, uma nova experiência para os jogadores. Inclusive, não use o nome de uma ameaça a não ser que os PJs o saibam (como os Carniçais da Zona, que razoavelmente conhecidos pelo Povo). Deixe que a descrição da ameaça fale por si. Se os jogadores inventarem seus próprios nomes para as criaturas que encontrarem, deixe-os.

HUMANOIDES

Por muito tempo, os mutantes na Arca achavam que eles eram tudo o que havia restado da civilização humana neste mundo devastado. Eles estavam errados. Vários outros grupos vivem nas ruínas, tribos grandes e pequenas de mutantes e outros seres. Eles podem se tornar aliados do Povo — ou seus inimigos. Esses humanoides existem em dois tipos — **mutantes** e **humanos**.

Mutantes: A Arca dos PJs não é a única na Zona (caixa de texto abaixo). Tecnicamente, outros mutantes funcionam da mesma forma que PNJs da

Arca dos PJs (Capítulo 9). Mutantes em outras Arcas podem assumir papéis e ter perícias de especialista da mesma forma que os PJs, enquanto mutantes que não vivem em uma Arca, normalmente não terão papéis e nem perícias de especialista.

Humanos: Existem outros povos lá fora, que não são mutantes. Eles são humanos, que de alguma forma sobreviveram ao Apocalipse. Não-mutantes normalmente não têm papéis ou perícias de especialista. Naturalmente, eles não têm mutações nem usam Pontos de Mutação. Humanos são descritos em mais detalhes em uma expansão do jogo.

Línguas: A maior parte dos grupos na Zona tem a mesma língua de origem, mas tendo vivido separados uns dos outros por anos ou décadas, evoluíram na direção de dialetos diferentes. Normalmente, os PJs podem se comunicar com pessoas que encontram na Zona em um nível básico. Porém, para conseguir um diálogo mais complexo com outro grupo, eles precisam fazer uma rolagem para Compreender. Uma falha na rolagem significa que houve algum desentendimento.

Estatísticas: Todos os valores de atributo e níveis de perícia indicados abaixo para humanoides devem ser vistos somente como valores típicos. Sinta-se à vontade para mudá-los em PNJs específicos sempre que quiser.

PRINCIPAIS FACÇÕES

Alguns humanoides formam grupos que podem se tornar muito importantes na Zona, com influência para rivalizar com a própria Arca. Encontros com pessoas dessas facções principais são descritos nesse capítulo. Mais informação sobre eles pode ser encontrada nos setores especiais da Zona no Capítulo 15 e nas ameaças para a Arca no Capítulo 10.

Os Carniçais da Zona. Página 174. Também veja a Carta de Ameaça “Ataque de Carniçais da Zona” (página 148) e o setor especial da Zona “Por Um Gole D’Água” (página 203).

A Outra Arca. Página 209. Veja também a Carta de Ameaça “O Outro Povo” (página 152).

Os Helldrivers. Página 176. Veja também a Carta de Ameaça “Os Helldrivers” (página 150) e o setor especial da Zona “Os Helldrivers” (página 218).

O Culto Nova. Página 174. Também veja a Carta de Ameaça “O Culto da Zona” (página 149) e o setor especial da Zona “O Culto Nova” (página 214).

Os Nômades. Página 177. Veja também a Carta de Ameaça “Os Nômades” (página 150).

OUTRAS ARCAS

A Arca dos PJs não é a única na Zona. Como eles descobrirão durante o jogo, existem outras Arcas, com outros mutantes. Essa percepção trará consequências monumentais para os PJs e para todo o Povo.

As outras Arcas evoluíram como sociedades únicas, diferentes do Povo — em alguns casos, muito diferentes. Algumas Arcas foram completamente perdidas — seus antigos habitantes, os que sobreviveram, vivem como selvagens, vagando pela Zona.

Para um exemplo detalhado de outra Arca, veja o Capítulo 15. Quando os PJs visitarem outra Arca, use-a ou crie a sua própria baseado nas diretrizes do Capítulo 7.

CONHECER A ZONA

Quando PJs encontram uma ameaça na Zona, eles podem rolar a perícia Conhecer a Zona para saber alguma coisa sobre ela (página 53). Para cada ameaça na Zona, existe uma modificação na rolagem, dependendo da sua raridade e do quão alienígena é para o Povo. A modificação está indicada em uma placa de trânsito amarela, como esta:

±0

são dissimulados e sanguinários, anseiam por carne mutante fresca. Não é fácil discutir com eles (modificação -3 em qualquer tentativa de Manipulação e mesmo uma rolagem bem-sucedida só ganha tempo antes dos canibais ficarem famintos de novo). Somente uma demonstração de força muito evidente deterá os canibais. Quaisquer mutantes derrubados logo se tornarão grude para os sobreviventes, independente de ser aliado ou inimigo.

Atributos: Força 5, Agilidade 4, Astúcia 3, Empatia 2.

Perícias: Lutar 2, Mover 1.

Mutações: Uma mutação aleatória.

Armas: Lança sucateada ou estilingue.

AMNÉSICA

-2

Uma mulher humana cambaleia pela Zona. Seus olhos estão vidrados e parecem se focar em algum horror imaginário. Ela balbucia palavras alienígenas, vagamente audíveis, veste um macacão sujo coberto de marcas estranhas e não responde aos PJs, cai no chão se tentarem pará-la. Se não for Curada, morre em algumas horas. Se sobreviver, os PJs podem falar com ela, mas seu dialeto é estrangeiro e a mulher parece ter perdido toda a memória de quem era e de onde veio. Ela pode ter uma pista sobre a localização do Éden (Capítulo 16).

Se você já jogou a Carta de Ameaça chamada O Homem da Praia (página 150), os PJs podem reconhecer tanto a roupa quanto o dialeto — a mulher tem os mesmos. Ela também reage de forma similar se trazida à Arca. Da mesma forma que o Homem da Praia, a mulher é uma das assistentes que estava em congelamento criônico do Projeto Éden — veja o Capítulo 16.

Atributos: Força 2 (atualmente 1), Agilidade 2 (atualmente 1), Astúcia 4, Empatia 2.

Perícias: Compreender 2, Curar 1.

Mutações: Nenhuma.

Armas: Nenhuma.

CANIBAIS



CANIBAIS

±0

Um grupo de mutantes raquíticos vestindo trapos e com pintura facial branca. Esses mutantes vêm de uma Arca onde os cientistas morreram cedo (veja o Capítulo 16) e as crianças abandonadas desenvolveram uma sociedade muito brutal. Eles

CARNIÇAIS DA ZONA

±0

Quando Batedores contam histórias assustadoras à beira das fogueiras da Arca, elas são frequentemente sobre os Carniçais da Zona. Esse povo agressivo adota um estilo de vida nômade pela Zona, se movendo pelas sombras e atacando outros viajantes sem aviso. Eles são mais ativos durante a noite. Existem muitos rumores sobre os Carniçais da Zona — dizem que eles esfolam e comem mutantes capturados.

Carniçais da Zona são normalmente mais baixos que mutantes e andam em grupos grandes.

Eles escondem seus rostos com capuzes e máscaras feitos de sucata da Velha Era e às vezes usam capas plásticas para se proteger do sol e da chuva ácida. Suas mãos e pés são enrolados com plástico ou pano.

Atributos: Força 3, Agilidade 4, Astúcia 3, Empatia 2.

Perícias: Atirar 2, Lutar 1, Mover 3.

Mutações: Nenhuma.

Armas: corrente de bicicleta, estilingue.

Especial: Sob incidência direta do sol, os Carniçais da Zona sofrem um ponto de dano por hora, apesar de sua roupa protetora.

A VERDADE SOBRE OS CARNIÇAIS DA ZONA

O que o Povo não sabe é que os Carniçais da Zona são descendentes dos humanos que sobreviveram ao Apocalipse. Contra todas as chances, eles sobreviveram à Podridão e à falta de comida. Mas eles não vivem muito — a maior parte dos Carniçais da Zona é adolescente. Sob seus panos e roupas eles são pálidos e magros, frequentemente deformados.

Com o passar das décadas os Carniçais da Zona perderam todas as memórias da civilização humana e vêem o Povo como uma ameaça grave. Se os dois grupos pudessem superar o medo mútuo que sentem um do outro, poderiam se tornar verdadeiros aliados. Os Carniçais da Zona também poderiam ser uma solução para a inabilidade do Povo de se reproduzir (Capítulo 16).

Na Arca, faça com que os PJs ouçam histórias sobre os atos de barbárie dos Carniçais da Zona. Quando os PJs encontrarem os Carniçais da Zona pela primeira vez, descreva-os como monstros — ameaças rondando as ruínas, sempre à espreita. Em combate, os Carniçais da Zona lutam ferozmente e sem misericórdia. Então, se os PJs encontrarem os Carniçais da Zona de novo mais tarde, dê a eles a chance de ver um lado diferente desse inimigo odiado. Por exemplo, eles poderiam encontrar um Carniçal da Zona ferido precisando de ajuda.

CULTISTAS DA PERDIÇÃO

±0

Um pequeno grupo de mutantes, expulsos de sua Arca anos atrás, que veneram uma ruína ou artefato em particular da Zona. Eles perderam todo o bom senso e agora vivem somente para venerar o objeto, que acham que trará os Antigos de volta para a Terra. Os cultistas podem tentar recrutar PJs e PNJs, ou capturá-los para sacrificá-los para sua divindade. O culto pode ter entre suas posses uma pista para o Éden (Capítulo 16).

Atributos: Força 3, Agilidade 2, Astúcia 3, Empatia 4.

Perícias: Lutar 1, Manipular 2.

Mutações: Uma mutação aleatória.

Armas: Armas sucateadas.

CULTISTAS NOVA

-1

Uma procissão de homens e mulheres com cabeças raspadas, trajando longos robes. Eles deixam alguns pacotes de pano no chão e seguem em silêncio. Se os PJs investigarem, descobrem que cada pacote contém um pequeno bebê mutante. Eles estão hipotérmicos e fracos morrerão se os PJs não os Curarem. Qualquer criança sobrevivente desenvolverá poderosas mutações mentais.

As pessoas de robes pertencem ao mítico Culto Nova (página 174). Se os PJs confrontarem os cultistas, eles serão tratados como se não estivessem lá ou abordados como se fossem crianças. Se os PJs apelarem para violência, os cultistas não hesitarão em usar suas mutações mentais. Se os PJs forem cautelosos, podem rastrear os cultistas de volta até seu covil (página 214).



CULTISTAS
NOVA

Atributos: Força 2, Agilidade 3, Astúcia 5, Empatia 4.

Perícias: Curar 1, Mover 2.

Mutações: Uma mutação aleatória, mas somente mentais (Patocinese, Pirocinese, Telepatia, Terror Mental ou Titeriteiro).

Armas: —

Mutações: Uma mutação aleatória para cada demolidor se forem mutantes selvagens, nenhuma se forem Carniçais da Zona (abaixo).

Armas: Bastão com espinhos, estilingue.

DEMOLIDORES

±0

A carcaça de um veículo bem grande, surpreendentemente intacta, está em uma clareira na Zona. Suas janelas estão sujas e suas escotilhas trancadas. A carcaça é uma armadilha. Um bando de mutantes selvagens ou Carniçais da Zona a usa como isca para viajantes incautos da Zona. Seu plano típico é simples: eles avançam e tentam atacar as vítimas antes que saibam o que está acontecendo. Eles roubarão tudo e levarão quaisquer sobreviventes como escravos para sua tribo. Os demolidores não conseguiram abrir o carro blindado por conta própria. Se os PJs conseguirem entrar, encontrarão um artefato. O motor do carro está deteriorado demais para ser consertado.

Atributos: Força 3, Agilidade 4, Astúcia 3, Empatia 2.

Perícias: Atirar 2, Esgueirar 1, Lutar 3.

EXPEDIÇÃO DE OUTRA ARCA

+1

Uma expedição, não muito diferente da dos PJs, mas de outra Arca. Os forasteiros estão em mais ou menos o mesmo número dos PJs. Se eles não encontraram mutantes de outra Arca antes (através da Carta de Ameaça chamada “O Outro Povo”, veja página 152) este encontro pode ser um momento decisivo na história de ambos os povos. A expedição pode ter um artefato com uma pista levando à localização do Éden (Capítulo 16).

Atributos: Depende do papel (página 141). Pelo menos um dos membros da patrulha é um Batedor.

Perícias: Depende do papel.

Mutações: Uma mutação aleatória.

Armas: Bastão com espinhos ou rifle sucateado.

FERAS MUTANTES

-1

Na Zona, existe uma tribo de seres que são diferentes de todos os outros. Eles não são humanos mutantes e nem feras selvagens — eles são ambos. São animais, mas andam eretos apoiados nas patas traseiras, usam ferramentas e têm uma linguagem falada — primitiva e abrutalhada, mas ainda assim, uma linguagem. Eles são recém-chegados à Zona, cautelosos ou até hostis em relação a estranhos. Apesar de seus poucos números, as feras mutantes parecem se dividir em várias espécies diferentes — alguns parecem cachorros esfarrapados ou lobos, outros são baixos e semelhantes a roedores e uma terceira variação é de escaladores parecidos com símios.

A verdade é que as feras mutantes — como o próprio Povo — pode traçar suas origens até os laboratórios genéticos dos Antigos, criados para serem capazes de sobreviver no hostil mundo que sucedeu o Apocalipse. Eles são animais que receberam partes do intelecto e coordenação motora precisa dos humanos. A pequena tribo que chegou recentemente à Zona fugiu de uma velha instalação de pesquisa em uma cadeia de montanhas distante, onde vários do seu povo ainda estão sob cativeiro dos misteriosos Vigias. Os fugitivos têm viajado pela Zona em busca de um novo lar.

As feras mutantes e sua origem serão exploradas em uma expansão futura de *Mutant: Ano Zero*.

Cachorro: Força 4, Agilidade 5, Astúcia 3, Empatia 2, Lutar 1, Mover 1.

Urso: Força 5, Agilidade 4, Astúcia 2, Empatia 3, Lutar 2.

Roedor: Força 2, Agilidade 5, Astúcia 5, Empatia 2, Esgueirar 2.

Macaco: Força 3, Agilidade 5, Astúcia 4, Empatia 2, Mover 2.

Mutações: Essas feras são mutantes, mas de um tipo diferente do Povo. Eles não têm mutações e não usam Pontos de Mutação.

Armas: Lança sucateada, estilingue, presas (dano 2, sem Bônus de Equipamento).


FERAS
MUTANTES

tempo e tiveram sorte de encontrar uma enorme garagem com veículos funcionais da Velha Era.

Atributos: Força 4, Agilidade 5, Astúcia 2, Empatia 3.

Perícias: Fazer Gambiarra 1, Atirar 3, Lutar 2

Mutações: Uma mutação aleatória.

Armas: Corrente de bicicleta, rifle sucateado, armadura sucateada (Nível de Proteção 3).

Veículos: Os *Helldrivers* possuem vários veículos (veja a página 98 para regras e a página 201 para estatísticas), com frequência equipados com lança-chamas ou mesmo canhões sucateados.

MERCADOR DE ÁGUA

±0

Um viajante solitário que desafia os perigos da Zona para fazer trocas por água limpa. Ele é um mutante alto puxando um carrinho simples, seguido por dois vira-latas magrelos. No carrinho há velhas garrafas plásticas, grandes garrafões e um estranho mecanismo feito de tubos e garrafas (um purificador improvisado). O Mercador de Água é amigável e está sempre pronto para negociar — e bastante pronto para se defender, caso necessário. Ele sabe muito sobre a Zona e pode contar aos PJs

HELLDRIVERS

±0

Trovão, como de uma tempestade se formando, ressoa pela Zona. Logo, uma horda de bizarros veículos se aproxima. Carros, ônibus, motos e caminhões — todos adornados com espinhos afiados, caveiras e sucatas. Os temidos *Helldrivers* são mutantes que deixaram sua Arca faz muito

onde ficam outros povoados. Ele também pode ter uma pista sobre o Éden, pela qual poderia barganhar. O Mercador de Água perguntará onde os PJs vivem e tentará fazer negócios com a Arca.

Atributos: Força 2, Agilidade 3, Astúcia 4, Empatia 5.

Perícias: Fazer Gambiarra 1, Atirar 1, Manipular 2.

Mutações: Uma mutação aleatória.

Arma: Pistola sucateada (5 balas)

Especial: O Mercador de Água pode vender água limpa, sem Podridão. Porém, ela pode conter ovas de Peixe-Tripa (página 184). O preço — como sempre — depende da demanda. Dependendo do quão desesperados por água os PJs estiverem, o mercador cobrará mais caro.

MORLOCKS

±0

Alguns mutantes selvagens degenerados de Arcas perdidas se refugiaram no subterrâneo, em túneis e abrigos. Eles são chamados de morlocks. Durante os anos, eles perderam o pouco de civilização com que começaram. Agora, são pouco mais que selvagens e se comunicam com grunhidos e rosnados. Eles não são hostis contra estranhos, mas ficam atentos. Se receberem algo em troca, podem conceder ajuda ou informação. Se atacados, se defendem com a ferocidade de animais. Eles podem ter um artefato com uma pista levando à localização do Éden (Capítulo 16).

Atributos: Força 2, Agilidade 3, Astúcia 5, Empatia 2.

Perícias: Lutar 1, Mover 2.

Mutações: Uma mutação aleatória.

Armas: Lança sucateada

MUTANTES EXILADOS

±0

Uma dúzia de mutantes em estado deplorável. Suas roupas estão em farrapos, alguns estão mancando, outros têm ferimentos que não foram tratados e infeccionaram. Estão todos famintos e em nível avançado de contaminação pela Podridão. Alguns podem até mesmo estar infectados por Fungos Parasitas (página 182) ou pelo Peixe-Tripa (página 184). Estes mutantes vêm de outra Arca, mas foram exilados por alguma razão. Eles pedem ajuda aos PJs, mas na primeira oportunidade atacam para roubar grude — ou pior. Se os PJs forem amigáveis, os exilados podem contar a

eles sobre sua Arca — e podem até conseguir uma pista sobre a localização do Éden (Capítulo 16).

Atributos: Força 2, Agilidade 2, Astúcia 2, Empatia 2.

Perícias: Lutar 1, Mover 1.

Mutações: Uma mutação aleatória.

Armas: Pedaco de pau ou estilingue.

Especial: Contato físico com um dos exilados conta como como um ataque de Podridão (página 128).

NÔMADES

-1

Um bando de humanos magrelos de rostos soturnos em roupas esfarrapadas com um olhar estranho vem caminhando pela Zona. Eles estão atentos, mas não hostis. Se os PJs mostrarem que não lhes querem mal, os nômades podem contar — em um dialeto estrangeiro estranho — que eles têm andado por anos a partir de uma cadeia de montanhas ao longe. Eles pedem grude e água, querem saber onde é o povoado dos PJs e podem se tornar hostis caso se recusem a responder.

Veja a ameaça contra a Arca chamada “Os Nômades” (página 152) para mais informação sobre o que pode acontecer se eles forem para a Arca. Se você já tiver usado essa ameaça, esse pode ser um grupo dissidente que abandonou a comunidade principal após alguma briga interna. Finalmente, os nômades podem ter uma pista sobre o Éden (Capítulo 16).

Atributos: Força 4, Agilidade 3, Astúcia 4, Empatia 3.

Perícias: Atirar 3, Compreender 1, Lutar 2, .

Mutações: Nenhuma.

Armas: Facas sucateadas, machados sucateados, um ou mais artefatos..

ORÁCULO DA SUCATA

-1

Um mutante baixo e robusto, vestido num traje bizarro feito de sucata de todos os tipos e tamanhos. Ele é um tipo esquisito com poderosas mutações mentais, um telepata que tem visões do possível futuro dos PJs. Seus poderes podem ajudá-los a interpretar uma pista para o Éden ou guiá-los de alguma outra forma. Você pode usar o oráculo da sucata para encaminhar os PJs em alguma direção que gostaria que a campanha tomasse.

Atributos: Força 2, Agilidade 3, Astúcia 4, Empatia 3.

Perícias: Manipular 2.

Mutações: Papa-Podridão, Patocinese, Telepatia.

Armas: —

PATRULHA DA ARCA

Esta patrulha da Arca dos PJs encontrou um artefato valioso ou eles dizem saber onde encontrar um. O líder quer ajuda para trazê-lo para a Arca ou para pegá-lo. Um dos membros da patrulha pode muito bem ser um PNJ com relações com um PJ.

Atributos: Depende do papel (página 141). Pelo menos um dos membros da patrulha é um Batedor.

Perícias: Depende do papel.

Mutações: Uma mutação aleatória cada.

Armas: Bastão com espinhos, faca sucateada, rifle sucateado.

MONSTROS

A gama de bestas mutantes da Zona é conhecida coletivamente como **monstros**. Eles não têm a inteligência avançada ou as intrincadas habilidades sociais de mutantes e humanos, portanto não têm os atributos Astúcia e Empatia. Eles não podem sofrer confusão nem dúvida e não podem ser Manipulados nem Intimidados. Alguns monstros não têm nem mesmo Agilidade — eles não podem sofrer fadiga.

Perícias: Alguns monstros não têm perícias — isso significa que eles só rolam Dados Básicos quando realizam uma ação. Se eles não tiverem o atributo em que uma perícia é baseada, então não podem rolar a perícia. Monstros não podem forçar rolagens e geralmente não têm Pontos de Mutação.

Manobras: Assim como humanoides, monstros podem realizar uma ação e uma manobra, ou duas manobras, em cada turno (página 84). Mas, a única manobra que monstros costumam usar é movimento.

Armas: Monstros costumam ter armas naturais como garras ou presas. Essas armas causam dano, mas não concedem Bônus de Equipamento.

Enxame: Um tipo especial de monstro é o enxame, que é na verdade um grande número de criaturas pequenas que em termos de regras contam como uma só. Enxames funcionam como outros monstros, com duas diferenças:

- Um enxame pode dividir seus ataques entre vários alvos. Você simplesmente divide os Dados Básicos entre as vítimas conforme achar melhor.
- Enxames não podem ser danificados pela maior parte das armas — somente fogo (por exemplo, lança-chamas ou mutações) ou explosões podem feri-los. Se os PJs não tiverem essas armas, é recomendado que passem sebo nas canelas.

Efeitos Especiais: Alguns monstros têm efeitos únicos ou ataques que não são representados por perícias normais. Esses efeitos são descritos individualmente abaixo.

ARANHA DA ZONA

±0

Em túneis escuros e ruínas, residem aranhas mutantes que cresceram até tamanhos absurdos. Viajantes incautos da Zona que passem por baixo dos tetos carcomidos de velhos túneis ou que explorem ruínas antigas podem acabar no meio de um ninho. As Aranhas da Zona se alimentam de qualquer coisa, de corpos e lixo até presas vivas que elas primeiro paralisam com sua mordida venenosa.

Atributos: Força 5.

Perícias: Lutar 2, Mover 2.

Armadura: 3

Armas: Mordida (dano 1 e veneno).

Veneno: Se a mordida da aranha infligir dano, o veneno entra no corpo da vítima e causa um ponto de fadiga por turno até a vítima ficar acabada. Uma rolagem bem-sucedida para Curar (modificação -2 se tentado em si mesmo) para chupar o veneno parará o processo.

ÁRVORE ASSASSINA

-1

Uma área encoberta de vegetação que é perturbadoramente imóvel e quieta. Este é o lar de um dos seres mais temidos e bizarros de toda a Zona

AUTÔMATO



— a Árvore Assassina. Seu tronco grosso e escuro termina em uma bocarra escancarada, rodeada por tentáculos escorregadios. Entre as raízes grossas e retorcidas da árvore jazem ossos, crânios e equipamento enferrujados — resquícios das muitas vítimas da Árvore Assassina.

As partes mais surpreendentes desta planta semi-senciente são suas vagens humanoides. Elas podem imitar aparência humana (ou mutante) e até fala, mas não têm inteligência de fato. As vagens vagam pela área, caçando vítimas para alimentar sua árvore mãe sempre faminta.

Atributos: Força 10, Agilidade 6.

Perícias: Lutar 3.

Armadura: 6

Armas: Tentáculos (Alcance Perto, os Dados Básicos e Dados de Perícia podem ser distribuídos entre várias vítimas, dano 1, caso acerte a vítima é enrolada e precisa rolar para Impelir para escapar), bocarra (dano 3, só pode ser usada em uma vítima enrolada).

Controle Mental: A Árvore Assassina pode atrair suas vítimas com poderosos pulsos telepáticos.

Qualquer um dentro do alcance Curto precisa rolar para Mover — uma falha significa que a vítima sofre um ponto de confusão e precisa se mover para perto da árvore.

Vagens: Vítimas que conseguem resistir aos poderes mentais da árvore normalmente são atacadas pelas vagens humanoides. Em seu estado natural, as vagens têm coloração esverdeada e não têm pelos ou traços faciais distintos. Uma vagem típica tem Força 3, Agilidade 5 e nível de perícia 2 em Lutar.

Uma vagem pode copiar a aparência exata de um humano ou mutante, enfiando gavinhas no cérebro da vítima e extraindo suas células tronco. A vítima, que precisa estar imobilizada ou acabada por dano para o ataque ser feito, morre no processo. Uma vagem se torna totalmente idêntica à vítima e pode até imitar sua voz, mas não tem nenhuma emoção e não pode ser Manipulada ou Intimidada.

AUTÔMATO

-2

Nas profundezas dos enclaves (Capítulo 16), as Potências Titânicas criaram máquinas de metal, plástico e circuitos, tão avançadas que eles poderiam competir com seus próprios criadores em inteligência, adaptabilidade e criatividade. Alguns pesquisadores até experimentaram misturar homem e máquina, na esperança de criar um ser mais adaptado à sobrevivência no mundo pós-apocalíptico.

Robôs e seres biomecatrônicos, em muitas formas e tamanhos, são explorados em uma expansão de *Mutant: Ano Zero*. Mas no jogo básico, os PJs podem encontrar um autômato raro que por alguma razão chegou à Zona. Para o Povo, esse ser será visto como uma abominação horrível, um ser que anda ou flutua com armas montadas no próprio corpo.

Atributos: Força 8, Agilidade 6.

Perícias: Atirar 4, Lutar 4.

Armadura: 10

Armas: Serra elétrica (dano 2), arma laser (dano 2, alcance Longo). Essas armas são embutidas, não podem ser usadas por outros e não concedem um Bônus de Equipamento.

Especial: O Autômato não pode sofrer fadiga de forma alguma. Sua Agilidade nunca é reduzida.

BESTAMARGAS

+1

Criaturas perigosas que os Batedores chamam de Bestamargas rondam pela Zona perto de lagos e pântanos. São lagartos gigantes, com o dobro do tamanho de um mutante normal. Bestamargas são bastante inteligentes e dizem que podem ser domadas e usadas como montarias. Porém, isso tem seus riscos. As Bestamargas são conhecidas por seu temperamento ruim e pela habilidade que lhes deu o nome — cuspir ácido com uma precisão alarmante.

Atributos: Força 5, Agilidade 4 (menor em climas frios).

Perícias: Atirar 3, Lutar 2, Suportar 3.

Armadura: 2

Armas: Mordida (dano 2), cuspe ácido (alcance Curto, dano 1).

CÃES DA ZONA

+1

Matilhas de vira-latas mutantes famintos são comuns na Zona. Eles são magricelas, rijos e muitas vezes sem pêlos.

Atributos: Força 4, Agilidade 6.

Perícias: Lutar 2, Mover 3.

Armadura: —

Armas: Mordida (dano 2).

CARAVELAS AÉREAS

±0

Caravelas Aéreas são criaturas estranhas, bolhas carnudas translúcidas do tamanho de uma mão aberta. Tentáculos longos e finos pendem do corpo principal. Elas são mais leves que o ar e flutuam, indo para onde o vento as levar. Tudo que entra em contato com os tentáculos é coberto por um líquido grudento e ácido — não é nocivo à pele humana, mas corrói metal.

Efeito: Caravelas Aéreas não atacam os mutantes em si, mas sim seu equipamento. Role para atacar usando seis Dados Básicos (o valor de Força do enxame). Cada ♣ diminui o Bônus de Equipamento do item em um passo. Os ataques continuam até que as Caravelas Aéreas sejam destruídas ou que as vítimas consigam escapar.

Enxame: Caravelas Aéreas só podem ser feridas por fogo ou explosões.

CORVOS SUCATEIROS

+1

Grandes pássaros com penas feitas de cinzas que vivem em bandos na Zona. Eles podem investir contra viajantes descuidados o bastante para andar sob céu aberto, atacando seus olhos com bicos afiados. Esses pássaros infectados por Podridão são chamados Corvos Sucateiros pelo Povo porque eles são atraídos por qualquer coisa brilhante, especialmente sucata valiosa da Velha Era.

Atributos: Força 7, Agilidade 6.

Armadura: —

Armas: Bico e garras (dano 1).

Enxame: Só podem ser feridos por fogo ou explosões.

DEVORADOR

±0

Um predador grande e selvagem, mais alto que um mutante quando fica de pé nas patas traseiras. Tem pelagem cinza e parece um pouco com um urso, mas as semelhanças acabam aí. O Devorador tem uma fome insaciável por carne, pode se mover com extremo silêncio e tem mandíbulas anormalmente enormes. Ele se esgueira até a presa, que muitas vezes não percebe o que está acontecendo até já estar descendo pela goela da fera. As mandíbulas podem ser deslocadas para abocanhar o tronco inteiro de um mutante adulto. A saliva corrosiva mata a presa rapidamente, que não será liberada até morrer ou que o Devorador seja forçado a fugir.

Atributos: Força 6, Agilidade 4.

Perícias: Esgueirar 4, Lutar 3.

Armadura: 2

Armas: Garras (dano 1), mandíbula (dano 3, mas só pode ser usada em um ataque furtivo (página 85)). Se bem-sucedido, a vítima fica presa na mandíbula e deve rolar para Impelir para escapar (modificação -2, mas amigos podem ajudar).

DEVORADOR



ALMOÇO

ENXAME DE VERMES

-1

Este enorme emaranhado de vermes pretos, cada um com alguns centímetros de comprimento, desenvolveu uma mente coletiva e age como um indivíduo. Um Enxame de Vermes típico consiste de milhões de rastejantes. Esses seres bizarros costumam habitar lugares escuros e úmidos, atacando presas que passem por perto. O enxame se move rapidamente para tragar a vítima e fazer com que entre em pânico, para em seguida comê-la viva.

Atributos: Força 8 (valor inicial típico, veja abaixo).

Armadura: —

Armas: Englobar (dano 1). Em seu primeiro turno apenas, o ataque causa dúvida em vez de dano. Para cada ponto de dano que a vítima sofrer, a Força do Enxame de Vermes aumenta em um (até mesmo acima de seu valor inicial).

Enxame: O Enxame de Vermes só pode ser ferido por fogo ou explosões.

FLORES-PESADELO

-1

Uma área cheia de flores grandes, saindo de todas as superfícies. Pétalas grandes e úmidas, estames e pistilos brilhando com luzes intensas. Se alguém passa pela área, as flores emitem uma nuvem de esporos com um forte efeito sedativo. Quando a vítima cai inconsciente no chão, as vinhas espinhentas das plantas se afundam em sua carne e sugam seu sangue. Vestígios de vítimas anteriores estão espalhados pelo chão, mas podem ser difíceis de ver com a vegetação. Pode até haver um artefato aqui.

Efeito: Um PJ que Observar a área com sucesso perceberá os ossos das vítimas anteriores. Qualquer um que entrar na vegetação deve rolar para Mover ou será incapacitado pelos poderosos esporos. Caída no chão, a vítima sofre um ponto de dano por turno até ficar acabada ou até alguém puxá-la para fora (uma rolagem para Impelir). As Flores-Pesadelo só podem ser destruídas por fogo. Conte a Força combinada das flores como 10. Quando chegar a zero, as flores estão mortas e a área pode ser atravessada sem risco.

FORMIGAS DA PODRIDÃO

±0

As Formigas da Podridão são uma lenda entre viajantes da Zona. A pior coisa não é o inseto em si — do tamanho de um punho e com mandíbulas poderosas — mas seus números esmagadores.

Formigas da Podridão não constroem formigueiros. Em vez disso, elas atravessam a Zona aos milhões, devorando tudo no caminho. Elas são cegas e consideram qualquer coisa viva como comida. Batedores dizem ter visto um enxame de Formidas Podres matar um Devorador em menos de um minuto. Como se não fosse o bastante, esses insetos espalham a Podridão por onde passam.

Atributos: Força 6.

Armadura: —

Armas: Mordida (dano 1).

Podridão: Qualquer ataque das Formidas Podres, bem-sucedido ou não, causa um ponto de Podridão na vítima.

Enxame: O enxame de Formigas da Podridão é enorme. Simplesmente não pode ser dizimado por quaisquer armas que os PJs possam obter. A única forma de sobreviver é fugir.

FUNGO PARASITA

±0

Essa forma de vida fungoide mortífera infecta suas vítimas pelo micélio, quando ocorre contato direto com um corpo infectado. O Fungo Parasita cresce dentro do corpo e do cérebro do hospedeiro, causando uma dor terrível como resultado. O comportamento da vítima também é afetado.

Efeito: Após o tempo de infecção, a vítima sofre um ponto de dano por dia. O dano pode ser curado com descanso e grude, mas isso significa que a vítima precisa comer mais para não ficar acabada. Se ficar acabada, a vítima sofre um ferimento grave por dano atípico (página 96).

Em intervalos regulares (sempre que você quiser) o Fungo Parasita afeta o cérebro da vítima para se aproximar de outro hospedeiro e continuar espalhando a infecção.. A vítima precisa fazer uma rolagem de Astúcia (nenhuma perícia pode ser usada) para resistir ao impulso. A única forma de se livrar do fungo parasita é ficar acabado devido ao dano e então ser Curado.

GAVIÃO DO LIXO

±0

Empoleirado nos tetos de ruínas altas, o Gavião do Lixo observa a Zona em busca de presas. Penas amarelas e marrons fazem com que se misture bem com a paisagem do ermo. Esse pássaro predatório tem garras longas e afiadas como facas e ataca descendo rapidamente em seu alvo e simplesmente arrancando um grande naco de carne. Se for grande o

bastante, ele agarra a presa e a leva embora voando. Batedores dizem já ter visto Gaviões do Lixo com envergadura de 7,5 metros.

Atributos: Força 6, Agilidade 8.

Perícias: Esgueirar 4, Impelir 2, Lutar 3, Mover 4.

Armadura: 1

Armas: Garras (dano 2).

Mergulho: Um Gavião do Lixo pode mergulhar da distância Longa e Lutar com seu alvo imediatamente. O pássaro sofre um ponto de dano quando faz esse ataque.

Carregar: No turno após um ataque bem-sucedido, o Gavião do Lixo pode voar com sua presa se for bem-sucedido em uma rolagem para Impelir.

GRAMA ÁCIDA

-1

Um campo de grama alta. Um forte cheiro permeia o ar e, no matagal, podem ser vistos restos de animais mortos. A grama balança, como se estivesse ventando — apesar do ar estar completamente estático aqui.

O campo de grama é na verdade uma planta predatória. Se qualquer animal ou mutante pisá-la, ela começará a se enrolar nos pés, pernas e equipamento da vítima. Então, a grama começa a excretar um ácido potente, lentamente derretendo o alvo até só sobrar uma gosma fedorenta do qual ela se alimenta.

Efeito: Um PJ que Observar a área ativamente e com sucesso perceberá ossos velhos na grama. Qualquer um andando pelo campo é imediatamente atacado por seis Dados Básicos. No caso de um acerto, a vítima é enrolada e sofre um ponto de dano pelo ácido. Para se libertar, a vítima precisa fazer uma rolagem para Impelir (outros podem ajudar, página 84). Até lá, ela sofre outro ponto de dano a cada turno.

A grama só pode ser danificada por Fogo. Considere sua Força total como 10. Quando chegar a zero, a grama está morta e a área pode ser atravessada sem riscos.

JAVARDO

±0

Um javali monstruosamente grande, mais alto que um mutante e mais bravo que uma dúzia deles. Apesar de suas pernas bem pequenas, essa fera pode atingir uma velocidade surpreendente e suas presas robustas podem arrebentar a carcaça de

um carro. Qualquer coisa pode causar um frenesi assassino no Javardo e pará-lo é quase impossível. A fera não é um predador e normalmente não caça para se alimentar — em vez disso come de tudo, desde cadáveres até plantas da Zona.

Atributos: Força 10, Agilidade 6.

Perícias: Lutar 4

Armadura: 8

Armas: Investida (dano 2 — esse é um movimento/ataque combinado que precisa começar em distância Curta e terminar ao Alcance das Mãos), presas (dano 3).

MOSQUITOS MENTAIS

-1

Na Zona, existem áreas cheias de mosquitos que podem ter impacto direto na mente humana (ou mutante). Qualquer um passando pela área começa a se sentir deprimido e desanimado. As vítimas sentem um desejo crescente de se sentarem e não fazerem nada, o que deixa os mosquitos

sugarem sangue desimpedidos. O ataque em si não é danoso, mas os efeitos mentais podem ter consequências perigosas.

Efeito: Vítimas afetadas pelos Mosquitos Mentais sofrem um ataque a cada turno com um número de Dados Básicos igual à Força do enxame — um valor inicial típico é 8. Cada  rolado causa um ponto de dúvida. Para se afastar, a vítima precisa rolar para Mover. O enxame só pode ser ferido por fogo ou explosões. Quando sua Força chega a zero, é completamente destruído.

PASTEJADORES

+1

Aqui e ali na Zona, vagam rebanhos de animais pastejadores relativamente pacíficos. São versões mutantes de ovelhas, bodes, porcos e vacas. Eles se tornaram selvagens e não hesitarão em atacar viajantes da Zona que vejam como ameaça para o rebanho. Pastejadores são bons alvos para caça (veja o talento Açougueiro no Capítulo 4).

Atributos: Força 2-5, Agilidade 2-4.

Armadura: —

Armas: Chifres, dentes ou presas (dano 1).

JAVARDO



PEIXE DA PODRIDÃO

±0

Nas águas turvas dos lagos e rios da Zona, os Peixes da Podridão espreitam. Este monstro varia muito em forma, de peixes chatos escamados até feras parecidas com enguias com barbatanas de tubarão. O Peixe da Podridão pode atacar nadadores ou viajantes da Zona descuidados que andem perto da água e muitas vezes puxando sua presa para afogá-la.

Atributos: Força 7, Agilidade 5.

Perícias: Lutar 3, Mover 4 (embaixo d'água).

Armadura: 5

Armas: Mordida (dano 2).

Afogamento: No turno após um ataque de Lutar bem-sucedido, o Peixe da Podridão pode puxar sua presa para debaixo d'água para afogá-la. A vítima sofre um ponto de dano por turno (exceto se for Anfíbia) e deve rolar para Impelir para escapar.

PEIXE-TRIPA

±0

O Peixe-Tripa é um temido parasita que se dissemina pela água. Mesmo água limpa, sem Podridão, pode estar infectada — a única forma de ter certeza é ferver a água. A cria do Peixe-Tripa cresce dentro do estômago do hospedeiro, se alimentando do que ele comer. Quando o Peixe-Tripa, que parece mais uma enguia que um peixe, está totalmente crescido (aproximadamente um metro e oitenta de comprimento), ele abre uma passagem a mordidas e rasteja até o lago ou riacho mais próximo.

Efeito: Após a infecção, o hospedeiro fica com muita fome e deve comer pelo menos duas rações de grude por dia para não ficar faminto (página 96). Após 2D6 dias, o Peixe-Tripa estará totalmente crescido e tentará sair à base de mordidas. Isso deixa o hospedeiro automaticamente acabado (Força cai para zero) e ele sofre o efeito do ferimento grave Barriga Sangrando (item 52 na tabela da página 95).

RATOS DA ZONA

+1

Esses ratos esqueléticos, mas assustadoramente grandes, vivem em hordas na Zona. A Podridão parece torná-los maiores e mais cruéis. Eles têm o comprimento do braço de um mutante e roem qualquer carne que encontrem, viva ou morta, com seus dentes longos e amarelos.

Atributos: Força 8, Agilidade 5.

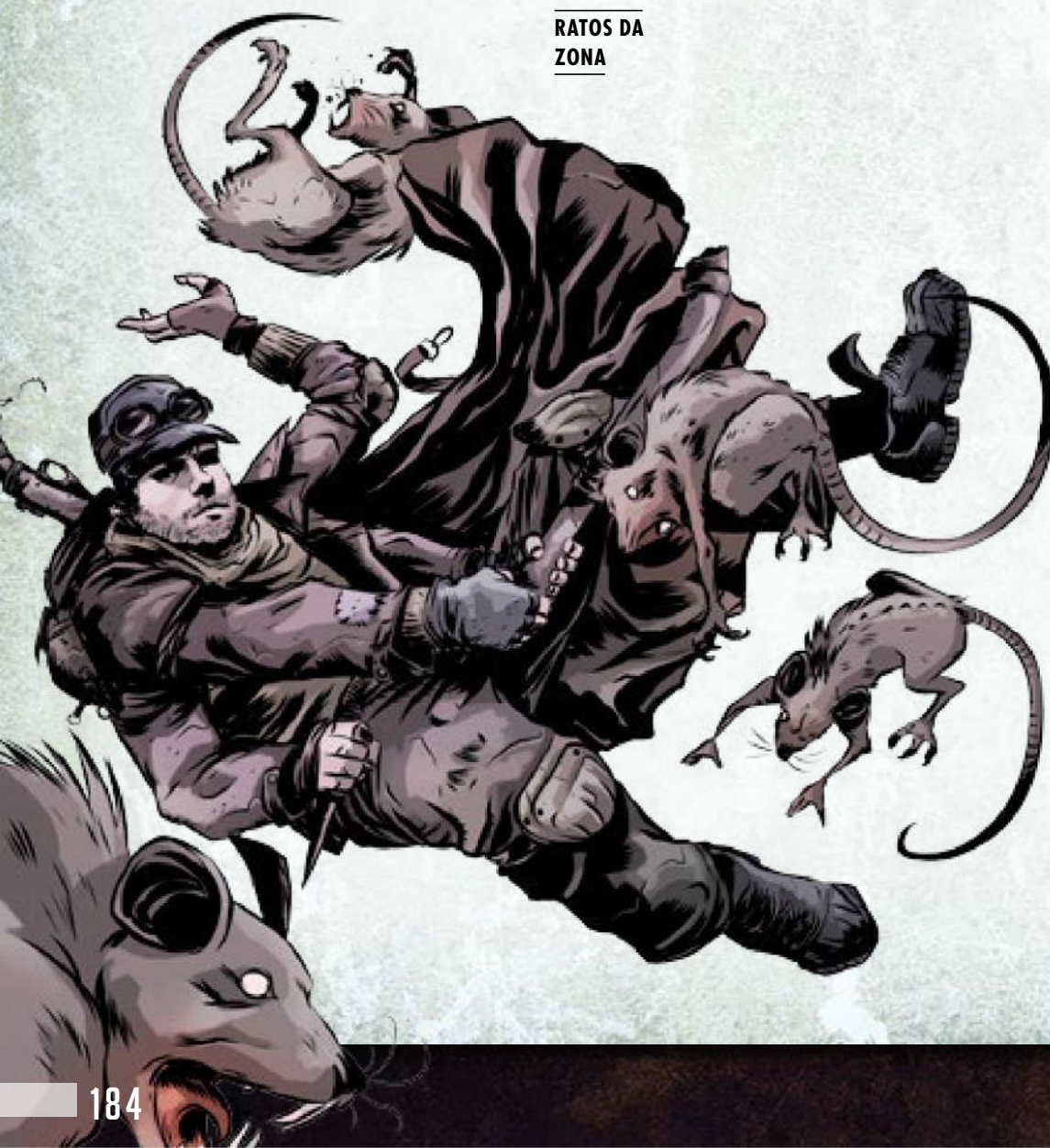
Armadura: —

Armas: Mordida (dano 1).

Enxame: Só podem ser feridos por fogo ou explosões.

Podridão: Cada ataque de um Rato da Zona, seja bem-sucedido ou não, inflige um Ponto de Podridão no alvo.

RATOS DA ZONA



SANGUESSUGAS DA ZONA

±0

Bichos do tamanho de punhos que vivem em matagais densos ou em ruínas escuras, sentindo o calor das presas que passam e caindo sobre elas. Essas feras gosmentas não têm pernas nem olhos, somente uma bocarra repleta de dentes pequenos e afiados. Se uma sanguessuga pousa em um ser vivo, imediatamente morde a carne e começa a sugar sangue a uma velocidade alarmante. Uma dúzia de sanguessugas podem secar completamente um mutante adulto.

Atributos: Força 6.

Armadura: —

Armas: Mordida (dano 1). Se o ataque inicial for bem-sucedido, as sanguessugas se grudam na vítima, que sofrerá um ponto de dano adicional a cada turno até que as sanguessugas sejam removidas. Para arrancar ou cortar fora as sanguessugas de alguém é necessário uma rolagem de Lutar. Fazê-lo em si mesmo é possível, mas dá uma modificação de -2.

Enxame: Sanguessugas da Zona só podem ser feridas por fogo ou explosões.

VERME MORTAL

±0

Uma abominação mutante que caça cavando pelo chão e esperando que uma vítima incauta passe. O Verme Mortal tem o dobro do comprimento de um mutante, sendo tão grosso quanto uma perna. É coberto de escamas, tem inúmeras pequenas patas e uma enorme bocarra com várias fileiras de dentes curtos mas muito afiados. A fera é bastante obstinada e continuará atacando até que ela ou a vítima estejam mortas, porém não é inteligente o bastante para fugir.

Atributos: Força 8, Agilidade 3.

Perícias: Lutar 3, Esgueirar 5 (embaixo da terra), Mover 5 (embaixo da terra).

Armadura: —

Armas: Bocarra (dano 2). Caso acerte, o Verme Mortal se agarra à vítima e tenta arrastá-la para debaixo da terra. A vítima deve fazer uma rolagem para Impelir (uma ação) para escapar. Nesse meio tempo, o Verme Mortal pode continuar atacando a vítima com suas fileiras internas de dentes, obtendo modificação +3 para tal.

VESPAS DA ZONA

±0

A primeira coisa que as vítimas ouvem é o zumbido, anormalmente intenso e repulsivo. As Vespas da Zona são pretas e amarelas como seus ancestrais da Velha Era, mas são do tamanho de punhos e batem tão forte quanto. Seu ferrão injeta um potente veneno alucinógeno que confunde a presa e facilita que os insetos a partam em pedaços. Como se isso não fosse mal o bastante, em combate as Vespas da Zona emitem feromônios que alertam outras que estejam na região, aumentando seus números.

Atributos: Força 5.

Armadura: 2

Armas: Mordida (dano 1).

Veneno Alucinógeno: Todos os ataques que causem um ou mais pontos de dano também causam um ponto de confusão.

Feromônios: A Força do enxame aumenta por um passo a cada turno até que as vítimas estejam mortas ou fujam.

Enxame: As Vespas da Zona só podem ser feridas por fogo ou explosões.

SANGUESSUGAS DA ZONA



13

FENÔMENOS

As próprias fundações do mundo foram abaladas pelo grande Apocalipse. Armas de destruição em massa e experimentos científicos extremos tiveram um profundo impacto na natureza como conhecemos. **Fenômenos** é o termo geral para as ameaças não vivas estranhas, bizarras e definitivamente letais que viajantes da Zona podem encontrar.



ARMAS NÃO-DEFLAGRADAS

+1

Essa área inteira é marcada por tiros e explosões. No chão, minas e/ou granadas não deflagradas e bombas estão escondidas. Passar por essa área andando é muito perigoso.

Efeito: Quem passar pela área precisa rolar para Mover. Falha significa causar uma explosão com Poder de Explosão 6 ao Alcance das Mãos (página 84).

CAMPO DE INÉRCIA

-1

A alguma distância, os PJs vêem um monstro ou um humanoide que parece completamente congelado no meio de um movimento. Se alguém se aproximar, outros vêem como essa pessoa parece se mover em câmera lenta. Nesta área, há um estranho campo de força que faz com que o próprio tempo desacelere. Para qualquer um entrando no campo, o mundo externo parece se mover mais rápido. O efeito aumenta conforme se entra no campo. É possível conversar com alguém dentro do campo, mas para ele as vozes falarão muito rápido e serão muito agudas. Sua própria voz será lenta para pessoas fora do campo.

Efeito: Estar na borda periférica do campo não é perigoso, mas qualquer um que se mova em direção ao seu centro corre o risco de ficar preso para sempre. Deixe que um PJ que entre no campo (ou que veja outra pessoa ser pega nele) role para Conhecer a Zona. Se tiver sucesso, o PJ entende o risco.

CAMPO MAGNÉTICO

-1

Os restos de algum tipo de usina elétrica subterrânea criaram um forte campo magnético nessa área. Os PJs ouvem um zumbido baixo e sentem os pêlos se arrepiando. Se eles ficarem na área, sentirão seus objetos de metal sendo puxados na direção de um ponto em particular.

Efeito: Os PJs precisam se livrar de todos os objetos metálicos que estão carregando ou rolar para Impelir para sair do Campo Magnético com seu equipamento metálico. Qualquer um usando armadura sucateada precisa fazer a rolagem para Impelir, não há tempo para remover a armadura. Qualquer um que falhar na rolagem pode tentar de novo no próximo turno, mas com modificação -1. A modificação cresce para -2 no terceiro turno, etc. Súbita e inexplicavelmente (quando você quiser), o Campo Magnético se dissipa.

CHUVA ÁCIDA

+1

Gotas pesadas de chuva começam a cair do céu da Zona. Mas não é chuva comum. As gotas fortemente ácidas queimam o que quer que encontrem e os PJs precisam procurar abrigo. Quando a Chuva Ácida acaba (após D6 horas), tudo na área fica marcado pelas gotas ácidas e poças de ácido cáustico cobrem o chão.

Efeito: Qualquer um pego na Chuva Ácida sofre um ataque com um número de Dados Básicos determinado pela intensidade da chuva — 6 é normal, mas qualquer conta entre 4 e 10 é possível. Cada ♠ rolando inflige um ponto de dano. Armadura funciona normalmente. As vítimas sofrem um ataque como esse por turno até que eles consigam encontrar um abrigo que os proteja da chuva — isso normalmente requer uma rolagem para Mover.

CRATERA SÚBITA

±0

O chão subitamente cede e um buraco enorme se abre, indo mais fundo no solo ou para alguma velha instalação subterrânea.

Efeito: Qualquer um perto, no momento do desmoronamento, deve fazer uma rolagem para Mover ou cair na Cratera Súbita. Fazê-lo inflige um ponto de dano por si só — e pode expor a vítima a várias ameaças subterrâneas, como monstros ou Podridão. Escalar para fora também pode ser difícil, normalmente requerendo uma rolagem para Mover.



FOCO DE PODRIDÃO

±0

A costa parece limpa. Não há ameaças visíveis por perto e a exploração pode começar desimpedida. Mas neste lugar, a Podridão é muito forte e pode matar viajantes da Zona incautos ou marcá-los pelo resto da vida.

Efeito: Dê aos jogadores a chance de perceber que há algo errado, como alguns cadáveres no chão ou um cano vazando gosma verde. Qualquer um que seguir adiante apesar dos sinais de aviso sofre um Ponto de Podridão por minuto na área.

FOGO-FÁTUO

±0

Uma pálida luz verde tremeluzente se move entre as ruínas ou árvores da área. Se alguém tentar se aproximar, ela se afasta, como se ciente de sua presença. A luz estranha permanece na área por alguns minutos e então desaparece subitamente.

Efeito: Nenhum — mas sinta-se à vontade para deixar os jogadores pensarem o contrário. Os PJs não podem afetar o Fogo-Fátuo de forma alguma.

LUZES NOTURNAS

-1

Enormes luzes ondulantes em cores doentias preenchem o céu noturno. Artefatos e outros equipamentos que usam eletricidade começam a funcionar erratically, ou não funcionam. Alguns

vêm um mau agouro nessas luzes, outros o sinal de uma nova aurora para o mundo, outros ainda, acham-nas bonitas. As luzes duram até a manhã.

Efeito: Todos os artefatos elétricos (como a Lanterna, o Toca Fitas e a Câmera de Vídeo) não funcionam direito enquanto as Luzes Noturnas durarem.

Comentário: Se você rolar esse fenômeno durante o dia, faça as Luzes Noturnas aparecerem na próxima noite.

MIRAGEM

-1

O terreno próximo aos PJs subitamente fica borrado e se deforma. Ele muda de aparência completamente e agora aparece como era na Velha Era — sem desgaste, sem escombros, tudo limpo e em ordem. Os PJs entraram em um holograma, os resquícios de um antigo perímetro de defesa.

Efeito: Os PJs correm o risco de bater em coisas que não podem ver, e portanto devem agir como se estivessem em escuridão absoluta (página 97). O holograma cobre uma área de aproximadamente 15 metros.

OBELISCO

-1

No meio do ermo, há um grande Obelisco preto. Ele parece ser feito de algum tipo de metal muito resistente. Os PJs não conseguem achar nenhuma escotilha ou fenda no metal e o Obelisco parece completamente imaculado pela passagem do tempo. O Obelisco parece alienígena para os PJs e ele pode até afetar suas mentes de formas estranhas.

Efeito: As energias emanando do Obelisco podem induzir alucinações psicodélicas. Qualquer um dentro do alcance Curto dele deve fazer uma rolagem para Conhecer a Zona — falha significa sofrer um ponto de confusão.

ONDA DE CALOR

±0

A temperatura subitamente avança para um nível extremo. Os PJs se percebem ofegando e suando profusamente. É doloroso tocar objetos de metal.

Efeito: Qualquer um pego no calor deve rolar para Suportar após realizar qualquer ação física. Essa rolagem não conta como uma ação em si — role imediatamente. Falha significa sofrer um ponto de fadiga. Além disso, todo mundo sofrendo a Onda de Calor deve beber uma ração de água a cada hora ou ficam Desidratados (página 96). A Onda de Calor dura D6 horas.

Comentário: Use esse fenômeno somente no verão. No inverno, use Queda de Temperatura no lugar.

Efeito: Quaisquer viajantes da Zona pegos em céu aberto devem imediatamente rolar para Suportar frio intenso (página 97). Uma rolagem é necessária a cada 15 minutos, até que o período frio passe (após D6 horas) ou os PJs saírem do setor. Acender uma fogueira pode afastar o frio, mas requer lenha e uma rolagem de Agilidade (nenhuma perícia é usada).

Comentário: Use esse fenômeno somente no inverno. No verão, use a Onda de Calor no lugar.

PILARES DE LUZ

±0

Dois grandes pilares de luz aparecem no horizonte, subindo na direção do céu negro da Zona. De onde as luzes vieram? Por que apareceram agora?

Efeito: Nenhum. Mas faça os PNJs contarem histórias das luzes, dizendo que mostram o caminho para o Éden, para outra Arca, ou que são um mau agouro.

SMOG DA ZONA

+1

Uma névoa densa e amarelada se ergue do chão. No começo, fica no nível do joelho, logo obscurece completamente a visão. Os olhos lacrimejam e o *smog* queima o nariz e a boca quando respirado.

Efeito: Todos dentro do *Smog* da Zona sofrem um Ponto de Podridão. A visão fica restrita à distância Perto — os PJs não conseguem ver (nem Atirar em) nada mais longe que isso. Alguns monstros da Zona se aproveitam do *Smog* da Zona para caçar — fique à vontade para escolher ou rolar um. A única forma de escapar do *smog* é encontrar uma posição elevada como um prédio alto ou uma colina. O *Smog* da Zona permanece no nível do chão e se dissipa depois de D6 horas.

POÇAS DE LAMA

±0

Esta área enevoadada é coberta por grandes poças de lama densa, cálida. Há chão firme abaixo da lama, mas ela chega até os joelhos de qualquer um que tente atravessar as poças. Além disso, há fontes ocultas de água fervente em alguns lugares. Ao atravessar essa área, corre-se o risco de ser pego por um gêiser de água quente, es-caldando todos ao redor.

Efeito: Um PJ que Observe a área com sucesso notará bolhas e vapor saindo da lama em certos locais. Atravessar a área requer uma rolagem para Conhecer a Zona — falhar significa ativar um gêiser de vapor. Role seis Dados Básicos para atacar todos dentro da distância Perto. Cada 🎲 rolado inflige um ponto de dano. Armadura tem efeito normal. Qualquer um que sofrer um ou mais pontos de dano também recebe um Ponto de Podridão. Ficar na área tem um efeito útil — o vapor quente mantém a área aquecida e portanto protege do frio intenso (página 97).

TEMPESTADE DE CINZAS

+1

Um vento forte sopra pela Zona, levantando as cinzas que jazem em massa sobre as ruínas. Uma nuvem de cinzas reduz a visibilidade para alguns centímetros, fere os olhos e torna difícil respirar. Após algumas horas, quando o ar finalmente clareia, tudo está coberto por uma fina camada de cinzas.

Efeito: Viajantes da Zona que quiserem passar por uma Tempestade de Cinzas precisam fazer uma rolagem para Superar. Uma falha significa que eles devem parar ou procurar abrigo. A tempestade dura D6 horas.

QUEDA DE TEMPERATURA

±0

Subitamente, o vento fica forte, a temperatura cai e começa uma forte nevasca. Então, o vento e a neve param. Uma parede de nuvens brancas forma um cilindro alto em frente aos PJs. Um céu azul límpido pode ser visto acima. A serenidade vem com um custo — a temperatura cai dramaticamente. Exposição pode ser letal.

TEMPESTADE ELÉTRICA

±0

Nuvens escuras descem na área. O ar cheira a metal, os cabelos se arrepiam e objetos metálicos começam a faiscar. Subitamente, relâmpagos começam a cair por toda parte. De novo e de novo, a área é bombardeada. Os lampejos de luz são cegantes e os trovões ensurdecedores. A Tempestade

Elétrica dura somente alguns minutos, mas parece uma vida inteira.

Efeito: Qualquer um pego na tempestade é alvo de um ataque com quatro Dados Básicos (dano 1). Uma vítima em terreno elevado ou sobre algo feito de metal sofre um ataque com oito Dados Básicos. Cobertura ajuda, mas armadura não. Role de novo a cada turno que os PJs não tiverem encontrado cobertura — o que requer uma rolagem bem-sucedida para Mover.

TORNADO DE POEIRA

-1

O vento subitamente acelera e o ar fica repleto de areia e cinzas. Em volta dos PJs, surgem os funis negros rodopiantes dos tornados. Subitamente, uma casa velha é despedaçada pelo furacão preto, se movendo na direção dos PJs.

Efeito: Qualquer um no caminho de um Tornado de Poeira precisa fazer uma rolagem para Mover para se afastar a tempo. Falha resulta em um ataque com 12 Dados Básicos (dano 1). Cobertura e armadura têm efeito normal.

VÁCUO

-1

Os PJs passam por uma área completamente sem ar. Não há explicação visível sobre porque o ar não preenche esse vácuo. A primeira coisa que os PJs percebem é que não podem falar ou respirar.

Efeito: Qualquer um pego pelo Vácuo deve fazer uma rolagem para Mover. Falha significa que a vítima entra em pânico e fica mais um turno no vácuo. Cada turno no Vácuo inflige um ponto de dano. É permitida uma rolagem para escapar do Vácuo por turno.

VENTO PODRE

±0

Um vento carregando gases imundos de Podridão varre o setor. O ar é preenchido de poeira e de um fedor enojante.

Efeito: O Vento Podre inflige um Ponto de Podridão em cada pessoa pega por ele imediatamente. Além disso, qualquer água ou grude levados pelos PJs será contaminado pela Podridão, infligindo um Ponto de Podridão por ração consumida. O Vento Podre dura Dó horas.







ARTEFATOS

Artefatos são as coisas mais valiosas que os PJs encontrarão. Esses itens raros e funcionais da Velha Era podem dar a eles poder sobre outros mutantes, trazer conhecimento ao Povo e até mostrar o caminho para o Éden.

O texto em todas as Cartas de Artefato no *Baralho de Mutant: Ano Zero* está repetido aqui e, alguns dos artefatos mais intrincados são descritos em mais detalhes.

Como PJs podem encontrar e descobrir como usar artefatos é explicado no Capítulo 8.

LIDANDO COM ARTEFATOS.

Como MdJ, você decide quando e onde um PJ pode encontrar um artefato. Quando os PJs exploram um novo setor da Zona, um Batedor pode usar a perícia Encontrar O Caminho para localizar artefatos, mas lembre-se de que você não está presa por essa rolagem. Você também pode deixar os PJs encontrarem artefatos em outros lugares, como em um povoado ou carregados por um PNJ.

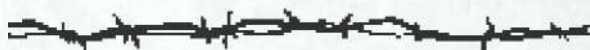
Use artefatos como recompensa para exploração, mas lembre-se de criar drama e tensão com o grupo de PJs e em torno dele. Artefatos são coisas poderosas e valiosas — quem encontra um artefato ganha influência sobre os outros, mas também corre o risco de se tornar um alvo para PNJs ou outros PJs.

AS CARTAS DE ARTEFATO

Normalmente, você deixa o jogador que encontrou o artefato comprar uma Carta de Artefato ou rolar na tabela de artefatos abaixo. Se quiser enraizar o artefato mais firmemente no ambiente, você pode

comprar uma carta sem mostrar e descrever os arredores, antes de entregá-la. Uma terceira opção é simplesmente escolher qual artefato um PJ encontra.

O título na Carta de Artefato (ou item na tabela) informa o que é o artefato, enquanto o resto do texto descreve o item sem mencionar seu nome. Quando um PJ recebe uma Carta de Artefato, peça que o PJ leia primeiro a descrição sem revelar o título. É divertido para os outros jogadores adivinhar o que o artefato é antes de ser revelado. Os jogadores saberem o que um artefato é não quer dizer que os PJs sabem.



A TABELA DE ARTEFATOS

Se não tiver acesso ao *Baralho de Cartas de Mutant: Ano Zero*, você pode rolar D666 nesta tabela em vez de comprar uma carta para determinar aleatoriamente o artefato encontrado pelo PJ.

D666	ARTEFATOS
111–114	Analgésicos
115–122	Antidepressivos
123–126	Arco e Flecha
131–134	Automóvel
135–142	Bateria
143–146	Besta
151–154	Bicicleta
155–162	Binóculos
163–166	Bomba de Fumaça

D666	ARTEFATOS
211-214	Bombona
215-222	Bússola
223-226	Câmera de Vídeo (Metatrama)
231-234	Canoa
235-242	Capacete de Hóquei
243-246	Cartão de Identificação (Metatrama)
251-254	Chave Inglesa
255-262	Colchão de Ar
263-266	Colete de Kevlar
311-314	Comprimidos Energéticos
315-322	Diário
323-326	Equipamento de Mergulho
331-334	Escopeta
335-342	Estimulantes
343-346	Frasco de Perfume
351-354	Fuzil de Assalto
355-362	Gerador
363-366	Gibi
411-414	Granada de Mão
415-422	Guarda-Chuva
423-426	Katana
431-434	Lancha
435-442	Lanterna
443-446	Lata de Refrigerante
451-454	Mapa da Zona
455-462	Máscara de Gás
463-466	Motoneta
511-514	Óculos Escuros
515-522	Pistola Semi-Automática
523-526	Quadro
531-534	REGEN
535-542	Revista
543-546	Revólver
551-554	Rifle de Caça
555-562	Serra Elétrica
563-566	Sinalizador
611-614	Smoking
615-622	Toca Fitas (Metatrama)
623-626	Traje de Proteção
631-634	Vestido
635-642	Violão
643-666	Role novamente

O COFRE DA AURORA

Qualquer mutante que encontrar um artefato deve entregá-lo ao Cofre da Aurora, para o bem do Povo (página 117). Atualmente, poucos mutantes seguem essas regras, mas o princípio geral permanece e ajuda no desenvolvimento da Arca — cada artefato entregue concede um bônus aos níveis de DEV da Arca. Use isso para colocar os PJs em dilemas morais — eles devem se dar bem sozinhos ou agir pelo bem maior?

O ANALGÉSICOS

Esses pequenos comprimidos suavizam a dor de seus ferimentos e escoriações.

Efeito: Quando tomar essas pílulas, você imediatamente cura todo o dano sofrido. Eles não têm efeito em ferimentos graves. Só há pílulas o bastante para D6 doses. Quando tiver consumido todas, você deve descartar esse artefato. Item Pequeno.

Requerimento de DEV: Tecnologia 20

Bônus de DEV: —

O ANTIDEPRESSIVOS

Quando a vida na Zona parece escura e desesperada, essas pequenas pílulas em um frasco plástico podem conceder alívio químico.

Efeito: Quando tomar essas pílulas, você imediatamente cura toda a dúvida sofrida. Infelizmente, só há pílulas o bastante para D6 doses. Quando tiver consumido todas, você deve descartar esse artefato. Item Pequeno.

Requerimento de DEV: Tecnologia 20

Bônus de DEV: —

O ARCO E FLECHA

O Povo pode criar arcos, mas não como esse. Ele é construído de algum tipo de material antigo e é muito poderoso.

Efeito: Bônus de Equipamento +2 para a perícia Atirar. Dano 1, alcance Longo. Precisa de flechas.

Requerimento de DEV: —

Bônus de DEV: Tecnologia +1, Guerra +1

O AUTOMÓVEL

Essa carruagem motorizada está coberta de ferrugem, mas pode ser consertada. Com uma rolagem bem-sucedida de Fazer Gambiarra, um Engenheiro pode fazer com que volte a funcionar. O motor pode usar gasolina ou biritá como combustível (uma dose por setor da Zona atravessado).

Efeito: O carro pode levar cinco mutantes, aumenta a taxa de movimentação em combate e corta pela metade o tempo necessário para explorar um setor da Zona. Ele também pode ser usado para escapar de ameaças e atropelar inimigos. O funcionamento dos veículos é explicado em detalhes na página 98. Bônus de Equipamento: +3. Armadura: 3. Resiliência: 1.

Requerimento de DEV: Tecnologia 20

Bônus de DEV: Tecnologia +D6



❑ BATERIA

Um grande pedaço de metal que os Antigos costumavam conectar a máquinas para fazê-las funcionar. Parece que ainda sobrou alguma energia nele...

ALTERANDO O BARALHO

Mesmo que você deixe jogadores comprarem Cartas de Artefato aleatórias, você pode remover cartas que não queira que os jogadores encontrem do baralho. Particularmente, você pode querer remover à princípio os três artefatos que se conectam à metatrama do jogo: o Toca Fitas, a Câmera de Vídeo e o Cartão de Identificação. Quando os jogadores tiverem todos os três, eles podem descobrir a localização do Éden. O diário também contém informação sobre o Éden, mas não ajuda a revelar sua localização. Leia mais sobre isso no Capítulo 16.

Se não tiver acesso às Cartas de Artefato e quiser manter alguns deles inacessíveis, nós recomendamos que você simplesmente decida que artefatos os PJs encontram.

Efeito: Usado como fonte de energia para outros artefatos que requerem energia elétrica. Pode ser recarregada com um Gerador (o artefato ou o projeto).

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: Tecnologia +D6

❑ BESTA

Uma arma antiga silenciosa e mortal, feita de um metal leve. Mais fácil de mirar e atirar que um arco normal.

Efeito: Bônus de Equipamento +3 para a perícia Atirar. Dano 1, alcance Longo. Usa flechas, não balas.

Requerimento de DEV: Tecnologia 5

Bônus de DEV: Tecnologia +1, Guerra +1

❑ BICICLETA

Esse veículo da Velha Era infestado de ferrugem é simples, mas engenhoso em seu design. Tem duas rodas finas, um guidão e pedais. Os pneus de borracha são grossos e têm cravos — perfeitos para navegar pelo terreno da Zona.

Efeito: A bicicleta pode levar um mutante, aumenta a taxa de movimentação em combate e corta pela metade o tempo necessário para explorar um setor da Zona. Também pode ser usada para escapar de ameaças. O funcionamento dos veículos é explicado em detalhes na página 98. Bônus de Equipamento: +2. Resiliência: 1.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: Tecnologia +D6

❑ BINÓCULOS

Um estranho objeto metálico feito de dois tubos conectados com pedaços de vidro dentro cada um. Se você olhar por esses tubos, tudo ao seu redor parece muito maior. Útil para vigiar inimigos de longe.

Efeito: Bônus de Equipamento +3 para as perícias Observar e Encontrar O Caminho. Item Leve.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: +D6

□ BOMBA DE FUMAÇA

Com um som sibilante, esse velho tubo de metal solta uma fumaça preta que bloqueia a visão. Você pode usar esse efeito para escapar de uma luta que estiver perdendo.

Efeito: Você pode usar a bomba de fumaça para escapar de um conflito (página 85) em vez de usar a perícia Mover. Você pode até rolar primeiro e usar a granada se a rolagem falhar.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: Tecnologia +1, Guerra +1



□ BOMBONA

Uma bombona metálica enferrujada, mas intacta, cheia de combustível, que fede e é muito inflamável. O combustível pode abastecer veículos antigos de novo — ou ser usado como uma bomba.

Efeito: O combustível pode ser usado para encher os tanques de veículos velhos (página 98). Se usada como arma, você pode acender um pavio enfiado no gargalo e então arremessar a bomba com a perícia Impelir. Sem Bônus de Equipamento, alcance Curto. Se o ataque acertar, a bombona cai Perto do alvo, se errar cai dentro da distância Curta. A explosão tem Poder de Explosão 6.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: Tecnologia +1

□ BÚSSOLA

Um pedaço de plástico com um disco nele. Uma agulha gira e aponta na mesma direção não importa como você vire. Os Antigos usavam esse dispositivo para se guiar nos ermos.

Efeito: A bússola dá um Bônus de Equipamento +2 para a perícia Encontrar O Caminho.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: Tecnologia +D6

□ CÂMERA DE VÍDEO (METATRAMA)

Um dispositivo do tamanho de um punho com um tubo em uma ponta. Na lateral, há vários botões e uma pequena tela que pode ser fechada. Este dispositivo precisa de um Gerador ou de uma Bateria (artefato ou projeto) para funcionar.

Efeito: Esse dispositivo pode gravar imagens móveis e som. Talvez alguma coisa já esteja gravada nele?

Requerimento de DEV: Tecnologia 30

Bônus de DEV: Tecnologia +D6

Comentário: Esse artefato pode ajudar os PJs a encontrarem o Éden. Leia mais no Capítulo 16.

□ CANOA

Um veículo estranho, alongado, feito de metal amassado. Tem dois assentos e um par de pás plásticas guardadas embaixo deles.

Efeito: A canoa pode levar até quatro mutantes sob a água e pode ser usada para explorar setores costeiros da Zona. Pode ser usada para escapar de ameaças na água e dá um Bônus de Equipamento +2 para a perícia Mover em tais situações. Resiliência: 1.

Requerimento de DEV: — Bônus de DEV: Tecnologia +1

SUCATA

Existem muitas coisas da Velha Era jogadas pela Zona que não são artefatos úteis. Esses itens são chamados sucata. Você pode deixar que os PJs encontrem sucata em qualquer lugar. Invente algo apropriado para o local ou deixe que os jogadores rolem na tabela de sucata no final do livro.

QUANTOS ARTEFATOS?

Não deixe os PJs encontrarem muitos artefatos cedo demais. Artefatos devem ser raros e valiosos. Como uma regra geral, não deixe que os PJs encontrem mais do que um ou dois artefatos por sessão, no total. Você pode dar artefatos para alguns PNJs, mas isso também deve ser algo raro — artefatos de PNJs têm uma tendência a acabar nas mãos dos PJs. E se os PJs ainda assim encontrarem muitos artefatos — lembre-se de que outros tentarão tomá-los...

❑ CAPACETE DE HÓQUEI

Um capacete velho feito de plástico azul. Está um pouco rachado e desgastado, mas ainda é uma boa proteção para a cabeça.

Efeito: Nível de Proteção 3 contra dano na cabeça.

Requerimento de DEV: —

Bônus de DEV: Tecnologia +1

❑ CARTÃO DE IDENTIFICAÇÃO (METATRAMA)

Um cartão sujo e gasto feito de plástico velho e amarelado. Está escrito “Cartão de Identificação Tipo VII” em um lado e no outro lado, quase ilegível, “Segurança do Éden”.

Efeito: Item Pequeno. Cartões como esse eram usados na Velha Era para abrir portas de quartos trancados. A questão é — que porta esse cartão abre?

Requerimento de DEV: Tecnologia 20

Bônus de DEV: Tecnologia +D6

Comentário: Esse artefato pode ajudar os PJs a encontrarem o Éden. Leia mais no Capítulo 16.



❑ CHAVE INGLESA

Uma ferramenta de metal pesada da Velha Era, enferrujada, mas vale ouro para Engenhoqueiros. Útil para espancar outros mutantes também.

Efeito: Bônus de Equipamento +3 para a perícia Fazer Gambiarra e +2 para a perícia Lutar. Dano 1.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: Tecnologia +D6

❑ COLCHÃO DE AR

Essa velha cama inflável oferece um conforto insuperável ao dormir! Está velho e desgastado; é difícil inflar se você não sabe como fazê-lo.

Efeito: Dormir no colchão de ar é muito efetivo.

Uma única hora é o bastante para recuperar toda a Astúcia perdida (página 91).

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: Tecnologia +D6

❑ COLETE DE KEVLAR

Esse colete pesado já tem alguns buracos, mas ainda concede grande proteção contra balas e outros ataques.

Efeito: Nível de Proteção 6 contra dano.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: Tecnologia +D6

❑ COMPRIMIDOS ENERGÉTICOS

Os comprimidos nesse frasco devolvem suas forças rapidamente quando você está exausto.

Efeito: Quando tomar essas pílulas, você imediatamente cura toda a fadiga sofrida. Infelizmente, só há pílulas o bastante para D6 doses. Quando tiver consumido todas, você deve descartar esse artefato. Item Pequeno.

Requerimento de DEV: Tecnologia 20

Bônus de DEV: —

❑ DIÁRIO

Um caderno gasto com texto escrito a mão nas suas páginas encharcadas. Se você conseguir ler as letras dos Antigos, pode descobrir o que está escrito.

Efeito: Este artefato se conecta à metatrama do jogo. Leia mais sobre ele no Capítulo 16.

Requerimento de DEV: Cultura 20

Bônus de DEV: Cultura +D6

❑ EQUIPAMENTO DE MERGULHO

Uma roupa de corpo inteiro em material emborrachado da Velha Era. Esse traje estranho vem com sapatos parecidos com pés de pato, uma máscara plástica de rosto e um cilindro enferrujado com tubos e medidores.

Efeito: Item Pesado. Bônus de Equipamento +3 para usar a perícia Mover embaixo d'água. Também o protege contra gases e dá Nível de Proteção 3 contra a Podridão.

Requerimento de DEV: Tecnologia 20

Bônus de DEV: Tecnologia +D6

❑ ESCOPETA

Uma arma de fogo com dois canos pesados serrados. De perto é uma arma terrível que inspira temor em todos os mutantes da Arca.

Efeito: Item Leve. Efeito: Bônus de Equipamento +3 para a perícia Atirar. Dano 3, alcance Curto. Pode ser disparada duas vezes antes de precisar ser recarregada.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: Tecnologia +D6, Guerra +1

❑ ESTIMULANTES

Esses pequenos comprimidos brancos não parecem impressionantes, mas se você tomá-los, imediatamente sente seus sentidos se aguçarem e fica muito alerta. Você pode não dormir por alguns dias, porém.

Efeito: Quando tomar essas pílulas, você imediatamente cura toda a confusão sofrida. Só há pílulas o bastante para D6 doses. Quando tiver consumido todas, você deve descartar esse artefato. Item Pequeno.

Requerimento de DEV: Tecnologia 20

Bônus de DEV: —

❑ FRASCO DE PERFUME

Um frasco pequeno e grosso com um líquido claro dentro. Quando você aperta um botão em cima, sai um spray do líquido. Você nunca sentiu um cheiro tão bom antes.

Efeito: Bônus de Equipamento +2 para a perícia Manipular. Item Pequeno.

Requerimento de DEV: Cultura 10

Bônus de DEV: Cultura +D6

❑ FUZIL DE ASSALTO

Uma arma enferrujada, mas impressionante, capaz de disparar uma chuva de balas em seus inimigos. Balas são normalmente valiosas demais para desperdiçar assim, mas a arma em si lhe dá respeito entre o Povo.

Efeito: Bônus de Equipamento +3 para Atirar.

Dano 2, alcance Longo. Tem um pente, o que significa que não precisa ser recarregado a cada tiro. Capaz de fogo automático (página 89).

Requerimento de DEV: Tecnologia 20

Bônus de DEV: Tecnologia +D6, Guerra +D6

❑ GERADOR

Uma máquina velha, pesada e enferrujada que parece completamente inútil à primeira vista. Mas um Engenheiro sabe que esse artefato vale ouro. Se você o encher com combustível pode gerar energia elétrica.

Efeito: Item Pesado. Requer uma dose de biritá por um dia. Pode abastecer outros artefatos ou projetos.

Requerimento de DEV: Tecnologia 20

Bônus de DEV: Tecnologia +D6

❑ GIBI

Um livreto de papel velho e frágil da Velha Era. Você mal consegue virar as páginas amarelas sem rasgá-las. Ele mostra imagens de homens e mulheres musculosos em roupas colantes, lutando uns contra os outros. O conceito de vestimentas durante a Velha Era era claramente muito estranho.

Efeito: Nenhum. Item Pequeno.

Requerimento de DEV: —

Bônus de DEV: Cultura +D6

❑ GRANADA DE MÃO

Um pedaço de metal enferrujado que explode num estalo ensurdecedor se você puxar o pino. Manuseie com cuidado!

Efeito: Item Leve. Você arremessa a granada usando a perícia Atirar. Ela não tem Bônus de Equipamento e o alcance é Curto. Se o ataque acertar, a granada cai Perto do alvo, se errar cai dentro da distância Curta. A explosão tem Poder de Explosão 9 e dano 2.

Requerimento de DEV: Tecnologia 20

Bônus de DEV: Tecnologia +D6, Guerra +D6

□ GUARDA-CHUVA

Com um movimento simples, você pode desdobrar essa engenhoca para criar um domo protetor de tecido e metal — útil contra a Podridão e a chuva ácida da Zona.

Efeito: Nível de Proteção 3 contra a Podridão (página 128).

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: Tecnologia +D6

□ KATANA

Em uma bainha bem deteriorada está uma espada longa e fina. Ela se adapta bem às suas mãos e a lâmina ainda está afiada — muito afiada.

Efeito: Bônus de Equipamento +3 para a perícia Lutar. Dano 2.

Requerimento de DEV: —

Bônus de DEV: Cultura +D6

□ LANCHAS

Um bote de plástico sujo e rachado. Parece que ainda flutua. Tem um motor externo, mas para fazê-lo funcionar de novo, um Engenhoqueiro precisa fazer uma rolagem de Fazer Gambiarra. O motor pode usar gasolina ou biritá como combustível (uma dose por setor da Zona atravessado).

Efeito: O barco pode levar até cinco mutantes, aumenta a taxa de movimentação em combate e corta pela metade o tempo necessário para explorar um setor costeiro da Zona. Ele também pode ser usado para escapar de ameaças e atropelar inimigos no mar. O funcionamento dos veículos é explicado em detalhes na página 98. Bônus de Equipamento: +3. Resiliência: 2.

Requerimento de DEV: Tecnologia 20

Bônus de DEV: Tecnologia +D6

□ LANTERNA

Uma lâmpada portátil poderosa, projetando um cone de luz brilhante no *smog* escuro da Zona. Precisa de uma Bateria (artefato ou projeto) para funcionar.

Efeito: Dispersa escuridão (página 97) até a distância Curta, permitindo Atirar e Observar.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: Tecnologia +D6

□ LATA DE REFRIGERANTE

Uma lata vermelha com texto branco ondulado nela. O líquido marrom em seu interior tem bolhas e é muito refrescante para os cansados viajantes da Zona. As bebidas dos Antigos realmente eram iradas.

Efeito: Quando beber isso, você imediatamente cura três pontos de dano. Uma vez que tenha aberto a lata, você deve descartar esse artefato. Item Leve.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: —

□ MAPA DA ZONA

Esse mapa frágil e rasgado mostra como a Zona era na Velha Era. É muito útil para um Batedor navegar pelas ruínas, mas também pode trazer conhecimento valioso para o Povo.

Efeito: Bônus de Equipamento +3 para Encontrar O Caminho. Item Pequeno.

Requerimento de DEV: Cultura 10

Bônus de DEV: Cultura +D6

□ MÁSCARA DE GÁS

Essa máscara de borracha preta encardida cobre seu rosto inteiro e tem um grande filtro na frente da boca. A máscara está desgastada e arranhada, mas ainda funciona.

Efeito: Item Leve. Protege você contra gases e concede Nível de Proteção 3 contra a Podridão.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: Tecnologia +D6



❑ MOTONETA

Duas rodas, um motor e um guidão enferrujado — o veículo perfeito para a Zona. Para fazer a motoneta funcionar, um Engenhoqueiro precisa primeiro fazer uma rolagem da perícia Fazer Gambiarra. O motor pode usar gasolina ou biritá como combustível (uma dose para cada dois setores da Zona atravessados).

Efeito: A motoneta pode levar dois mutantes, aumenta a taxa de movimentação em combate e corta pela metade o tempo necessário para explorar um setor da Zona. Ela também pode ser usada para escapar de ameaças e atropelar inimigos. O funcionamento dos veículos é explicado em detalhes na página 98. Bônus de Equipamento: +2. Resiliência: 1.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: Tecnologia +D6

❑ ÓCULOS ESCUROS

Um par de óculos com lentes escuras. O vidro está arranhado, mas intacto e cobre seus olhos — uma vantagem útil em negociações difíceis.

Efeito: Bônus de Equipamento +2 para as perícias Manipular e Intimidar. Item Pequeno.

Requerimento de DEV: —

Bônus de DEV: Cultura +1



❑ PISTOLA SEMI-AUTOMÁTICA

Uma arma de mão leve e fácil de ocultar, pequena o bastante para esconder na manga. Muito útil em um aperto.

Efeito: Item Leve. Efeito: Bônus de Equipamento +2 para a perícia Atirar. Dano 2, alcance Curto. Tem um pente, o que significa que não precisa recarregar a cada tiro.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: Tecnologia +D6, Guerra +1

❑ QUADRO

Uma grande peça de arte em um quadro de madeira. A imagem mostra um homem magro em uma ponte, segurando o rosto nas mãos e gritando. Os Antigos eram realmente esquisitos. Esse artefato não tem utilidade óbvia, mas você pode usá-lo para adornar as paredes da sua toca — ou entregá-lo ao Cofre da Aurora.

Efeito: Nenhum.

Requerimento de DEV: —

Bônus de DEV: Cultura +D6

❑ REGEN

Um bastão plástico laranja, curto, com um botão em uma ponta e uma agulha pontuda na outra. O texto ao longo da lata está apagado, mas ainda legível, com a palavra REGEN.

Efeito: O líquido claro neste autoinjeter é a droga lendária REGEN. Uma injeção e você se cura de todo o trauma permanente que já sofreu (página 74). Você mantém todas as suas mutações. O autoinjeter só contém uma dose. Item Pequeno.

Requerimento de DEV: Tecnologia 30

Bônus de DEV: —

❑ REVISTA

Um grosso amontoado de páginas encharcadas que um dia já foram brilhosas. Na capa e dentro da revista há fotos dos Antigos. Todos sorriem e parecem saudáveis e felizes. Suas casas são belas e iluminadas, suas carruagens motorizadas brilhando sob o sol. Entre as fotos, textos descrevem como era a vida na Velha Era. Deve ter sido um paraíso.

Efeito: Nenhum. Item Pequeno.

Requerimento de DEV: —

Bônus de DEV: Cultura +D6

❑ REVÓLVER

Uma arma feita de aço pesado, que encaixa confortavelmente na sua mão. A arma está um pouco enferrujada, mas está em condições surpreendentemente boas. É fácil de usar também.

Efeito: Bônus de Equipamento +3 para a perícia Atirar. Dano 2, alcance Curto. Tem um tambor que pode ser carregado com várias balas, para que você não precise recarregar após cada tiro disparado.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: Tecnologia +D6, Guerra +1

❑ RIFLE DE CAÇA

Essa arma de fogo longa está desgastada e arranhada, mas seu grande poder de fogo e alcance asseguram que você seja temido na Zona.

Efeito: Bônus de Equipamento +2 para Atirar.

Dano 2, alcance Longo. Tem um pente, o que significa que não precisa recarregar a cada tiro.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: Tecnologia +D6, Guerra +1

**❑ SERRA ELÉTRICA**

Essa monstruosa e barulhenta engenhoca pode ser usada como uma arma corpo a corpo, com resultados assustadores. Mas ativar o motor requer um turno inteiro e uma dose de gasolina ou biritá.

Efeito: Usada como arma, a serra elétrica dá um Bônus de Equipamento +2 e tem dano 3. Item Pesado.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: Tecnologia +D6

❑ SINALIZADOR

Uma pistola pesada com um cartucho no cano. Essa arma não pode ser carregada com balas normais.



Efeito: A arma dispara um sinalizador brilhante no ar, que pode ser visto a vários setores de distância. Você pode usar o sinalizador como uma arma também. Bônus de Equipamento +2, dano 2, alcance curto.

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: Tecnologia +D6

❑ SMOKING

Um conjunto de roupas com uma jaqueta preta, calças e uma camisa. Na frente da camisa, está pendurada uma tira amarrotada de tecido. Essas roupas antigas vão impressionar todo mundo ao seu redor.

Efeito: Bônus de Equipamento +2 para Manipular. Não conta como um item enquanto está sendo usado.

Requerimento de DEV: Cultura 10

Bônus de DEV: Cultura +D6

❑ TOCA FITAS (METATRAMA)

Uma engenhoca plástica, amarelada e rachada, com botões e uma tampa em um lado. Dentro, um pedaço de plástico com dois buracos nele. No topo do dispositivo, está montada uma haste fina de metal.

Efeito: Requer uma Bateria ou Gerador (o artefato ou o projeto) para funcionar. Pode tocar música da Velha Era e receber sinais de rádio, se alguém ainda estiver transmitindo.

Requerimento de DEV: Tecnologia 20

Bônus de DEV: Tecnologia +D6, Cultura +D6

Comentário: Esse artefato pode ajudar os PJs a encontrarem o Éden. Leia mais no Capítulo 16.

**❑ TRAJE DE PROTEÇÃO**

Um macacão feito de tecido grosso amarelo. Está sujo e gasto, mas parece estar mesmo intacto.

Efeito: Nível de Proteção 6 contra a Podridão (página 128).

Requerimento de DEV: Tecnologia 10

Bônus de DEV: Tecnologia +D6

▣ VESTIDO

Uma peça de roupa longa e larga em tecido fino, que ainda brilha apesar de décadas de sujeira e poeira. O tecido quase não cobre a parte superior do seu corpo, mas cobre as suas pernas e torna difícil caminhar. Muito pouco prático — mas bonito.

Efeito: Bônus de Equipamento +2 para Manipular. Não conta como um item enquanto está sendo usado.

Requerimento de DEV: Cultura 10

Bônus de DEV: Cultura +D6

▣ VIOLÃO

Uma engenhoca de madeira estranha e frágil com cordas esticadas por cima de um buraco no meio. Contra todas as possibilidades, sobreviveu ao Apocalipse quase intacto e se você tocar as cortas, lindos sons são ouvidos.

Efeito: Se você aprender a tocar o violão, será popular em torno da fogueira. Concede Bônus de Equipamento +3 para Manipular, mas somente em situações em que haja a oportunidade de tocar.

Requerimento de DEV: Cultura 20

Bônus de DEV: Cultura +D6



OUTROS ARTEFATOS

Este livro contém 50 artefatos. Considerando que os PJs não devem encontrar mais que um ou dois artefatos por sessão, esses 50 devem bastar por várias sessões. Mais artefatos serão publicados em expansões futuras e você deve ficar à vontade para criar mais você mesma — só tenha cuidado para não fazê-los muito poderosos.

ARMAS E VEÍCULOS

Armas e veículos são dois tipos de artefatos que são especialmente almejados no mundo nascente. Alguns estão inclusos nas Cartas de Artefato. Estes e outros podem ser encontrados nas tabelas abaixo.

Bônus: O número de Dados de Equipamento que uma arma dá para as perícias Atirar ou Lutar, e que um veículo dá para as perícias Mover ou Lutar (quando atropela um inimigo, ver página 98). Alguns veículos não podem ser usados para atropelar — eles estão marcados com um asterisco (*).

Resiliência: O número de pontos de dano que precisa ser infligido a um veículo para que seu Bônus de Equipamento caia um nível.

Armadura: O Nível de Proteção que o veículo concede a seus passageiros contra dano.

Ocupantes: O número de pessoas que cabem no veículo, incluindo o motorista/piloto.



ARMA	BÔNUS	DANO	ALCANCE	COMENTÁRIO
Arco Composto	2	1	Longo	
Besta	3	1	Longo	
Escopeta	2	3	Curta	Dois canos.
Fuzil de Assalto	3	2	Longo	Pente, Fogo Automático.
Katana	3	2	Alcance das Mãos	
Pistola Semi-Automática	2	2	Curta	Pente, Item Leve.
Revólver	3	2	Curta	Pente.
Rifle de Caça	2	2	Longo	Pente.
Serra Elétrica	2	3	Alcance das Mãos	Item Pesado.
Sinalizador	2	2	Curta	

VEÍCULO	BÔNUS	ARMADURA	RESILIÊNCIA	OCUPANTES
Automóvel	3	3	2	5
Bicideta	+2*	—	1	1
Bugre	2	2	2	3
Caminhão	2	6	5	4
Canoa	+2*	—	1	4
Carro a Vapor (página 115)	1	3	3	10
Lancha	3	1	2	7
Motocideta	3	—	1	2
Motoneta	2	—	1	2
Navio (página 112)	+1*	6	20	50
Ônibus	2	3	5	40
Trem (página 115)	+1*	3	15	50



15

SETORES ESPECIAIS DA ZONA

Este capítulo descreve cinco Setores Especiais da Zona que podem ser colocados em qualquer lugar. Eles são locais e cenários completos, contendo PNJs, conflitos e eventos com os quais os PJs podem se envolver.

Cada Setor Especial da Zona funciona sozinho, mas você pode conectá-los para criar enredos mais longos, se quiser. Cada um deles também está conectado a Cartas de Ameaça (Capítulo 10) e alguns têm sugestões sobre onde incluir pistas a respeito do Éden para que os PJs encontrem. Cada Setor Especial da Zona inclui uma visão geral em forma de mapa, mostrada em duas versões:

- ❑ O mapa da MdJ tem figuras que mostram locais importantes no setor.
- ❑ O mapa dos jogadores não tem essas figuras e, portanto, pode ser mostrado abertamente aos jogadores quando os PJs chegarem ao setor. Os mapas dos jogadores estão no final do capítulo e podem ser baixados no *site* da Pensamento Coletivo (www.pensamentocoletivo.com.br).

POR UM GOLE D'ÁGUA

A escassez de grude e água limpa é uma ameaça sempre presente em *Mutant: Ano Zero*. Este Setor Especial da Zona é focado no segundo desses dois recursos vitais. Em algum lugar da Zona, há uma vasta fonte de água limpa, que vale mais que ouro para o Povo — e outros grupos da Zona.

Esse setor pode ser usado no começo da campanha, já que introduz vários elementos centrais ao jogo: escassez de recursos, os Carniçais da Zona e a busca pelo Éden. Esse Setor Especial da Zona pode até mesmo ser usado como um ponto de partida para o jogo inteiro (veja a caixa de texto).



CENÁRIO INTRODUTÓRIO

Por Um Gole d'Água funciona bem como uma introdução a *Mutant: Ano Zero*. O jogo não começaria na Arca, mas sim com os PJs já em uma expedição à Zona. Escolha um setor no mapa da Zona a 5 ou 6 quadrados de distância da Arca — é lá que os PJs estão quando o jogo começa. Inclua um ou dois PNJs à expedição também. Se nenhum dos PJs for um Adestrador de Cães e nenhum tiver a mutação Rastreador, um PNJ deve

ter esse papel ou mutação. Para começar o jogo, leia ou parafraseie o seguinte texto para seus jogadores:

"O recurso mais precioso de todos na Arca é algo ao qual não damos muito valor — água limpa. Já faz algum tempo que o suprimento de água da Arca começou a secar. O Povo foi ficando assustado e nervoso. Duas semanas atrás, o Chefão NN [insira o nome de um Chefão que os jogadores tenham estabelecido durante a criação de personagens] decidiu enviar uma expedição à Zona. A missão tinha a objetivo de explorar uma ruína antiga, que os Batedores diziam ter um suprimento ilimitado de água limpa. Eles a chamaram de Estação Pura. O problema era que a área estava cheia de Carniçais da Zona. Vários dias se passaram, mas a expedição não voltou como planejado. Há dois dias atrás, NN enviou outro grupo de voluntários para procurar a primeira expedição. Vocês são esses voluntários. Pelos últimos dois dias, vocês têm andado pela Zona. Vocês sobreviveram à chuva ácida, foram atacados por Ratos da Zona e se esconderam dos Carniçais da Zona. Agora, na manhã do terceiro dia, vocês estão se aproximando da Estação Pura..."



VISÃO GERAL

Ao longe, grandes tanques e grossos canos enferrujados se erguem do ermo. No meio está uma torre alta de concreto, ainda de pé após décadas de deterioração. Quando os PJs se aproximam, eles percebem que a Estação Pura fica em uma pequena ilha em um lago coberto de névoa (ou uma baía, dependendo de onde na Zona você colocou o setor). A ilha fica a aproximadamente 100 metros da costa. Além dos tanques, canos e poços, diversos prédios baixos arruinados podem ser vistos na ilha, que está encoberta por ervas daninhas.

Na Velha Era, essa instalação era uma estação de tratamento de água. Toda a ilha é atravessada por túneis e reservatórios subterrâneos de água com diferentes níveis de Podridão. Graças ao trabalho de manutenção feito pelos Carniçais da Zona (abaixo), a estação ainda funciona e bombeia água limpa para o lago.

O lago em si é escuro e a água é turva por causa das algas, mas atravessá-lo não representa perigo. A Podridão aqui é muito fraca (o que uma rolagem bem-sucedida para Conhecer a Zona revela). O lago é também muito raso, não tendo mais que um metro de profundidade. Dessa forma, os PJs não precisam de uma balsa ou barco para chegar à ilha (mas não conte isso para eles). No inverno, o lago fica quase sem gelo, já que a água bombeada da estação é quente.

Esses são os principais locais da ilha:

A Chaminé: No alto desta chaminé de 35 metros há um amontoado de galhos de árvore e sucata metálica. Esse é o ninho do Gavião do Lixo (abaixo). Os restos das vítimas do pássaro estão no ninho — tanto o Batedor Vorhan quanto uma mulher misteriosa (abaixo). Uma escada enferrujada leva ao topo. Subir por ela requer uma rolagem para Mover (Bônus de Equipamento +1 por causa da escada).

Sala de Controle: A sala de controle, com terminais e telas de computador empoeirados, fica em um prédio baixo de aço ondulado enferrujado. Às vezes, os terminais apitam e piscam — sinal de que a estação de purificação ainda funciona. Nesse prédio, os membros sobreviventes da primeira expedição por água da Arca estão entocados, se escondendo dos Carniçais da Zona. Eles usaram mobília quebrada e outros tipos de sucata para bloquear as portas e janelas, atirarão em qualquer um que se aproximar do local.

Existem portas de metal no porão do prédio, que levam ao sistema de túneis e aos reservatórios.

Reservatórios: Uma série de grandes corredores subterrâneos interligados. Em cada um deles, há vários tanques cheios de água borbulhando devido ao processo de purificação. Nas escadas e passarelas acima dos tanques, os Carniçais da Zona (abaixo) construíram acampamentos com redes, tendas, tábuas e lonas.

Em um dos maiores tanques vive um enorme Enxame de Vermes. Os Carniçais da Zona tratam esse monstro como uma divindade e fazem sacrifícios para ele.

Túneis: Os túneis de serviço permeiam toda a ilha. Tendo vivido aqui por anos, os Carniçais da Zona conhecem essas passagens muito bem. Um túnel leva do prédio da sala de controle até os reservatórios, mas os membros da expedição por água não

ousaram descer lá. Há, no túnel, uma resistente porta de metal que pode ser fechada e trancada com uma rolagem bem-sucedida para Impelir.

A SITUAÇÃO

Quando o Apocalipse veio, a estação de purificação permaneceu em funcionamento, graças à usina de energia interna emergencial e um grupo de trabalhadores que escolheu ficar. Por causa da água limpa eles sobreviveram, mas não conseguiram escapar completamente da Podridão. Durante as gerações que se seguiram, se transformaram no que o Povo chama de Carniçais da Zona. Eles são muito territoriais e seu líder Lutrell vê quaisquer visitantes que cheguem à ilha como ameaças.

A primeira expedição por água da Arca se encencou assim que chegaram na ilha. Seu líder, o Batedor Vorhan, foi atacado pelo Gavião do Lixo e levado para seu ninho no topo da chaminé. O barulho alertou os Carniçais da Zona, que atacaram os intrusos. Após a breve, mas sangrenta batalha, os visitantes buscaram refúgio na sala de controle, onde se isolaram e não ousam sair. Os Carniçais da Zona estão planejando um ataque definitivo.

HABITANTES

Hoje aproximadamente 50 Carniçais da Zona vivem na ilha, metade adultos e metade crianças. A maior parte deles tem estatísticas típicas (página 174), somente seu líder Lutrell é descrito em mais detalhes abaixo. A expedição por água da Arca foi dizimada assim que chegou na ilha — o líder Vorhan foi levado pelo Gavião do Lixo e dois outros foram mortos pelos Carniçais da Zona. Os três que sobraram — Gargantua, Grit e Lambda — estão assustados e muito hostis em relação aos Carniçais da Zona.

PNJs FAMILIARES?

Se você quiser, pode trocar os três PNJs da primeira expedição por água por PNJs com quem seus PJs têm relacionamentos. Isso tornará a interação mais significativa. Se essa for a primeira vez que esses PNJs aparecerem no jogo, você pode só trocar seus nomes e usar as estatísticas conforme escritas.

Gargantua: Após a morte de Vorhan, a Brutamonte Gargantua se tornou a líder informal do grupo. Ela vive somente para deixar seu Chefão feliz e é muito insensata. Está decidida a trazer de volta o equipamento de Vorhan do ninho na chaminé e expulsar os Carniçais da Zona de vez. A chegada dos PJs parece uma boa oportunidade para atingir esses objetivos. Gargantua é anormalmente alta e bem constituída e sua cabeça é careca e deformada.

Atributos: Força 5 (valor atual 4), Agilidade 3, Astúcia 2, Empatia 3.

Perícias: Intimidar 3, Impelir 1, Lutar 2.

Mutações: Homem Fera.

Equipamento: Machado sucateado, duas balas.

Grit era o Escravo de Vorhan, agora recebe ordens de Gargantua mais para ter alguém a quem seguir. Ele é magro e fraco, sonha em abandonar a miséria na Arca. Os PJs podem ganhá-lo como aliado, se souberem como agir.

Atributos: Força 3, Agilidade 4 (valor atual 3), Astúcia 2, Empatia 3.

Perícias: Superar 3, Lutar 1, Suportar 2.

Mutações: Terror Mental.

Equipamento: Bastão com Espinhos

Lambda é uma Engenhoqueira vestindo um macacão azul sujo, com bolsos cheios de sucata. Ela é fascinada pelas maravilhas da Velha Era e quer aprender o segredo de como água contaminada pode ser purificada. Ela quer expulsar os Carniçais da Zona, mas pode ser convencida a adotar outras soluções.

Atributos: Força 2, Agilidade 2, Astúcia 5, Empatia 3.

Perícias: Fazer Gambiarra 3, Compreender 2, Curar 1

Mutações: Ímã Humano.

Equipamento: Pistola sucateada (três canos), 5 balas.

Lutrell é o líder dos Carniçais da Zona na ilha, que chamam a si mesmos de “Os Puros”. Ele é um homem cuja vida é definida pela manutenção das tradições antigas: as medidas diárias da água com papel indicador, os banhos no Tanque 3A toda noite, a limpeza dos filtros de água. Tradições mantiveram os Puros vivos e continuarão a fazê-lo, assim acredita. Intrusos na ilha não são bem-vindos. Porém, Lutrell não é um fanático. Se os PJs tentarem negociar, podem conseguir um

trato. Ele pode até considerar dar acesso à água limpa para o Povo — se receber algo substancial em troca, é claro. Todos os Puros vestem macacões plásticos e a maior parte deles usa máscaras protetoras sempre que saem dos reservatórios.

Atributos: Força 3, Agilidade 3, Astúcia 5, Empatia 3.

Perícias: Atirar 3, Lutar 2, Manipular 2, Mover 2.

Equipamento: Faca sucateada, arco (sete flechas), papéis indicadores velhos, roupa de mergulho rasgada.

O Gavião do Lixo fez seu ninho no topo da chaminé, mas frequentemente sai para caçar. Estatísticas normais (página 182).

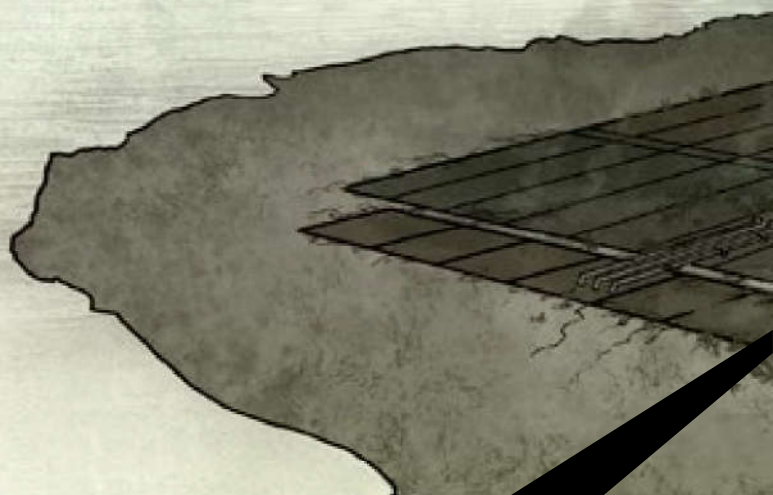
O Enxame de Vermes no saguão de poços é um espécime com valor inicial de Força 10. Fora isso, tem estatísticas típicas (página 181). Os Carniçais da Zona veneram o monstro, que chamam de “O Profundo”. Toda semana, sacrificam animais para ele.

A Mulher na Torre: No ninho do Gavião do Lixo, estão espalhados ossos e outros vestígios das presas do pássaro, incluindo o corpo fresco de Vorhan. Um dos esqueletos velhos está razoavelmente inteiro e ainda vestido em um macacão velho e rasgado com marcas estranhas. Um PJ que examinar o esqueleto e fizer uma rolagem para Conhecer a Zona, reconhecerá que é o esqueleto de uma mulher humana sem mutações. Em seu bolso pode ser encontrado um diário amarelado e encharcado — ainda legível. O diário é um artefato que contém informações sobre Éden. Você pode ler mais sobre isso no Capítulo 16.

EQUIPAMENTO E ARTEFATOS

- ❑ Os membros da primeira expedição por água não têm nenhum grude ou água e estão ficando desesperados.
- ❑ Entre os restos sangrentos do corpo do Batedor Vorhan no ninho do Gavião do Lixo, os PJs podem encontrar um rifle sucateado (dois canos, Bônus de Equipamento +2), seis balas, três rações de comida enlatada, cinco rações de água limpa em garrafas plásticas e um artefato aleatório.
- ❑ A mulher morta no ninho da chaminé tem o artefato Diário.
- ❑ Os Carniçais da Zona têm dúzias de rações de grude, mas não estão inclinados a dividi-las com os PJs. Muito desse grude está

A ESTAÇÃO PURA

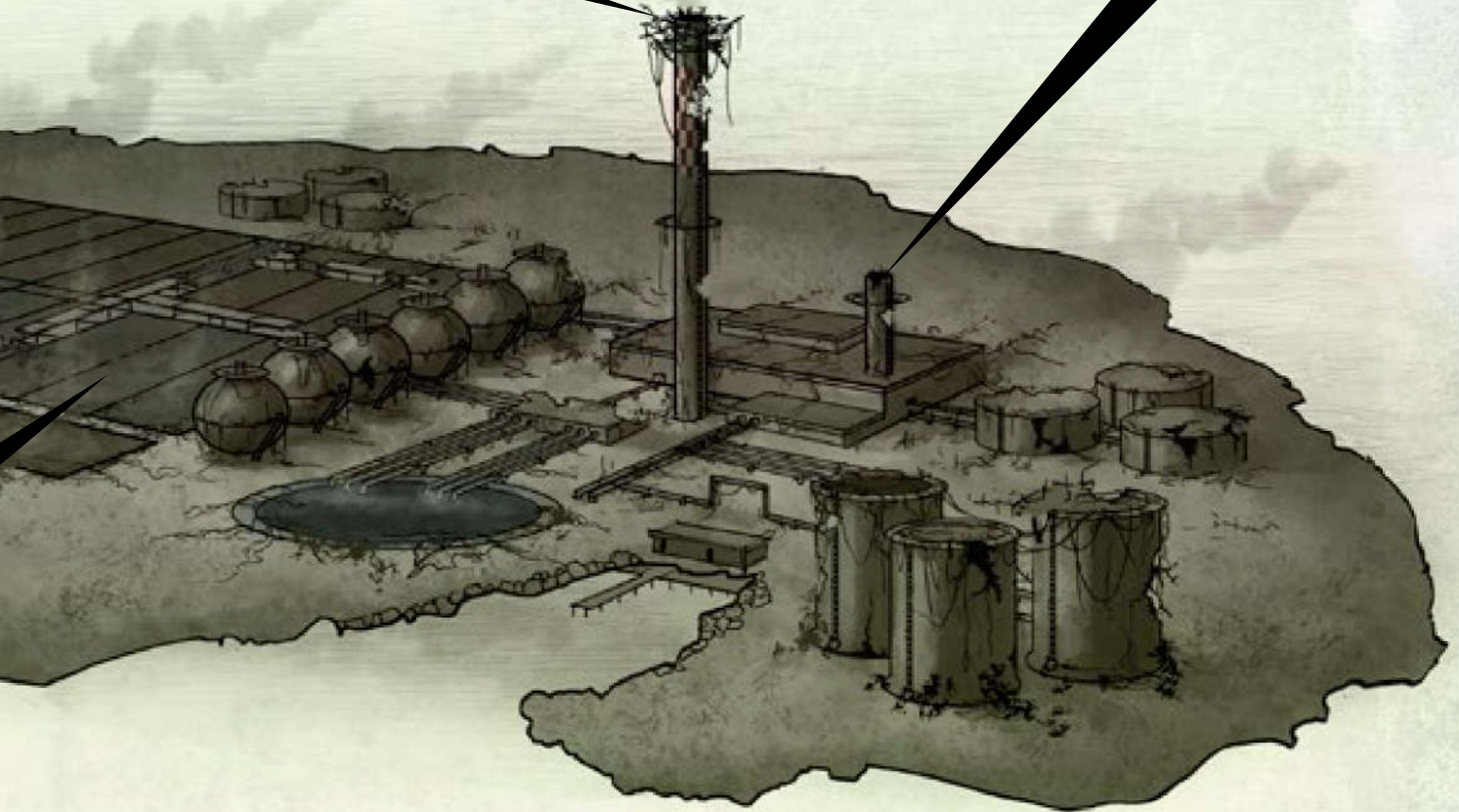


OS RESERVATÓRIOS

A CHAMINÉ



A SALA DE CONTROLE





contaminado pela Podridão. Os Carniçais da Zona têm 1 ou 2 artefatos aleatórios consigo.

- ❑ Nos reservatórios, há um suprimento praticamente infinito de água limpa — os PJs só precisam se assegurar de beber dos tanques certos...

EVENTOS

- ❑ Os PJs são atacados por Carniçais da Zona assim que chegam à ilha. Eles são tantos quanto os PJs e tentam emboscá-los (página 85). Assim que um deles sofrer dano, tentarão recuar. Eles não estão procurando matar os PJs (ainda), apenas avisando-os e testando suas forças. Se a luta ficar ruim para os PJs, Gargantua e seu grupo podem vir ao resgate.
- ❑ Os PJs encontram o que restou da primeira expedição por água: Gargantua, Grit e Lambda. Eles exigem água e grude. Eles dizem que há Carniçais da Zona na ilha e querem que os PJs os ajudem a matá-los ou expulsá-los. Primeiro, Gargantua quer que alguém escale a chaminé para ver se seu líder Vorhan ainda está vivo. Ela diz que um "monstro voador" o agarrou e saiu voando. Vorhan tem grude e artefatos valiosos que devem ser resgatados.
- ❑ No ninho no topo da chaminé, os PJs encontrarão Vorhan morto — feito em pedaços pelo Gavião do Lixo. Entre seus restos, podem achar bastante equipamento útil (acima). Assegure-se de que os PJs também localizem o Diário na mulher morta. Gargantua exige que os PJs entreguem tudo que encontraram no ninho, incluindo o Diário. Ela diz que vai entregar tudo para o Chefão NN.
- ❑ O Gavião do Lixo ataca. O pássaro pode atacar quando os PJs estiverem no ninho, descendo ou em outro momento apropriadamente dramático. O Gavião do Lixo também pode atacar os Carniçais da Zona. O pássaro geralmente vai voar para longe quando ferido e voltará depois.
- ❑ Gargantua quer atacar os Carniçais da Zona de frente e ficar com a água limpa que há nos poços. Ela exige que os PJs participem do ataque. Sem a água dos poços o Povo está arruinado, ela diz.
- ❑ Lutrell lidera a delegação para falar com os intrusos. Ele é cauteloso quanto aos poderes dos mutantes e se assegura de ficar na

distância Curta. Se os PJs puderem entendê-lo (uma rolagem para Compreender), ele deixará claro que oferece passagem pela ilha com tanta água quanto puderem carregar. Em troca, quer suas armas de fogo e uma promessa de que o Povo nunca voltará a esse lugar. Gargantua nunca aceitará o acordo e a situação pode acabar em violência.

- ❑ Os Carniçais da Zona atacam com tudo. Isso só acontecerá se Lutrell se sentir verdadeiramente ameaçado. Eles estão em número muito maior que os intrusos, que deveriam ver a fuga ou a negociação como alternativas sábias — a não ser que os PJs tenham artefatos muito poderosos ou muito Pontos de Mutação.
- ❑ Qualquer violência no saguão dos poços acorda o Enxame de Vermes, que ataca quem estiver perto. Os Carniçais da Zona fogem desesperadamente do Profundo. Se os PJs tiverem as mutações certas ou armas poderosas, talvez possam derrotá-lo. Os Carniçais da Zona temem o monstro faz tempo e esse evento os deixará muito gratos.

A OUTRA ARCA

Mais cedo ou mais tarde o Povo perceberá que não são os únicos mutantes na Zona — existem outras Arcas. Todas elas têm a mesma origem (Capítulo 16), mas se desenvolveram em direções diferentes ao longo dos anos. Algumas simplesmente sucumbiram. Este Setor Especial da Zona é uma Arca que sobreviveu — à sua maneira.

Os PJs podem encontrar o caminho até lá ou serem guiados como resultado de uma Carta de Ameaça ou um encontro na Zona (Capítulo 13).

CONTEÚDO EXPLÍCITO

Este texto retrata canibalismo e pode ser perturbador para leitores sensíveis. Se este Setor Especial da Zona for jogado com menores de idade, nós recomendamos que você suavize ou remova completamente esses elementos.

VISÃO GERAL

Quando a noite cai, esse arranha-céus arruinado pode ser visto a vários setores de distância. E é iluminado. Por todo o enorme edifício, luzes acendem e apagam — como na Velha Era. Quando os PJs se aproximam, podem ver que a torre é bastante fortificada. Restos de carros e sucata foram empilhados para fazer uma parede envolvendo toda a base do edifício. Em cima da parede, silhuetas com armas podem ser vistas. Próximo a um portão grande na parede, um holofote poderoso lança um cone de luz brilhante na escuridão da Zona. Aqui e ali no chão do lado de fora das paredes estão corpos de Carniçais da Zona em diferentes estados de decomposição.

Se os PJs se aproximarem, um tiro é disparado por cima de suas cabeças e uma voz feminina grossa os diz para parar. Se os PJs declararem que têm boas intenções, serão recebidos pelo portão. Outros mutantes são tão raros para os habitantes desta Arca quanto o próprio Povo — e, como vamos ver, de grande interesse aqui. Se os PJs vierem acompanhados de alguém desta Arca (página 152) serão recebidos imediatamente.

Dentro das paredes, a primeira coisa que os PJs perceberão é que há crianças aqui — dúzias delas, de todas as idades. Considerando a incapacidade do Povo de se reproduzir, isso deve ser uma grande surpresa. Eles provavelmente não encontraram crianças, não desde que eles próprios eram crianças. A segunda coisa que os PJs logo perceberão é que são as mulheres quem mandam — os homens são subalternos e escravos.

Após serem observados com espanto pelas crianças e cumprimentados com reservas pelos adultos, os hóspedes serão despidos de suas roupas e esfregados com água quente — uma descontaminação de Podridão bem agressiva (página 128). Eles oferecem grude, tanto quanto quiserem, uma espécie de carne seca. Quaisquer perguntas — sobre a carne ou qualquer outra coisa — são recebidas com silêncio ou respostas de “não se preocupe com isso”. Os PJs ouvem falar sobre o “Presidente”, que parece ser o governante desta Arca e é mencionado com profunda reverência e respeito. Alguns o chamam de “a fonte de toda a vida”.

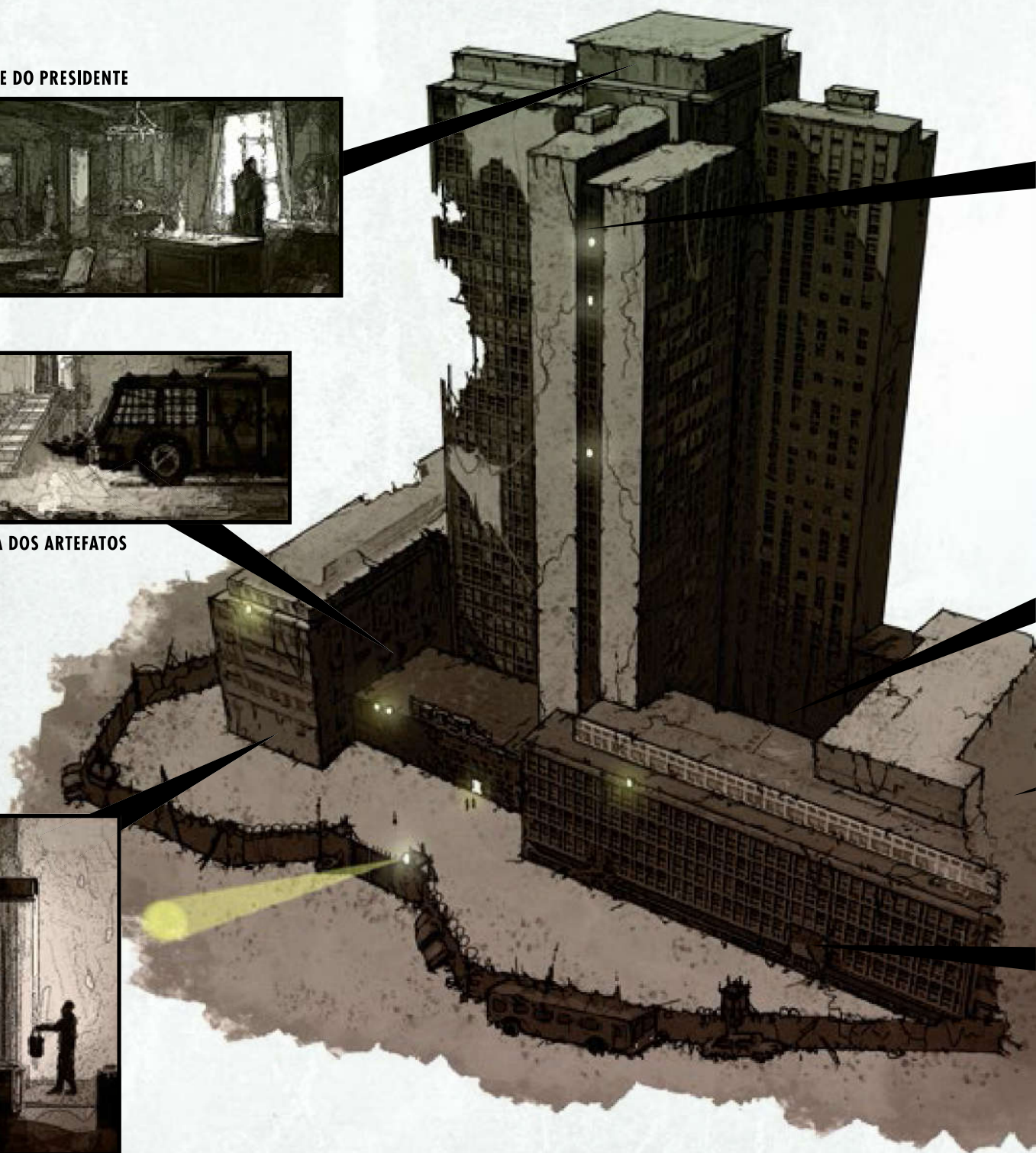
Os PJs são deixados à vontade para se mover dentro do povoado, exceto pelo porão e pela cobertura do Presidente (abaixo), mas estão sempre sendo vigiados. Dentro do prédio há até mesmo luz elétrica, mas as lâmpadas oscilam e às vezes apagam completamente.

A OUTRA ARCA

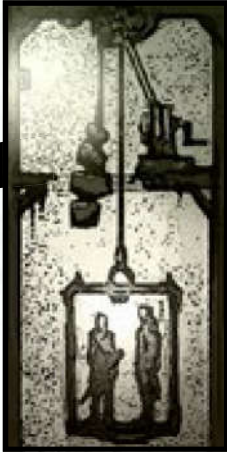
A SUÍTE DO PRESIDENTE



A SALA DOS ARTEFATOS



ELEVADOR MANUAL



RODA CONECTADA AO GERADOR



ABATEDOURO



JAULAS PARA OS "DOADORES"

A SITUAÇÃO

O presidente governa essa Arca como um ditador. A fonte de seu poder é que ele — e somente ele — pode gerar crianças com as mulheres da Arca. Todos os outros homens e mulheres aqui são inférteis entre si, da mesma forma que o Povo na Arca dos PJs. A explicação por trás disso é que o Presidente não é mutante. Ele é um Carniçal da Zona que foi adotado por cientistas do Éden nessa Arca ainda jovem — tanto tempo atrás que nenhum dos habitantes se lembram (ou será que lembram?). Como consequência disso, todos os outros homens da Arca são tratados como escravos (ou pior, veja abaixo).

Nesta Arca, a fome chegou muito antes do que na Arca dos PJs. Para sobreviver, os habitantes foram à Zona e começaram a caçar — e comer — Carniçais da Zona, que são numerosos nessa área. Os grupos de caça causaram contra-ataques violentos. Uma guerra de baixa intensidade tem ocorrido por anos entre os Carniçais da Zona e a Arca do Presidente.

Quando os Carniçais da Zona não eram mais o suficiente para alimentar os habitantes — e seu crescente número de crianças — o Presidente decretou que os homens do povoado deveriam ser sacrificados para que as mulheres e crianças — e ele mesmo — pudessem viver. Muitos dos homens são agora chamados de "Doadores" e trabalham duro como escravos até serem mortos e comidos. Mas o número de Doadores está diminuindo e o descontentamento está se instalando. Quando o Presidente ouve sobre os PJs e sua Arca, vê uma nova fonte de comida para o seu grupo sempre crescente de filhos...

HABITANTES

Nesta Arca, existem PNJs com os mesmos papéis da Arca dos PJs — crie estatísticas para habitantes típicos como você faria na Arca (página 141). Estatísticas para alguns PNJs importantes seguem abaixo.

O Presidente está consumido pelo seu desejo por poder e controle. Ele vê a si mesmo como um ser divino. Ele é magro e pálido, veste um robe negro e um capuz para proteger sua pele translúcida do sol — que o fere da mesma forma que aos demais Carniçais da Zona (página 174). O objetivo do Presidente é encontrar uma nova fonte de grude para seus filhos.



Atributos: Força 3, Agilidade 4, Astúcia 5, Empatia 5.

Perícias: Atirar 4, Lutar 2, Manipular 5, Mover 3.

Equipamento: Revólver (artefato, 5 balas)..

Beca: Uma Brutamonte que é completamente leal ao Presidente. Ela é alta, seu cabelo preto fica preso em um longo rabo de cavalo e não tem nenhum objetivo além de provar seu valor para o Presidente.

Atributos: Força 5, Agilidade 4, Astúcia 2, Empatia 3.

Perícias: Atirar 3, Lutar 4, Mover 2.

Mutações: Quatro Braços, Reflexos Extremos.

Equipamento: Rifle sucateado (três canos, 6 balas), bastão com espinhos.

Noia: Uma Batedora que questiona secretamente o governo do Presidente. Ela não ousou falar nada para ninguém — mas poderia tentar usar os PJs como catalisadores de uma revolta.

Atributos: Força 3, Agilidade 5, Astúcia 4, Empatia 2.

Perícias: Encontrar O Caminho 2, Atirar 4, Curar 2, Mover 2.

Mutações: Sopro de Fogo.

Equipamento: Rifle sucateado (dano 3, 4 balas), faca sucateada.

Jiló: Escravo e companheiro de Noia em suas viagens pela Zona. Ele suspeita que Noia questiona o Presidente, e considera entregá-la para conseguir crédito com ele e evitar se tornar um Doador.

Atributos: Força 5, Agilidade 3, Astúcia 2, Empatia 2.

Perícias: Lutar 2, Mover 2, Suportar 4.

Mutações: Papa-Podridão.

Equipamento: Lança sucateada, placa de trânsito (artefato).

Naphta: Uma Engenhoqueira que prefere passar o tempo sozinha, mergulhada nos mistérios da Velha Era. Tenta ficar fora de encrenca, mas poderia ser recrutada para um dos lados em caso de revolta.

Atributos: Força 2, Agilidade 3, Astúcia 5, Empatia 3.

Perícias: Fazer Gambiarra 3, Atirar 3, Lutar 1.

Mutações: Patocinese.

Equipamento: Corrente de bicicleta, pistola sucateada (dois canos, 4 balas).

ARTEFATOS

A Arca tem uma considerável coleção de sucata e artefatos no porão da torre. Em uma garagem escura há vários itens quebrados da Velha Era, bem como 4-5 artefatos funcionais. Um dos artefatos que leva ao Éden (Capítulo 16) pode estar aqui. Além disso, há três ônibus velhos na garagem que foram reparados e equipados com blindagem, lança-chamas e canhões sucateados por Naphta. Esses fortes móveis às vezes são usados para ataques maiores contra os Carniçais da Zona e poderiam ser usados para atacar a Arca dos PJs.

GRUDE, ÁGUA E BALAS

Nesta Arca há carne seca o bastante (abaixo) para alimentar todos os habitantes por uma semana. A maior parte é armazenada no porão, onde também há uma velha tubulação que ainda tem água sem Podridão em quantidade suficiente para todos beberem. As mulheres normalmente carregam D6 balas cada, mas não há um estoque central. Os homens (exceto o Presidente) não têm armas nem balas.

EVENTOS

- ▣ Os PJs são levados até o próprio Presidente. Isso acontece quer eles peçam para vê-lo ou não. Sua toca é uma grande suíte na cobertura do arranha-céu, cheia de mobília e itens da Velha Era. Para chegar lá, os PJs podem subir pelo elevador — ele é movido manualmente pelos Doadores e range lentamente por todos os 25 andares. O Presidente quer saber tudo sobre os PJs e sua Arca. Ele prefere falar com mulheres e ignora homens. Ele propõe uma aliança entre sua Arca e a dos PJs, dando um discurso sobre o alvorecer de uma nova era. É tudo um plano com o objetivo de descobrir a localização da Arca dos PJs, para saqueá-la ou dominá-la.
- ▣ A Engenhoqueira Naphta procura um PJ, de preferência um Engenhoqueiro ou um Cronista. Ela mostra a esse personagem a garagem escondida cheia de artefatos (acima) e fala sobre uma casamata misteriosa a alguns setores de distância — poderia ser o Éden? — oferecendo ao PJ a hipótese de uma

expedição até lá. A missão que o Presidente deu a Naphta é ganhar a confiança dos PJs para tirar informação deles, mas ela é uma pessoa gentil e pode se tornar uma verdadeira amiga. Se a casamata mencionada é real ou não fica por sua conta.

- ▣ Subitamente, uma grande comoção começa quando um homem mutante, ensanguentado e sujo, vem correndo até o portão. A não ser que os PJs interfiram, ele nocauteia um guarda e corre para a Zona — apenas para ser morto pelo tiro de outro guarda que estava na muralha. O mutante era um dos Doadores tentando escapar. Quando não estão trabalhando, são mantidos presos em um armazém grande e escuro no porão. Eles ficam sentados, acorrentados, dentro de jaulas rústicas de metal. Em uma sala ao lado, a fonte de energia para a iluminação da torre pode ser encontrada — é um gerador velho e grande, conectado a uma grande roda horizontal empurrada por 5-6 Doadores, hora após hora até desmaiarem. Em outra sala fria no porão, o segredo mais sombrio da Arca está escondido — um abatedouro onde os Doadores que estão exaustos demais para trabalhar são mortos para serem comidos. A entrada para o portão é guardada por duas Brutamontes com pistolas sucateadas. A tentativa de fuga pode ser a gota d'água que inicia uma revolta contra o Presidente e os PJs podem ser pegos no meio disso.
- ▣ Se os PJs revelarem onde fica sua Arca, ou se o Presidente descobrir de outra forma (mandando alguém seguir os PJs, por exemplo), ele liderará um grupo de ataque até lá. Os três ônibus blindados (acima) avançarão pela Zona até a Arca dos PJs. Se for inverno, eles podem dirigir por cima de rios ou lagos congelados. O grupo de ataque tem Nível de Batalha 3 (página 118), mas o Presidente não ataca de frente — em vez disso inicia um cerco contra a Arca. Ele exige que dez mutantes sejam entregues como escravos. Se o Povo ceder às suas exigências, o Presidente irá embora, mas voltará mais tarde e exigirá ainda mais "escravos". Quaisquer escravos dados ao Presidente serão usados como Doadores (se forem homens) ou engravidados (se forem mulheres). Mais cedo ou mais tarde, o Povo precisará confrontar o Presidente e lidar com ele de uma vez por todas.

O CULTO NOVA

No mundo após a Queda, muitos cultos estranhos surgiram. A seita psiônica que se autodenomina “Nova” é uma das mais estranhas — e a mais perigosa de todas.

VISÃO GERAL

Em um matagal rasteiro na Zona, existe no chão uma grande chapa circular de metal, de dez metros de diâmetro. Ali perto, há alguns barracos simples com tetos de metal ondulado. De dentro deles, pode-se ouvir animais grunhindo e guinchando. Chegando mais perto, os PJs sentem cheiro de estrume. Um mutante corcunda com traços reptilianos anda entre os barracos (esse é Ohm, veja abaixo), onde são mantidos cerca de 30 porcos mutantes amuados.

Ocasionalmente (no momento que você escolher) a grande chapa metálica desliza para o lado com um barulhento ruído de raspagem. Um estrondo intenso surge de um silo subterrâneo que é revelado e uma nuvem de vapor e fumaça se ergue das profundezas. Conforme isso acontece, um bando de mutantes pálidos em robes longos aparece. Eles cantam e dançam canções estranhas como se estivessem em transe, ignorando o que mais estiver acontecendo ao seu redor. Se os PJs atacarem, os cultistas se defenderão com suas mutações (abaixo) e voltarão para a casamata do silo. Eles tentarão capturar os PJs vivos se puderem, mas não arriscarão suas vidas para fazê-lo.

No subterrâneo, o silo de mísseis está totalmente funcional, construído nos primeiros dias do Apocalipse. Os Nova transformaram esse silo em um templo. A entrada para a instalação é uma pequena escotilha no chão perto dos chiqueiros. Sob a escotilha, uma escada estreita leva às profundezas. Ohm vigia a passagem.

A SITUAÇÃO

Alguns anos atrás, em uma Arca distante, Plutônia — uma mutante carismática com poderosas mutações psiônicas — pregava que uma luz sagrada ardente, um dia limparia o mundo de todo o mal. Ela ganhou seguidores e o grupo logo se transformou em um culto. Eles se denominaram Nova. A maior parte dos membros só possuía mutações mentais, como sua líder, e todos tinham grande interesse nas maravilhas do mundo antigo.

O culto Nova acabou deixando sua Arca e vagando pela Zona. Por coincidência, eles

encontraram uma instalação de defesa velha e deserta. Ela continha um silo de mísseis funcional, incluindo um míssil gigantesco com poderes desconhecidos de destruição em massa. Plutônia viu isso como um sinal do Fim dos Tempos iminente, o dia em que o mundo seria finalmente purificado. Nova se instalou na velha casamata do silo.

Inspirada por textos religiosos antigos interpretados erroneamente, Plutônia pregou que o Fim dos Tempos seria anunciado pelo nascimento de uma criança luminescente — a Criança Apocalíptica. Da mesma forma que o Povo, os membros do Culto Nova não podem ter filhos uns com os outros, mas eles descobriram que podem conceber crianças com humanos sem mutações. Para causar o Fim dos Tempos, Plutônia portanto permitiu que Verter, o procriador, (abaixo) engravidasse as mulheres do culto. Várias crianças nasceram, mas nenhuma delas foi luminescente até agora. A fanática Plutônia forçou as mães a deixarem os filhos para morrer na Zona. Agora, a jovem sacerdotisa Abbetina (abaixo) está grávida e decidiu que nunca deixará Plutônia lhe tirar seu filho.

Plutônia acredita que Abbetina carrega a criança luminescente e que o Fim dos Tempos logo virá. Ela conseguiu ativar o sistema de lançamento de mísseis e agora está considerando um alvo apropriado para essa arma de destruição em massa. Enquanto isso, vários membros do culto estão começando a questionar sua liderança. Ela respondeu a isso distribuindo “pílulas sagradas” (sedativos), para deixar os membros do culto mais dóceis. Mas esse estado de coisas é insustentável...

HABITANTES

As primeiras criaturas que os PJs encontrarão neste setor da Zona serão provavelmente Ohm e seus porcos mutantes, que ele cria para o culto. O Culto Nova em si tem 20 membros. Na maior parte do tempo, eles ficam no “templo” subterrâneo, onde meditam e estudam artefatos da Velha Era. Às vezes, eles saem em patrulhas pela Zona, para abandonar bebês para morrer (acima e página 178) ou para procurar artefatos.

Todos os membros do Culto Nova têm cabeças raspadas e vestem robes longos. Alguns se adornam com itens brilhantes que encontraram na Zona. Alguns carregam armas simples de sucata como lanças e facas, mas a maioria anda desarmada. Todos os membros do culto são mutantes psiônicos poderosos. Para estatísticas, veja a página 174.

Ohm, Criador de Porcos Um mutante reptiliano grande e corcunda com a língua repartida. Ele se move espasmicamente, fala sibilando e veste um macacão azul. É seguidor de Plutônia desde o começo, mas não é aceito como um membro pleno do culto por não ter mutações psiônicas. Ele está cansado de ser tratado como um mutante de segunda categoria e pode aproveitar uma chance para se vingar dos cultistas, caso surja a oportunidade. Porém, no fundo, ele ainda ama Plutônia. E seus porcos.

Atributos: Força 5, Agilidade 3, Astúcia 3, Empatia 2.

Perícias: Lutar 3, Mover 2.

Mutações: Reptiliano.

Equipamento: Faca sucateada, máscara de gás (artefato).

Plutônia, Líder do Culto. Mulher alta e anêmica com a cabeça raspada. Caminha com realza e observa constantemente a tudo e a todos com seus olhos azuis penetrantes. Ela gosta de fazer discursos longos e repetitivos para seus seguidores. Sonha em um dia dar sua vida pelo culto e se tornar uma mártir. Plutônia pode ter uma pista sobre a localização do Éden.

Atributos: Força 3, Agilidade 5, Astúcia 5, Empatia 5.

Perícias: Atirar 3, Compreender 3, Manipular 4, Mover 3.

Mutações: Pirocinese, Titeriteiro.

Equipamento: Granada de mão, sedativos (artefatos), chave de lançamento.

Abbetina, Sacerdotisa Grávida. Uma mulher jovem e baixa com olhos escuros e óculos grandes. O fato de Plutônia acreditar que Abbetina carrega a Criança Apocalíptica a tornou uma pessoa reverenciada no culto. Ela finge apreciar a atenção, mas a verdade é que questiona a liderança de Plutônia. Ela quer derrubá-la ou escapar antes do nascimento de seu filho, mas não encontrou a hora certa de agir. Abbetina detesta o pai da criança, o procriador humano Verter.

Atributos: Força 3, Agilidade 1, Astúcia 3, Empatia 4.

Perícias: Curar 3, Lutar 1, Mover 2.

Mutações: Patocinese.

Equipamento: Revista (artefato).

Verter, Procriador Humano. Um humano jovem e bonito usando um macacão justo prateado. Seu cabelo longo e loiro o distingue claramente dos cultistas. Plutônia o comprou de escravagistas para engravidar as mulheres do culto, uma função

que aceitou com tremenda alegria. Verter sofre de perda de memória total e não tem nenhuma lembrança sobre sua origem. Ele obedece todos os comando de Plutônia e lutará contra qualquer um que ameaçar sua posição privilegiada. Verter é alegre, vaidoso e covarde.

Atributos: Força 3, Agilidade 2, Astúcia 2, Empatia 5.

Perícias: Mover 2.

Equipamento: Nenhum.

ARTEFATOS

Os cultistas Nova juntaram muitas coisas estranhas da Velha Era, mas a maior parte do que tem é sucata inútil. Porém, alguns artefatos podem ser encontrados espalhados pela casamata. Deixe os jogadores comprarem Cartas de Artefato ou escolha algo apropriado do Capítulo 14. Pode até ser um dos artefatos que mostram o caminho para o Éden (Capítulo 16).

O míssil no silo obviamente também é um artefato. Porém, está dentro do silo e é quase impossível removê-lo. É lançado por uma chave de lançamento (carregada por Plutônia o tempo todo) e um código simples de seis dígitos (que somente Plutônia conhece). O poder destrutivo do míssil é horrendo. No setor que ele atingir, e em todos os setores ao redor, todos os prédios são destruídos e toda a vida é eliminada. Qualquer um dentro de dez setores da detonação sofre um ataque de Podridão — o número de Pontos de Podridão sofridos imediatamente é igual a 10 menos a distância para o setor da detonação. Toda a área fica então contaminada e todos os setores dentro dela sofrem de Nível de Podridão 2 (Capítulo 8).

GRUDE E ÁGUA

Nos armários trancados, há grude o suficiente para alimentar o culto por uma semana. Há carne dos porcos, um pouco de grude cultivado por Ohm e alguma comida enlatada da Velha Era. Somente Plutônia tem a chave dos armários. Água limpa, suficiente para uma semana, é guardada em bombonas e garrafas plásticas espalhadas pelo complexo subterrâneo.

EVENTOS

Apresente os cultistas Nova como distantes e misteriosos. Eles podem aparecer em vários lugares e serem tanto inimigos quanto aliados do Povo. Veja a Carta de Ameaça "O Culto da Zona" (Capítulo 10) e a ameaça da Zona "Cultistas Nova" (Capítulo 13)

para exemplos de como os PJs podem entrar em contato com o culto. Eles também podem ouvir sobre o culto pelos PNJs que encontrarem viajando pela Zona. Quando os PJs tiverem encontrado a base do culto, muitas coisas podem acontecer:

- ❑ Um PJ com a mutação Luminescência poderia ser visto como uma criatura sagrada pelos cultistas. Todos se ajoelham em reverência, dando sucata e artefatos ao PJ como presentes. Como resolver a situação fica a cargo dos PJs. Plutônia se sentirá ameaçada pelos forasteiros e pode recorrer a ações drásticas.
- ❑ Se os PJs entrarem em conflito com os Nova, Plutônia quer que eles sejam capturados e interrogados para descobrir se viram quaisquer humanos sem mutações em algum lugar. Após o interrogatório — qualquer que seja a resposta dada pelos PJs — eles serão acorrentados ao silo de mísseis para serem incinerados quando o míssil for lançado.
- ❑ Abbetina pede ajuda aos PJs para se livrar de Plutônia — e matá-la, se necessário. Ela pode libertar os PJs se eles tiverem sido capturados. Abbetina pode até tomar essa iniciativa se encontrar os PJs em outro lugar, por exemplo, na Arca. Nesse caso, ela pode oferecer alguma ajuda, se eles a ajudarem também, como uma pista para a localização do Éden.
- ❑ Plutônia subitamente decreta que o Fim dos Tempos ocorrerá em alguns dias. O culto se reúne no templo e reza incessantemente. Os PJs aparecem no silo, ou já estão lá. Eles tentam pará-la? Caso pressionada, Plutônia pode muito bem lançar os mísseis, mesmo se Abbetina não tiver dado à luz ainda. Você decide que alvo Plutônia escolhe, se o míssil cai na Zona ou em algum lugar muito distante — talvez indicando que alguém vai retaliar?

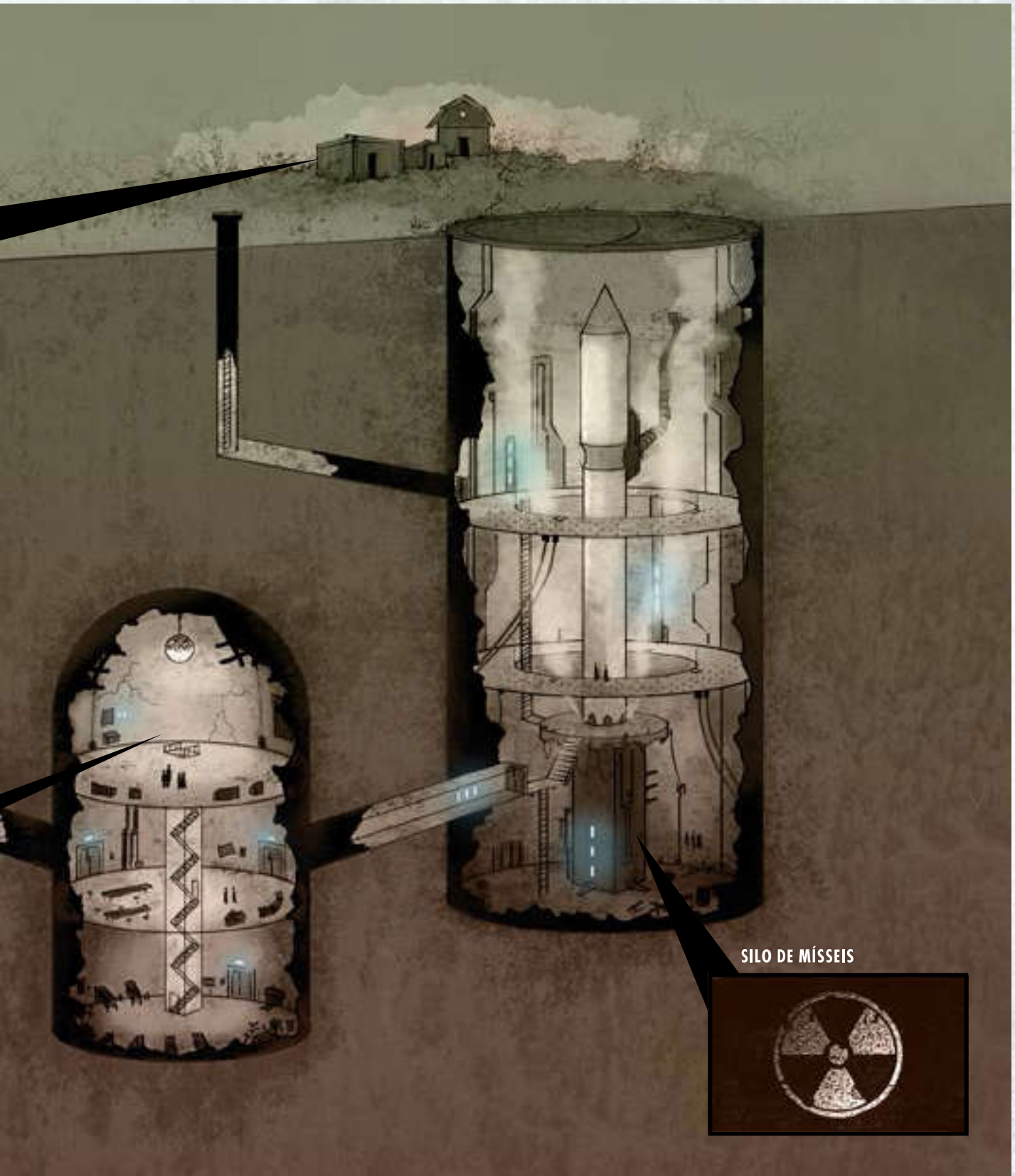
O CULTO NOVA



O CHIQUEIRO DE OHM

BASE DO CULTO





SILO DE MÍSSEIS



OS HELLDRIVERS

Os *Helldrivers* são um clã mutante apaixonado por veículos que os PJs podem encontrar na Arca (veja a Carta de Ameaça descrita no Capítulo 10) ou na Zona (página 150). Esse Setor Especial da Zona descreve a principal base de operações dos *Helldrivers*.

VISÃO GERAL

Mesmo de longe, a silhueta de um grande prédio cúbico pode ser vista no horizonte. Esse prédio consiste de oito andares abertos, com fileiras de veículos e carcaças dos mesmos em cada andar.

Nos escombros perto do prédio principal há alguns barracos, trailers, tendas e carcaças de veículos convertidas em residências. Há também uma jaula de metal grande com assentos rústicos de

cada lado. Dúzias de pessoas — a maior parte com moicanos coloridos e trajes de couro preto — circulam pela área. Alguns estão ocupados mexendo em seus veículos, outros levantam pesos e outros comem perto da fogueira. O ronco dos motores é ouvido constantemente.

Todo o território é rodeado por uma cerca de arame farpado. Em alguns pontos da cerca, há placas vermelhas de PARE. Aqui e ali, restos de animais e humanos decompostos estão espalhados pelo chão. O fedor de morte é pungente.

A SITUAÇÃO

Este povoado é o lar dos *Helldrivers*, um bando de mutantes durões que foram exilados de suas Arcas (ou saíram voluntariamente). Liderados por Ilona, a Necrófaga, que encontrou esse velho estacionamento cheio de veículos funcionais. Com



eles, os *Helldrivers* atacaram outros povoados na Zona, aumentando seus números e melhorando suas armas com o passar dos anos. Os níveis subterrâneos do estacionamento estão cheios do espólio desses ataques. Os *Helldrivers* também tomaram escravos, que agora trabalham como um bando de servos acorrentados.

Ilona, a Necrófaga, é uma mutante grande que matou todos os rivais que já tentaram desafiá-la pela liderança. Ela governa sua horda com mão de ferro — a única forma de controlar um bando tão desordeiro. Os *Helldrivers* são em geral tipos violentos e impulsivos, motivados por ódio e amargura. Rivalidade interna é comum, e violenta. Recentemente, o suprimento de comida e escravos tem rareado e os *Helldrivers* estão ficando ansiosos. Seus ataques vão cada vez mais longe na Zona.

HABITANTES

Aproximadamente 75 pessoas vivem acampadas em volta do velho estacionamento. Desses, 50 são *Helldrivers* e 25 são escravos. Muitos *Helldrivers* são Brutamontes, mas também há muitos Engenhoqueiros e Batedores. Sopro de Fogo, Homem-Fera e Rastreador são as mutações mais comuns. Quase todos carregam uma arma corpo a corpo como um taco de beisebol, soqueiras ou uma faca sucateada. Cerca de uma dúzia carregam armas de fogo sucateadas — rifles, pistolas e lança-chamas. Eles usam moicanos coloridos e trajes de couro preto adornados com porcas e parafusos. A maior parte gosta de biritá em grandes quantidades — de vez em quando resultando em péssima segurança dentro do território.

Os escravos são um grupo diverso. Muitos são mutantes, mas alguns são Carniçais da Zona e outros podem até ser Nômades (página 152 e 177). Eles são extremamente magros e desnutridos. Muitos querem escapar, mas estão amedrontados demais para tentar. Dez dos escravos estão acorrentados nos níveis inferiores do estacionamento, os outros trabalham nos barracos e trailers dos *Helldrivers*. Cada escravo está acorrentado a uma viga metálica ou outro item pesado.

Ilona, a Necrófaga. Uma mutante de mais de dois metros com cabelos azuis e músculos poderosos, grandes ombreiras, uma roupa de couro preto e um olhar soturno. Ela resolve conflitos matando de forma rápida e eficiente. Recentemente, estrangulou seu amante e o devorou, diante de uma torcida animada. Ilona é uma sádica estrategista. Ela

passa seu tempo rodando pela Zona em sua moto ou lendo livros em seu trailer. Ela tem grande interesse em artefatos da Velha Era.

Atributos: Força 5, Agilidade 5, Astúcia 3, Empatia 4.

Perícias: Fazer Gambiarra 1, Atirar 4, Lutar 3, Mover 4.

Mutações: Necrófaga.

Equipamento: Moto (página 201), binóculos (artefato), bombona (artefato), mapa de estradas (parcialmente queimado), rifle de caça (artefato).

Gaffa, Guerreira Apaixonada. Uma *Helldriver* alta e esguia vestindo couro preto com cabelo longo de um ruivo intenso. Ela tem vários piercings de sucata no rosto. É a guarda-costas de Ilona e a segue a qualquer lugar. Ela procurou essa posição por um único motivo — amar Ilona mais do que a própria vida. Gaffa é obcecada, ciumenta e sanguinária.

Atributos: Força 2, Agilidade 4, Astúcia 3, Empatia 3.

Perícias: Fazer Gambiarra 2, Atirar 4, Lutar 3, Mover 4.

Mutações: Velocista.

Equipamento: Moto, capacete de hóquei (artefato), pistola sucateada, faca sucateada.

Raff, Ladrão Esquecido. Um sujeito magro e baixo que prefere evitar atenção. Ele usa parafusos e porcas como brincos e seu cabelo em uma juba roxa, mas não é um exemplo de *Helldriver*. Ele vive com medo constante de apanhar dos demais e sempre concorda com o que os outros dizem. Raff é um cleptomaniaco e enche seus bolsos com o que quer que conseguir encontrar. Ele não tem nenhuma lealdade verdadeira para com Ilona e somente se importa com seus próprios interesses.

Atributos: Força 2, Agilidade 4, Astúcia 2, Empatia 2.

Perícias: Fazer Gambiarra 1, Lutar 1, Mover 4.

Mutações: Ímã Humano.

Equipamento: Chave inglesa (artefato).

ARTEFATOS

Alguns artefatos podem ser encontrados na base dos *Helldrivers* — se os PJs conseguirem se aproximar o bastante para pegá-los.

- ❑ 10-20 veículos blindados, bugres e carros funcionais (página 201).
- ❑ 200 carcaças de carro (das quais 5-10 podem ser consertadas).
- ❑ 5-10 motos funcionais.

OS HELLDIVERS

TRAILER BLINDADO DE ILONA



GUARDA NO TELHADO



CARROS DOS HELLDIVERS

OFICINA



- ❑ 30 carcaças de motos (das quais 2-3 podem ser consertadas).
- ❑ 10 trailers (quebrados).

EQUIPAMENTO, GRUDE E ÁGUA

Espalhados pelos barracos e trailers, há muita sucata que os *Helldrivers* encontraram em seus ataques. A maior parte é inútil.

Atrás da garagem, há um poço funcional com água limpa. No último andar do estacionamento, há um estoque de grude — o suficiente para alimentar todos os *Helldrivers* por alguns dias.

EVENTOS

Os *Helldrivers* podem se tornar perigosos inimigos do Povo, talvez uma das maiores ameaças lá fora. Porém, PJs manipulativos podem conseguir uma aliança com Ilona e seu bando de guerreiros da estrada. Existem três eventos que podem levar a outros maiores na campanha:

- ❑ Sete mutantes da Arca são tomados prisioneiros pelos *Helldrivers*. Um ou mais deles são PNJs com quem um PJ tem alguma relação. Um pode ser um Chefão. Os PJs são enviados — ou vão por conta própria — avaliar a base dos *Helldrivers* e planejar uma operação de resgate. Acontece que muitos dos reféns são mantidos nos níveis inferiores do estacionamento. Um ou dois podem ter sido vendidos como escravos para outras facções da Zona.
- ❑ Os *Helldrivers* tiveram uma bebedeira tremenda. A maior parte dos guerreiros está dormindo pelo estacionamento. Os PJs podem entrar facilmente no território, roubar alguns equipamentos e libertar pelo menos alguns escravos. Cedo ou tarde, alguns acordarão e verão os intrusos.
- ❑ Duas facções rivais de *Helldrivers* se enfrentam dentro da base. Eles dirigem pelo estacionamento com seus veículos, tentando bater uns nos outros. A briga progride rápido e logo um tanque de combustível explode. O fogo se espalha rapidamente. Um grande pilar de fumaça se ergue e pode ser visto a quilômetros de distância. Cerca de 20 *Helldrivers* morrem na batalha e por causa do incêndio. A fumaça atrai alguma outra facção da Zona que aproveita a oportunidade e ataca a base sem piedade. Os PJs podem se

ARENA DE LUTAS



envolver em qualquer estágio. Eles tem as opções de se juntar aos atacantes, ajudar os *Helldrivers* ou só usar o caos e a confusão para seus próprios fins.

CASTELO DA FERRUGEM

Esse Setor Especial da Zona é um posto comercial, um santuário onde viajantes de todos os cantos da Zona podem se encontrar. É também um local de intriga — a calmaria no Castelo da Ferrugem é um véu tênue. Nós sugerimos que você não deixe seus PJs visitarem o Castelo da Ferrugem até que eles tenham tido a chance de explorar bastante a Zona e já tiverem encontrado uma ou duas facções.

Os PJs podem encontrar o Castelo da Ferrugem de várias formas diferentes — podem ouvir sobre o posto mercante e procurá-lo, esbarrar nele por puro acidente ou encontrar o barco a vapor Brasão de Aço (abaixo) enquanto viajam. O pequeno barco pode ter um problema de motor ou estar sob ataque. Se os PJs ajudarem os Mecânicos a bordo, serão convidados para o Castelo da Ferrugem como recompensa.

VISÃO GERAL

Em uma baía, um lago ou um rio escuros na Zona, uma parede de metal enferrujado se ergue da água. Olhando mais de perto, visitantes percebem que é de fato um enorme barco de passageiros encalhado. No convés, muito acima, humanoides do tamanho de crianças podem ser vistos, observando os intrusos. Qualquer um olhando a área por algum tempo verá canoas, botes e pequenos barcos entrando e saindo por uma grande abertura na popa do barco encalhado. Essas pequenas embarcações são operadas por mutantes — a maior parte deles são pequenos, e alguns muito altos e pesados.

A SITUAÇÃO

O barco encalhado, chamado de Castelo da Ferrugem por seus habitantes, é um velho barco de passageiros que ficou encalhado na época do Apocalipse. Algas e plantas marinhas cobrem parcialmente a atual cor de ferrugem do casco, que perdeu a maior parte de sua tinta décadas atrás. A bordo, vivem os assim chamados Mecânicos. Eles são um pequeno clã mutante de 30 indivíduos com uma característica em comum — nenhum deles passa muito de 1,20m de altura. Os Mecânicos são sobreviventes de uma Arca que foi perdida muito cedo, quando ainda eram crianças. Eles encontraram o

barco encalhado, se refugiaram e têm permanecido lá desde então.

O Barco Encalhado: O velho barco é uma ruína usada pelos Mecânicos como uma espécie de mina — um suprimento quase infinito de canos, chapas de metal, parafusos, porcas, cabos e tudo mais que um Engenhoqueiro possa querer. Os Mecânicos vivem nos dois conveses superiores do navio, onde eles também têm uma cozinha e algumas salas comunitárias. Os conveses inferiores são um labirinto escuro e complexo de passagens e escadas íngremes. Os Mecânicos construíram armadilhas escondidas em locais estratégicos. Por serem leves, eles próprios não as ativam, mas um mutante crescido pode cair subitamente em um poço com lanças afiadas — ou sofrer outro destino mortal. Encontrar uma armadilha requer uma rolagem para Observar, que só é permitida se o PJ estiver ativamente procurando por ela. Qualquer um que ativar uma armadilha deve fazer uma rolagem para Mover (-2) para evitar se ferir. Se a rolagem para Mover falhar, role um ataque usando 4-8 Dados Básicos (dano 1). O ataque não pode ser defendido.

O Mercado: A rampa da popa do navio caiu faz muito tempo e o convés de veículos inferior está parcialmente cheio de água. Ele se tornou um pequeno porto, seguro do vento e da chuva. No portão, os Mecânicos colocaram uma grande grade de sucata. Ela pode ser subida ou descida com um guincho manual, para abrir ou fechar o portão de acordo com a vontade deles. Do lado de dentro, no convés de veículos superior, há um mercado onde mutantes de toda a Zona se reúnem para negociar e trocar informação com os Mecânicos e uns com os outros. Pouquíssimos visitantes são autorizados a prosseguir além disso — a maior parte só é permitida no convés de veículos.

O mercado do Castelo da Ferrugem passou a ser usado como terreno neutro onde mesmo inimigos jurados deixam suas armas na porta. Aqui, os PJs podem, por exemplo, encontrar representantes das principais facções da Zona — como o Culto Nova ou os *Helldrivers*. Qualquer um pode negociar no Castelo da Ferrugem, depois de terem sido aprovados por Nikkil, líder dos Mecânicos, e pagarem uma taxa — algumas balas. Nikkil fica de olho no mercado para garantir que o escambo seja livre e justo.

Nikkil e os outros Mecânicos são protegidos pelos “Grandões” — quatro guardas mutantes

colossais. Eles fazem com que qualquer visitante entregue suas armas antes de entrar na penumbra do Castelo da Ferrugem. Os Grandões usarão força contra qualquer um que causar problemas ou quebrar as regras. O infrator será expulso de lá, proibido de voltar pelo resto da vida.

HABITANTES

Ter 1,20m de altura e pesar 15 quilos torna você muito vulnerável na Zona. É por isso que os Mecânicos são um clã muito unido, sempre atentos quanto a estranhos.

Veneno: Os Mecânicos usam furtividade e esperança para sobreviver. Seu tipo predileto de arma é uma zarabatana com dardos envenenados. Em combate corpo a corpo, eles usam lanças sucateadas com lâminas envenenadas. Qualquer um atingido por uma arma envenenada que sofra pelo menos um ponto de dano deve rolar para Superar uma vez por turno (essa rolagem não conta como uma ação). Falhar significa que a vítima sofre outro ponto de dano. Sucesso na rolagem significa que o corpo da vítima supera o veneno e nenhuma outra rolagem é necessária.

Ofício: Além do comércio, os Mecânicos vivem da pesca e do artesanato. Eles fazem dois tipos notáveis de bens: canoas de couro e redes de pesca. As canoas de couro, feitas de madeira, ossos e couro, funcionam como o artefato Canoa (página 194). As redes são muito bem feitas e bastante duráveis. Uma rede dá Bônus de Equipamento +2 para qualquer Batedor usar a perícia Encontrar O Caminho para localizar grude na Zona — mas somente em um setor próximo ao mar, a um lago ou a um rio.

Nikkil é um mutante careca que usa um tapa-olho desde um acidente de caça alguns anos atrás. Ele gosta de interagir com pessoas e aprecia fazer bons negócios, mas está sempre na defensiva quando estranhos visitam o Castelo da Ferrugem. Ele teme pelo futuro do local (abaixo).

Atributos: Força 1, Agilidade 4, Astúcia 5, Empatia 5.

Perícias: Atirar 2, Compreender 3, Curar 3, Esgueirar 4, Mover 4.

Mutações: Telepatia.

Elwith é a capitã do Brasão de Aço (abaixo). Ela é uma mulher robusta e desgastada, de cabelo curto e normalmente amigável. Elwith é curiosa e quer explorar a Zona porque acredita que os Mecânicos

vão precisar deixar o Castelo da Ferrugem em algum momento. Elwith e Ylora são irmãs e ficam juntas não importa o que aconteça. Elwith gosta de música e de dançar.

Atributos: Força 1, Agilidade 5, Astúcia 5, Empatia 3.

Perícias: Encontrar O Caminho 3, Atirar 4, Conhecer a Zona 3, Curar 3, Mover 4.

Mutações: Reflexos Extremos.

Equipamento: Rifle sucateado com dois canos, sete balas. O barco a vapor, Brasão de Aço (abaixo).

Ylora é a Cronista e professora dos Mecânicos. Ela é esquelética, loira e tem o nariz chato. Ylora vê o conhecimento do mundo como um fim em si. Ela pode ser encontrada frequentemente na biblioteca dos Mecânicos e na sala de aula no convés mais alto do Castelo da Ferrugem, onde estuda livros da Velha Era e ensina o que aprende para os outros Mecânicos. Ylora viaja pela Zona com Elwith, para documentá-la e mapeá-la. Elas são irmãs e estão sempre juntas. Ylora é muito faladora e nunca hesita em dizer o que pensa sobre nada.

Atributos: Força 1, Agilidade 4, Astúcia 5, Empatia 4.

Perícias: Inspirar 4, Compreender 3, Curar 4, Mover 3.

Mutações: Asas de Inseto.

Equipamento: Livros, papel e canetas.

Os Grandões são os guarda-costas dos Mecânicos, todos Brutamontes. São duas irmãs e dois irmãos: Elli, Roggi, Tir e Cad. Todos têm mais de dois metros e pesam tanto quanto dois mutantes normais. Os Grandões não pertenciam originalmente ao clã dos Mecânicos — eles eram mutantes nômades que foram contratados como guardas por Nikkil faz alguns anos e acabaram ficando. Todos, exceto Roggi, gostam do lugar — no Castelo da Ferrugem, eles têm companhia, grude, abrigo e biritá.

Atributos: Força 5, Agilidade 4, Astúcia 2, Empatia 2.

Perícias: Atirar 2, Lutar 4.

Mutações: Cuspe Ácido (Tir), Necrófaga (Roggi), Quatro Braços (Elli), Sonar (Cad).

Equipamento: Cada Grandão tem uma pistola sucateada com três balas.

BRASÃO DE AÇO E BRILHO DE LIXO

O barco a vapor Brasão de Aço foi construído anos atrás pelo Mecânico Konior, que era um Engenheiro muito habilidoso. Ele foi morto por um Peixe da Podridão e não parece que ninguém consiga construir algo como o Brasão de Aço de

CASTELO DA FERRUGEM

QUARTOS DOS MECÂNICOS



VIGAS DE SUPORTE SUBMARINAS

ARMADILHAS DE LANÇAS



MERCADO

novo. Ele é a posse mais valiosa dos Mecânicos, usado para viajar pelas águas da Zona.

O barco tem mais ou menos 9 metros de comprimento e pode levar dez passageiros. Ele corta o tempo que leva para explorar um setor costeiro da Zona pela metade. Ele também pode ser usado para escapar de ameaças e atropelar inimigos no mar. O funcionamento dos veículos é explicado em detalhes na página 98. Bônus de Equipamento: +2. Armadura: 3. Resiliência: 2. Elwith montou no Brasão de Aço um pequeno canhão sucateado, chamado Brilho de Lixo.

GRUDE, ÁGUA E BALAS

No Castelo da Ferrugem, os Mecânicos têm grude e água limpa o suficiente para uma semana ou duas. Konior construiu mecanismos para coletar água da chuva e purificá-la da Podridão. Os Mecânicos cozinham peixes que eles próprios pescam.

Nikkil pode negociar parte do grude e água dos Mecânicos por balas, artefatos ou até mesmo informação. No total, os Mecânicos têm mais ou menos cem balas guardadas, bem escondidas no navio encalhado.

EVENTOS

Quando metal começa a enferrujar, é quase impossível parar o processo químico. Milímetro por milímetro, as vigas e anteparas do velho navio estão se desfazendo em poeira vermelha. Os Mecânicos perceberam que seus dias ali estão contados. Em segredo, eles procuram na Zona produtos químicos que poderiam impedir que sua casa de metal enferrujasse, por enquanto sem sucesso. Um dia — e pode ser em breve — o Castelo da Ferrugem vai cair na água e desaparecer para sempre.

Essa não é a única ameaça aos Mecânicos. Há rumores na Zona de que eles têm um enorme



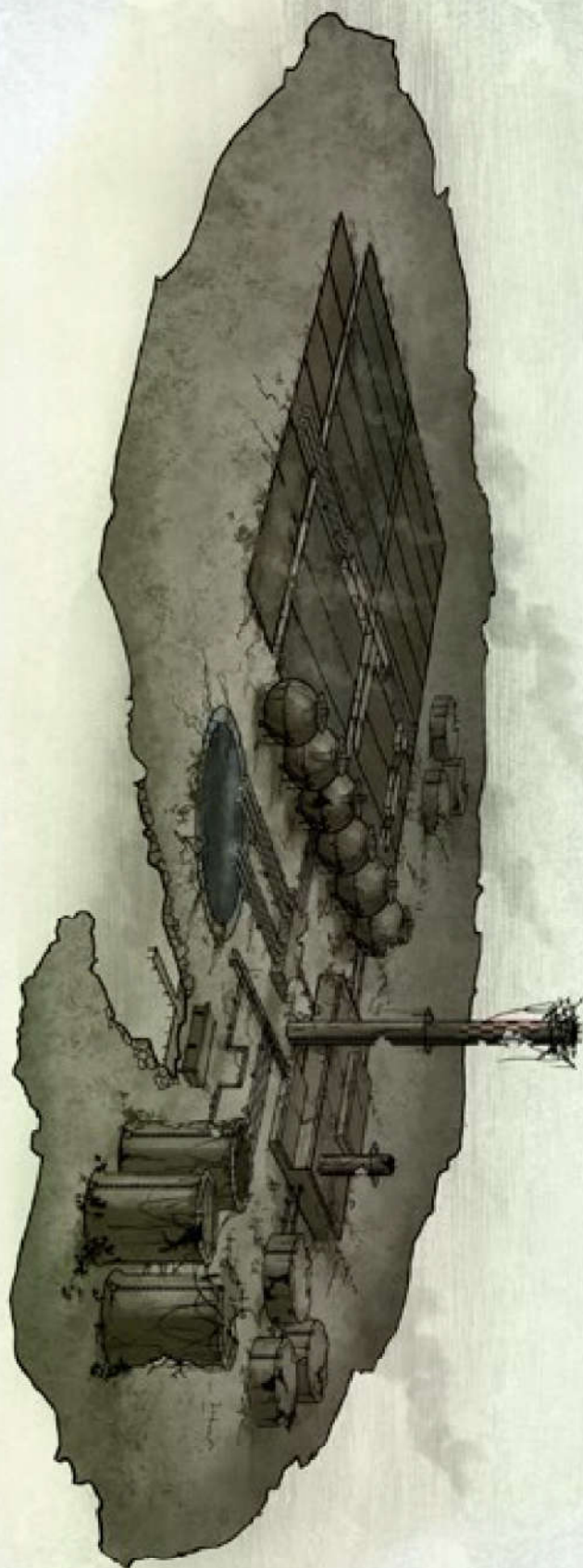
tesouro escondido no velho navio, alguns dizem que é um artefato que concederá vida longa e riqueza a seu dono.. O rumor é falso (ou será que não?), mas ainda assim atraiu a atenção de uma facção na Zona que agora quer expulsar os Mecânicos e tomar o Castelo da Ferrugem para eles. Qual grupo é fica por sua conta. Podem ser os *Hell-drivers*, mutantes de outra Arca ou até mesmo o Culto Nova.

O inimigo já se infiltrou no Castelo da Ferrugem. A Grandona Roggi é uma Necrófaga e em geral nem os Mecânicos nem os visitantes gostam dela. Sua amargura sobre os Mecânicos a levou a conspirar com os inimigos como espiã e traidora. Eles prometeram a ela status e respeito no novo mercado que pretendem estabelecer após a destruição do Castelo da Ferrugem.

- ❑ Subitamente, um trovão ensurdecedor sacode o Castelo da Ferrugem e todo o navio se inclina. Visitantes do mercado fogem para seus barcos, temendo que o velho navio afunde. Se os PJs ficarem e estiverem em uma posição amigável com Nikkil, ele admite que o Castelo da Ferrugem está desmoronando de baixo para cima. É só questão de tempo até que desabe por completo. Para complicar as coisas, parece que alguém sabotou o casco de propósito.
- ❑ Nikkil pede ajuda para os PJs. Ele quer mandar Elwith no Brasão de Aço para procurar por vigas de metal que possam segurar o navio, porém precisa de mais mão-de-obra — de preferência Brutamontes e Engenhoqueiros, mas qualquer um querendo ajudar é bem-vindo. Ylora e a Grandona Roggi também se juntam à expedição. Durante a jornada, Roggi tentará sabotar o Brasão de Aço e — se ela conseguir — matar os PJs
- ❑ A facção inimiga conspirando contra os Mecânicos (acima) ataca o Castelo da Ferrugem. Eles tentam abrir buracos no velho navio usando cargas explosivas, para conseguir entrar e roubar os tesouros que eles acreditam haver lá dentro. Se não forem bem-sucedidos, o ataque pode se tornar um cerco. Os PJs podem optar por se juntar aos atacantes ou ajudar os Mecânicos na defesa.



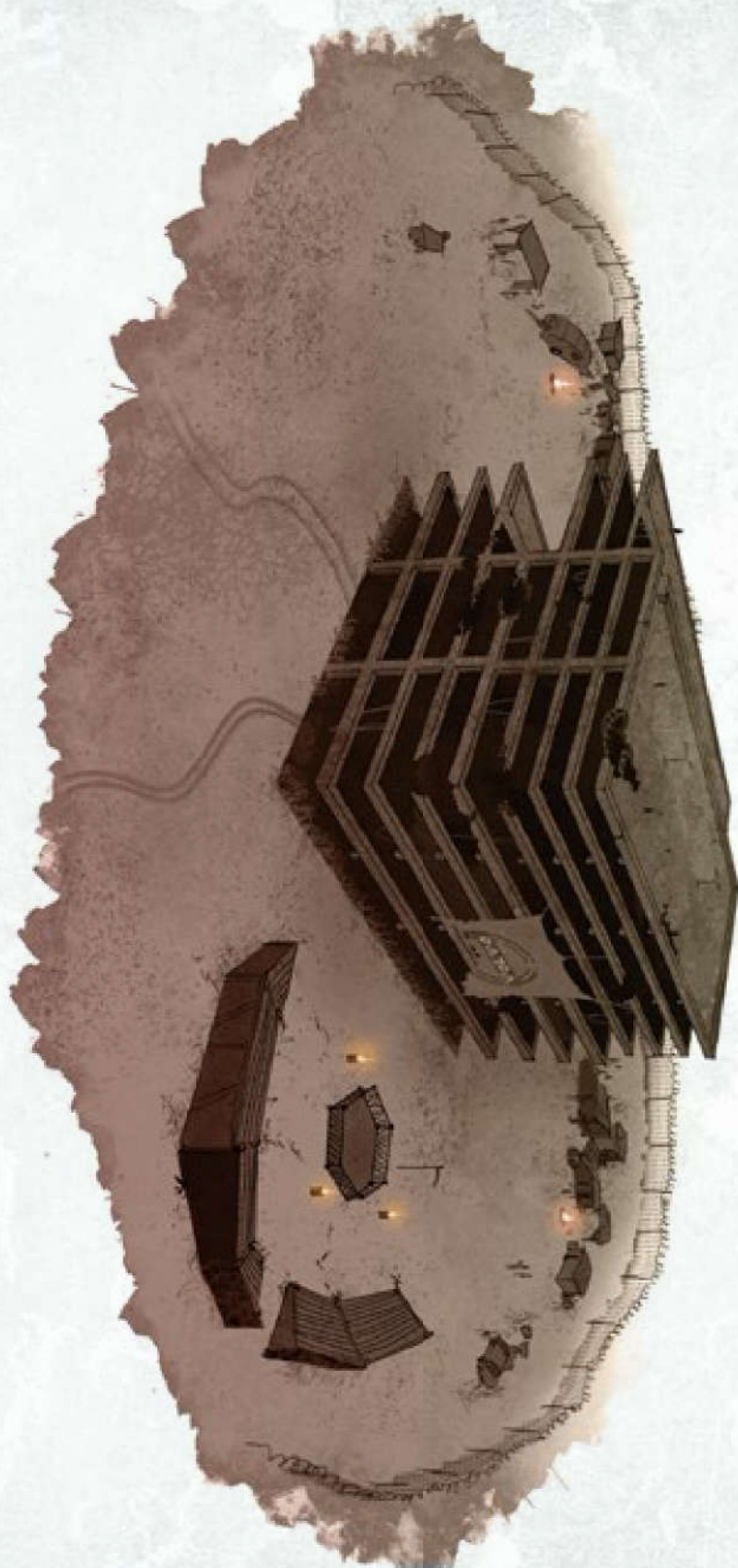
MAPA DOS JOGADORES 1: A ESTAÇÃO PURA





MAPA DOS JOGADORES 2: A OUTRA ARCA

MAPA DOS JOGADORES 3: OS HELDRIVERS





MAPA DOS JOGADORES 4: CASTELO DA FERRUGEM



EDEN
Command
Center
DELTA

16

O CAMINHO PARA O
ÉDEN

De onde vem o Povo? Qual é a origem de seus poderes sobrenaturais? Quem é o Ancião? Onde fica o Éden — e o que acontece se o Povo o encontrar? Essas dúvidas existenciais podem não ser algo que os PJs ponderem todos os dias no duro mundo pós-apocalíptico — porém, mais cedo ou mais tarde eles vão se perguntar. Procurar respostas. E elas estão aqui para que eles as descubram. Mas primeiro — um pouco de história. Não leia isso se você for um jogador em *Mutant: Ano Zero*. Este texto é somente para os olhos da MdJ.

JEREMIAH ATWOOD

Durante os últimos anos da Velha Era, antes da Queda final, os cientistas do mundo procuravam respostas para as ameaças crescentes contra a civilização humana — guerras, doenças, poluição, crise financeira, agitação social. Um dos mais brilhantes — mas também o mais controverso — desses cientistas foi o Professor Jeremiah Atwood, um aclamado geneticista. Em sua visão, o sofrimento, a miséria e a destruição estavam programados na própria natureza da raça humana. Ele questionou se a sobrevivência da humanidade era de fato desejável. Obviamente, foi duramente criticado, se afastando do mundo para se dedicar completamente a seus projetos de ciência radicais.

PROJETO ÉDEN

A visão do Professor Atwood era criar uma nova raça humana, mutante, livre do egoísmo e da agressividade, para substituir seus ancestrais. Esse trabalho era para ser sua maior realização, com consideráveis recursos a seu dispor, ele foi capaz de mergulhar mais profundamente no DNA humano do que qualquer um já havia conseguido anteriormente. Em seu âmago, encontrou um potencial inexplorado para mudança e adaptação, os blocos fundamentais de um ser novo, aprimorado. Ele chamou sua visão de Projeto Éden, e seu objetivo era criar uma sociedade nova e intocada na Terra.

A PRAGA VERMELHA

Como se tivesse vindo do nada, um vírus se espalhou pelo mundo globalizado, trazendo morte e destruição em uma escala que a humanidade nunca tinha visto antes. A doença ficou conhecida como a Praga Vermelha, seu nome foi motivado por causa do seu primeiro sintoma: olhos avermelhados, que logo começavam a sangrar profusamente. Nesse ponto, uma morte dolorosa estava a apenas um dia de distância. O Professor Atwood morreu na pandemia súbita, antes de ter tempo de terminar seu projeto. Alguns acusavam o excêntrico cientista de ter sido o criador do vírus. Ele nunca negou a acusação.

A ÚLTIMA GUERRA MUNDIAL

A pestilência foi o golpe final em um mundo já devastado por crises econômicas mundiais, desastres naturais e conflito político crescente. Medo e confusão alimentaram o antagonismo latente entre superpotências novas e velhas, logo a hostilidade se tornou violência deflagrada. Sob a ameaça de total aniquilação demonstrada pela Praga Vermelha, ninguém hesitou em usar a arma suprema. Teve início uma guerra nuclear global e uma nuvem de cogumelo após a outra se ergueu sobre as maiores cidades do mundo. A civilização humana estava em seu leito de morte.

A GRANDE FUGA

O fim do mundo veio rápido, mas a humanidade teve tempo para tentar se salvar, como ratos em um navio naufragando. Os ricos e poderosos escaparam da superfície devastada da Terra e buscaram refúgio no subsolo, no fundo do oceano — e no sistema solar. Grandes abrigos e estações espaciais, do tamanho de pequenas cidades, foram

construídos. Eles foram chamados de enclaves. Apesar de serem grandes, só tinham espaço para uma fração da população mundial — aqueles escolhidos por sua inteligência ou habilidades, ou simplesmente aqueles ricos o bastante para comprar a própria entrada. O resto da humanidade foi deixado na superfície da Terra. Quase todos foram perdidos. Somente algumas pobres almas sobreviveram aos horrores do Apocalipse, contra todas as probabilidades.

AS POTÊNCIAS TITÂNICAS

O propósito dos enclaves era preservar um pequeno resquício da civilização humana. Eles foram construídos para serem auto-suficientes e pacíficos, governados pelos melhores cientistas, filósofos e políticos que a humanidade pôde oferecer. Mas os colonos trouxeram velhas rixas consigo e, no desespero e isolamento profundo, elas cresceram, se tornando desconfiança e hostilidade. Os enclaves começaram a espionar uns aos outros, trocando acusações de roubo de recursos da Terra



AS POTÊNCIAS TITÂNICAS**Nóatún:** Localizada embaixo d'água..**Lema:**

“Força pela União”.

Mimir: Localizada na órbita. **Lema:**

“Pela Liberdade, Pelo Futuro”.

Elísio: Localizada no subterrâneo.**Lema:**

“Tradição, Determinação, Coragem”.

Essas três Potências Titânicas são exploradas em uma das expansões do jogo.

moribunda e busca de domínio sobre os demais. Pactos foram feitos e logo quebrados. Com o tempo, um punhado de alianças mais estabelecidas entre os enclaves se formou, e ficou conhecido como as Potências Titânicas. Esses eram enclaves com histórias ou ideologias similares, ou somente um inimigo em comum para derrubar. A pesquisa nos enclaves rapidamente se voltou para propósitos militares. Sistemas de armas e criaturas robóticas, mais avançados que a geração anterior jamais poderia imaginar, foram criados na escuridão.

A GUERRA DOS ENCLAVES

Quem apertou o primeiro botão ficou perdido no esquecimento da história. Quando a guerra fria entre os Poderes Titânicos se tornou uma guerra de fato, nenhum enclave ficou intacto. Armas de poder destrutivo supremo haviam sido desenvolvidas durante as décadas que se passaram desde a Queda, poderosas o bastante para incapacitar um enclave inimigo com um único ataque.

Mais da metade dos enclaves existentes foi destruída nas primeiras poucas semanas da guerra. A maior parte daqueles que sobreviveram foi terrivelmente danificada e muitos perderam a comunicação com o mundo externo. A Guerra dos Enclaves entrou em uma fase de baixa intensidade, em que enclaves moribundos às vezes não sabiam se seus oponentes e aliados ainda estavam lá fora ou não. Mas o medo e a desconfiança eram muito arraigados e ninguém nunca pediu um cessar fogo. A Guerra dos Enclaves ainda está em andamento, muito acima e muito abaixo dos mutantes da Arca.

PROJETO ÉDEN, PARTE 2

Um enclave — uma estrutura colossal orbitando a Terra devastada em baixa órbita como uma lua de metal — sobreviveu à Guerra dos Enclaves relativamente intacto. Ele pertencia ao Poder Titânico chamado Mimir. Enquanto outros refugiados do planeta morto fugiram para mais longe dentro do sistema solar, um grupo de cientistas nesse enclave orbital nutria um desejo ardente de voltar para seu antigo lar.

Esses cientistas de Mimir veneravam Jeremiah Atwood como um messias traído e sonhavam em completar seus planos. O campo de engenharia genética havia evoluído rapidamente e estava sendo usado para adaptar a humanidade à vida no espaço. Não poderia essa mesma tecnologia ser usada para adaptar a humanidade ao ambiente devastado da superfície da Terra?

O Projeto Éden foi trazido de volta, em uma escala pequena e escondido dos governantes do enclave, que haviam desistido de qualquer esperança da Terra um dia abrigar vida humana de novo. Manipulando o DNA humano e às vezes misturando-o com material genético de animais agora extintos, criaturas com habilidades sobre-humanas foram criadas — habilidades que poderiam protegê-los dos rigores da superfície da Terra. Os cientistas chamaram esses seres de **mutantes**.

AS ARCAS

Um local apropriado foi escolhido em uma parte relativamente intocada do planeta e um centro de comando foi estabelecido em uma velha casamata. Algumas dúzias de cientistas, prontos para dar a vida pela causa, deixaram a segurança da órbita para monitorar pessoalmente o Projeto Éden. Com eles, trouxeram material genético que poderia gerar um novo tipo de seres super-poderosos. De forma humana, mas ainda assim não exatamente humanos.

O plano era colocar os mutantes em certas áreas ao redor do comando central do Éden. Essas colônias foram chamadas de Arcas. Em cada Arca, um punhado de cientistas criariam as crianças e monitorariam pessoalmente seu desenvolvimento e adaptação à vida na Terra devastada. Mas o projeto deu errado após apenas alguns poucos anos. Os corpos em desenvolvimento dos mutantes se mostraram instáveis e seus poderes incontrolláveis. A líder do projeto, Doutora Retzius, decidiu pará-lo e destruir todas as cobaias. Alguns dos cientistas do Éden se recusaram a cumprir suas ordens e o

caos se instalou. No fim, esses cientistas fugiram com as crianças para a Zona, para as Arcas. As portas para o Éden se fecharam atrás deles para sempre.

Nas Arcas, muitos dos cientistas logo sucumbiram à Podridão ou foram mortos por monstros mutantes grotescos. Eles não tinham como fazer contato com Mimir. Alguns não conseguiram suportar o isolamento, a miséria e a sujeira, e logo tiraram as próprias vidas. O Projeto Éden estava perdido. Mas os jovens mutantes sobreviveram, ignorantes quando a sua origem.

A METATRAMA NO JOGO

A aldeia do Povo é obviamente uma das Arcas do Projeto Éden. E o Ancião é um cientista sobrevivente. Isso significa que os PJs na verdade não são sobreviventes do Apocalipse, mas experimentos plantados na superfície da Terra muito depois.

Essas verdadeiras fundamentais podem ser descobertas pelos jogadores durante o jogo. Para fazê-lo, eles devem encontrar o antigo centro de comando Éden — ou seja, o Éden das lendas do Povo. Se os PJs chegarem lá e sobreviverem às ameaças em suas profundezas, eles também terão oportunidade de deixar a Terra com uma passagem só de ida e encontrar a nova civilização da humanidade no sistema solar. O que acontece lá está fora do escopo deste livro de regras e é explorado em uma expansão do jogo.

O ANCIÃO

O Ancião é um dos pesquisadores do Projeto Éden. Ele sabe a verdade sobre o Povo, mas apesar de seu colapso, manteve a ordem de não falar sobre isso durante todos esses anos. Revelar a verdade às cobaias afetaria seu comportamento e atrapalharia a experiência, o que foi portanto estritamente proibido. O Ancião, ou doutor Sebedius como é seu nome real, esperava que uma missão de resgate viria ajudá-lo. Ela nunca veio. Conforme os anos passaram, o Ancião foi ficando cada vez menos interessado em sua antiga vida. E recentemente, ele se tornou fraco e frágil, afligido pela idade, Podridão e a vida difícil na Arca.

Como MdJ, você pode usar o Ancião para dar pistas aos PJs sobre o Éden e outras coisas, mas ele está tão enfraquecido física e mentalmente que não será possível arrancar nenhuma informação dele que você não queira que eles consigam. Se o interrogarem, ele simplesmente entra em um estado de confusão ou desmaia.

UM POVO ESTÉRIL

Os mutantes do Projeto Éden são incapazes de conceber filhos uns com os outros. Isso foi feito de propósito pelos cientistas, que queriam evitar que a população experimental se espalhasse sem controle. Os mutantes podem, porém, procriar com os humanos que eles encontrarem na Zona, tais como os Nômades (página 177) ou os Carniçais da Zona (página 174). Isso significa que o Povo precisa se relacionar com outras facções. A alternativa é o fim inevitável — é só uma questão de tempo.

A Próxima Geração: Uma criança que nascer de um mutante e um humano se tornará um mutante. Mas a mistura de genes mutantes e humanos permitirá que essa nova geração de mutantes seja capaz de procriar uns com os outros. A esterilidade do Povo termina para sempre.

PISTAS PARA O ÉDEN

Durante a sua campanha, você pode colocar pistas e dicas que levarão os PJs até o Éden. Depende de você o quão rápido isso acontece; desta forma, é possível controlar sua extensão.

Três Cartas de Artefato específicas, quando combinadas, mostrarão aos PJs a localização e lhes darão acesso ao Éden. Você pode deixar os PJs as encontrarem aleatoriamente, ou colocá-las em qualquer lugar que preferir na Zona. Para tornar mais interessante, você pode fazer com que os PJs lutem



por esses artefatos. Você também pode dar dicas sobre onde um deles pode ser encontrado, em vez de entregar o próprio artefato de uma vez. Considere cada um dos três artefatos como elementos narrativos que você pode usar da forma que preferir.

Os três artefatos são o Toca Fitas, a Câmera de Vídeo e o Cartão de Identificação. Um quarto artefato, o Diário, explica um pouco sobre a história para os jogadores, mas não os ajuda a localizar o Éden.

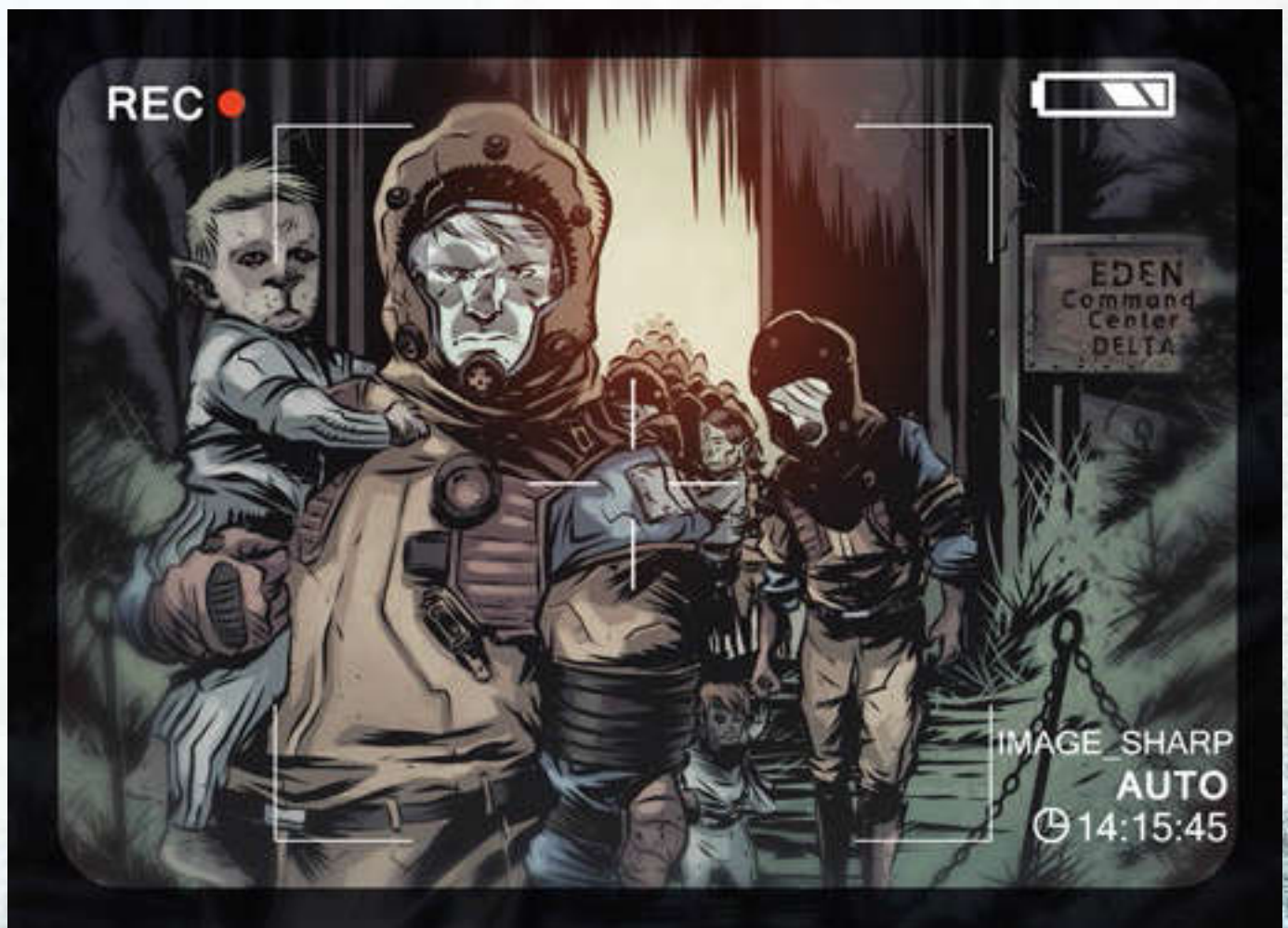
O TOCA FITAS

Este dispositivo tem uma antena de rádio e se os PJs conseguirem ligá-lo, ouvirão uma velha transmissão de emergência que tem sido repetida faz décadas, desde os dias do Apocalipse. Uma voz austera diz para todos com “nível de segurança 5 ou maior” irem para o “centro de comando” mais próximo. A voz então lista cinco desses centros de comando, chamados Alpha, Bravo, Charlie, Delta e Echo, e lista as coordenadas onde eles podem ser encontrados. Todos os outros cidadãos são orientados a ficar em suas casas.

Um PJ que ouvir a transmissão e fizer uma rolagem para Compreender conseguirá entender em quais setores da Zona estão os cinco centros de comando. Simplesmente escolha quaisquer cinco setores no mapa que você preferir. Espelhe-os por toda a Zona. O Centro de Comando Delta é o Éden, mas os PJs não têm como saber disso sem a Câmera de Vídeo.

A CÂMERA DE VÍDEO

Este artefato tem um vídeo curto que mostra como os cientistas do Éden saíram da casamata. Usando equipamento de proteção pesado, eles saem por uma grande porta de metal em uma parede rochosa. Os cientistas são acompanhados por centenas de crianças, que não têm mais de três ou quatro anos de idade. Algumas delas têm mutações óbvias. No portal aberto, um texto desgastado diz “Éden”, e abaixo disso, “Centro de Comando Delta”. Usando o artefato, os PJs podem aprender sobre sua origem e entender que o Éden e o Centro de Comando Delta são o mesmo lugar. Eles podem



também saber como é o terreno ao redor do portão para o Éden.

Na página anterior há um desenho que mostra uma cena do vídeo. Mostre-o para os jogadores quando eles virem o filme armazenado na Câmera de Vídeo.

O CARTÃO DE IDENTIFICAÇÃO

Usando este cartão de identificação arranhado e sujo, os PJs podem abrir o portão para o Éden. O texto no cartão diz “Segurança de Éden”, o que pode fazer com que os PJs entendam sua importância. Sem esse cartão, os PJs não têm como abrir o portão.



O DIÁRIO

Este caderno gasto e encharcado pertencia a um dos cientistas do Éden — não o Ancião, mas um de seus colegas que abandonou o local na mesma época. Um bom lugar para os PJs encontrarem o diário é na velha estação de tratamento de água (página 203). Se eles encontrarem o caderno e fizerem uma rolagem para Compreender, mostre a eles o Handout 1 (também disponível para download no site da Pensamento Coletivo, www.pensamentocoletivo.com.br). Perceba o logo do Mimir na página — não significará nada para os PJs quando eles o virem, mas significará quando estiverem dentro do Éden.

CENTRO DE COMANDO DELTA — ÉDEN

O mítico Éden é um local muito importante em *Mutant: Ano Zero*. Encontrar a velha casamata e explorá-la pode muito bem ser o ponto alto de uma longa campanha — mesmo que você certamente possa continuar jogando depois de encontrar Éden.

ENTREGANDO AS PISTAS

Você pode deixar as quatro Cartas de Artefato no baralho, junto com as outras cartas permitindo que a sorte determine quando os PJs as encontrarão. Porém, para controlar a duração e o andamento da sua campanha, nós sugerimos que você remova essas cartas do baralho e decida por conta própria quando os PJs devem ter a chance de achá-las.

Um método efetivo é colocar alguns desses artefatos nas mãos de outra facção da Zona ou fazer com que alguns PNJs digam saberem onde eles estão. Você pode usar isso para motivar os PJs a visitarem um Setor Especial da Zona em particular, por exemplo. Lembre-se que um PNJ em posse de um artefato desses não vai entregá-lo sem uma luta — ou algo em troca...

HISTÓRIA

A instalação subterrânea que o Povo chama de Éden tem uma longa história e já passou da esperança desesperada para o desespero profundo — duas vezes. O complexo foi construído antes da Queda como um abrigo para as pessoas da Velha Era. Ficou fechado e quase esquecido quando a Praga Vermelha veio e as guerras estouraram.

As pessoas apavoradas enchiam qualquer abrigo que pudessem encontrar. Nos maiores abrigos, centros de comando foram estabelecidos. Deles, os líderes da nação podiam continuar a governar de um local seguro. Mais de seis mil pessoas haviam procurado refúgio no abrigo com o codinome Centro de Comando Delta quando os portões foram selados. A maioria deles era de líderes políticos e funcionários públicos, outros somente ricos ou sortudos o bastante para se enfiar lá.

O alívio de ter encontrado proteção não durou muito tempo. Os dias se tornaram semanas e meses, mas ninguém vinha para o resgate. O contato com outros centros de comando era esporádico, rumores se espalhavam como fogo em um incêndio e as suspeitas cresciam de forma irrefreada na escuridão. O suprimento de comida começou a escassear e as frustrações aumentavam. Os líderes insistiram em seguir o protocolo — ficar no lugar, esperar o resgate e racionar a comida. A



MIMIR

14 de novembro

Eu deixei a Arca como uma ladra no meio da noite. Não tire escolha. Eles nunca entenderiam porque eu tirei que deixá-los. Eles precisam se virar sozinhos agora. Eu preciso voltar para o Éden.

17 de novembro

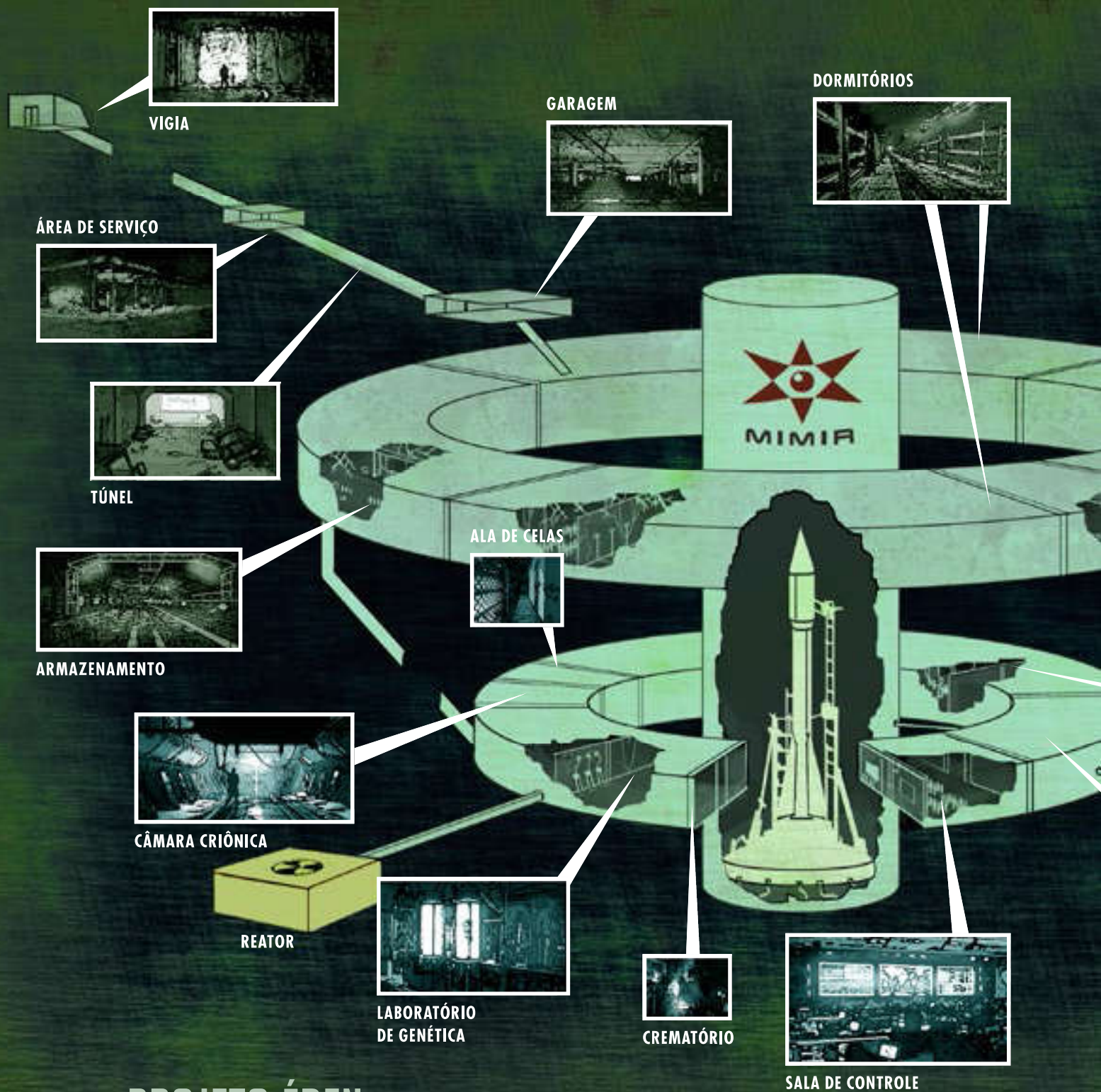
Estou andando pela Zona faz três dias. Eu acho que Carriçais da Zona, ou coisa pior, estão me seguindo. Estou no caminho certo? Eu não me lembro do caminho. Tenho que achar um lugar elevado para procurar.

18 de novembro

Será que eu estava certa ao abandonar meu posto? Ainda existe tanto para aprender, para descobrir. E eu sinto falta das minhas crianças mais do que de qualquer outra coisa.

19 de novembro

Os malditos Carriçais da Zona me atacaram logo antes de amanhecer. Só a minha insônia salvou a minha vida. A comida e a água se foram. O cartão do Éden também. É como se os babacas já tivessem me matado. Não há esperança.



PROJETO ÉDEN

COZINHA/REFEITÓRIO



PONTE DE COMANDO



ENFERMARIA



BERÇÁRIO



RESIDÊNCIAS

fome resultante alimentou o descontentamento e finalmente ocorreu a inevitável revolta. Os guardas dos líderes, temendo por suas vidas, apelaram para a violência. Foi um banho de sangue. Os poucos sobreviventes decidiram deixar o abrigo e se aventurar em busca de comida. Eles nunca voltaram. O Centro de Comando Delta, uma das últimas luzes de civilização da humanidade, se apagou.

Décadas se passaram. O Centro de Comando Delta se tornou uma cripta esquecida em um mundo arruinado — até que os cientistas do Projeto Éden procuraram em arquivos antigos por um bom lugar na superfície da Terra onde poderiam começar seu grande experimento. Eles escolheram o Centro de Comando Delta, que rebatizaram como Éden. Com sua tecnologia hiperavancada, rapidamente restauraram o velho abrigo e adicionaram a ele um laboratório de genética e um silo de lançamento de foguetes. Novamente, essa instalação se mostraria uma maldição em vez da salvação da humanidade. Quando o Projeto Éden se desmanchou, a maioria dos cientistas fugiu para a Zona. Somente a líder e fundadora do projeto — Doutora Retzius — e alguns de seus assistentes mais leais ficaram.

A SITUAÇÃO ATUAL

Quando os PJs finalmente encontrarem o Éden, podem esperar que a velha casamata esteja vazia e deserta. Só que não é bem assim. A Doutora Retzius têm vivido no subterrâneo durante as últimas duas décadas. Seus assistentes são forçados a passar a maior parte do tempo em sono criônico, para garantir a sobrevivência do Projeto Éden. Com o desespero levando à loucura, ela tentou criar a raça mutante perfeita como o professor Atwood havia imaginado, um ser resistente que pode suportar os rigores da Zona — e exterminar os mutantes “defeituosos” da primeira geração do Projeto Éden. Ela acha que obteve sucesso. Os PJs podem ter uma visão diferente quando encontrarem os Mutantes Ômega, como Retzius os chama.

Quando os PJs batem na porta do Éden, Retzius está nos estágios finais da preparação para soltar os Mutantes Ômega na Zona. Ela não está preparada para a intrusão e reage com medo e raiva. Quando percebe que a primeira geração de mutantes retornou, ela é consumida por ódio. Ela quer destruir os traços do experimento falho de duas décadas atrás, à todo custo.

Conforme os PJs exploram o Éden, podem encontrar pistas sobre a história da casamata

assim como de sua própria origem. Mais cedo ou mais tarde, encontrarão os Mutantes Ômega e finalmente a própria Doutora Retzius. O confronto pode levar à violência — mas os PJs podem ter uma ajuda inesperada. Primeiro, há um “Mutante Alfa” — como Retzius chama a primeira geração — que tem vivido escondido na escuridão da casamata por todos esses anos e agora vê uma oportunidade para enfrentar Retzius. Depois, a doutora está excessivamente confiante na lealdade dos Mutantes Ômega — alguns deles têm dúvidas sobre sua “mãe” e podem mudar de lado em um momento crítico.

O PORTÃO

A entrada para o Éden é uma enorme porta de metal na face de um penhasco, grande o bastante para que um caminhão passe por ela. Apesar do tamanho, não é fácil ver o portão de longe, já que é encoberto por ervas daninhas. Próximo ao portão há uma placa com o texto apagado e quase ilegível “Centro de Comando Delta”. Acima disso, há uma placa com um texto um pouco mais claro, porém ainda danificado que diz “Éden”.

O Portão: Abaixo dessa placa, há um pequeno leitor de cartões e uma câmera. Ambos parecem desativados, mas se o Cartão de Identificação (página 195) for colocado no leitor de cartões, um diodo verde se acenderá. Então, a porta de quase um metro de metal começará a ranger e deslizar lentamente para o lado, revelando um túnel que leva para a escuridão...

Cancela: Logo após o portão, no lado direito, há uma pequena guarita de sentinela. Está vazia, exceto por alguma sucata aleatória. Há um terminal e uma tela, mas nenhum parece funcionar.

O Túnel: Um túnel se inclina para baixo, para as profundezas da terra. O ar é frio e cheira a rocha úmida. Está completamente escuro (página 97), então sem uma tocha, lanterna ou um mutante Luminescente, os PJs terão de tatear durante o caminho. Nos lados há várias carcaças de carros que já enferrujaram completamente.

A Garagem: Após cerca de 200 metros, o túnel termina em uma grande garagem subterrânea. Existem mais carcaças de carro aqui, algumas que podem ser consertadas com Fazer Gambiarra. Na parede oposta, há uma grande porta antiexplosão

dupla de metal. Também há um leitor de cartão e um PJ pode abrir essas portas com o artefato Cartão de Identificação. Elas são tão grossas quanto as portas antiexplosão do lado de fora e deslizam para o lado sobre rodas. Do lado de dentro, uma escadaria larga leva para um corredor longo que vira para a esquerda e depois para a direita. Uma lâmpada fluorescente antiga brilha fracamente, acendendo e apagando. Esse é o Círculo Superior de Éden.

A Planta: Na parede de concreto frio próxima das portas antiexplosão internas, há uma velha planta do Centro de Comando Delta. Está desgastada mas legível e dá aos PJs uma visão geral do complexo. Mostre aos jogadores o Handout 2.

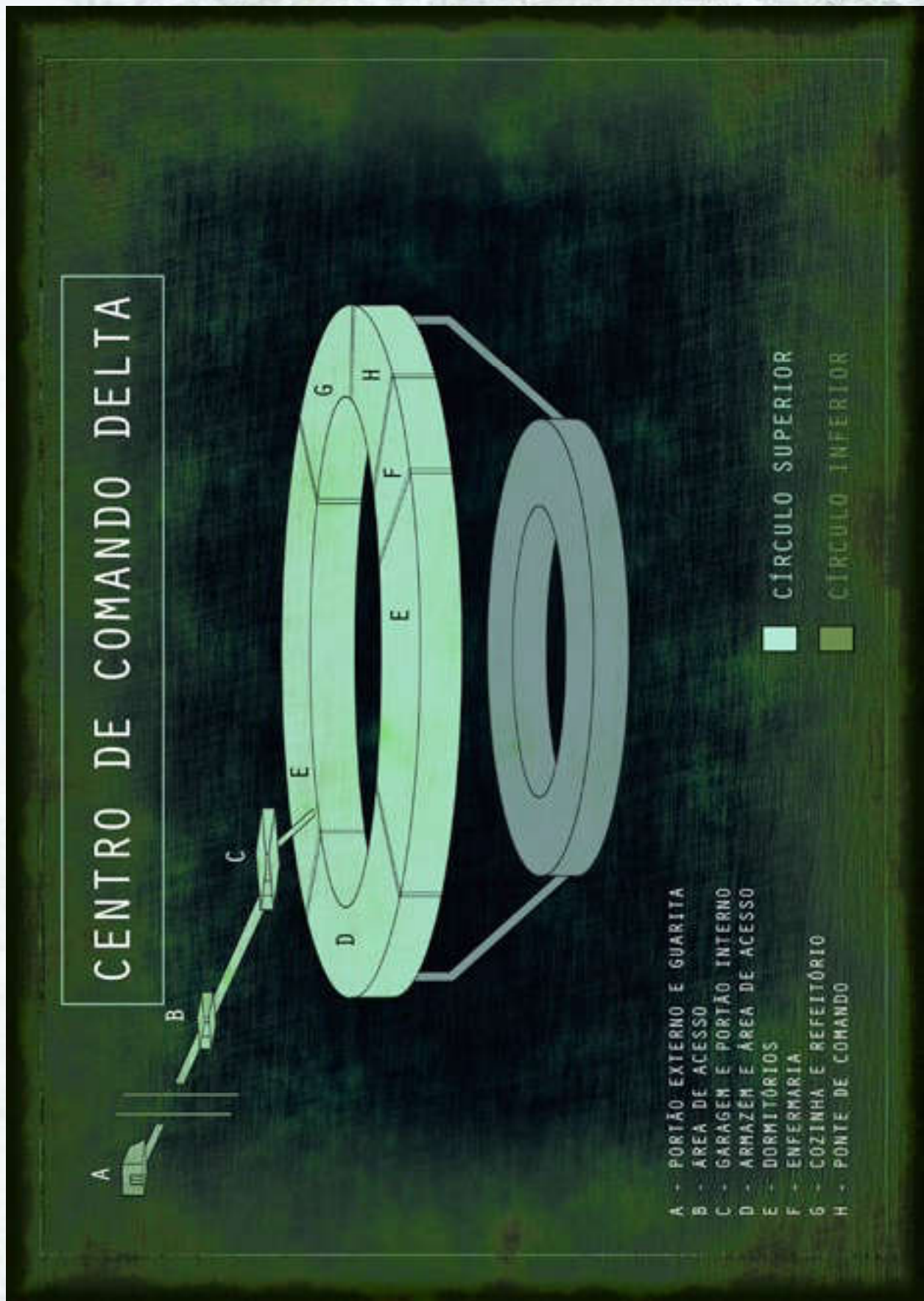
O CÍRCULO SUPERIOR

A instalação tem dois níveis principais, cada um deles é um túnel formado por um grande anel oval perfurado na rocha. Rodeado pelos anéis está um silo de lançamento de foguetes com um foguete operante e uma nave espacial — falaremos sobre isso mais adiante. No Círculo Superior, o velho Centro de Comando Delta foi largado ao tempo — os cientistas do Éden não precisavam deste espaço e escolheram, ao invés disso, se acomodar no Círculo Inferior.

O Círculo Superior é escuro e frio e tudo é coberto por muitas décadas de poeira. Porém, ao abrir as portas antiexplosão da garagem (acima) os PJs ativam as luzes de emergência. O velho sistema de vigilância do complexo também é ativado. A única passagem do Círculo Superior para o Círculo Inferior é próximo à Ponte de Comando (abaixo).

Eventos: Do momento que os PJs põem os pés dentro do Círculo Superior, você pode começar a jogar eventos e ameaças neles. Veja a seção de Eventos que começa na página 254. Alguns dos eventos sugeridos funcionam melhor no Círculo Superior e outros no Círculo Inferior — como usá-los fica por sua conta.

A Derrocada: Quanto mais os PJs exploram o Círculo Superior, mais traços eles vêem do fim violento que se acometeu no Centro de Comando Delta: mobília destruída, fuligem de incêndios, buracos de bala e marcas de golpes nas paredes e portas, além de cadáveres velhos. Muitos cadáveres. O número de mortos é de muitas centenas e a maioria parece desarmada. Um PJ que faça uma rolagem para Compreender entenderá que os



HANDOUT 2: PLANTA DO CENTRO DE COMANDO DELTA



mortos estão aqui por muitas décadas, já que são um pouco mais do que esqueletos. Um punhado de corpos parece ser de soldados usando algum tipo de uniforme, agora apodrecido. Existem poucas armas para serem encontradas, mas se os PJs procurarem bem, eles podem achar uma pistola semi-automática, um colete de kevlar ou até um fuzil de assalto.

Corredor Principal: Um corredor principal atravessa todo o Círculo Superior. Nos dois lados do corredor estão portas que levam a outros cômodos. Em intervalos irregulares, o corredor principal é bloqueado por grossas portas metálicas. Algumas estão abertas, mas outras estão fechadas, as últimas podem ser abertas manualmente com facilidade girando uma roda. Há placas de aviso nas paredes de concreto, setas e números estão pintados em tinta amarela, agora descascada e desgastada.

Canos de água e cabos elétricos percorrem o teto do corredor principal.

Dormitórios: o Centro de Comando Delta foi construído para acomodar 5000 pobres almas e cada uma delas recebia uma cama em um beliche. Nesses corredores desertos há milhares de camas de metal estreitas. Agora não há nada ou quase nada de valor aqui. Um PJ pode encontrar alguma sucata ou um artefato menor.

Refeitório: Uma sala grande cheia de mesas longas e bancos. Ao lado do refeitório há uma cozinha simples. Há muito equipamento de cozinha velho, mas nem uma única ração de grude.

Enfermaria: Algumas salas com macas estreitas de hospital e equipamento médico. Os quartos estão cheios de corpos decompostos, pouco mais que

23 de setembro

Ainda sem contato com o Centro de Comando Alfa. Já faz semanas. Será que foram atacados? Será que estão nos ignorando de propósito? Será que se aliaram com nossos inimigos?

17 de outubro

Todo o contato com outros Centros de Comando parou. Por que ninguém vem nos ajudar? Será que só sobramos nós vivos? Fomos forçados a cortar as rações de comida pela metade. Os civis estão passando fome.

01 de novembro

Contato renovado! Nosso pessoal técnico recebeu hoje uma transmissão de uma instalação com a qual nunca tivemos contato antes. Eles se autodenominam Elísio – a terra da eterna primavera. Eles dizem que são parte de uma nova aliança de abrigos, o começo de uma nova nação. Eles dizem que estão vindo nos resgatar. Pela primeira vez em meses eu sinto alguma esperança.

06 de novembro

De novo, silêncio. Elísio não responde mais aos nossos sinais. O que aconteceu? Eles nos abandonaram também? Ou alguma coisa aconteceu com eles? Ou foi tudo somente uma brincadeira cruel?

19 de novembro

Hoje os civis protestaram do lado de fora da Ponte de Comando. Exigiram comida. Eu queria sair e falar com eles. Major Hendricks me impediu. Ele disse que era perigoso demais.

23 de novembro

Os civis estão revoltados. Eu os vejo pelos monitores. Eles urram, quebrando a mobília. Eles precisam entender que Major Hendricks e seus homens não tiveram escolha. Alguns civis os atacaram, tentaram tomar suas armas. Esse tipo de comportamento é inaceitável. É uma pena que sangue tenha sido derramado. Major Hendricks tem meu completo apoio para dissipar essa rebelião. Minha responsabilidade não é só ajudar os civis. Vai muito além disso – é proteger o que restou da nossa nação. Nosso conhecimento, nossa cultura, nossa civilização. Minha responsabilidade é a maior imaginável. Por que eles não entendem isso?

04 de dezembro

Logo vai acabar. Esse será meu último registro nesse livro. Posso ouvi-los batendo na porta. Não vai mais demorar muito. Tantos já morreram. Logo eu vou me juntar a eles. Mas não vou deixar que aqueles babacas me peguem. Eu não me arrependo. Eu fiz o meu dever. A história me julgará. Se a humanidade ainda tiver um futuro.

esqueletos, deitados nas camas ou empilhados no chão. A maioria dos mortos tem lesões óbvias de balas, cortes ou pancadas. Todos os remédios e tudo mais de valor já foi saqueado faz tempo.

Armazém: Salas simples de armazenagem, também saqueadas faz tempo.

Incinerador: Aqui, os habitantes do Centro de Comando Delta se livravam de seu lixo — e de muitos dos seus mortos. Um PJ que faça uma rolagem para Compreender pode conseguir fazer o incinerador funcionar de novo.

Ponte de Comando: No ponto mais distante da entrada está localizada a instalação que costumava ser a sede do governo para o Centro de Comando Delta. A porta de metal que leva até essa área foi golpeada com força pelo lado de fora. Em volta do portão, muitos corpos, tanto civis quanto soldados. Dentro da Ponte de Comando há telas, terminais, telefones, armários de arquivos e computadores. A maioria dos equipamentos foi vandalizada e está coberta por uma grossa camada de poeira. Os mortos estão por toda parte, mumificados pelo ar seco daqui.

Um corpo vestido com um smoking está sentado à mesa, reclinado em uma cadeira. Ele tem um ferimento de bala na cabeça e um revólver funcional está jogado no chão, perto dele. Na mesa, há a impressão de um livro de registros de computador. O livro de registros descreve os últimos dias do Centro de Comando Delta. Se os PJs fizerem uma rolagem para Compreender, dê a eles o Handout 3. Eles podem também levar o smoking e o revólver (ambos são artefatos).

O Caminho Para Baixo: Próximo ao portão amassado que leva ao Centro de Comando, há uma outra porta menor de metal. Ela também está danificada, mas não foi derrubada. A porta tem um leitor de cartão e se abre deslizando se os PJs usarem o Cartão de Identificação. Do lado de dentro, uma escadaria íngreme e estreita leva ainda mais para baixo. Uma luz fraca pode ser vista lá embaixo. Após uma descida de aproximadamente trinta metros, os PJs alcançam o Círculo Inferior: o coração do Projeto Éden.

O CÍRCULO INFERIOR

A primeira coisa que os PJs percebem quando chegam ao círculo inferior é que aqui é mais quente, mais seco e mais iluminado que o Círculo Superior, em um contraste claro. Uma luz azul pálida brilha de listras luminosas no teto. Algumas partes do Círculo Inferior estão desertas faz eras, mas não há corpos ou sinais de destruição aqui. Itens que os PJs encontram parecem alienígenas e estranhos — diferentes dos artefatos encontrados na Zona. O logo de Mimir está pintado nas paredes de muitas áreas.

Terminais: Na Sala de Controle e no Laboratório de Genética, há terminais que podem ser usados para controlar portas e armadilhas no Círculo Inferior bem como o sistema de vigilância da instalação. Existem câmeras em praticamente cada seção tanto no Círculo Superior quanto no Inferior, bem como o Silo de Foguetes. Doutora Retzius pode abrir/fechar uma porta, ativar uma armadilha ou ligar/desligar uma câmera, se ela estiver ao Alcance das Mãos de um terminal e gastar uma manobra. Endel (abaixo) pode fazer o mesmo. Antes que um PJ possa operar um terminal da mesma forma, ele deve passar alguns minutos no mesmo e então fazer uma rolagem para Compreender.

Corredor Principal: O Círculo Inferior tem um corredor circular da mesma forma que o Superior, com portas de metal entre cada seção. Elas normalmente não estão fechadas, mas podem ser trancadas e destrancadas remotamente em um terminal. O Cartão de Identificação não funciona nessas portas.

Berçário: Os dormitórios são diferentes daqueles do Círculo Superior. Em vez de beliches, há centenas de jaulas de metal aqui, em pilhas de três. Em cada jaula, há um pequeno berço — pequeno demais para que um adulto durma nele. Do lado de fora de cada jaula, há um relatório médico, com um nome e diagramas de medidas de peso e altura. Um PJ que faça uma rolagem para Compreender entenderá que crianças jovens deviam ser mantidas nessas jaulas — os relatórios descrevem indivíduos com cerca de um metro e pesando menos de 15 quilos. Os nomes nos relatórios são interessantes também — faça com que um PJ perceba um nome familiar da Arca, escolha qualquer PNJ. Se eles passarem algum tempo procurando nos relatórios, acabam achando seus próprios nomes.

Nesses quartos, os Mutantes Alfa — ou seja, os PJs e seus iguais — eram mantidos nos primeiros dias do Projeto Éden. Os cientistas mantinham as crianças mutantes enjauladas durante a noite, já que um simples pesadelo poderia ter consequências sérias. Aqui e ali, desenhos de crianças estão pendurados pelas paredes. Um deles, retratando a Doutora Retzius e o Doutor Sebedius (o Ancião) foi desenhado por um dos PJs. Escolha um PJ que olhar nos desenhos e diga que ele é subitamente acometido por uma forte sensação de déjà vu. Dê ao jogador o Handout 4. O PJ não lembra de nada sobre as pessoas no desenho.

Aposentos dos Cientistas: Esta seção contém suítes separadas que eram usadas pelo alto escalão do Centro de Comando Delta — e depois, pelos cientistas do Projeto Éden. Elas estão esparsamente mobiliadas e bastante desgastadas. Há poucos pertences pessoais aqui além de algumas roupas, mas em uma das suítes os PJs podem encontrar uma foto amarelada. É uma foto da equipe de pesquisadores-chefes do Éden. Dê aos jogadores o Handout 5. Eles imediatamente reconhecem o Doutor Sebedius como o Ancião — mas muito mais novo.

Saída de Emergência: Dos Aposentos dos Cientistas, um túnel estreito leva para longe de Éden. Para onde essa saída leva na Zona fica por sua conta. Ela pode até estar conectada a toda uma rede de túneis nas entranhas da Zona.

O Laboratório de Genética é o coração do Projeto Éden. Aqui, os primeiros mutantes foram criados usando DNA que os pesquisadores trouxeram com eles de seu enclave na órbita. E mais tarde, é onde a Doutora Retzius continuou seu trabalho e finalmente criou os Mutantes Ômega.

Para os PJs, esse quarto parece um show de horrores. Entre tubos de ensaio, telas e terminais, há grandes tanques de vidro com crianças e fetos mutantes mortos. Alguns se parecem com Mutantes Alfa, outros são misturas de formas humanas e animais grotescamente deformadas, outros ainda têm tentáculos e outros apêndices estranhos. A Doutora Retzius guardou certos espécimes de experimentos fracassados, para aprender com eles. Este local é muito propício para fazer os PJs serem atacados por um Mutante Ômega — ou talvez encontrar a própria Doutora Retzius..

Toda a tecnologia nesta sala demoraria anos para Compreender, se é que tal compreensão é



HANDOUT 4: O DESENHO DAS CRIANÇAS



HANDOUT 5: A FOTOGRAFIA

Da esquerda: Doutor Thaddeus, Doutor Sebedius, Doutor Barnabas, Doutora Retzius, Doutor Lucas, Doutor Nathanael.

possível. Mas eles podem achar informação interessante aqui dando uma olhada rápida em um terminal. Um PJ que o fizer e rolar para Compreender pode ler um registro eletrônico do Projeto Éden. Dê aos jogadores o Handout 6.

No Laboratório de Genética, há terminais que controlam portas e armadilhas por todo o Círculo Inferior (abaixo). Artefatos também podem ser encontrados aqui, como, por exemplo, Sedativos, Analgésicos e — se você for generosa — uma dose de REGEN.

Laboratório de Criônica: Uma sala menor próxima ao Laboratório de Genética contém dez cápsulas de sono criônico com tampas transparentes. Humanos repousam em três delas, duas mulheres e um homem, congelados, mas ainda vivos. Esses são os assistentes de laboratório da Doutora Retzius, que ela acorda do sono criônico em intervalos regulares (abaixo). Os PJs podem acordá-los também, mas isso requer uma rolagem bem-sucedida para Compreender. Falhar na rolagem matará o paciente.

Sala de Controle: As paredes dessa sala são cobertas por telas de vídeo que mostram o Silo de Foguetes com o foguete e a cápsula espacial em seu topo. Para começar a contagem regressiva e lançar o foguete, um PJ precisa primeiro Compreender

os terminais. Uma contagem automática de dez minutos então começa — se os PJs quiserem ir embora com o foguete, eles terão esse tempo para entrar na cápsula. A contagem não pode ser parada uma vez que for iniciada.

Uma porta metálica na Sala de Controle está marcada Silo de Foguetes e leva ao corredor estreito da área de lançamento. Próximo da porta, estão seis pequenas cabines com portas de vidro. Cada cabine contém um traje especial prateado com capacete em forma de bolha de vidro. Na Sala de Controle, há também terminais que controlam as portas e armadilhas do Círculo Inferior.

Ala de Celas: Uma seção do Círculo Inferior com 20 celas de isolamento muito apertadas. O chão, o teto e as paredes são todas feitas de metal enferrujado. Cada cela tem uma porta com uma pequena escotilha de observação. As celas foram originalmente feitas para conter os infratores do Centro de Comando Delta, mas foram reconstruídas pelos cientistas de Éden. Agora, a Doutora Retzius mantém os Mutantes Ômega aqui, quando eles não estão perambulando pela instalação. O Titã é mantido em uma das celas.

As portas das celas têm travas com teclados. Somente Retzius (e possivelmente Endel) sabem o código de seis dígitos. Um PJ que faça uma

rolagem para Compreender pode travar uma porta de cela que esteja aberta e então escolher o código usado para abrir a tranca de novo. As portas das celas não podem ser abertas a partir de um terminal (acima).

Crematório: Um incinerador como o do Círculo Superior, mas este está funcionando. A Doutora Retzius o usa para se livrar de experimentos genéticos fracassados. Qualquer coisa viva jogada no incinerador morre instantaneamente.

Reator Nuclear: Um corredor de concreto estreito leva ao reator nuclear que abastece Éden. O reator está vazando e essa seção portanto tem Nível de Podridão 3 (um Ponto de Podridão por minuto). Há uma pequena sala de controle próxima ao núcleo do reator.

ARMADILHAS

Os experimentos do Projeto Éden sempre foram perigosos — os cientistas sabem que suas criações geneticamente alteradas poderiam se voltar contra eles. Para se proteger, instalaram mecanismos de defesa em locais seletos no Círculo Inferior — armadilhas escondidas baseadas em gás, eletricidade ou micro-ondas. Onde essas armadilhas estão não é definido — como MdJ, coloque-as onde preferir. As armadilhas podem ser ativadas de um terminal no Laboratório de Genética ou na Sala de Controle.

Armadilha Elétrica: Um circuito escondido no chão, teto e paredes cria uma forte corrente elétrica. Isso funciona como uma explosão com Poder de Explosão 6, mas inflige fadiga ao invés de dano. Armadura não concede proteção, mas mutações talvez o façam. Qualquer um que sofrer fadiga do ataque deve fazer uma rolagem para Mover para conseguir se mover (essa rolagem não conta como uma ação). Falha significa que a vítima está paralisada e será atacada da mesma forma no próximo turno.

Armadilha de Gás: Portas metálicas se fecham à frente e atrás das vítimas, que precisam fazer uma rolagem para Mover para evitar serem presas entre as portas. No turno seguinte, gás é bombeado dentro do espaço fechado e qualquer um preso ali sofre um ataque com seis Dados Básicos — cada  rolado inflige um ponto de confusão. A pessoa que ativou a armadilha escolhe quando as portas se abrem e o gás se dispersa. Sair da armadilha

quebrando tudo é difícil — cada porta pode sofrer 25 pontos de dano antes de ceder.

Armadilha de Micro-ondas: Essa armadilha é uma prisão como a Armadilha de Gás (acima), mas em vez de gás, as vítimas são cozinhadas como em um forno de micro-ondas. O efeito é o mesmo da Armadilha de Gás, mas causa dano (trauma de Força) em vez de confusão. Isso significa que a Armadilha de Micro-ondas é a única que pode matar suas vítimas sozinha. Use-a com cuidado.

O SILO DE FOGUETES

A maior adição dos cientistas de Éden ao Centro de Comando Delta foi abrir um silo bem no meio dos dois Círculos. Neste silo, uma plataforma de lançamento para foguetes e cápsulas espaciais foram construídas, para levar os cientistas de volta a seu enclave natal em órbita quando o Projeto Éden estivesse completo. A cápsula nunca foi usada e o foguete em que está montada está pronto para ser lançado. A sequência de lançamento pode ser ativada da Sala de Controle (acima).

Um túnel estreito vai da Sala de Controle ao Silo de Foguetes e a cápsula espacial na ponta do foguete pode ser alcançada através de uma série de escadas. A cápsula em si é muito apertada. Seis pessoas cabem nela, mas sem carga. Usar um trape especial não é necessário para sobreviver à viagem, mas é uma ideia muito boa usar os cintos de segurança. Quando o foguete é lançado, qualquer um que estiver no silo (e não na cápsula) é morto imediatamente.

DOUTORA RETZIUS

A líder dos pesquisadores e a mente por trás de todo o projeto é uma cientista brilhante. Muito tempo atrás, a Doutora Retzius era uma figura extremamente respeitada no enclave orbital em que vivia, mas seu fascínio fanático por Jeremiah Atwood e suas ideias mancharam sua reputação e efetivamente encerraram sua carreira. O Projeto Éden era sua última chance de fama e glória, mas no final, deu tudo horivelmente errado.

Agora, após mais de 20 anos na Terra, Retzius está obcecada com a ideia de “corrigir o erro” dos Mutantes Alfa e substituí-los por sua própria versão “aprimorada” — os Mutantes Ômega. Só que agora, ela já é uma mulher idosa e não está mais tão bem da cabeça quanto foi um dia. Ela pode mudar entre fúria assassina, confusão profunda e

5 DE MARÇO

A Fase 1 está completa. Tudo corre conforme planejado. Locais propostos para as Arcas do Projeto Éden foram todos examinados e aprovados. O crescimento das cobaias está dentro dos parâmetros esperados. Eles devem ser plantados na natureza ainda jovens para que possamos estudar os efeitos das toxinas e radiação na mitose de seus corpos.

Nós somos os heróis da humanidade. O Professor Atwood foi nosso salvador, não nosso executor. Quando terminarmos esse trabalho, Mimir vai entender. Todos vão entender. A História vai provar que estamos certos. ■

21 DE MAIO

As cobaias exibem comportamento inesperado e irregular. Surtos de insubordinação e violência, combinados com suas habilidades hipergenéticas, criam um risco de segurança direto. Eu instruí o Doutor Sebedius para que colocasse mecanismos de defesa na instalação, usando um gás baseado em fentanil, alta voltagem e micro-ondas, para proteger a equipe científica. Provavelmente, é só uma fase temporária. ■

07 DE JUNHO

A insubordinação das cobaias está aumentando. Doutor Aylo faleceu essa manhã, após o ataque que sofreu ontem, de uma cobaia exalando gases em ignição nele. Três cobaias foram eliminadas pelas armadilhas de micro-ondas do Doutor Sebedius. Funcionalidade adequada. ■

09 DE JUNHO

23 cobaias foram eliminadas no total. Alguns indivíduos na equipe científica exibem lapsos de lealdade. Hoje, eu revelei o mecanismo de segurança genética que está programado em cada cobaia do Projeto Éden: mesmo quando atingirem uma idade sexualmente madura, eles serão incapazes de reproduzir entre si, para evitar um crescimento descontrolado da população. A reação emotiva do Doutor Sebedius pode ser descrita como pouco profissional. ■

17 DE JUNHO

Estou decidida. As cobaias devem ser eliminadas. Após a rebelião da noite passada, que custou a vida de nove membros da equipe científica, não há outra escolha. As cobaias são instáveis demais para serem liberadas no ambiente externo. É minha culpa. Temos que começar do zero. O Projeto Éden é importante demais para arriscar. ■

18 DE JUNHO

Os membros da equipe científica protestam contra a minha decisão. Seus laços emocionais com as cobaias são fortes demais para que pensem racionalmente. Eu não vou mudar de ideia. Eles não podem me impedir. Meus assistentes de pesquisa pessoais vão seguir minhas ordens. As eliminações começam amanhã. ■

19 DE JUNHO

Motim. Durante a noite, a equipe científica inteira – Doutor Sebedius, Doutor Barnabas, Doutor Thaddeus, Doutor Lucas e Doutor Nathanael – abandonaram Éden com todas as cobaias e quase todos os assistentes de pesquisa. Somente alguns poucos indivíduos leais ficaram comigo. Eu não consegui impedi-los. ■

23 DE JUNHO

Após uma reavaliação da situação atual, ficou decidido: o Projeto Éden vai continuar. Novas cobaias, com código genético aprimorado, serão criadas. ■

ternura súbita sobre os PJs, como se eles fossem seus próprios filhos — e então subitamente tentar matá-los de novo.

Quando lúcida, Retzius chama os PJs de "aberrações" e os trata com desprezo. Mas ela também quer contá-los sobre o Projeto Éden e explicar sua versão do que aconteceu. Ela usará seus Mutantes Ômegas e o Titã (abaixo) para se defender caso seja atacada e somente sacará sua Pistola Maser se encurralada. Se ela achar que está perdendo a batalha, tentará começar a sequência de lançamento do foguete no silo e então fugir na cápsula.

Retzius sempre tem seu assistente de pesquisa Melvind ao seu lado (abaixo), mas ele é pouco mais que um zumbi sem mente.



Atributos: Força 3, Agilidade 4, Astúcia 5, Empatia 3.

Perícias: Atirar 3, Compreender 5, Curar 4, Mover 2.

Equipamento: Retzius usa um traje de proteção que lhe dá Nível de Proteção 3 tanto contra dano quanto Podridão. Em um coldre, ela leva uma Pistola Maser (veja a caixa de texto abaixo).

OS MUTANTES ÔMEGA

Após o desmanche do Projeto Éden, a Doutora Retzius trabalhou desesperadamente para criar mutantes "perfeitos" no Laboratório de Genética. Após uma série de tentativas fracassadas, todas terminando no Crematório ou em tanques de formol, ela conseguiu criar uma ninhada de mutantes que ela chama de "Ômega" — a espécie definitiva. Eles são rápidos e fortes, resistentes a dano físico e Podridão, e têm a habilidade de sugar energia de suas vítimas. Porém, sua inteligência e fala são limitadas, mais ou menos no nível de uma criança humana de três anos.

Aparência: Os Mutantes Ômega não têm cabelos e seus corpos são cobertos de escamas cinzentas parecidas com as de um lagarto. Seus olhos

A PISTOLA MASER

A arma da Doutora Retzius não se parece com nada que os PJs tenham visto na Zona. É uma arma de energia chamada Pistola Maser. Maser é um acrônimo para Microwave Amplification by Stimulated Emission of Radiation (Amplificação de Micro-ondas pela Emissão Estimulada de Radiação). É um Item Leve com Bônus de Equipamento +2, dano 3 e alcance Curto. A arma emite uma poderosa explosão de energia que é invisível ao olho nu, mas cria um efeito explosivo quando atinge uma superfície sólida. A melhor coisa sobre a Pistola Maser é que ela não requer balas. A energia armazenada na pistola durará centenas de descargas. A desvantagem é que se o Bônus de Equipamento da pistola cair, ela não poderá ser reparada sem ferramentas especiais que não existem em Éden nem em qualquer outro lugar da Zona. Requerimento de DEV: Tecnologia 75

também são reptilianos. Eles podem navegar pela escuridão completa usando uma forma de sonar, emitindo um guincho doloroso para humanos e Mutantes Alfa. Você pode usar esse som para assustar os jogadores quando os PJs explorarem Éden.

Comportamento: Existe um total de dez Mutantes Ômega em Éden. A maioria é mantida presa na Ala de Celas no Círculo Inferior, mas a Doutora Retzius às vezes solta um ou dois por vez para realizar experimentos ou para que eles façam trabalho braçal. Quando Retzius perceber que há intrusos em Éden, soltará mais Mutantes Ômega para caçá-los. Ela reluta em soltar todos, porém, temendo outra revolta. Esse medo tem fundamento — alguns dos Mutantes Ômega têm um vago sonho de liberdade. Esses questionadores podem ver a chegada dos PJs como uma chance de escapar da escravidão.

Linguagem: A fala dos Mutantes Ômega é limitada e difícil de entender para os outros. Um PJ que quiser Manipular um Mutante Ômega precisa primeiro falar com ele por um tempo e fazer uma rolagem para Compreender.

Atributos: Força 5, Agilidade 4, Astúcia 2, Empatia 3.

Perícias: Esgueirar 5, Lutar 4, Mover 4, Observar 4.

Armadura: As escamas grossas dos Mutantes Ômega lhes dão Nível de Proteção 6 contra tanto dano quanto Podridão.

Armas: Garras e presas (dano 2).

Mutações: Diferente dos Mutantes Alfa, todos os Mutantes Ômega têm as mesmas mutações: Parasita e Sonar.

O TITÃ

Em uma das celas na Ala das Celas, Retzius mantém uma criatura mutante horrível que ela chama de Titã. É um dos primeiros protótipos dos Mutantes Ômega, que não tem nenhuma capacidade



de pensamento complexo. Retzius manteve o Titã vivo porque ele demonstra extrema agressividade e resiliência — dois atributos que ela queria incutir nos Mutantes Ômega.

Se Retzius for encurralada, ela pode muito bem libertar o Titã. Ele é completamente irracional e tentará matar e comer qualquer coisa viva em seu caminho. O Titã parece uma lesma de 3 metros com uma grande mandíbula anelar, rodeada por longos dentes pontiagudos de sete centímetros. Ele se move lentamente, mas é capaz de ataques súbitos com poder e velocidade inesperados.

Atributos: Força 10.

Perícias: Lutar 5.

Armas: Bocarra (dano 1). Um alvo que seja atingido e sofra um ou mais pontos de dano será parcialmente engolido e sofrerá um novo ataque a cada turno até que a vítima ou o Titã fiquem acabados. Se o Titã estiver danificado, curará imediatamente um ponto de dano para cada ponto sofrido pela vítima. Enquanto estiver presa na bocarra, a vítima pode Afilar ou Lutar contra o Titã, mas não pode realizar nenhuma outra ação. O Titã morre se ficar acabado.

OS ASSISTENTES DE LABORATÓRIO

No Laboratório Criônico, a Doutra Retzius mantém três de seus assistentes de confiança — Reodor, Solan e Redic — em sono criônico. O quarto, Melvind, está acordado e pode normalmente ser encontrado junto de Retzius. Todos são humanos sem mutações.

Retzius mantém a maioria de seus assistentes congelados para prolongar suas vidas, para que continuem o Projeto Éden após sua morte. Porém, o descongelamento e congelamento repetitivos causaram danos irreparáveis aos cérebros e sistemas nervosos dos assistentes, chegando ao ponto em que eles têm dificuldade para realizar as tarefas mais simples e triviais.

Os assistentes de laboratório sonham em escapar, mas até agora não ousaram agir. Quando eles encontrarem os PJs, podem aproveitar a chance e se voltar contra Retzius.

Atributos: Força 2, Agilidade 1, Astúcia 1, Empatia 2.

Perícias: Compreender 3.

Equipamento: Nenhum.

ENDEL

Quando os cientistas de Éden fugiram para a Zona com os Mutantes Alfa, uma pequena criança foi deixada para trás. Seu nome é Endel e mesmo na

infância era um excluído que preferia ficar sozinho. Ele tem vivido escondido no Éden faz anos, graças às suas mutações, ficando principalmente no Círculo Superior, sem ser descoberto por Retzius. Endel tem vivido à base de lixo e de comida roubada dos estoques de Retzius. Ela acredita que os Mutantes Ômega foram responsáveis pelos roubos e os puniu duramente por isso.

Endel perceberá os PJs na hora que eles chegarem ao Éden e então os seguirá conforme exploram o complexo. Use Endel como preferir. Ele pode ajudar os PJs se precisarem, mas também pode atrapalhá-los ou tentar roubá-los. Ele tentará se manter escondido inicialmente, mas se revelará mais cedo ou mais tarde. Ele não confia nos PJs, mas pode começar a fazê-lo se o tratarem bem ou Manipulá-lo. Se forem pacientes, os PJs podem aprender muito sobre Éden e Retzius com Endel. Ele também sabe usar os terminais que operam as portas e armadilhas no Círculo Inferior.

Endel é magro, tem pele reptiliana verde acinzentada e grandes olhos negros. Ele está quase completamente nu, para usar sua pele de camaleão melhor.

Atributos: Força 3, Agilidade 5, Astúcia 3, Empatia 2.

Perícias: Curar 3, Lutar 3, Mover 4.

Armas: Faca sucateada

Mutações: Reptiliano, Sonar.

EVENTOS

Nesta seção, são listados encontros e eventos sugeridos para a visita dos PJs ao Éden. Eles não precisam vir em uma ordem específica e você decide quais quer usar. A maioria dos eventos é mais adequada no Círculo Inferior, mas os primeiros sinais de Endel e dos Mutantes Ômega devem ocorrer ainda no Círculo Superior.

- ❑ Um PJ ouve algo ou percebe movimento no canto do olho. É Endel ou um Mutante Ômega. Um PJ Adestrador de Cães ou um com a mutação Rastreador pode seguir a trilha e até confrontar a criatura. Este evento pode ser usado várias vezes.
- ❑ Um grito arrepiante ecoa pelas catacumbas de Éden. É um Mutante Ômega usando seu Sonar para navegar pela escuridão.
- ❑ Um monitor apagado subitamente se acende. Um texto surge na tela em letras verdes brilhantes. “Voltem enquanto vocês ainda

podem,” é o que diz. A Doutora Retzius viu os intrusos e esse é o seu primeiro aviso.

- ❑ Doutora Retzius fala diretamente com os PJs através do sistema de alto-falantes do complexo. Ela os avisa e diz para saírem “desta área restrita”, mas não revela quem é e não responde perguntas. Os jogadores podem acreditar na voz que sai do sistema automatizado. Retzius pode contatar os PJs várias vezes dessa maneira.
- ❑ Os PJs encontram a toca de Endel em um quartinho de atendimento. Aqui há cobertores, lixo e biscoitos velhos embolorados, assim como velhos desenhos de criança que ele guardou.
- ❑ Endel se revela para os PJs. Uma boa oportunidade para usar esse evento é quando os PJs estiverem com problemas sérios ou se eles travarem e não souberem como proceder. Endel está na defensiva e tem medo dos PJs, mas também espera que eles possam ajudá-lo a escapar.
- ❑ Um ou mais Mutantes Ômega emboscam os PJs. O ataque é rápido e súbito, talvez vindo do teto. Lembe-se de que os Mutantes Ômega conhecem a instalação muito bem. Se os PJs parecerem estar perdendo a batalha, Endel pode aparecer para ajudar. Os Mutantes Ômega não lutarão até a morte, a não ser que Retzius mande que o façam, preferindo recuar para atacar de novo mais tarde.
- ❑ Um Mutante Ômega ferido pede misericórdia. Se já não tiverem percebido, os jogadores poderão perceber agora que essas criaturas são mutantes como eles, não monstros irracionais.
- ❑ Os PJs encontram uma pista da história do Centro de Comando Delta e Éden (acima).
- ❑ Um PJ vivencia uma lembrança súbita do começo da sua infância no Éden. Um bom lugar para isso é o Berçário. As memórias são uma forma conveniente de revelar elementos da história de Éden para os jogadores.
- ❑ Doutora Retzius ativa uma armadilha, atacando os PJs, no Círculo Inferior (acima).
- ❑ Os PJs encontram os assistentes de laboratório, ou Melvind que está acordado ou os que estão em sono criônico.
- ❑ Os PJs encontram Doutora Retzius pessoalmente. Ela tentará evitar um confronto direto enquanto puder, mas cedo ou tarde ela vai querer revelar tudo aos PJs — antes de

matá-los. Ela tentará encarar os PJs em um local em que tenha vantagem, por exemplo onde ela possa ativar uma armadilha. Deixe que Retzius explique tudo (ou quase tudo) sobre o Projeto Éden, as Arcas e a origem dos mutantes para os jogadores. Se você quiser, ela também pode contar a história sobre Jeremiah Atwood e a Praga Vermelha, mas a versão de Retzius será influenciada por sua afeição por Atwood. A única coisa que ela não dirá é sobre sua própria história no enclave orbital da Potência Titânica Mimir — ela está velha e as memórias de sua antiga vida em órbita são vagas e fugidias.

- ❑ Terceiros chegam a Éden. Pode ser uma expedição rival da Arca ou de uma das outras facções da Zona. Esse é um método muito efetivo para incrementar os desafios e aumentar a tensão. Os recém-chegados podem ajudar ou atrapalhar os PJs na luta com Retzius e seus capangas.
- ❑ A contagem para o lançamento do foguete começa. Se os PJs não ativarem a contagem eles próprios, faça com que Retzius ou mesmo Endel o façam.

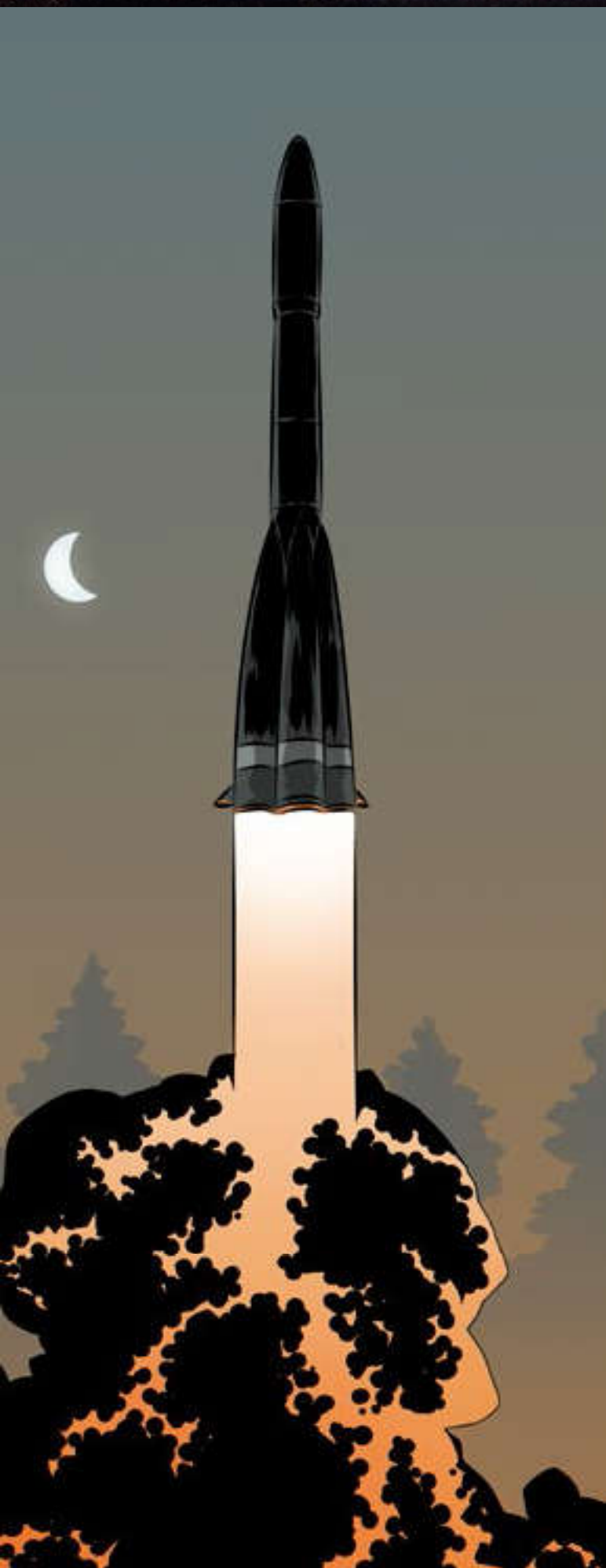
O FIM

O confronto em Éden pode terminar de muitas formas diferentes, mas mais cedo ou mais tarde os PJs irão confrontar a Doutora Retzius. Assegure-se de que os jogadores consigam a maioria das respostas que procuraram — essa é a sua última chance de descobrir a verdade sobre o Povo e a Arca.

O confronto com Retzius pode terminar em violência. Ela não se permitirá ser capturada, a não ser que fique acabada por trauma. Se a luta estiver indo mal, ela ativará a sequência de lançamento e fugirá para a cápsula espacial. Se for interrompida, ela lutará até ficar acabada. Nesse ponto, os Mutantes Ômega pararão de lutar por ela também.

A Contagem: De uma maneira ou de outra, a contagem para o lançamento do foguete começará. Se os PJs não a ativarem por conta própria, faça com que Retzius, Endel ou um dos assistentes de laboratório o faça. A contagem não pode ser parada. Os jogadores devem imediatamente fazer a decisão monumental entre deixar a Terra no foguete ou ficar para trás.

Rumo às Estrelas: Se um ou mais PJs quiserem ir — pare o jogo por um minuto e fale diretamente



com os jogadores, para que eles entendam completamente as consequências da decisão. Explique que isso significa o fim da campanha na Terra para esses PJs — até quando houver uma com a expansão sobre a vida no sistema solar depois da Queda. Enquanto isso, a campanha na Zona pode continuar, com outros PJs. Se um ou mais PJs forem com o foguete, leia ou parafraseie a caixa de texto desta página.

De Volta à Arca: PJs que não quiserem deixar a Terra no foguete podem viajar de volta para a Arca. Encontrar o Éden é um feito que causa grande entusiasmo, mas a vida na Arca não muda muito. Cronistas e Engenhoqueiros com certeza irão estudar o complexo detalhadamente, mas a tecnologia é tão mais avançada que é difícil entendê-la e aprender com ela. Aumente os níveis de DEV da Arca em 2d6 em Tecnologia e Cultura, daí continue o jogo. É possível que o Povo escolha se mudar para o Éden e se estabelecer por lá.

Uma questão em aberto é o que acontece com quaisquer Mutantes Ômegas e assistentes de laboratório congelados que sobreviverem. Talvez eles se juntem ao Povo (se permitirem), talvez eles fujam pela Zona na direção de um destino incerto.



O LANÇAMENTO

Tudo o que vocês ouvem é a sua própria respiração contra o visor de vidro e a voz feminina calma fazendo contagem regressiva. “T menos 10 segundos. 9, 8, 7, 6, 5”. Memórias da Arca passam diante dos seus olhos. Do Povo. Dos seus amigos. Os vivos. Os mortos. “4, 3, 2”. Não tem mais volta. “1”. A cápsula balança, um tremor em seus assentos cresce como um rugido. Às suas costas, um pilar de fogo se acende. Vocês são forçados contra seus assentos, sentindo suas veias batalhando para continuar bombeando sangue para suas cabeças. As vibrações pioram, seus dentes batem, os instrumentos no painel diante de vocês se tornam um borrão brilhando loucamente. O rugido fica mais alto, martelando nos seus tímpanos. Então, uma trégua, um silêncio súbito. Metal se choca contra metal, alguma coisa se solta. Então, o próximo impacto. O rugido e as vibrações voltam, mas próximas, mais quentes. Vocês sentem o calor do fogo através do metal e do plástico,

passando por seus corpos, saindo da superfície da Terra. Uma luz pequena diante de vocês está zumbindo, furiosamente vermelha. Perigo. Perigo. Perigo. Então, acaba. O rugido se vai e o silêncio total é ensurdecedor. As vibrações são substituídas por imobilidade absoluta. Seus corpos, pesados como chumbo um segundo atrás, agora não têm peso. Sem som, o dossel ao redor da cápsula se solta. Luzes brilhantes saem pelas janelas. É tudo preto lá fora. Mas não escuro. Acima de vocês, as estrelas pintam seu caminho. Abaixo de vocês, a Terra devastada se afasta, coberta por uma bruma amarelada. Diante de vocês — uma luz fraca, ficando mais forte, além do horizonte distante. Não é uma estrela. Um posto avançado. Uma cidade de metal brilhante. Uma nova casa.



OUTRAS METATRAMAS

O jogo não acaba porque o Éden foi encontrado. Você pode criar facilmente outras metatramas, gerando material para sua campanha por muitas sessões. Essas novas metatramas podem ter muitas formas diferentes. Abaixo estão algumas diretrizes para criar metatramas, seguidas de dois exemplos.

O Desafio: Um bom ponto de partida para uma metatrama é um desafio maior, talvez até existencial, para o Povo. Isso pode ser, por exemplo, um novo grupo chegando à Zona, um inverno atômico durando um ano inteiro ou descobrir um complexo subterrâneo imenso que demora semanas para explorar. O desafio deve ser algo duradouro e que cause conflito — de preferência tanto dentro da Arca quanto entre o Povo e outras facções.

O Segredo: Outro ingrediente útil são segredos. Deve haver algo para que os PJs descubram, como um tesouro escondido, uma grande conspiração ou um PNJ com capacidades inesperadas. O segredo pode ser revelado passo a passo, de preferência. Costuma ser efetivo fazer com que o segredo seja de alguma forma ligado à Velha Era.

Os Locais: Uma metatrama é normalmente limitada a certos locais, além da Arca. Escreva seus próprios Setores Especiais da Zona ou use os descritos no Capítulo 15 (mais serão publicados no

futuro) e ajuste-os se você quiser encaixá-los em sua metatrama de alguma forma.

O Grand Finale: O último, e talvez mais importante, ingrediente da sua metatrama é o clímax final. Uma metatrama não deve durar para sempre, deve ter uma conclusão clara em vista. Isso não significa que só pode acabar de uma forma — apenas que há um final. O final pode ser um local (como o Éden) mas também pode ser uma batalha dramática, um adeus doloroso ou um projeto grande a ser completado. Uma metatrama é como uma temporada de uma série de televisão — tem um final de temporada épico que pode levar a algo novo.

OS VISITANTES

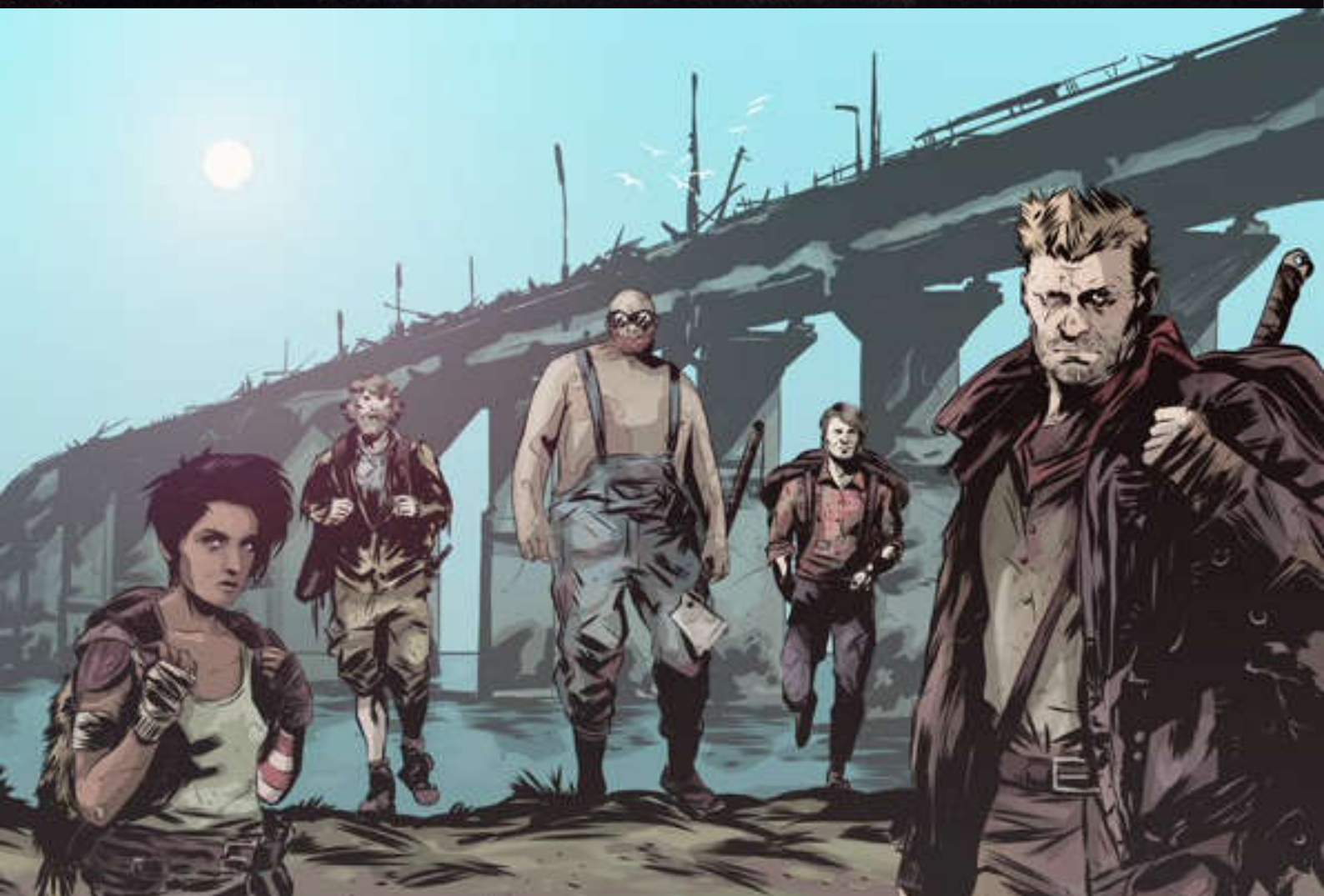
Algumas dúzias de Nômades se estabelecem em um setor próximo à Arca. Em um curto período de tempo, os mutantes estabelecem um povoado avançado com suprimento de água, cuidados médicos e uma milícia disciplinada. Um mercado é estabelecido dentro das muralhas dos povoados, que rapidamente se torna um grande poder na Zona.

Humanos e mutantes se unem na luta contra um inimigo em comum, como os *Helldrivers* ou o Culto Nova. Juntos, eles são vitoriosos e uma aliança formal é estabelecida. O Povo rapidamente passa a depender de seus vizinhos humanos, que fornecem assistência médica, grude e trabalho em todos os tipos de projetos. O povoado humano se expande e logo se torna uma cidade de verdade.

Uma nova torre de vigia está sendo construída no povoado humano. Muitos do Povo participam do trabalho. Então — acontece um desastre! A torre cai e vários mutantes morrem. Ocorre um intenso protesto, criando um abismo entre mutantes e humanos. Mas a maioria dos mutantes continua dependente de seus novos mestres humanos.

Mais humanos chegam às dúzias, em trailers puxados por Bestamargas. A população do povoado humano dobra em uma questão de semanas. Novas casas são construídas, rotas de comércio com outras facções da Zona são estabelecidas. Alguns dos humanos ficam muito ricos, enquanto a maior parte dos mutantes continua paupérrima. Descontentamento cresce.

O conflito entre humanos e mutantes se intensifica. Uma facção humana militante realiza discursos incitadores de ódio no mercado, pregando que mutantes são seres de segunda categoria que não



têm lugar no mundo nascente. Alguns mutantes são pegos e mortos com fogo ou espancamentos.

Os mutantes já cansaram desse abuso. Em segredo, eles planejam um ataque contra os humanos. Um banho de sangue é iminente a não ser que alguém — os PJs? — possa resolver a situação e dar um propósito comum para mutantes e humanos.

A HIDRA

Um estranho humanoide tem sido visto perto da Arca. Parece um mutante, mas é grande demais — uns três metros, dizem. O gigante é muito perigoso, Batedores já o viram matar monstros com as próprias mãos. As mortes incutem um medo respeitoso nas criaturas da Zona. Uma horda de monstros e mutantes selvagens seguem esse estranho líder aonde quer que vá. Todos que tentam se opor a ele são mortos.

O gigante, que seus seguidores chamam de "a Hidra", é uma criatura quase imortal, resultado de velhos experimentos. Ele tem poderes equivalentes às seguintes mutações: Necrófago, Titeriteiro, Parasita, Telepatia e Homem-Fera. A Hidra tem

sede de poder e explode em surtos repentinos de raiva e violência.

Um dia, o Povo vê um grande pilar de fumaça se erguendo ao longe. Uma expedição (incluindo os PJs) é enviada para investigar. Na jornada, eles observam como a Hidra e sua horda chacinam brutalmente os habitantes de outro povoado. Eles ousam agir?

Após esse evento, a Hidra é vista cada vez mais próxima da Arca. O pânico aumenta. Membros do Povo decidem se juntar ao mutante gigante e se tornar seus servos, o que causa disputas internas dentro da Arca.

A Hidra e sua horda crescente cercam a Arca. Negociações bizarras acontecem entre ela e os Chefões do Povo. A Hidra exige tributos macabros, como grandes quantidades de carne mutante. A tensão sobre o Povo sitiado se intensifica. Conseguirão eles encontrar uma forma de escapar?

Outra facção na Zona — como os Nômades ou o Culto Nova — entra em contato com o Povo e oferece uma aliança em uma batalha contra a Hidra. O grand finale pode ser uma grande batalha.

EQUIPAMENTOS

A lista abaixo contém itens e serviços comumente negociados na Arca. O custo (em balas) é só uma sugestão — lembre-se, não há preços fixos na Arca. Requerimentos informam que projetos precisam ser completados na Arca para que o item fique disponível. Peso informa quantas linhas o item requer na lista de equipamento.

ITEM	CUSTO	REQUERIMENTO	PESO	OBSERVAÇÕES
Acendedor	1	—	½	Usado para acender tochas e lanternas à óleo.
Água Limpa (Ração)	½	—	¼	Restaura Agilidade.
Arco	1–2	—	1	Bônus de Equipamento +1 para Atirar, alcance Longo, dano 1.
Bastão com Espinhos	1–2	—	1	Bônus de Equipamento +2 para Lutar, dano 2.
Binóculos Sucateados	3–6	—	½	Bônus de Equipamento +1 para Observar.
Birita (Dose)	¼	—	1 por garrafa	Uma garrafa pode conter 10 doses.
Botas	1–2	—	—	Bônus de Equipamento +1 para Suportar uma jornada difícil na Zona.
Cachorro	3–6	—	—	—
Canhão Sucateado	10+	Arsenal	—	Bônus de Equipamento +1 para Atirar, alcance Longo, dano 4.
Cobertor	1	—	1	Bônus de Equipamento +2 para Suportar frio intenso.
Corda	1	—	1	Bônus de Equipamento +2 para Mover quando escalar.
Derringer	3–6	Arsenal	½	Bônus de Equipamento +1 para Atirar, alcance Curto, dano 1.
Enxada	1	—	1	Bônus de Equipamento +1 para trabalhar em projetos da Arca.
Escravo	5–10	Mercado de Escravos	—	—
Estilingue	1	—	½	Bônus de Equipamento +1 para Atirar, alcance Curto, dano 1.
Faca Sucateada	1	—	½	Bônus de Equipamento +1 para Lutar, dano 2.
Facão	1–2	—	1	Bônus de Equipamento +2 para Lutar, dano 2.
Ferramentas	1–2	—	1	Bônus de Equipamento +1 para Fazer Gambiarra.
Flecha	½	—	¼	—
Gancho de Escalada	1	—	1	Bônus de Equipamento +2 para Mover quando escalar (requer corda).
Grude (Ração)	1	—	¼	Restaura Força.
Jaqueta/Casaco	1–2	—	—	Bônus de Equipamento +2 para Suportar frio intenso.
Lança Sucateada	1–2	—	1	Bônus de Equipamento +1 para Lutar, dano 2, alcance Perto.
Lança-Chamas	5–10	Arsenal	2	Bônus de Equipamento +1 para Atirar, alcance Perto, dano 2.
Lanterna	3–6	Oficina, Bateria	1	Ilumina a área dentro da distância Perto.
Lanterna à Óleo	1–2	—	1	Ilumina a área dentro da distância Perto. Uma dose de birita dura por um dia.
Machado Sucateado	3–6	—	2	Bônus de Equipamento +1 para Lutar, dano 3.



ITEM	CUSTO	REQUERIMENTO	PESO	OBSERVAÇÕES
Montaria Bestamarga	5-10	Estábulo	—	—
Pistola Sucateada	3-6	Arsenal	1	Bônus de equipamento +1 para Atirar, alcance Curto, dano 2.
Porco	3-6	Chiqueiro	—	—
Potes e Panelas	1-2	—	1	Bônus de Equipamento +1 para cozinhar comida contaminada (página 70)
Rifle Sucateado	4-8	Arsenal	1	Bônus de Equipamento +1 para Atirar, alcance Longo, dano 2.
Soqueira	1	—	½	Bônus de Equipamento +1 para Lutar, dano 1.
Taco de Beisebol	1	—	1	Bônus de Equipamento +2 para Lutar, dano 1.
Tenda	3-6	—	2	Bônus de Equipamento +1 para Suportar frio intenso para todos os ocupantes.
Tocha	½	—	¼	Ilumina a área dentro da distância Perto por uma hora.
Traje Anti-Podridão	4-8	—	—	Nível de Proteção 3 contra a Podridão.

ARMAS CORPO A CORPO

ARMA	BÔNUS	DANO	ALCANCE	COMENTÁRIO
Corrente de Bicicleta	1	1	Perto	
Desarmado	—	1	Alcance das Mãos	
Faca Sucateada	1	2	Alcance das Mãos	Improvisado. Item Leve.
Facão	2	2	Alcance das Mãos	Improvisado.
Lança Sucateada	1	2	Perto	Improvisado.
Machado Sucateado	1	3	Alcance das Mãos	Improvisado. Item Pesado.
Porrete	1	1	Alcance das Mãos	
Soqueira	1	1	Alcance das Mãos	Improvisado. Item Leve.
Taco com Espinhos	2	2	Alcance das Mãos	Improvisado.
Taco de Beisebol	2	1	Alcance das Mãos	Pode ser encontrado na Zona.

ARMAS DE LONGO ALCANCE

ARMA	BÔNUS	DANO	ALCANCE	COMENTÁRIO
Arco	1	1	Longo	Improvisado.
Canhão Sucateado	1	4	Longo	Improvisado. Não pode ser carregado.
Derringer Sucateada	1	1	Perto	Improvisado. Item Leve.
Estilingue	1	1	Curta	Improvisado.
Lança-chamas	1	2	Perto	Improvisado. Item Pesado.
Pedra Arremessada	—	1	Curta	
Pistola Sucateada	1	2	Curta	Improvisado.
Rifle Sucateado	1	2	Longo	Improvisado.

SERVIÇOS

ITEM	CUSTO	REQUERIMENTO	PESO	OBSERVAÇÕES
Batedor	4-8	—	—	Custo por dia. Nível de perícia 3-5 em Encontrar O Caminho.
Cronista	3-6	—	—	Escreve um poema à sua escolha.
Curandeiro	3-6	—	—	Nível de perícia 3-5 em Curar, talento Serra-Osso
Engenhoqueiro	10+	—	—	Nível de perícia 3-5 em Fazer Gambiarra
Guarda-Costas	3-6	—	—	Custo por dia. Nível de perícia 3-5 em Intimidar.

ARTEFATOS

ARMA	BÔNUS	DANO	ALCANCE	COMENTÁRIO
Arco Composto	2	1	Longo	
Besta	3	1	Longo	
Escopeta	2	3	Curta	Dois canos.
Fuzil de Assalto	3	2	Longo	Pente, Fogo Automático.
Katana	3	2	Alcance das Mãos	
Pistola Semi-Automática	2	2	Curta	Pente, Item Leve.
Revólver	3	2	Curta	Pente.
Rifle de Caça	2	2	Longo	Pente.
Serra Elétrica	2	3	Alcance das Mãos	Item Pesado.
Sinalizador	2	2	Curta	

VEÍCULO	BÔNUS	ARMADURA	RESILIÊNCIA	OCUPANTES
Automóvel	3	3	2	5
Bicicleta	+2*	—	1	1
Bugre	2	2	2	3
Caminhão	2	6	5	4
Canoa	+2*	—	1	4
Carro a Vapor (página 115)	1	3	3	10
Lancha	3	1	2	7
Motocicleta	3	—	1	2
Motoneta	2	—	1	2
Navio (página 112)	+1*	6	20	50
Ônibus	2	3	5	40
Trem (página 115)	+1*	3	15	50

CONFLITO

CATEGORIAS E MODIFICAÇÃO DE DISTÂNCIA

CATEGORIA	DISTÂNCIA	MODIFICAÇÃO
Alcance das Mãos	Bem ao lado um do outro.	-3 (não se aplica à inimigos indefesos)
Perto	Alguns passos.	±0
Curta	Até 20-30 metros.	-1
Longa	Até algumas centenas de metros.	-2
Distante	Tão longe quanto você puder ver.	---

MOVIMENTO

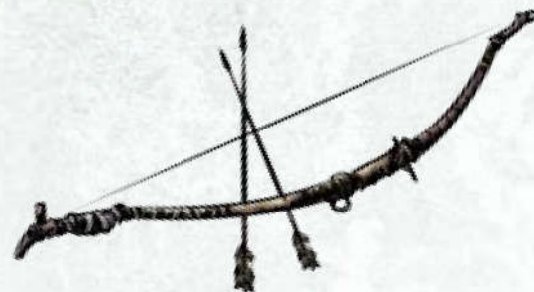
ORIGEM	DESTINO	REQUER
Alcance das Mãos	Perto	Uma manobra
Perto	Curta	Uma manobra
Curta	Longa	Duas manobras

FUGINDO DO CONFLITO

DISTÂNCIA	MODIFICAÇÃO
Alcance das Mãos	-2
Perto	-1
Curta	±0
Longa	+1
Distante	Rolagem não é necessária

COBERTURA

TIPO DE COBERTURA	NÍVEL DE PROTEÇÃO
Arbustos	2
Mobília	3
Porta de Madeira	4
Porta de Carro	5
Parede de Tijolos	6
Saco de Areia	7



CONFLITO SOCIAL

MODIFICAÇÃO

	Você tem mais pessoas ao seu lado.
	O que você pede não custa nada ao seu oponente.
+1	O oponente sofreu trauma.
	Você ajudou seu oponente anteriormente.
	Você fez o seu pedido muito bem (julgamento da MdJ).
	Seu oponente tem mais pessoas ao lado dele.
	O que você quer é valioso ou perigoso.
-1	Seu oponente não tem nada a ganhar por ajudar você.
	Vocês têm dificuldade de entender um ao outro.
	A distância entre vocês é Curta ou maior.

Tabela de Ferimentos Graves

D66	FERIMENTO	LETAL	LIMITE DE TEMPO	EFEITO DURANTE RECUPERAÇÃO	TEMPO DE RECUPERAÇÃO
11	Sem Fôlego	Não	—	Nenhum.	—
12	Atordado	Não	—	Nenhum.	—
13	Pulso Torcido	Não	—	–1 para Atirar e Lutar	D6
14	Tornozelo Torcido	Não	—	–1 para Mover e Esgueirar.	D6
15	Concussão	Não	—	–1 para Observar e Compreender.	D6
16	Canela Ferida	Não	—	–1 para Mover e Esgueirar.	2D6
21	Nariz Quebrado	Não	—	–1 Manipular, +1 Intimidar, mutação Rastreador desativada.	2D6
22	Dedos Quebrados	Não	—	–1 para Atirar e Lutar	2D6
23	Dedos dos Pés Quebrados	Não	—	–1 para Mover e Esgueirar.	2D6
24	Dentes Quebrados	Não	—	–1 Manipular, +1 Intimidar.	2D6
25	Golpe na Virilha	Não	—	Você sofre um ponto de dano para cada rolagem que fizer para Impelir, Mover ou Lutar.	2D6
26	Ferimento na Coxa	Não	—	–2 para Mover e Esgueirar.	2D6
31	Ferimento no Bíceps	Não	—	–2 para Atirar e Lutar.	2D6
32	Tendão de Aquiles Partido	Não	—	–2 para Mover e Esgueirar.	2D6
33	Ombro Deslocado	Não	—	–3 para Impelir e Lutar, não pode usar armas de duas mãos.	D6
34	Costelas Quebradas	Não	—	–2 para Mover e Lutar.	2D6
35	Antebraço Quebrado	Não	—	Não pode usar armas de duas mãos.	3D6
36	Perna Quebrada	Não	—	–2 para Mover e Esgueirar.	3D6
41	Orelha Arrancada	Não	—	–1 para Observar, mutação Sonar desativada.	3D6
42	Olho Ferido	Não	—	–2 para Atirar e Observar.	3D6
43	Pulmão Perfurado	Sim	D6 dias	–2 para Suportar e Mover	2D6
44	Rim Danificado	Sim	D6 dias	Você sofre um ponto de dano para cada rolagem que fizer para Impelir, Mover ou Lutar.	3D6
45	Joelho Esmagado	Sim	D6 dias	–2 para Mover e Esgueirar.	4D6
46	Cotovelo Esmagado	Sim	D6 dias	–2 para Impelir e Lutar, não pode usar armas de duas mãos.	4D6
51	Pé Esmagado	Sim	D6 dias	–3 para Mover e Esgueirar.	4D6
52	Barriga Sangrando	Sim	D6 horas	Você sofre um ponto de dano para cada rolagem que fizer para Impelir, Mover ou Lutar.	D6
53	Rosto Esmagado	Sim	D6 horas	–2 para Manipular.	4D6
54	Intestinos Estourados	Sim	D6 horas	Você recebe um Ponto de Podridão por hora até ser Curado.	2D6
55	Espinha Danificada	Não	—	Paralisado da cintura para baixo. Efeito é permanente exceto se Curado dentro do tempo de recuperação.	4D6
56	Pescoço Quebrado	Não	—	Paralizado do pescoço para baixo. Efeito é permanente exceto se Curado dentro do tempo de recuperação.	4D6
61	Hemorragia Interna	Sim, –1	D6 minutos	Você sofre um ponto de dano para cada rolagem que fizer para Impelir, Mover ou Lutar.	2D6
62	Artéria Perfurada no Braço	Sim, –1	D6 minutos	–1 para Suportar e Mover.	D6
63	Artéria Perfurada na Perna	Sim, –1	D6 minutos	–1 para Suportar e Mover.	D6
64	Jugular Cortada	Sim, –1	D6 turnos	–1 para Suportar e Mover.	D6
65	Coração Perfurado	Sim	—	Seu coração bate mais uma vez e você morre. Hora de fazer um novo PJ.	—
66	Crânio Esmagado	Sim	—	Você morre instantaneamente e nunca verá o Éden.	—
—	Dano Atípico	Sim	D6 dias	Você está incapacitado até morrer ou ser Curado.	—
—	Dano por Rolagem Forçada	Não	—	Nenhum.	—

SUCATA

D666	ITEM
111	Abridor de lata
112	Álbum de fotos
113	Alto-falante quebrado
114	Andador
115	Aparador de cerca (faca sucateada)
116	Apito
121	Aquário sem peixes
122	Aspirador de pó
123	Balas de morango, saco (uma ração de grude)
124	Bandeira nacional rasgada
125	Bandeja de café-da-manhã
126	Baralho
131	Barbeador
132	Barbeador elétrico
133	Batedeira elétrica
134	Batom
135	Betoneira enferrujada
136	Bíblia
141	Bijuterias
142	Boina vermelha
143	Bola de basquete/vôlei/futebol vazia
144	Bola de borracha
145	Bola de tênis
146	Bolinhos industrializados, D6 unidades (ainda comestíveis, cada um é uma ração de grude)
151	Bomba de bicicleta
152	Boneca
153	Boneco articulado
154	Bota de borracha
155	Botas (Bônus de Equipamento +1 quando caminhar)
156	Botas femininas
161	Cabide de roupas
162	Cabo de rede com 2D6x30cm de comprimento
163	Cachecol colorido (Bônus de Equipamento +1 contra o frio)
164	Cadeira articulada
165	Caderno de esboços cheio
166	Café instantâneo
211	Caixa de cereais fechada

D666	ITEM
212	Caixa de chocolates (ainda comestível, D6 rações de grude)
213	Caixa registradora
214	Calça jeans desbotada
215	Calota de carro
216	Camisa amarela com número 10 e texto escrito "Pelé"
221	Camisa esportiva
222	Candelabro
223	Caneleira (apenas uma)
224	Cano de ferro (porrete)
225	Canudos plásticos, pacote de 100
226	Carnê de pagamentos
231	Carranca
232	Carrinho de bebê
233	Carrinho de brinquedo
234	Carrinho de cachorro quente
235	Carrinho de compras
236	Carta de amor amarelada
241	Cartão de crédito
242	Carteira cheia de dinheiro mofado
243	Cartola
244	Casaco acolchoado (Bônus de Equipamento +1 contra o frio)
245	Cavelete para pintura
246	CDs de música, D6 unidades
251	Chapéu feminino
252	Chave de roda
253	Chaveiro, 2D6 chaves
254	Chiclete de nicotina
255	Chupeta
256	Cofre de porquinho vazio
261	Colchonete
262	Cones de trânsito, D6 unidades
263	Controle remoto
264	Cópia amarelada do RPG Jadepunk
265	Copo de café com desenho
266	Corrente de bicicleta (página 90)
311	Cortador de grama
312	Creme hidratante, frasco

D666	ITEM
313	Cuia e bomba de chimarrão
314	Cuíca
315	Dados, D6 unidades
316	Desenho de criança
321	Desodorante, frasco
322	Despertador de corda
323	Detergente, garrafa
324	Dinossauro plástico
325	Disco de vinil bastante usado
326	Dissertação científica
331	DVDs de filmes, D6 unidades
332	Escada enferrujada (Bônus de Equipamento +1 para escalar)
333	Escova de banheiro
334	Escova de dentes
335	Espada de brinquedo
336	Espelho
341	Esqueleto de plástico
342	Extensão de tomada
343	Extintor de incêndio
344	Faca de comida (faca sucateada)
345	Fichário cheio de registros financeiros
346	Fita isolante
351	Fita VHS
352	Flauta plástica
353	Flores de plástico, D6 unidades
354	Fogos de artifício, D6 unidades ainda funcionando
355	Fones de ouvido com microfone
356	Fórmula infantil (D6 rações de grude)
361	Forno de microondas quebrado
362	Foto de um gato
363	Foto de uma família feliz
364	Frigideira (porrete)
365	Galinha feita de arame
366	Galo pequeno e colorido
411	Garfo
412	Garrafa de uísque vazia
413	Garrafa de vinho intragável (1 Ponto de Podridão)
414	Garrafa esportiva
415	Garrafa plástica vazia
416	Garrafa térmica
421	Gel de cabelo
422	Gibi muito violento

D666	ITEM
423	Globo estroboscópico
424	Grampeador
425	Gravata
426	Grelha de churrasco
431	Guarda-chuvas quebrado
432	Guitarra elétrica quebrada
433	Haltere de 5 kg
434	Lâmpadas, D6 unidades
435	Lanterna quebrada
436	Lenços de papel, D666 unidades
441	Lente de aumento
442	Livro de colorir para crianças meio pintado
443	Livro de matemática
444	Luminária de chão
445	Luminária de mesa
446	Lustre
451	Luva de boxe
452	Macacão de tecido
453	Macaco hidráulico
454	Macarrão instantâneo (D6 rações de grude)
455	Maço de cigarros pela metade
456	Maleta
461	Manete de totó (porrete)
462	Máquina de escrever
463	Marcador de quadro branco
464	Máscara de animal
465	Máscara de esqueleto
466	Máscara de mergulho
511	Máscara de Papai Noel
512	Máscara de solda
513	Medalha
514	Megafone quebrado
515	Moldura vazia
516	Notebook quebrado
521	Óculos de natação
522	Pacote de meias escolares
523	Pandeiro
524	Panela
525	Patins (só um)
526	Patins de gelo
531	Pato de borracha
532	Pé de cabra
533	Pente
534	Peruca loira

D666	ITEM
535	Pimenteiro
536	Pinga, garrafa com D6 doses
541	Pipoca, pacote fechado
542	Piratas de brinquedo
543	Pistola colorida d'água
544	Pneu de carro
545	Poltrona
546	PolyStation com 100 jogos na memória
551	Pôster de filme
552	Prancha de cerâmica
553	Prancha de surfe
554	Presas falsas
555	Quadro de bicicleta sem rodas
556	Quebra-cabeças
561	Relógio de parede
562	Relógio de pulso quebrado
563	Rímel
564	Romance criminal
565	Romance de fantasia bem grosso
566	Roupa de coelho tamanho adulto
611	Roupa de mergulho gasta
612	Roupa de super-herói para crianças
613	Roupa de surfista rasgada (Bônus de Equipamento +1 contra o frio)
614	Roupas íntimas
615	Sabão líquido
616	Sacos plásticos, D66 unidades
621	Sais de ervas
622	Sapatos sociais gastos
623	Secador de cabelo
624	Sementes de gramíneas em uma bolsa pequena
625	Sintetizador
626	Skate quebrado
631	Snorkel de mergulho
632	Sofá quebrado
633	Suspensórios
634	Taça de premiação esportiva
635	Taças de champagne, D6 unidades
636	Tacho
641	Taco de beisebol (página 90)
642	Taco de golfe (porrete)
643	Talheres, D6 unidades
644	Tapete oriental
645	Teclado sem algumas teclas

D666	ITEM
646	Telefone
651	Termômetro quebrado
652	Toalha marcada com nome
653	Trator de brinquedo
654	Trem de brinquedo
655	TV quebrada
656	Urso de pelúcia
661	Varão de cortina (porrete)
662	Vaso
663	Ventilador de teto
664	Vestido de princesa para crianças
665	Vibrador
666	Walkman com fones e fita cassete



ÍNDICE REMISSIVO

A

AÇÕES – 84

Mutações – 84

ÁGUA – 24, 96, 125

Lidando Com Recursos – 142

Peso – 25

AJUDA – 51

AMEAÇAS – 147, 160, 171

Aleatória – 148

Amnésica – 173

Aranha da Zona – 178

Armas Não-Deflagradas

– 186

Árvore Assassina – 178

Assassinato na Arca – 148

Ataque de Carniçais da Zona
– 148

Autômato – 180

Bestamargas – 180

Cães da Zona – 180

Campo de Inércia – 186

Campo Magnético – 186

Canibais – 173

Caravelas Aéreas – 180

Carniçais da Zona – 174

Chefão vs Chefão – 148

Chuva Ácida – 186

Corvos Sucateiros – 180

Cratera – 149

Cratera Súbita – 186

Criança do Povo – 155

Cultistas da Perdição – 174

Cultistas Nova – 174

Culto da Zona – 149

Demolidores – 175

Devorador – 181

Enxame de Vermes – 181

Estrela Cadente – 149

Expedição de Outra Arca
– 175

Facções – 172

Febre da Zona – 150

Fenômenos – 161, 186

Feras Mutantes – 176

Flores-Pesadelo – 181

Foco de Podridão – 187

Fogo-Fátuo – 187

Fome – 150

Formigas da Podridão – 181

Fungo Parasita – 182

Gavião do Lixo – 182

Gramma Ácida – 182

Helldrivers – 150, 176

Homem da Praia – 150

Humanoides – 161, 172

Javardo – 182

Luzes Noturnas – 187

Máquina Assassina – 151

Mercador de Água – 176

Messias Mutante – 152

Miragem – 187

Monstro da Zona – 152

Monstros – 178

Monstruosa – 161

Morlocks – 177

Mosquitos Mentais – 183

Mutantes Exilados – 177

Nível – 160

Nômades – 152, 177

Novo Tipo de Fera – 155

Obelisco – 187

Onda de Calor – 187

Oráculo da Sucata – 177

Outro Povo – 152

Pastejadores – 183

Patrulha da Arca – 178

Peixe da Podridão – 183

Peixe-Tripa – 184

Pessoa Desaparecida – 153

Pilares de Luz – 188

Poças de Lama – 188

Projeto Sabotado – 153

Queda de Temperatura – 188

Ratos da Zona – 184

Revolução! – 154

Ruína Misteriosa – 154

Sanguessugas da Zona – 185

Smog da Zona – 188

Sonda de Petróleo Abando-
nada – 154

Tempestade de Cinzas – 188

Tempestade Elétrica – 188

Tesouro Perdido – 154

Tornado de Poeira – 189

Última Gota – 155

Vácuo – 189

Vento Podre – 189

Verme Mortal – 185

Vespas da Zona – 185

Zona – 171

Zona Treme – 155

ANCIÃO – 236

ARCA – 14, 101

Ameaças – 147

Ataques Contra – 118

Chefões – 103

Criando – 101

Eventos – 133

Níveis de Desenvolvimento
– 104

População – 104

Projetos – 106

Suprimento de Água – 104

ARTEFATOS – 27, 117, 126,
191

Analgésicos – 192

Antidepressivos – 192

Arco e Flecha – 192

Automóvel – 192

Bateria – 193

Besta – 193

Bicicleta – 193

Binóculos – 193

Bomba de Fumaça – 194

Bombona – 194

Bússola – 194

Câmera de Vídeo – 194

Capacete de Hóquei – 195

Cartão de Identificação – 195

Chave Inglesa – 195

Cofre da Aurora – 117, 192

Colchão de Ar – 195

Colete de Kevlar – 195

Compreendendo – 126

Comprimidos Energéticos
– 195

Diário – 196

Equipamento de Mergulho
– 196

Escopeta – 196

Estimulantes – 196

Frasco de Perfume – 196

Fuzil de Assalto – 196

Gerador – 196

Gibi – 196

Granada de Mão – 196

Guarda-Chuva – 197
Katana – 197
Lancha – 197
Lanterna – 197
Lata de Refrigerante – 197
Mapa da Zona – 197
Máscara de Gás – 197
Metatrama – 194, 195, 199
Motoneta – 198
Óculos Escuros – 198
Pistola Semi-Automática – 198
Quadro – 198
REGEN – 198
Revista – 198
Revólver – 198
Rifle de Caça – 199
Serra Elétrica – 199
Sinalizador – 199
Smoking – 199
Toca Fitas – 199
Traje de Proteção – 199
Vestido – 200
Violão – 200

ASSEMBLEIA – 12, 106

ATRIBUTOS – 22

Agilidade – 22
Astúcia – 22
Empatia – 22
Força – 22
Forçando – 48
Rolagens – 48

B

BALAS – 25

Lidando com Recursos – 142

BARALHO – 15

Cartas de Ameaça – 15, 147
Cartas de Artefato – 15, 16, 191
Cartas de Mutação – 15, 16, 23

BIRITA – 97

Peso – 25

C

CARGA (PESO) – 24

Sobrecarga – 25

CONDIÇÕES – 96

Desidratado – 96
Faminto – 96
Hipotérmico – 97
Insone – 96

CONFLITO – 83

Ações – 84
Agarrando – 88

Ajudando – 84
Ataques Furtivos – 85
Cobertura – 88, 92
Combate à Distância – 88
Combate Corpo a Corpo – 87
Defesa – 88
Distância – 84
Emboscadas – 85
Fogo Automático – 89
Fugindo – 85
Manobras – 84
Mirando – 89
Movimento – 84
Mutações – 84
Recarregando – 89
CONFLITOS SOCIAIS – 86
Situação de Barganha – 86
CONTAGEM DE CORPOS – 119

D

DADOS – 15

D6 – 15
D66 – 15
D666 – 15
Dados Básicos – 15
Dados de Equipamento – 15
Dados de Perícia – 15
Rolando – 47

DEVs. VER NÍVEIS DE

DESENVOLVIMENTO

DIFICULDADE – 51

E

ÉDEN – 15, 233

Centro de Comando Delta – 238

Pistas Para – 236

EQUIPAMENTO – 24

Armaduras – 92
Armas – 90
Birita – 97
Bônus – 50
Consertando – 50
Escudos – 92
Itens Leves – 25
Itens Pequenos – 25
Itens Pesados – 25
Quebra – 50
Veículos – 98

ESCURIDÃO – 97

EVENTOS – 133, 135

Aleatórios – 139
Ameaça Piora – 133
Briga por Equipamento – 133
Briga por Projetos – 134

Consequências Inesperadas – 134
Encontro Inesperado – 135
Equipamento é Perdido – 136
Escolha Difícil – 136
Luz ao Longe – 137
Noite Insone – 137
Oferta Atraente – 134
Perigo Adiante – 134, 137
PJ se Encrenca – 134, 137
PJ vs PJ – 138
PNJ se Encrenca – 135, 138
Vislumbre do Sonho – 135
Zona vs Todos – 138
EXPERIÊNCIA – 26
EXPLOSÕES – 97

F

FERIMENTOS GRAVES – 95, 263

FICHA DE PERSONAGEM – 15

FORÇANDO – 48

Dano Forçado – 96

G

GRANDE SONHO – 23

Trocando – 24, 27

GRUDE – 24, 125

Faminto – 96

Lidando com Recursos – 142

Peso – 25

I

INICIATIVA – 83

M

MANOBRAS – 84

MDJ. VER MESTRA DE JOGO

MESTRA DE JOGO – 12, 131

METATRAMA – 194, 195, 199, 236

Outras Metatramas – 257

MODIFICAÇÃO – 51

MORTE – 94

Golpe de Misericórdia – 93

MUTAÇÕES – 23, 73

Anfíbio – 75

Aprimoramento – 74

Asas de Inseto – 75

Ativando – 73

Cuspe Ácido – 76

Esporos – 76

Homem-Fera – 76

Imã Humano – 77

Insetóide – 77
Luminescência – 77
Necrófago – 77
Novas – 26, 49, 74
Papa-Podridão – 77
Parasita – 78
Patocinese – 78
Pernas de Rã – 78
Pirocinese – 79
Planta Humana – 79
PNJs – 74
Quatro Braços – 79
Rastreador – 79
Reativas – 74
Recuperação – 94
Reflexos Extremos – 79
Reptiliano – 80
Revés – 73
Sonar – 80
Sopro de Fogo – 80
Telepatia – 81
Terror Mental – 81
Titeriteiro – 81
Velocista – 81

N

NÍVEIS DE DESENVOLVIMENTO

– 104

Cultura – 104
Guerra – 104
Suprimento de Comida – 105
Tecnologia – 105

P

PAPEL – 21

Adestrador de Cães – 30
Batedor – 32
Brutamonte – 34
Chefão – 36
Cronista – 38
Engenhoqueiro – 40
Escravo – 42
Negociante – 44

PERÍCIAS – 22, 47

Atirar – 52, 88
Básicas – 52
Comandar – 58
Compreender – 53
Conhecer a Zona – 53
Curar – 54, 94
Encontrar o Caminho – 59, 124
Esgueirar – 54, 86
Especialista – 58
Falha – 48

Fazer Gambiarra – 60
Fazer um Trato – 62
Forçando – 48
Impelir – 55
Incitar Cachorro – 63
Inspirar – 64
Intimidar – 65, 86
Lutar – 55, 87
Manipular – 55, 86
Mover – 56, 85
Observar – 56
Rolando Sem Nível – 48
Sentir Emoções – 57
Superar – 65, 97
Suportar – 57

PERSONAGEM JOGADOR – 12, 21

PERSONAGENS NÃO-JOGADORES

– 140

Acabados – 94
Adestradores de Cães – 143
Ajustando – 141
Batedores – 143
Brutamontes – 143
Chefões – 143
Criando – 140
Cronistas – 144
Engenhoqueiros – 144
Escravos – 144
Estatísticas Típicas – 141
Mutações – 74
Negociadores – 144
Perícias – 50
Representando – 141
Trazendo PNJs para a Zona – 142

PJ. *VER* PERSONAGEM JOGADOR

PM. *VER* PONTOS DE MUTAÇÃO

PNJs. *VER* PERSONAGENS

NÃO-JOGADORES

PODRIDÃO – 127

Descontaminação – 128
Efeitos – 128

PONTOS DE EXPERIÊNCIA – 26

Gastando – 27

PONTOS DE MUTAÇÃO – 23, 74

Ganhando – 49

POVO – 14

Projetos – 106

PROJETOS – 14

Abrigo – 113
Arsenal – 116
Autocracia – 115
Banco – 112
Biblioteca – 110
Calendário – 112
Câmara de Tortura – 111
Canibalismo – 108

Carro à Vapor – 115
Chiqueiro – 108
Cirurgia – 116
Coletivismo – 115
Defesas – 108
Defumadouro – 110
Destilaria – 112
Escola – 113
Estábulos – 111
Estátua – 109
Estrada – 114
Exército – 112
Expedição à Zona – 109
Fundição – 114
Gerador – 113
Grupo de Caça – 108
Heliógrafo – 113
Laboratório de Explosivos – 114
Livre Iniciativa – 115
Luta-Livre da Zona – 108
Luzes Elétricas – 116
Máquina de Impressão – 113
Mercado – 110
Mercado de Escravos – 108
Milícia – 110
Moinho – 110
Moinho de Vento – 112
Motor à Vapor – 115
Museu – 109
Navio – 112
Oficina – 111
Porto – 110
Povoado – 113
Rádio – 116
Relógio Solar – 109
Roda d'Água – 111
Sufrágio – 115
Taverna – 111
Teatro – 111
Templo – 108
Terra de Cultivo – 108
Tinta e Papel – 112
Torre de Vigia – 109
Trem – 115
Tribunal – 111
Via Férrea – 115
Vigilância – 112

R

RECUPERAÇÃO

Mutações – 94

RELACIONAMENTOS – 23

Mapa – 142

Trocando – 24, 27

RUÍNAS – 165

Abrigo – 165
Arranha-Céus – 165
Avião Caído – 165
Bairro Residencial – 165
Base Militar – 169
Campo de Batalha – 165
Centro Esportivo – 165
Cinema – 166
Clube de Tiro – 169
Cratera – 166
Delegacia de Polícia – 166
Edifício de Escritórios – 166
Escola – 166
Estação de Metrô – 166
Estação Depuradora – 169
Estação de Rádio – 166
Estação de Trem – 166
Estacionamento – 166
Fábrica – 169
Hospital – 166
Igreja – 166
Lanchonete Fast-Food – 166
Linha Elétrica – 169
Lixão – 169
Loja de Caça – 167
Mansão Arruinada – 167
Marina – 167
Moinho de Vento – 169
Museu – 167
Navio Encajado – 169
Parque Encoberto – 167
Parque de Diversões – 167
Piscina Pública – 167
Playground – 167
Ponte Arruinada – 167
Posto de Gasolina – 167
Refinaria – 169
Rodovia – 167
Rodoviária – 167
Shopping – 168
Subúrbio – 168
Supermercado – 168
Tanque – 168
Tanque de Petróleo – 169
Teatro – 168
Torre de Rádio – 169
Tubulação – 169
Túnel – 168

S

SETORES – 203

Ambiente – 158
Ameaças – 160
Artefatos – 162
Castelo da Ferrugem – 222
Criando – 157

Culto Nova – 214
Elementos de Atmosfera – 162
Especiais – 157, 203
Explorados – 157
Explorando – 124
Helldrivers – 218
Nível de Ameaça – 160
Nível de Podridão – 159
Outra Arca – 209
Por Um Gole d'Água – 203
Ruínas – 159
SUCATA – 127, 264

T

TALENTOS – 23, 67

Açougueiro – 69
Admirador – 69
Agitador – 68
Aritmética Pessoal – 69
Arqueólogo – 69
Artista – 68
Assassino – 69
Atravessar – 68
Bom Jogo de Pernas – 69
Burro de Carga – 70
Cabeça Fria – 70
Caçador de Monstros – 68
Cão de Briga – 67
Catador – 68
Chantagista – 68
Cínico – 69
Comandante – 68
Combatente Veterano – 70
Conselheiro – 70
Covarde – 70
Cozinheiro da Zona – 70
Crápula – 69
Especialista em Arma – 70
Estóico – 70
Estômago de Passarinho – 70
Faz-Tudo – 70
Franco Atirador – 70
Golpe Surpresa – 68
Guarda-Costas – 71
Informação Importante – 69
Insone – 71
Inventor – 69
Jeitinho Meigo – 68
Mão Pesada – 71
Maquinista – 71
Maus Presságios – 71
Melhor Amigo do Mutante – 67
Novos – 67
Pau pra Toda Obra – 71
Peso Mosca – 71

Pistoleiros – 68
Podridômetro – 68
Rebelde – 69
Remendador – 69
Render-se Jamais – 71
Resiliente – 69
Sabujo – 67
Saque Rápido – 71
Serra-Osso – 69
Solitário – 71
Terapeuta – 71
Trambiqueiro – 69
Tunador – 69

TOCA – 26

TRAUMA – 83, 91

Acabado – 93
Dano Atípico – 96
Dano Forçado – 96
Ferimentos Graves – 94
Golpe de Misericórdia – 93
Morte – 94
Mutações – 94
Permanente – 74
Recuperação – 93
Reerguendo – 93
Trauma Permanente – 74

X

XP. VER PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Z

ZONA – 14, 121

A Terra da Garoa Ácida – 123
Criando – 157
Eventos – 135
Expedições – 106, 125
Mapa – 16, 101, 121
Nível de Podridão – 127
O Caldeirão de Maravilhas – 121
Ruínas – 165
Setores – 121
Viajando – 121, 124

MUTANT

ANO ZERO

ATRIBUTOS	
Força	
Dano	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Agilidade	
Fadiga	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Astúcia	
Confusão	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Empatia	
Dúvida	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CONDIÇÕES	
Faminto	☐
Desidratado	☐
Insone	☐
Hipotérmico	☐
Ferimentos Graves:	

PERÍCIAS	
Atirar (Agilidade)	
Compreender (Astúcia)	
Conhecer a Zona (Astúcia)	
Curar (Empatia)	
Esgueirar (Agilidade)	
Impelir (Força)	
Lutar (Força)	
Manipular (Empatia)	
Mover (Agilidade)	
Observar (Astúcia)	
Sentir Emoções (Empatia)	
Suportar (Força)	

PONTOS DE PODRIDÃO
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

PONTOS DE EXPERIÊNCIA
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Nome:	Papel:
-------	--------

APARÊNCIA
Rosto:
Corpo:
Roupas:

EQUIPAMENTO
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
Balas:

TALENTOS

MUTAÇÕES

PONTOS DE MUTAÇÃO
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ARMADURA	Proteção

ARMAS	Bônus	Dano	Alcance	Observações

RELACIONAMENTOS	Parceiro
PJ 1:	☐
PJ 2:	☐
PJ 3:	☐
PJ 4:	☐
Eu Odeio:	
Eu Preciso Proteger:	
Meu Grande Sonho:	

FICHA DE PERSONAGEM

MUTANT

ANO ZERO

[illegible]

MINHA TOCA
Descrição
Equipamento Guardado:

[illegible][illegible]

FICHA DA ARCA

MUTANT

ANO ZERO

A ARCA

Tipo:	Coordenadas:
Descrição	

NÍVEIS DE DESENVOLVIMENTO

Suprimento de Comida	
Cultura	
Tecnologia	
Guerra	

PROJETOS	Comentário	Perícias	Trabalho	Completo
1				☐
2				☐
3				☐
4				☐
5				☐
6				☐
7				☐
8				☐
9				☐
10				☐
11				☐
12				☐
13				☐
14				☐
15				☐
16				☐
17				☐
18				☐
19				☐
20				☐
21				☐
22				☐
23				☐

CHEFÕES	Tipo
1	
2	
3	
4	

OUTRAS INFORMAÇÕES	
População	
Fonte de Água	
Estação	

REGISTRO DA ZONA

MUTANT

ANO ZERO

v1.0

Nós andamos entre as ruínas escancaradas e carcaças enferrujadas de carros, monumentos à queda dos Antigos. Naphta tinha sido levada por um Verme Mortal e a Podridão levou Caco à loucura. Não tínhamos mais grude e só havia água contaminada para beber. Mas precisávamos seguir em frente. Precisávamos encontrar o Éden. Não podíamos voltar de mãos vazias para a Arca, o destino do Povo estava em nossas mãos. De repente, Nestor, o Batedor insetóide que nos guiava pela terra devastada, parou. “Carniçais da Zona”, ele zumbiu, sacando seu rifle sucateado. Eu respirei fundo, pronto para cuspir uma cascata de chamas em quem ousasse chegar perto. No instante seguinte, um guincho arrepiante irrompeu das ruínas ao nosso redor.

Mutant: Ano Zero leva você ao mundo depois do grande Apocalipse. A orgulhosa civilização humana caiu. As cidades estão devastadas e mortas, vento soprando por ruas vazias transformadas em cemitérios. Mas a vida persiste. Entre as ruínas, o Povo vive. Vocês são os herdeiros da humanidade - mas não são mais exatamente humanos. Seus corpos e mentes são capazes de feitos sobre-humanos. Vocês são mutantes.

A franquia *Mutant* de RPG tem três décadas de muita história na Suécia, com a primeira edição lançada em 1984. Esta nova edição traz um sistema e cenário completamente novo, sem a necessidade de conhecer o jogo previamente. Neste livro, você tem tudo que precisa para centenas de horas de jogo:

- ❑ Crie seu próprio personagem mutante — incluindo perícias, talentos, mutações, equipamentos e relacionamentos — em meros minutos.
- ❑ Force as perícias de seu personagem até o limite, liberando incríveis poderes mutantes no processo.
- ❑ Enfrente batalhas rápidas e furiosas, fazendo cada bala valer e usando uma lista detalhada de terríveis ferimentos graves.
- ❑ Situe seu jogo em uma das Zonas prontas — **O Caldeirão de Maravilhas** ou **A Terra da Garoa Ácida** — ou até mesmo crie sua própria Zona, baseada na sua cidade.
- ❑ Desenvolva a Arca — seu povoado na Zona — realizando Projetos e construindo uma nova sociedade.
- ❑ Explore a Zona usando o mapa e o sistema exclusivo de geração de setores que a preenche com mutantes, monstros e fenômenos perigosos.
- ❑ Conheça os cinco Setores Especiais — locais que podem ser incluídos em qualquer setor da Zona.
- ❑ Procure o misterioso **Caminho para o Éden**, uma estrutura de campanha pronta, que inclui um final épico.

