

OPERA RPG

Leonardo A. de Andrade

Rogério de Mello Godoy



SHAREWARE RELOADED!

Exemplar para distribuição eletrônica gratuita. Venda proibida em qualquer mídia ou suporte.

©2004 OPERA RPG. Direitos cedidos com exclusividade para Comic Store Comercial Ltda.

Ilustrações: Altair de Souza Messias
Diagramação: Igor Pereti

OPERA RPG Shareware Reloaded

O nosso Shareware voltou, e voltou para aqueles roleplayers investigativos, que já ouviram falar desse tal OPERA RPG e gostariam de saber com mais detalhes como é que ele funciona antes de investir seus cenários e sua imaginação nele.

Nesse Shareware, você poderá conferir os capítulos 1 e 2 do Módulo Básico do OPERA RPG, e encontrará também um pequeno arsenal para utilizar em seus primeiros combates experimentais.

E uma antiguidade está de volta: A Aventura-Solo dos primeiros Sharewares do OPERA RPG, com dicas de jogo e informações para você "Observar" essa história com seu grupo de jogo.

Explicando para quem chegou agora: O OPERA RPG não é um cenário de RPG, mas é um conjunto de regras que permite que você jogue em qualquer cenário que sua imaginação conhecer.

Aos poucos, novos cenários utilizando essas regras estão surgindo, não só em publicações como também para download no site (com esse material de cenário e este shareware, você não precisará de mais nada para jogar), mas você poderá utilizar essas regras para criar seus cenários de jogo também (que tal encaixar personagens com poderes psíquicos em um cenário de fantasia medieval só para complicar a vida dos magos?).

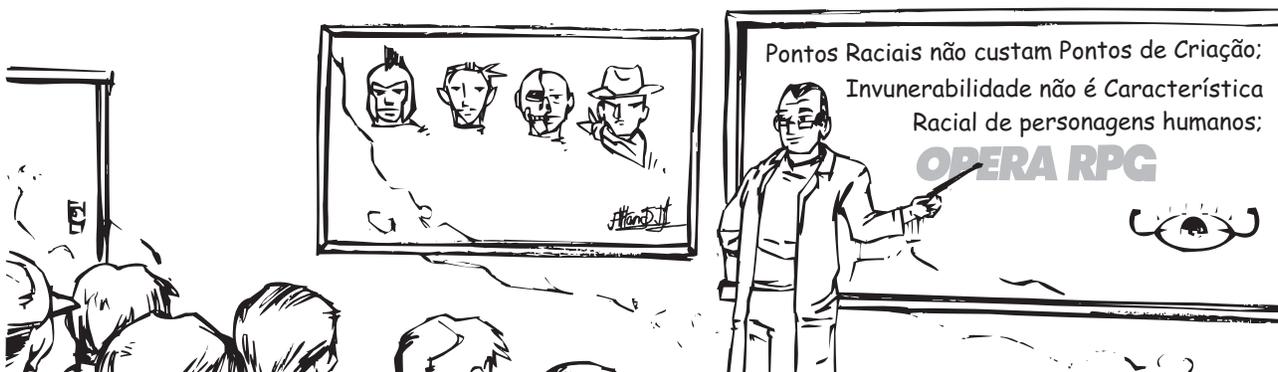
Aqui estão presentes apenas as informações básicas sobre personagens, procedimentos de combate e suas características e habilidades. No Livro Básico do OPERA RPG, estão disponíveis dados sobre Equipamentos, Artes Marciais, Poderes Psíquicos, Magia e Tecnologia, que agilizarão o desenvolvimento de qualquer história, pois apresentam prontos os elementos mais comuns de todos os tipos de cenário.

Neste Shareware, são feitas referências aos outros capítulos do Livro Básico do OPERA RPG, porém, apenas com as informações do shareware você já terá material para começar seus jogos.

E para incrementar ainda mais suas aventuras, existem aventuras prontas e cenários completos do OPERA RPG disponíveis para download na Internet.

Um RPG ideal seria aquele sem rolagem de dados, onde palavras seriam o suficiente, mas isso seria muita responsabilidade para o Observador, afinal, não é fácil decidir se um tiro acertou ou não e convencer o jogador que fez o disparo disso, portanto, regras são necessárias para que o jogador possa ter uma atitude estratégica diante de cada situação e para que o Observador deixe os dados decidirem o resultado das ações dos jogadores.

Agora, vamos entender como rolar os D6 (aqueles dados normais, com 6 lados) com as regras do OPERA.



REGRAS BÁSICAS

Rolando os Dados

A tabela a seguir, mostra como podemos obter os números aleatórios que são utilizados no OPERA, utilizando um dado de 6 faces:

Números Aleatórios	Resultado, rolando um dado
1 a 2 (D2)	1,2 e 3 = 1; 4,5 e 6 = 2
1 a 3 (D3)	1 e 2 = 1; 3 e 4 = 2; 5 e 6 = 3
1 a 4 (D4)	Se um 5 ou 6 for rolado, desconsidere e role de novo.
1 a 5 (D5)	Se um 6 for rolado, desconsidere e role de novo.
1 a 6 (D6)	Leitura normal

Quando encontrarmos uma expressão do tipo 2D3, isso significa que temos de conseguir dois números entre 1 e 3 e depois somá-los. Se estivermos utilizando o método acima, são jogados dois dados, obtendo um 4 no primeiro (que resulta em 2, segundo a tabela) e 2 no segundo (resultando em 1); o resultado final é a soma dos resultados encontrados no primeiro e no segundo dado, ou seja, $2 + 1 = 3$.

Podemos ainda ter expressões do tipo D4 + 3, que significa obtermos um número aleatório entre 1 e 4 e somarmos 3 ao resultado. Joga-se o dado e se obtêm um 4 (relativo ao D4), soma-se o 3 (relativo ao +3) e obtêm-se um 7.

Fazendo Contas

Alguns números precisam ser somados antes de utilizados com os dados (habilidade com arma + bônus da arma, habilidade pilotagem + controle do veículo, etc). É interessante lembrar aos jogadores de marcar essas somas na ficha ao lado das habilidades/equipamentos relacionados ou em campo específico para agilizar as rolagens de dados durante o jogo.

Algumas regras envolvem a divisão de números; se nada for informado, considere o arredondamento para baixo.

Atributos Principais

Os índices básicos de uma ficha de personagem no OPERA, são os atributos principais, que de uma maneira simplista representam a parte física e intelectual do personagem. São três os atributos principais:

Físico

Representa a força e a resistência

Destreza

Representa a agilidade e coordenação motora.

Inteligência

Representa a capacidade de aprendizado e associação de idéias.

A cada Atributo, um número é associado. Isso é feito para comparações serem feitas rapidamente (*Cap01 - Testes*).

Para definir um padrão, foi escolhida a raça humana, sem dúvida a mais conhecida de todos nós. Cada um dos atributos de um ser humano está entre 2 e 10. A tabela abaixo, mostra de acordo com a idade, os três atributos de um ser humano:

Idade	Físico	Destreza	Inteligência
0	1	2	3
1-2	2	3	3, 4
3-5	3	3, 4	3 até 5
6-9	3, 4	3 até 5	3 até 6
10-14	3 até 6	3 até 7	3 até 7
15-17	3 até 8	3 até 9	3 até 9
18-40	3 até 10	3 até 10	3 até 10
41-50	3 até 9	3 até 9	3 até 10
51-60	3 até 8	3 até 7	3 até 10
61-70	3 até 6	3 até 6	3 até 9
71-90	3 até 5	3 até 5	3 até 8

Para montar um personagem humano adulto padrão, considere-o com 18 Pontos de Atributo, que podem ser distribuídos, dentro dos limites acima, entre esses 3 Atributos Principais.

Atributos Secundários

Alguns Atributos não são determinados pela época ou pela idade do personagem, mas são próprios da raça. Dois estão presentes em todos os cenários (Vontade e Percepção), mas os outros (Carga Mágica, Mente e Sorte), não estarão presentes em determinados cenários. A seguir, cada um deles é explicado:

Vontade

Reflete a determinação.

Percepção

Capacidade de perceber o mundo à sua volta.

Vontade e Percepção são atributos que sempre começam em 6 pontos, e podem variar com algumas Características.

Magia

Energia concentrada no próprio corpo que o mago pode armazenar, e posteriormente utilizar para realizar suas mágicas.

Por ser utilizado em cenários onde a magia tem um papel importante, consulte o Capítulo 8 – Magia para maiores detalhes (Cap8 – Mana e Carga Mágica).

Mente

Quantidade de stress que um personagem pode sofrer.

Por ser utilizado em cenários com poderes psíquicos, consulte o Capítulo 7 – Poderes Psíquicos para maiores detalhes (Cap7 – O Atributo Mente).

Sorte

Quantidade de sorte que um personagem pode utilizar.

São pontos que podem ser gastos para aumentar as chances de sucesso para realizar uma ação, e seu valor depende do tipo de ênfase que o Observador quer dar às suas aventuras. Sua explicação está na seção Definindo o Realismo do Capítulo 4 – A Arte de Materializar Mundos (Cap4 – O Atributo Sorte).

Atributo Original, Atual e Relativo

Danos ou efeitos podem modificar (Cap1 – Danos na Destreza) alguns atributos, portanto esse atributos devem ser marcados até três vezes na ficha:

Original: é o valor fixo do atributo que só pode ser modificado com a evolução do personagem.

Atual: É a base para vários testes e é baseado no estado atual do atributo. Se nenhuma alteração estiver ocorrendo, seu valor é igual ao do original.

Relativo: Ampliações ou Reduções de atributo (Cap1 – Atributos Modificados) podem multiplicar ou dividir o seu valor, e este resultado será chamado de Atributo Relativo. Não são utilizados em testes, mas servem de base para a anotação do valor atual e para contar alguns pontos. Se o personagem não tiver ampliação ou redução de atributo, seu atributo atual sempre será igual ao seu atributo relativo.

Testes

Já foi citado (Cap0 - Se RPG é Contar Histórias, Por Que Perder Tempo Com Regras?) que em um RPG, determinadas ações são resolvidas com números aleatórios, e em particular no OPERA, com dados. Mas quando devemos aplicar um teste e como devemos fazê-lo? Um teste deve ser aplicado quando determinada capacidade do personagem esta sendo colocada à prova.

No OPERA, existem dois tipos de testes: Atributo e Disputa. Cada um deles é detalhado a seguir:

Teste de Atributo

Ocorre quando um personagem tem de desempenhar uma ação que depende apenas deste atributo. Nesse caso, rola-se 2D6 e é necessário obter um número menor ou igual ao Atributo em questão

Um homem de Físico normal (Físico 6), levantando um peso de 100kg (Cap1 –

Tabela de Peso em Físico Modificado), teria uma ação difícil a ser desempenhada pois está próxima de seu limite. Neste caso, se o jogador que controla o personagem rolasse 2D6 e em sua soma tira-se menos que 6, ele teria sucesso e levantaria o peso.

Se este homem tivesse que levantar um peso de 10kg, não seria necessária a utilização de um fator aleatório, pois ele facilmente desempenha essa ação.

Tentando erguer algo que ultrapasse um pouco o seu limite, como 120 quilos, até seria possível com alguns modificadores de penalidade no teste, mas muito acima de seu limite, não existem sucessos em testes que permitam que o personagem erga esse peso.

Teste de Disputa

Nesse caso estão envolvidos dois personagens, que desejam competir entre si. Por exemplo, um braço de ferro, uma disputa clássica de Físico. Para a resolução, cada jogador rola 2D6, soma ao Físico de seu personagem, e comparam-se os resultados. O personagem que conseguir um número maior ganha a disputa, e em caso de empate, novamente os dados são rolados.

Mais uma vez, tenha bom senso quando a disputa envolver personagens com atributos com diferença maior do que 2, assim como no caso do humano de físico 6 erguendo 10 kg sem a necessidade de testes, se não houver nada interferindo na disputa o personagem com atributo maior ganha.

Quando um personagem realiza um teste, ele não está apenas suscetível à falhas e sucessos comuns, que indicam conseguir ou não conseguir desempenhar uma atividade; existem também aqueles chamados de extremos, que tanto atuam nas falhas como nos sucessos.

Falha Crítica

É conseguido em um Teste de Atributo quando o personagem tira, em 2D6, o número 12, e no Teste de Disputa quando ele tira o número 2 em 2D6.

Um personagem nesta situação pode se dar muito mal, dependendo da interpretação do observador: um tropeção e um tombo, uma arma quebrada ou até mesmo um colega atingido por engano!

Lembre-se que um outro personagem envolvido num teste de disputa também pode sofrer uma falha crítica; neste caso, quem tiver a melhor soma vence.

Sucesso Crítico

É obtido quando 2D6 apresentam um 2 no Teste de Atributo ou então um 12 no Teste de Disputa. No último caso, mesmo que a soma dos atributos do oponente seja maior, o personagem com o sucesso decisivo conseguiu vencê-lo (a não ser que o oponente também tenha tirado um 12).

Modificadores

Na realização de uma ação, podem existir diferentes condições, que podem contribuir ou dificultar a realização de um teste. Por exemplo, é mais fácil levantar uma pessoa de 50 kg do que uma caixa com o mesmo peso, ou então acertar um alvo que se encontra a 20 metros do que a 40 metros. Por isso, existem os modificadores para a realização de um teste.

Os modificadores são números que devem ser somados ou subtraídos de um Atributo durante a realização de um teste, fazendo com que determinada ação se torne mais fácil ou difícil de ser desempenhada.

No caso de um personagem de Destreza 7 querer acertar uma pedra numa garrafa a 5 metros, poderíamos determinar um modificador (Cap1 – Modificadores para Ataques a Longa Distância) de -3, tornando seu atributo para esse teste 4. Se

o alvo estivesse a 40 metros, poderíamos determinar um modificador de -4, tornando o atributo de teste 3.

Modificadores negativos são chamados de penalidades, e modificadores positivos são chamados de bônus.

No OPERA, modificadores acima ou abaixo de 4, tornam os testes praticamente desnecessários (a não ser que os personagens estejam num padrão muito acima do ser humano, como os super seres). A tabela abaixo, serve como guia para determinação:

Situação	Modificador
Muito fácil	+ 3, + 4
Fácil	+ 1, + 2
Normal	0
Difícil	- 1, - 2
Muito Difícil	- 3, - 4

Se o personagem está desenvolvendo um Teste de Atributo, no caso de ele obter um erro crítico, ele falha mesmo que tenha bônus e o número passe de 12.

Se um Teste de Atributo tiver que ser efetuado com os Atributos e demais modificadores somando até 0, dizemos que o teste apenas poderá ser efetuado com sucesso se o personagem conseguir um sucesso decisivo. Qualquer teste baseado em um número negativo é impossível de ser realizado.

Pontos de Atributos e de Criação

Alguns Observadores, quando criam uma determinada aventura, preferem que os jogadores criem personagens equilibrados. Mas como equilibrar um personagem em relação a outro?

Inicialmente, podemos definir um número igual para cada jogador remanejar entre os 3 atributos principais: Físico, Destreza e Inteligência. A esses pontos, dá-se o nome de Pontos de Atributos. O segundo passo, é definir os pontos para que, de acordo com a história

do personagem, o jogador determine as Características e Habilidades de seu personagem. A esses pontos dá-se o nome de Pontos de Criação.

Lembre-se de que os atributos secundários sempre começam com valores fixos segundo a raça do personagem.

De acordo com determinado cenário e aventura, os personagens necessitam de um determinado nível de poder. Para aventuras que se passam em nosso mundo, temos alguns parâmetros para comparação (Cap1 – Tabela de Época em Atributos Principais):

- Idade da Pedra: 16;
- Idade Média: 17;
- Atualmente: 18.

Neste caso, estamos tratando de personagens como a média da população. Por exemplo, um soldado altamente treinado em nossa época, poderia ter 20 Pontos de Atributo (dando maior ênfase para Físico e Destreza). Se uma aventura fosse protagonizada por adolescentes, poderíamos ter 15 Pontos de Atributos. Extrapolando os limites, super seres podem ter entre 20 e 36 pontos para remanejar entre seus atributos.

Para os Pontos de Criação, temos geralmente uma fórmula para determiná-los, composta de dois fatores: o primeiro é fixo, retratando a disponibilidade de cultura que o personagem tem acesso, e o segundo é dado por um multiplicador da Inteligência do personagem, denotando quanto dessa cultura o personagem pode absorver. Tomemos como exemplo:

- Idade da Pedra: 3 x Inteligência;
- Idade Média: 3 x Inteligência + 5;
- Atualmente: 3 x Inteligência + 10.

Analisando os casos acima, podemos dizer que para seres humanos o fator multiplicativo de Inteligência é sempre 3, e que no caso do cenário e/ou

época em que se passam as aventuras, temos um fator fixo diferente (que neste caso, acompanha a evolução da tecnologia).

Se um personagem quiser **trocar** seus **Pontos de Atributos** por **Pontos de Criação**, cada Ponto de Atributo passa a valer 10 Pontos de Criação, e da mesma forma 10 Pontos de Criação podem valer 1 Ponto de Atributo.

Como caso especial, temos os super seres, onde o Observador pode variar a seu critério a quantidade de Pontos de Criação, pois podemos ter outras raças (onde o fator multiplicativo de Inteligência pode ser outro), além do fator fixo poder ser muito grande.

Evolução do Personagem

Pontos de Experiência são adquiridos ao término de cada aventura, quando o Observador os distribui aos personagens participantes (que sobreviveram). Estes pontos, não são iguais aos Pontos de Criação.

O número de pontos varia conforme a dificuldade da aventura, pela interpretação e pelas melhores soluções encontradas e empregadas. Abaixo segue uma tabela que serve como base para determinar os pontos de experiência:

- Aventura fácil: **1 ponto**;
- Aventura média: **2 pontos**;
- Aventura difícil: **3 pontos**;
- Aventura muito difícil: **4 pontos**;
- Boa interpretação do personagem: **1 ponto**;
- Boa idéia encontrada e empregada: **1 ponto**.

Após a determinação dos pontos, os personagens podem aumentar o nível de alguma Habilidade, comprar uma nova, ou até mesmo adquirir ou retirar alguma Característica Psíquica. É raro uma Característica Física ser incluída ou retirada (como em implantes cibernéticos ou metamorfoses mágicas).

Para modificar suas habilidades, é bom que o personagem tenha algum acontecimento ou treinamento em sua história.

O **cálculo para compra ou aumento de uma Habilidade** é feito da seguinte maneira: soma-se ao número 10, o nível da Habilidade que se deseja (no caso de uma habilidade inicial, o nível pode ser 1 ou 0), e desse número subtrai-se a Inteligência.

Se o personagem quiser aumentar mais de uma vez o nível de uma Habilidade, ele terá de fazer várias compras independentes, sendo que cada uma aumentará em apenas um nível a Habilidade desejada.

Exemplo: um personagem possui a Habilidade Latim(1), e quer aumentar dois níveis essa Habilidade. Como possui Inteligência 6, ele precisará para aumentar o primeiro nível de: $10 + 2 - 6 = 6$ pontos, e para o segundo de: $10 + 3 - 6 = 7$ pontos, sendo que o total serão de 13 Pontos de Experiência.

No caso da aquisição de Características Psíquicas, o processo é mais elaborado: é necessário que o personagem enfrente situações nas aventuras, que justifiquem essa aquisição. Podemos, por exemplo, citar um personagem que presenciou a morte de seu amigo, vítima da picada de uma aranha venenosa. Se o jogador quiser, o Observador pode permitir que o personagem adquira a Característica Psíquica Aracnofobia, e ganhe Pontos de Experiência proporcionais a intensidade dessa fobia.

Não é interessante para o jogador, adquirir uma Característica Psíquica, apenas com finalidade de aumentar seus Pontos de Experiência, se ela não tem nenhuma ligação com sua história. O mesmo ocorre quando se quer retirar uma determinada Característica Psíquica; o personagem terá que ter uma ligação com

essa perda. Um personagem que manifeste alucinação mental, pela morte dos pais toda vez que se lembra deles, poderá se ver livre dela, caso gaste muito dinheiro com um psicólogo, ou se vingue dos assassinos.

Para aumentar determinado Atributo, é necessário gastar 3 vezes seu valor em pontos de experiência.

Características e Habilidades

Além dos Atributos, outros dados constam da ficha de um personagem, tais como Características e Habilidades. Esses são dados que precisam de motivos para serem atribuídos a um personagem, e esses motivos devem estar em sua história.

As Características se subdividem em Físicas, Psíquicas e definem dons nativos que um personagem possui, além de definir seu perfil psicológico. As Habilidades descrevem a capacidade que um personagem possui mediante prática ou treinamento.

As Características possuem um papel fundamental na interpretação de um personagem, e também podem aplicar modificadores (bônus e penalidades) para a realização de um teste. As Habilidades, geralmente concedem bônus que são somados aos atributos para a realização de uma ação. Todas as Habilidades e algumas Características possuem níveis.

Exemplo: um personagem possui entre suas Características Psíquicas Honestidade. Se durante uma aventura, for apresentada a esse personagem uma proposta para a realização de uma atividade ilegal em benefício próprio, será praticamente impossível esse personagem aceitar a proposta, pois se o fizer estará indo contra seus princípios. A Característica Psíquica Honestidade, neste caso ajuda a definir o perfil psicológico do personagem, influenciando em sua interpretação.

Outra característica que o personagem possui, é a Característica Física Visão Aguçada em primeiro nível (denotada por Visão Aguçada (1)). Se um Teste de Percepção Visual for solicitado a esse personagem, ele terá bônus +1 para realizá-lo (necessitando tirar menos que 7 em 2D6 – Percepção 6 + Visão Aguçada 1 = 7).

O mesmo personagem, possui a Habilidade Acrobacia em segundo nível (denotada por Acrobacia (2)). Se esse personagem tiver que realizar um salto arriscado, ele fará um Teste de Atributo de Destreza com bônus de +2.

Um determinado valor é associado a cada Característica e Habilidade, e como já foi mencionado, tem como função equilibrar os personagens. Esse valor é chamado custo da Característica ou da Habilidade. O custo de uma Característica é variável, enquanto o custo de uma Habilidade é fixo.

As Habilidades sempre são compradas em níveis, assim como algumas Características. Além da divisão de Características Físicas e Psíquicas, temos ainda outra subdivisão: Características Favoráveis e Desfavoráveis. As Características Favoráveis custam Pontos de Criação, enquanto as Desfavoráveis, aumentam a quantidade de Pontos de Criação.

Exemplo: Vamos supor que sobraram 4 Pontos de Criação para acabar de definir um personagem, que consta de sua história é uma pessoa de conduta exemplar, e com olhos que não deixam um detalhe sequer escapar. Para adquirir a Característica Psíquica Desfavorável Honestidade, aumento para 6 meus pontos de criação (Honestidade possui custo -2, ou seja, aumenta em 2 os Pontos de Criação). O próximo passo, é adquirir um nível da Característica Física Favorável Visão Aguçada (que custa 2 pontos por nível), diminuindo meus

Pontos de Criação para 4, e por último, gasto 4 pontos para adquirir a Característica Física Favorável Prontidão, que custa 4 pontos.

As Habilidades descrevem a capacidade que um personagem possui mediante prática ou treinamento e se dividem em Físicas, Psíquicas e Béricas.

As Físicas são aquelas que são testadas junto com os atributos Físico ou Destreza; as Psíquicas, junto com Inteligência; e as Béricas, são utilizadas para combates.

As Habilidades possuem custo fixo, sendo que o primeiro nível de uma Habilidade custa 1 Ponto de Criação, o segundo nível custa 2, o terceiro 3 e assim sucessivamente. Um detalhe importante a ressaltar, é que para adquirir um nível, é necessário antes adquirir o nível anterior.

Existem Habilidades que têm nível 0 por dois motivos, ou porque são o nível básico de uma habilidade específica ou então, porque representam uma habilidade considerada comum para a maioria das pessoas mas podem fazer muita diferença durante alguma mudança de cenário.

Exemplo: um personagem no cenário atual nem tem a habilidade Alfabetização marcada em sua ficha, mas se a aventura estivesse acontecendo no antigo Egito dos faraós, um cenário de nível tecnológico atrasado, essa habilidade pode fazer diferença, e então, se a história do personagem justificar esse aprendizado, ela merece ser anotada como Alfabetização(0).

A tabela a seguir mostra os custos e os níveis:

Nível da Habilidade	Custo (Pontos de Criação)
0	1
1	1
2	1 + 2 = 3
3	1 + 2 + 3 = 6
4	1 + 2 + 3 + 4 = 10

E assim sucessivamente.

O nível de uma Característica ou de uma Habilidade é denotado por um número entre parêntesis após seu nome: Habilidade (nível).

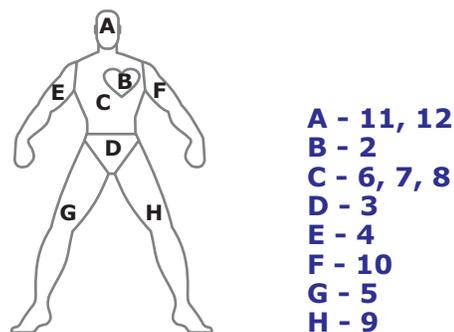
Exemplo: Consta da história de um personagem, que durante sua adolescência ele dedicou-se ao atletismo, o que justificaria a Habilidade Acrobacia em sua ficha. Supondo que temos 3 Pontos de Criação, esse personagem pode adquirir o segundo nível de Acrobacia, pois ele necessita primeiro adquirir o primeiro nível (que custa 1 ponto) e depois o segundo nível (que custa 2 pontos), resultando em um gasto total de 3 Pontos de Criação.

Diagramas de Resistência

Existem várias situações dentro de uma aventura onde um personagem pode ser atingido em alguma parte de seu corpo. Um exemplo prático é o da determinação de um golpe dentro de um combate, sendo que o personagem que quer acertar o outro tenta um acerto em seu oponente sem mirar em determinada região.

Para retratar isso dentro do OPERA, foi criado um diagrama (Cap9 – Diagramas de Resistência), no qual temos uma silhueta do personagem dividido em áreas. A cada uma dessas áreas, é atribuída uma porcentagem, que reflete a probabilidade de acerto naquela região. O diagrama abaixo, é válido para seres humanos:

Diagrama de Resistência Humano comum



Para esse diagrama, rola-se 2D6 e de acordo com o resultado, verifica-se qual é a área atingida.

Exemplo: Vamos supor que um atirador que acertou um personagem humano com sua arma, e realizou um ataque sem mirar em uma área específica. Rola-se 2D6 e obtém-se um 8. Consultando o Diagrama de Resistência, verificamos que a área de acerto foi a área C (tronco).

Ações por Round

Uma unidade de tempo encontrada no OPERA, é chamada de round. Um round é o tempo onde ocorre uma ação, como pegar um objeto, arremessar algo, atacar alguém, ligar um aparelho, fazer uma pergunta simples, etc. Dentro de um combate, o Round também é a unidade de tempo padrão, que equivale cerca de 5 segundos.

Cada raça possui um determinado número de ações por round, que podem ser físicas ou mentais. No caso de seres humanos (a raça padrão), temos 2 ações físicas ou 2 ações mentais ou 1 física e 1 mental por round.

Regeneração

Não são só Trolls que se regeneram, outras raças também tem essa habilidade, inclusive a raça humana. Não é lá aquelas coisas, mas pode ser considerada uma regeneração, pois pode recuperar 1 ponto a cada 48 horas que ele se encontre em estado de repouso. Esforços ou agitações podem atrasar um pouco a regeneração, e cuidados médicos (Cap2 – Medicina) podem acelerar.

Armas

A utilização de uma arma por um personagem dentro de um combate pode trazer uma série de vantagens ao seu possuidor. Se o personagem souber utilizar a arma com uma certa habilidade, ele terá alguns bônus para tentar acertar seu alvo, e caso contrário, poderá apenas causar o dano que a arma pode desferir. Encontramos duas classes de arma no OPERA: armas de contato e armas de longo alcance.

Como exemplo de arma de contato, analisaremos uma espada média, que possui os índices: +2G, +2A, D3. O primeiro índice +2G, indica que a arma possui bônus de +2 para golpear um adversário, +2A se refere ao bônus de +2 para uma espada aparar um golpe e D3 aos 3 danos aleatórios que essa arma pode causar.

Para entender os índices de uma arma de longo alcance, tomemos como exemplo uma Magnum .44, que possui os índices: +1/+3, D2+2, x2. Os dois primeiros índices, separados por uma barra, referem aos bônus que a arma possui para atirar com um tiro rápido (+1) e com um tiro mirado (+3). O índice D2+2, se refere ao dano que a arma causa e o índice x2 é utilizado quando mais de um tiro é disparado no mesmo round, aumentando o bônus de tiro (+2) e multiplicando o dano que ultrapassar a proteção do alvo (x2).

Para que um personagem utilize os bônus de uma determinada categoria de armas, ele precisa adquirir a habilidade correspondente. Essa é uma habilidade é comprada como nível 0, que reflete uma categoria de armas, como espadas, varas, revólveres, rifles, entre outros, e garante os bônus inerentes a essas armas ao personagem que a possui, e é adquirida por 1 Ponto de Criação.

Exemplo: Um personagem tem em sua história treinamento com espadas, e quer adquirir a Habilidade correspondente para sua utilização. Para isso, gasta 1 Ponto de Criação para adquirir a Habilidade Espadas (0), podendo agora utilizar os bônus de combate de armas como katana, sabre, cimitarra, espadim, espada, montante e demais categorias de espadas. Como esse personagem possui a Habilidade Espadas (0), se ele utilizar qualquer dessas armas em um combate, ele utilizará os bônus de golpe e aparo. Caso ele não possua essa habilidade, o único fator que poderá utilizar será o dano da arma, caso acerte seu alvo.

Aumentando os Níveis de Habilidade Bélica Específica

Depois de comprado o nível 0 de uma categoria de armas, o personagem pode se especializar (Cap2 – Habilidades Bélicas Específicas) com algum tipo de arma dessa categoria.

Cada nível específico comprado representa +1 de bônus (para acerto, aparo, tiro rápido ou mirado) apenas com aquela arma, e não com outras da mesma categoria.

Exemplo: Um personagem possui a Habilidade Espadas (0) e quer adquirir especialidade com Machado Grande e com Espada Média. Com 3 Pontos de Criação, ele precisaria comprar Machados(0) antes de se especializar com Machado Grande, portanto, ele resume seu aprendizado à Espada Média. Comprando Espada Média (2) ele tem +2 de bônus para golpe ou aparo com essa arma, mas se utilizar uma katana, ele não terá esse bônus.

Golpe Desarmado

Quando um ser humano desarmado acerta um golpe em seu adversário (como soco, chute, cabeçada, etc), ele faz um Teste contra *Físico Atual + Habilidades*. Se ele conseguir sucesso, ele causa 1 dano, e caso ele não consiga sucesso, ele não causa dano.

O Físico pode modificar a quantidade de danos causados em combates de contato:

Físico Relativo	Bônus de Dano
2 ou menos	-2
4 ou menos	-1
8 ou mais	+1
16 ou mais	+2
24 ou mais	+3
(8 x n) ou mais	+n

Armaduras

A função de uma armadura é diminuir a quantidade de dano provocada na região onde se encontra. Como exemplo, tomemos uma Coura (armadura medieval feita de couro curtido que recobre

as áreas B, C e D do diagrama(Cap1 – Diagramas de Resistência) para seres humanos). A Coura, possui os índices: 1/0 (0). Os índices separados pela barra, indicam proteção da armadura para armas brancas (1) e para armas de fogo (0). O número entre parêntesis, indica a penalidade que o personagem teria para realizar alguns teste de Destreza, que no caso da Coura é zero.

Exemplo: Se um personagem for atingido por uma espada média e receber 2 danos nessa região, ele apenas sofrerá 1dano, sendo o outro dano absorvido pela armadura. Nas demais regiões, o dano é avaliado normalmente.

Atributos Modificados

Destreza Modificada

Quando modificamos Destreza, estamos alterando a agilidade de um personagem, e não sua pontaria. Assim, com uma Destreza Ampliada, é possível desempenhar mais de uma ação simultaneamente. Ataques continuam sendo baseados em Destreza Atual. Cada nível de Destreza Ampliada, custa 14 pontos, e cada nível de Destreza Reduzida, aumenta em 14 os Pontos de Criação de um personagem.

Em termos de jogo, o personagem ganha mais ou menos ações por round. Como o padrão são 2 ações físicas por round, com Destreza Ampliada o número de ações por turno é o dado pelo nível dessa Característica + 1.

Exemplo: Vamos supor uma raça de Homens Moscas (que possuem uma agilidade natural incrível). Essa raça tem 19 Pontos de Atributo. Um personagem dessa raça é montado da seguinte maneira: Físico 5, Destreza 8 e Inteligência 6. Agora, esse Homem Mosca deseja comprar Destreza Ampliada (4), e para isso, gasta 42 Pontos de Criação. Dessa maneira, ele fica com até 5 ações físicas por round.

Inteligência Modificada

De maneira similar a Destreza Modificada, Inteligência Modificada influi no número de ações por round, só que ações mentais. Com Inteligência Ampliada, o personagem pode desenvolver várias ações mentais no mesmo round, sendo o número máximo de ações dada pelo número nível da Característica +1. Cada nível de Inteligência Ampliada custa 12 pontos, e cada nível de Inteligência Reduzida, aumenta em 12 Pontos de Criação a um personagem.

Os Pontos de Criação continuam sendo determinados pela Inteligência Original, no caso de personagens com esta Característica.

Físico Modificado

Com a Característica Físico Ampliado o personagem terá de sofrer uma quantidade de dano equivalente ao seu nível nessa Característica no Físico Relativo para perder um ponto de Físico Atual. No caso de Físico Reduzido, cada ponto de dano causado deve ser multiplicado pelo seu nível na Característica para ser causado no Físico Atual.

Para adquirir um nível de Físico Ampliado, são necessários 16 Pontos de Criação, e se o personagem quiser adquirir Físico Reduzido ele ganha 16 Pontos de Criação. Não se esqueça que Físico Ampliado ou Reduzido só pode ser adquirido a partir do segundo nível (o nível 1 é o próprio atributo).

Exemplo: Vamos construir um super-herói chamado Locomotiva. Com seus 22 Pontos de Atributos, definimos Locomotiva assim: Físico 10, Destreza 7 e Inteligência 5. Na compra de suas Habilidades, Locomotiva quer comprar Físico Ampliado (3), que custa 32 pontos. Após adquirir a característica Locomotiva possui seu Físico Relativo denotado por 10 x3 (30). Dessa maneira, a cada 3 danos que Locomotiva sofrer (descontados do Físico Relativo), ele perderá um ponto em seu Físico Atual.

A tabela a seguir, mostra quanto de peso um personagem pode levantar de acordo com seu Físico. Um teste feito com o Peso Normal é feito sem penalidade, e com o Peso Máximo, penalidade de - 2:

Físico	Peso Normal	Peso Máx.
2	5 kg	10 kg
3	10 kg	20 kg
4	20 kg	40 kg
5	35 kg	70 kg
6	55 kg	110 kg
7	80 kg	160 kg
8	110 kg	220 kg
9	145 kg	290 kg
10	185 kg	370 kg
11	230 kg	460 kg
12	280 kg	560 kg
14	440 kg	880 kg
16	800 kg	1,6 T
18	1,3 T	2,6 T
20	1,8 T	3,6 T
25	3 T	6 T
30	5 T	10 T
35	8 T	16 T
40	12 T	24 T
45	18 T	36 T
50	26 T	52 T
60	35 T	70 T
70	50 T	100 T
80	70 T	140 T
90	90 T	180 T
100	120 T	240 T
110	170 T	340 T
120	230 T	460 T
130	320 T	640 T
140	440 T	880 T
150	600 T	1.200 T
160	800 T	1.600 T
170	1.200 T	2.400 T
180	2.000 T	4.000 T
190	3.000 T	6.000 T
200	4.500 T	9.000 T
210	6.500 T	13.000 T
220	10.000 T	20.000 T
230	20.000 T	40.000 T
240	40.000 T	80.000 T
250	80.000 T	160.000 T
260	100.000 T	200.000 T
270	200.000 T	400.000 T
280	400.000 T	800.000 T
290	700.000 T	1.400.000 T
300	1.000.000 T	2.000.000 T

Quanto maior o Físico, maior o dano que pode ser causado em combate. Para cada 8 pontos de Físico Relativo o personagem causa +1 dano em combate de contato.

Combate

O combate de curta distância é baseado em Testes (Cap1 – Testes) de Disputas, e o combate de longa distância pode ser efetuado por Testes de Disputas ou Testes de Atributo. No caso de combates de longa distância, o tipo de teste a ser efetuado depende da vítima saber ou não se está sendo atacada; caso ela souber, ela terá direito a se defender (Teste de Disputa), mas caso ela não saiba, será um Teste de Atributo (testando a pontaria do atacante).

A defesa de um personagem contra um ataque de curta distância pode ser efetuada de 2 maneiras: aparando o golpe do oponente, ou esquivando-se dele.

Contra um ataque de longa distância, seja ele um arremesso ou disparo, o defensor só pode contar com a sua esquiva. Ele pode contar também com seu escudo, cujo bônus de aparo conta para esquiva também, mas a ação aparo deve ser desconsiderada. Não que isso não seja permitido, se você quiser que seu personagem apare uma flecha com a espada, tudo bem, mas acho que você vai desistir dessa idéia quando ver as penalidades dessa ação na habilidade Interceptar (Cap2 – Interceptar).

No caso de um combate de curta distância com armas de contato, é possível aparar um golpe com uma arma ou escudo, ou então tentar sair desse golpe, testando a agilidade do personagem; no primeiro caso, algumas armas possuem um índice chamado Aparo, que indica o bônus que o personagem possui para aparar um golpe, e deve ser somado à Destreza e aos 2D6 para tentativa dessa ação; para esquivar-se de um ataque, um personagem conta apenas com 2D6 e sua

Destreza (no capítulo ARTES MARCIAIS (Cap6 – Estilos de Luta), existem alguns estilos que podem conceder bônus para esquiva em determinadas situações).

Um aparo, não se limita em apenas interceptar a trajetória de uma arma ou golpe, mas também deter um golpe antes dele ser executado; um praticante de artes marciais experiente pode, por exemplo, aparar o ataque de um atacante com uma espada, chutando a mão da arma ou travando o braço antes do golpe ser completado entre outros tipos de defesas.

Durante 1 round, se algum membro for utilizado mais do que uma vez (para atacar duas vezes, para atacar e depois bloquear, etc...), ele terá -3 de penalidade da segunda ação em diante com esse membro.

Cada 2 níveis de Destreza Ampliada permitem que um membro possa ser utilizado uma segunda vez no mesmo round sem essa penalidade de -3, contando que essas duas ações com o mesmo membro não venham em seqüência (Um personagem com Destreza Ampliada 2 pode atacar com a mão direita, atacar com a esquerda e depois, atacar com a direita de novo sem penalidade).

A seqüência a seguir, exemplifica um round de combate a curta distância entre dois seres humanos:

Iniciativa

Os dois personagens realizam um Teste de Disputa de Destreza.

Ataque

O personagem que ganhou a Iniciativa começa atacando, e soma a sua Destreza, os bônus de sua arma para ataque e os bônus das Habilidades que venha a possuir. O defensor determina se irá esquivar-se ou aparar o golpe, somando a sua Destreza os respectivos bônus que pode utilizar. Novamente através de um Teste de Disputa, determina-se quem foi bem sucedido; No caso de empate, o

defensor vence, mas no caso de acerto, verifica-se qual foi a região atingida, determinam-se os danos, subtrai-se, se existir, o índice de proteção (proveniente da armadura), e diminuí-se o Físico do personagem que foi acertado.

Contragolpe

Se o defensor estiver vivo e não quiser fugir, realiza-se o seu ataque, invertendo as posições de atacante e defensor; se ambos estiverem vivos no final dessa rodada, retorna-se a Iniciativa.

Como foi dito, este é apenas um exemplo de um combate a curta distância, mas podemos alterar a atitude a ser tomada pelo atacante (que ao invés de atacar pode tentar fugir, ou senão em um atitude desesperada, tentar um ataque suicida) e do personagem que foi atacado (ao invés de tentar um contragolpe só se defender, por exemplo). E temos outro detalhe: em determinados cenários (onde a magia e poderes psíquicos são avaliados), um personagem pode tentar atacar ou se defender com seus poderes mentais, utilizando a Inteligência ao invés da Destreza para o Teste de Disputa.

Temos ainda um caso interessante, onde temos um personagem com Destreza ou Inteligência Ampliada (Cap1 – Atributos Modificados) atacando mais de uma vez um alvo ou vários alvos ao mesmo tempo, complicando em muito o combate. Por esse motivo, existe o conceito de ações por round, que auxilia entender melhor, a possibilidade de ação que um personagem possui dentro de um round, além de uma explicação posterior e detalhada.

Um ser humano possui duas ações físicas ou mentais por round, o que permite atacar ou defender-se uma vez, ou seja, temos uma ação para ataque e outra para defesa. Assim, um personagem pode atacar duas vezes (sem se defender) ou defender-se duas vezes

(sem atacar), direcionando suas ações para o que bem entender.

É importante ressaltar que uma ação mental, não é um pensamento mais sim um ataque ou uma defesa mental. Um ser humano pode, por exemplo, realizar um ataque mental e uma defesa física, ou vice-versa, de modo que a soma das ações não extrapole duas.

Um combate complexo, por exemplo, é um tiroteio onde temos um personagem atirando em outro que não está retrucando as balas na mesma direção, mas atirando em um terceiro alvo. O primeiro passo para efetuar a resolução, é determinar uma iniciativa coletiva, onde cada personagem soma a sua Destreza o resultado de 2D6. O personagem que obtiver o maior resultado será o primeiro a agir, e irá declarar contra quem será e qual será sua ação. Depois dele, quem obteve o segundo maior número declara o que irá fazer, até que o jogador que possui a menor soma declara por último suas ações.

Para entender as possibilidades de várias ações simultaneamente, temos de ler o próximo tópico.

Utilizando Destreza e Inteligência Ampliada em um Combate

O nível de Destreza e Inteligência Ampliada, determinam, respectivamente, o número de ações físicas e mentais que um personagem possui em um round (número esse dado pelo nível da Característica + 1). Ter Destreza Ampliada (3), implica que o personagem possui 4 ações físicas por round, e se não possuir Inteligência Ampliada, não pode trocar mais de duas ações mentais por duas ações físicas. O padrão é de duas ações físicas ou mentais por round e, portanto, esse personagem não pode realizar mais de duas ações mentais por possuir Destreza Ampliada.

Da mesma forma, um personagem que possui Inteligência Ampliada e não possui Destreza Ampliada, pode realizar

ações mentais adicionais, e continua tendo apenas duas ações físicas por round.

Quando um personagem possui Destreza e Inteligência Ampliada, ele pode, por exemplo, realizar mais ataques, mais defesas, ou então "gastar" ações para melhorar outras. Ao se "gastar" uma ação para auxiliar outra, temos os casos:

Auxiliando um Ataque à Curta Distância

Nesse caso, acumulando 1 ação à ação de ataque, ou seja, acumulando 2 ações em um ataque, temos um ataque desse personagem com bônus de +3; "gastando" 3 ações, temos bônus de +4, "gastando" 4 ações, temos bônus de +5, e assim sucessivamente. Note que um ser humano com duas ações pode abrir suas defesas, "gastar" 1 ação e realizar um ataque com bônus de +3 ou então dar 2 ataques.

Auxiliando uma Defesa ou Iniciativa

Idem ao item anterior, cada X ações acumuladas dá X+1 de bônus.

Auxiliando um Ataque a Longa Distância

Agora, a primeira ação "gasta", permite ao personagem utilizar os bônus de sua arma para tiro mirado ao invés de rápido; "gastando" mais uma ação, temos os bônus para tiro mirado +1, e assim sucessivamente; esse é um outro caso onde um ser humano pode abrir mão de sua defesa e gastar sua ação para atirar com os bônus de tiro mirado da sua arma;

Exemplo: um personagem com Destreza Ampliada (5), que possui 6 ações físicas por round. Ele pode atacar 5 vezes e se defender uma vez, atacar 3 e se defender 3, "gastar" 3 ações para atacar uma vez com bônus de +4 contra o mesmo atacante, além de atacar normalmente mais uma vez e se defender outra.

Vários Combatentes Contra um Alvo

Completando as regras anteriores, o personagem pode abrir mão de seu ataque para uma segunda defesa. Porém,

se os ataques forem maiores do que as ações, para cada ataque além da capacidade de defesa, a defesa é feita com penalidade de -2 para o primeiro ataque, -3 para o segundo, -4 para o terceiro e assim por diante, sendo que o defensor escolhe como distribuir suas penalidades.

E nem sempre é um bom negócio para um humano deixar de se defender para atacar 2 vezes ou atacar 1 vez com bônus de +3. Se ele não gastar nenhuma ação com defesa, ele terá uma penalidade extra de -2 em todas as defesas, ou seja um ataque que ele recebe e não tem ação para defesa porque não quis deixar nenhuma ação para defesa, terá penalidade de -4 ((-2)+(-2)), se vier outro ataque, a penalidade será de -5 ((-2)+(-3)) e assim por diante.

- Lobos. Você vê lobos saindo por trás dos arbustos nevados. Eles se aproximaram furtivamente e estão te cercando.

- Quantos?

- São 5 lobos, e pelos rosnados e pelos olhares, eles estão famintos. Uma vez fechado o cerco, o maior deles, que parece ser o líder, inicia a corrida em sua direção e é seguido pelos outros.

- É, vida de bárbaro é dura! Desembainhei minha espada e vamos lá!

- A mentalidade de matilha fez com que eles organizassem um ataque sincronizado, todos chegam ao mesmo tempo, e rolando os dados da iniciativa sua e deles... 3 atacarão primeiro do que você, os outros 2 atacarão depois, incluindo o líder que teve a última iniciativa.

- Ai ai, tenho duas ações, e 5 lobos! Como não existe resgate de bárbaros perdidos em montanhas nevadas, eu vou ter que me virar;... guardar ataque para ter mais uma defesa e ganhar tempo não vai adiantar nada... Poderia dar dois ataques e ter penalidades de defesa, mas, você disse que eu tenho uma penalidade extra de -2 se não gastar nenhuma ação em defesa, não é?

- É isso mesmo, -4 na primeira defesa sem ação, -5 na segunda defesa sem ação, -6 na terceira defesa sem ação, -7 na...

- Tá legal, tá legal, já desisti de dar 2 ataques,... Você disse que tem um lobo maior do que os outros, não é?

- Sim, beeeem maior, ele é praticamente 2 lobos em 1.

- Xíí... Vou usar a defesa nele...

- Então como vai ser?

- Vou usar a defesa normal contra o lobão e vou atacar o lobo que vai me atacar depois do meu ataque. Do primeiro lobo eu vou me defender com penalidade de -2, de -3 do segundo, de -4 do terceiro e -5 do que eu vou atacar e sem penalidade do lobão, certo?

- Sim está certo, mas nem sei porque eu vou mexer esse combate. Vai ser um banquete para os lobos.

Como foi visto no exemplo, o atacado escolhe como serão combinadas as penalidades, apesar de que neste exemplo o jogador poderia escolher a defesa que fosse que; ah, deixa pra lá... Coitado...

Modificadores para Ataques a Longa Distância

Em arremessos, disparos e ataques direcionados a alguma área, existem alguns modificadores para serem aplicados.

A primeira tabela, contém os modificadores de tamanho do alvo, e são utilizados para todos os tipos de ataque acima mencionados:

Tamanho (metros)	Modificador
0,01 à 0,03 (dedo humano)	- 6
0,03 à 0,06 (olho humano)	- 5
0,06 à 0,12 (mão humana)	- 4
0,12 à 0,25 (cabeça humana)	- 3
0,25 à 0,50 (perna humana)	- 2
0,50 à 1,00 (tronco humano)	- 1
1,00 à 2,00 (corpo humano)	0
2,00 à 4,00 (carro)	+ 3
4,00 à 8,00 (casa)	+ 6
8,00 à 16,00 (mansão)	+ 9

A segunda e terceira tabelas, respectivamente, representam a distância do atacante ao alvo e a movimentação dos envolvidos, sendo utilizadas somente para arremessos e disparos:

Distância (metros)	Modificador
0,0 a 0,5	+6
0,5 a 1,0	+3
1,0 a 3,0	0
3,0 a 6,0	-1
6,0 a 9,0	-2
9,0 a 12,5	-3
12,5 a 25,0	-4
25,0 a 50,0	-5
50,0 a 75,0	-6
75,0 a 100,0	-7
100,0 a 200,0	-8

Movimento	Modificador
Humano andando	-1
Humano correndo	-2
<i>(já incluída a penalidade de até 10km/h)</i>	
Humano pulando	-3
de 5 a 20km/h	- 1
de 21 a 40km/h	- 2
de 41 a 80km/h	- 3
de 81 a 120km/h	- 4
de 121 a 160km/h	- 5

Nas três tabelas acima, existe uma progressão dos números e dos modificadores;

Se algum ataque for efetuado a uma pequena distância de um alvo inanimado, a tabela de tamanho pode ser ignorada e o atacante só errará seu alvo no caso de um erro crítico;

Se algum atacante efetuar seu ataque se movimentando (fato constatado quando este o realiza correndo, dentro de um veículo, ou montado em um animal), utiliza-se a tabela de velocidade como modificador adicional. No caso do atacante se movimentar e atacar um alvo que também se movimenta, somam-se as penalidades se eles se afastam ou subtraem-se as penalidades se eles se acompanham;

Lembre-se de utilizar essas penalidades em testes de disputas

também, o disparo ou arremesso do atacante é penalizado pelo tamanho, distância e movimento do alvo.

Que a próxima seção sirva de aviso aos Observadores de qualquer mundo onde possa ocorrer um combate: Os jogadores sempre inventam uma maneira nova de atacar um inimigo, portanto esteja preparado para as mais inusitadas...

Situações Especiais de Combate

Alto Impacto: Antes do desconto por Absorção de Danos (armaduras, carapaças, etc), sempre que um personagem receber dano maior que a metade do seu Físico Original (ou Físico Relativo Original, no caso de personagens com Físico Modificado por causa do tamanho), ele perderá alguma ação que ainda tiver neste round e precisa vencer um teste de Destreza Atual para não cair, ficando com -3 de penalidade para ações no solo e precisando gastar uma ação para se levantar.

Ataque por trás: Mesmo que o alvo perceba o ataque por trás, ele terá penalidade de -3 para se defender se não puder se virar a tempo (percebeu um golpe-surpresa no último momento) ou se estiver impossibilitado de se virar (está preso ou lutando com outro inimigo pela frente).

Carga: ocorre quando um atacante se aproxima do seu alvo com alta velocidade (um touro que chega trotando com seus chifres apontados para o ladrão de galinhas, um índio que pula de uma árvore sobre um bandeirante, etc). Se o atacante em carga ganhar a iniciativa de seu alvo e atingir seu primeiro ataque, ele causará 1 ponto de dano extra.

Contra-Carga: Ainda falando sobre a carga, algum alvo deste ataque pode imaginar uma maneira de fazer o incremento de dano causado pela velocidade se voltar contra o próprio atacante (um caçador pigmeu aponta uma lança contra um javali que se aproximava em carga no último round,

um gladiador se protege com um escudo espinhado e se joga para frente contra seu adversário que se aproximava em carga, etc); nesta situação, aquele que ganhar a iniciativa e acertar o primeiro ataque causará o 1 ponto de dano extra.

Golpe Direcionado: Para atingir uma parte específica do corpo do adversário, utilize as penalidades por tamanho descritas na tabela de "Modificadores para Ataques à Longa Distância".

Golpe Mortal: Em combates desarmados ou com armas brancas, sempre existe a possibilidade de um golpe ser muito bem colocado, independente da área de acerto. Nestes tipos de confrontos, sempre que um atacante conseguir um sucesso crítico ou pontos de sucesso ((seu ataque) - (defesa do alvo)) iguais a 6 ou mais pontos, os danos serão dobrados depois de somados os bônus de Físico ou Habilidade e antes do desconto por absorção de danos (armaduras, carapaças, etc).

Golpe Surpresa: Se um atacante conseguir se aproximar de um alvo sem que este perceba (com um sucesso em um Teste de Percepção), este alvo só poderá contar com 2D6 na sua defesa contra esse primeiro ataque. Se um alvo já estiver em combate, dificilmente ele será pego desprevenido; dependerá do Observador a possibilidade de um Golpe-Surpresa ou de apenas um Ataque por trás.

Penalidades: Algumas situações podem atrapalhar o Ataque, a Defesa e a Iniciativa dos lutadores e dar penalidades para essas ações.

Penal	Situação
-6	Escuridão total, área com gravidade muito alterada, ambiente aquático, inimigo invisível
-3	Escuridão parcial, área com gravidade pouco alterada, terreno alagado, emaranhado de cipós

Sinto muito, mas este é apenas o começo das barbaridades que podem ser cometidas em combate pelos jogadores;

espere até você terminar de ler o capítulo ARTES MARCIAIS (Cap 6 – Artes Marciais).

Ferimentos

Um bom motivo pelo qual você deve evitar combates gratuitos em seus jogos, é o seguinte: o seu personagem pode morrer (isso aqui não tem vida extra igual um vídeo-game)!

Danos Especiais no Diagrama de Resistência (Cap1 – Diagramas de Resistência)

Danos na área B (regiões vitais) são multiplicados por 3. Danos na área A (cabeça) são multiplicados por 2, e se pelo menos 1 ponto for reduzido do Físico Atual, o personagem deve sobreviver a um teste de consciência baseado no Físico Original; se o resultado obtido nos 2D6 forem maiores que o Físico Original, ele cai inconsciente pelos pontos que falharem no teste vezes 10 minutos, e é feito um teste sobre os danos, se o resultado dos 2D6 for menor do que os danos causados no Físico Atual com este golpe, ocorre morte cerebral.

Uma região especial, é a área D em homens (testículos), e parte da área C (seios) nas mulheres, chamada de região sensível. Para acertar a região sensível, é necessário um ataque frontal (tanto para homens quanto mulheres), e no caso de mulheres tirar 1 ou 2 em 1D6 (pois os seios não representam a totalidade da área C frontal nas mulheres).

Se um acerto for feito na região sensível, e pelo menos 1 ponto for reduzido do Físico Atual, o personagem tem de realizar um Teste de Físico Atual; se falhar, anota-se a diferença entre o Físico do personagem e o número obtido na soma de 2D6; o resultado será o número de rounds que o personagem ficará realizando suas atividades com penalidade de -3.

Decepamentos

Outras fatalidades que podem

ocorrer em combate são a perda de uma perna, um braço, até uma cabeça pode ser separada de um corpo vivo. A quantidade máxima de danos que um membro suporta antes de ser separado do corpo (por danos capazes de decepar) são os pontos de Físico Original + 1.

Desconsiderar a multiplicação de dano por acerto em área específica (cabeça ou órgãos vitais) para que ocorra a decepção.

Exemplo: Um corpo de Físico 5 que leva 2 golpes de espada que somam 6 danos no braço esquerdo perde 6 pontos de Físico Atual e o braço esquerdo (e se conseguir um sucesso no teste de consciência ele poderá assistir seu braço rolando no chão).

Danos na Destreza

Não é só a vitalidade que o personagem perde conforme ele vai apanhando e perdendo seus pontos de Físico Atual, o seu desempenho também fica comprometido.

A cada 2 pontos de Físico Atual que o personagem perde, deve ser retirado também 1 ponto de Destreza Atual.

Exemplo: Um personagem com 6 pontos de Físico e 7 de Destreza que leva 3 danos tem seu Físico Atual reduzido a 3 pontos e sua Destreza Atual baixa para 6. Se ele levar mais 1 dano, seu Físico Atual baixa para 2 e sua Destreza atual, para 5

Desta maneira, os pontos de Destreza Atual podem descer até um mínimo de 2 pontos. Ao definir outras raças, toma-se o mesmo cuidado.

Efeitos da Redução de Físico no Corpo e na Consciência

Com 0 ou menos de Físico Atual, o personagem precisa de ajuda para andar, mal consegue se arrastar e só é capaz de pequenos gestos.

Sempre que o Físico Atual for reduzido para 1, 0 ou valores negativos,

um Teste de Consciência (contra Físico Original – pontos de Físico Negativo) deve ser feito para evitar um desmaio.

Com o Físico Negativo, além do risco de desmaio, 1 ponto de Físico Atual é diminuído por hora; lembrando que a cada diminuição, um teste de consciência deve ser feito.

E o valor negativo do Físico Original é o limite fatal; o personagem morre assim que seu Físico Atual atinge pontos negativos iguais ao seu Físico Original.

Sufocamento

O sufocamento ocorre quando as vias respiratórias da vítima são obstruídas (por estrangulamento, afogamento, engasgo, etc).

Geralmente, os personagens têm algum fôlego antes do sufocamento começar, geralmente esse fôlego dura 1 minuto (12 rounds).

A cada 2 rounds que a vítima permanecer sufocada, é marcado 1 dano especial no Físico Atual, e quando este baixar a 0, é necessário um teste de consciência após cada dano causado desta maneira, e se o Físico baixar para o valor negativo igual ao Físico Original, é a morte do personagem.

Se a vítima conseguir escapar do sufocamento com vida, ou até mesmo inconsciente, ele recuperará 1 ponto de dano especial causado pelo sufocamento a cada 2 rounds.

Quedas

Podem ocorrer grandes quedas em uma aventura e abaixo segue uma pequena tabela que determina os danos sofridos:

- até 3 metros: rola-se 1D2-1 de danos por metro;
- 4 metros ou mais: 1 dano por metro.

Desidratação e Fome

Um personagem humano necessita beber uma média de 2 litros de água por dia (3 em clima quente).

Depois de 1 dia sem beber sequer um litro de água, o personagem perderá 1 ponto de Físico por dia. Se for auxiliado a tempo, recuperará dois pontos de Físico por dia.

E depois de 2 dias sem ingerir nenhum alimento, o personagem perderá 1 ponto de Físico a cada 2 dias. Sua recuperação se dará a 1 ponto por dia se alimentando adequadamente (no mínimo, duas boas refeições por dia). Quando o Físico do personagem chegar a zero, começará a ter delírios e morrerá no próximo dia, se não receber socorro.

Fogo, Gelo e Ácido

O fogo discutido nas regras a seguir, se encontra em uma temperatura entre 60°C e 200oC (fogueira, metal aquecido, etc.). O gelo, encontra-se a uma temperatura de -5oC e -30oC (como águas glaciais). Por último, o ácido se encontra entre forte e médio (ácido sulfúrico, ácido clorídrico, etc). Caso os agentes causadores de dano sejam mais fortes, os danos devem ser multiplicados proporcionalmente a natureza de seu poder.

Para avaliar o dano, analisa-se o tempo de exposição ao agente:

Aproximadamente metade de um round exposto - Rola-se 1D6; no caso de número par, não foi causado nenhum dano, mas no caso de número ímpar, foi causado 1 dano. Neste último caso, o personagem pode ter sido exposto a uma fonte de aproximadamente 0,25 m², como pedaços de madeira com fogo.

Um round exposto - Um dano (ocorre quando um personagem é exposto a uma fonte de fogo entre 0,25 m², como a gasolina em chamas de um coquetel molotov ou danos de magia relacionada a calor, resfriamento que envolva líquidos ou ácido). As armaduras servem como proteção contra esses agentes, e funcionam da seguinte maneira: soma-se 1 ao dano absorvido pela armadura contra

armas de fogo, e aí está o número de rounds que são necessários para que 1 dano seja provocado a esta área. Obviamente, se apenas parte do tempo necessário para causar um dano (menos de 5 segundos) é exposto ao agente, nenhum dano é causado.

Exemplo: vamos supor que uma mágica Bola de fogo foi lançada no tronco de um personagem que não possuía qualquer proteção. Esta mágica, lança uma bola líquida em chamas, e se espalha sobre a área em que atingiu. A cada round, essa camadas líquida flamejante, causará 1 dano a esse personagem. Se o mesmo personagem possuísse uma placa de ferro nesta área, que possui o índice 2 de absorção para armas de fogo, somente a cada três rounds seria causado 1 dano (2 de absorção + 1 = 3 rounds para cada dano). Se, por algum motivo, o tronco do personagem com a placa ficasse exposto somente um round, nenhum dano seria causado.

Para ambas as exposições, se a área de exposição for aumentada, os danos são aumentados na mesma proporção.

Exemplo: supondo que um gigante, esta atacando um personagem de tamanho humano com um pedaço de madeira relativamente grande com chamas em sua ponta (ninguém vai calcular isso, mas elas devem medir algo em torno de 1 m²). Este personagem, ficará aproximadamente, metade do round exposto a essas chamas, e como elas estão com duas vezes o tamanho padrão, elas causarão 1 dano para número ímpar e 2 danos para número par, ou seja, 1D2 danos.

Lembre-se que de acordo com o agente causador de dano (principalmente ácido e fogo), o personagem pode adquirir cicatrizes.



CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES

Características

A sigla PC indica quanto uma Característica Favorável custa em Pontos de Criação (Cap1 – Pontos de Atributo e de Criação). No caso de Características Desfavoráveis, o custo negativo indica quantos Pontos de Criação o personagem adiciona aos seus próprios Pontos, após adquirir a referida Característica.

Alguns casos raros permitem que Características sejam compradas com Pontos de Experiência no decorrer da história do personagem se a Característica comprada for consequência da história do personagem. As Características marcadas com um * (asterisco) são cumulativas, sendo que para o padrão humano o máximo de acúmulo é de 4 níveis, se não for especificado na descrição da Característica.

Lembre-se que o custo de Habilidades para criação é diferente do custo para evolução.

A não ser que o Observador especifique, o máximo de Pontos de Criação que podem ser ganhos com Características Desfavoráveis é de -20 PC.

Características Físicas

Essas características determinam o que o corpo do personagem pode fazer diferente, melhor ou pior que os outros.

Características Psíquicas

As Características Psíquicas Desfavoráveis são determinadas pela intensidade que estão presentes na vida de um personagem. Um Teste de Vontade (Cap1 – Atributos Secundários) tem de ser realizado para que o personagem possa se controlar, e dependendo da intensidade da Característica, ele estará sujeito a penalidades:

- *Leve*: para esta categoria, a Característica tem uma importância

menor, e o personagem realiza o Teste de Vontade sem penalidades;

- *Grave*: para esta variação, a Característica tem uma importância relevante, e o personagem realiza seu Teste de Vontade com penalidade de -2;

- *Gravíssima*: neste caso mais extremo, a Característica tem papel fundamental na vida do personagem, que realiza seu Teste de Vontade com penalidade de -4.

Apesar dos testes que o Observador pode exigir para evitar que um personagem contrarie suas Características, o importante é que o jogador compreenda o personagem e interprete essas Características, independente dos problemas que ele causará para a resolução do jogo.

Atenção: Características com o nível gravíssimo são o equivalente a doenças psíquicas; o personagem levará esta Característica às últimas consequências sem medo nem noção do ridículo!

Habilidades

As Habilidades são treinadas no decorrer da vida do personagem. O nível máximo para um personagem humano é de quatro níveis, sendo que a cada nível, é conferido um bônus de 1 para a realização do teste que envolva a Habilidade referida. Assim, quando for citada uma Habilidade, irá aparecer depois de seu nome um número entre parênteses indicando seu nível, como exemplo: Ufologia(2), que indica nível dois nesta Habilidade.

Existem algumas Habilidades que são tão comuns em alguns cenários que elas nem são lembradas na ficha do personagem, como por exemplo, a alfabetização no mundo atual; quando isso acontecer e a Habilidade for cobrada durante o jogo, é só analisar a história do personagem para saber se ele tem a Habilidade ou não.

Outra observação, o fato do personagem não ter algum tipo de

Habilidade que não envolva especialização não é motivo para impedido de tentar a atividade, como por exemplo, uma acrobacia; ele pode tentar, mas simplesmente não terá os bônus para o teste, o mesmo não ocorre com medicina, nem adianta um personagem que não tenha essa Habilidade tentar operar uma vítima (as penalidades serão muito grandes); para falar a verdade, até funciona, caso o objetivo do falso médico é matar a vítima.

As utilizações dessas Habilidades geralmente envolvem teste, contando o atributo básico e os bônus da Habilidade, mas, se a situação permitir, a simples existência da Habilidade já dispensa o teste, como um personagem com Habilidade computação realizando uma simples programação.

Vale ressaltar que algumas Habilidades estão descritas de um modo geral, sendo necessária a especificação da Habilidade na ficha, por exemplo, um escultor, tem o trabalho em Arte escultura, um biólogo, tem a Ciência biologia.

Habilidades Físicas

São baseadas no atributo Físico ou Destreza. Para aprender qualquer Habilidade, a Inteligência é necessária, mas para colocá-las em ação, são os outros atributos que contam. Algumas Habilidades citam 2 atributos, nesses casos a situação de jogo deve determinar sobre qual atributo será feito o teste.

Habilidades Psíquicas

São baseadas no atributo Inteligência ou Vontade para serem colocadas em prática.

Habilidades Bélicas

Um personagem que utilize uma arma simples (espada, estilingue, porrete) usa apenas os danos dessa arma, e se tentar utilizar uma arma complexa (revólver com trava ou com

pende para carregar, equipamento laser) ele pode não conseguir, pois desconhece o funcionamento do equipamento. Apesar disso, a observação de seu uso por alguém que saiba manejá-lo, associado a um teste de Inteligência permitirão uma utilização como arma simples (ou seja, apenas utilizando o dano da arma).

Para manejar uma arma recebendo os seus bônus, o personagem precisa ter a Habilidade básica com esse tipo de arma, e como já foi mencionado, essa Habilidade chama-se nível zero, sendo denotada por Nome da Habilidade (0). Uma Habilidade nível zero serve para todos os tipos de arma que se enquadrem na sua categoria. Mas as Habilidades que acrescentam bônus aos bônus das armas só funcionam com um tipo específico de arma, ou seja, a Habilidade Adaga(1) é diferente de Espada Pesada(1).

Exemplo: um personagem é um jovem samurai, e deseja saber lutar com katanas (um tipo de espada oriental). Para fazê-lo, foi gasto 1 Ponto de Criação na compra da Habilidade básica Espadas. Isso irá garantir ao personagem, receber os bônus iniciais dessas armas. Assim, quando esse personagem estiver manuseando uma espada pequena, ele receberá +1 para Aparo e +1 para Golpe (bônus da arma), e quando estiver usando uma katana receberá +2 para Aparo e +2 para Golpe (novamente bônus da arma). Agora, o personagem quer se especializar em katana, então gasta 3 pontos para adquirir a Habilidade Katana(2), que lhe confere bônus adicionais (agora ele possui +4 de Aparo e Golpe com esta arma). Mesmo assim, quando ele estiver utilizando uma espada pequena, ele terá apenas +1 para Aparo e Golpe.

No caso de algumas raças e super seres, existem determinados membros (como tentáculos, caudas, garras), e tipos de raio (provenientes das mãos, olhos, por exemplo), que devem possuir a

Habilidade Básica correspondente e se necessário, uma especialização. Para a aquisição desta Habilidade Básica, não é necessário gastar qualquer Ponto de Criação; ela vem juntamente com a Característica.

Por exemplo, um homem lagarto que possui uma cauda que pode ser utilizada para atacar. Ele adquire a Habilidade Caudas (0) assim que adquire a Característica, e a Habilidade lhe confere os bônus +1 para golpear e +1 para aparar (como descrito na Característica correspondente). Se esse homem lagarto utilizar muito sua cauda para fins de combate, ele pode possuir a Habilidade Cauda de Lagarto (1 até 4), de acordo com quão bem ele utiliza a cauda. Deve-se lembrar que a Habilidade Cauda de Lagarto deve ser adquirida como qualquer Habilidade Bélica.

Onde eu posso adquirir minhas Características e Habilidades? Um moço lá na entrada me disse que eu tinha que comprar; é muito caro?

Se é assim que você está se sentindo, é melhor você ler de novo as seções Pontos de Atributos e de Criação (pg.6), Evolução do Personagem (pg.7) e Características e Habilidades (pg.8) do capítulo REGRAS BÁSICAS.

Características Físicas

Característica Favorável	Custo
Ambidestria	3
Atraente *	2
Contorcionismo*	2
Imunidade a Doenças*	2
Imunidade a Dor	4
Longevidade*	3
Recuperação Rápida	3
Reflexos em Emergências*	8
Reflexos Rápidos	5
Resistência*	2
Resistência ao Frio/Calor *	3, 6
Segurar Fôlego	2
Sentidos Ampliados (audição)*	2
Sentidos Ampliados (olfato)*	2
Sentidos Ampliados (paladar)*	2

Sentidos Ampliados (tato)*	2
Sentidos Ampliados (visão)*	2
Sentidos Ampliados (todos)*	8
Surto de Adrenalina*	10
Voz Melodiosa	2

Característica Desfavorável	Custo
Ageusia (Paladar inativo)	-2
Albinismo	-4
Alergia	variável
Alta Sensibilidade à Dor	-4
Característica Óbvia	-1,-2,-4
Cegueira	-12
Daltonismo	-1,-3
Disopia	-2
Disosmia (olfato)	-2
Doença Crônica	variável
Epilepsia	-4
Estatura Diferenciada	-2
Eunuco	-4
Feio*	-2
Gagueira	-3
Hemofilia	-3
Idade	especial
Mudez	-4
Mutilado	-1 à -8
Paraplégico	-8
Peso Anormal	-2
Surdez	-2,-6

Características Físicas Favoráveis

Ambidestria (3 PC)

O personagem tem boa coordenação motora tanto com a mão direita como com a esquerda, mas isso não significa que ele possa atacar duas vezes ao mesmo tempo. (Observação: personagens sem Ambidestria usando sua mão não destra para atividades difíceis como atacar com arma ou escrever tem penalidade de -3, exceção feita a utilização de escudo).

Atraente* (2 PC)

O personagem tem uma aparência física que agrada aqueles que apreciam os membros de sua raça. Quando escolhendo esta Característica especifique a exata natureza do "dom" que o faz especial: uma face angelical, um físico ideal, ou um certo porte; que no fim

das contas contribui para a atração que o personagem exerce sobre outros. Cada nível desta Característica acrescenta +1 em testes de interação com membros do sexo oposto e (nível - 1) com indivíduos do mesmo sexo. Assim, um personagem homem, com Atraente +2 tem um bônus, em testes de interação social, de +2 com mulheres e de apenas +1 com homens.

Contorcionismo* (2 PC)

A flexibilidade desse personagem dá +1 de bônus/nível em Testes de Destreza que envolva se esticar, se encolher ou se dobrar.

Imunidade a Doenças* (2 PC)

O personagem tem +1 de bônus/nível em um Teste de Físico para um de chance de destruir uma doença que o contaminou antes que ela se manifeste.

Imunidade a Dor (4 PC)

Nesse caso o personagem até sente o toque e a fratura, mas não sente dor pelo ferimento. Com essa Característica o personagem não desmaiara por causa de danos, sendo exceção os casos de dano no cérebro; o único problema dessa Característica é que o personagem não terá noção de seus limites e dificilmente se lembrará de se curar.

Longevidade* (3 PC)

O personagem terá uma década adicional por nível de atraso para sofrer as penalidades de idade.

Recuperação Rápida (3 PC)

O personagem recupera 1 ponto de Físico a cada 24 horas de descanso. Essa Característica é possível em nível básico para humanos, mas pode ser adquirida em vários níveis, com a Característica Regeneração (Cap9 - Regeneração).

Reflexos em Emergências* (8 PC)

Em situações de tensão o personagem consegue apurar seus reflexos

e sua destreza a níveis sobre-humanos. Em situações de combate ou emergências, o personagem adquire, temporariamente, a Característica Destreza Ampliada (Cap1 - Destreza Modificada) no nível desta Característica + 1. Este efeito dura no máximo 5 minutos (normalmente uma batalha ou cena); e após o efeito passar o personagem terá uma penalidade de -1 em todos os testes envolvendo Físico ou Destreza até que tenha a chance de descansar (pelo menos 3 horas). Ainda se o personagem tiver alguma falha crítica enquanto estiver sob o efeito desta Característica ele sofre 1 ponto de dano adicional extra (decorrente de alguma distensão muscular ou algo parecido). A menos que o Observador declare o contrário o nível máximo desta característica permitido para seres humanos normais é 1.

Observação: Caso o personagem possua a Característica Fúria (Cap2 - Características Psíquicas Desfavoráveis) ele pode comprar esta Característica por apenas 6 pontos mas só poderá acessá-la se estiver em fúria.

Reflexos Rápidos (5 PC)

A resposta do corpo é rápida e o personagem tem +1 para a esquiva e iniciativa de um combate.

Resistência* (2 PC)

Confere ao personagem +1 de bônus/nível para Testes de ações que envolvem longos ou repetitivos trabalhos físicos, tais como marchar, carregar tijolos, cavar, subir escadas, etc...

Resistência ao Frio/Calor (Pele Dura) (3, 6 PC)

Por 3 Pontos de Criação, o personagem tem naturalmente +2 para Testes de Físico que envolvam resistência ao frio ou ao calor, e por 6 Pontos de Criação o personagem tem +3 para Testes de Físico que envolvam resistência ao frio ou ao calor e 1 ponto de absorção contra armas brancas.

Segurar Fôlego (2 PC)

O personagem pode segurar o fôlego por até 5 minutos.

Sentidos Ampliados (escolher entre audição, visão, paladar, tato ou olfato; todos) (2 PC, 8PC)

O personagem sempre terá +1 de bônus/nível em testes de percepção que envolva um sentido ampliado, sendo o custo de 2 PC/nível. Se o personagem preferir comprar ampliação em todos os sentidos, o custo dessa Característica passa a ser 8 PC por nível. Para seres humanos normais, apenas 2 níveis de ampliação são permitidos.

Surto de Adrenalina* (10 PC)

Em situações de tensão o personagem consegue elevar sua força (e resistência) a níveis sobre-humanos. Em situações de combate ou emergências o personagem adquire, temporariamente força equivalente a Característica Físico Ampliado (Cap1 – Físico Modificado), no nível desta Característica + 1. Note que apenas para levantar peso e causar dano adicional está Característica tem funcionalidade, a resistência (os pontos de vida) se mantêm os mesmos. Este efeito dura no máximo 5 minutos (normalmente uma batalha ou cena); e após o efeito passar o personagem terá uma penalidade de -1 em todos os testes envolvendo Físico ou Destreza até que tenha a chance de descansar (pelo menos 3 horas). Ainda se o personagem tiver alguma falha crítica enquanto estiver sob o efeito desta característica ele sofre 1 ponto de dano adicional extra (decorrente de alguma distensão muscular ou algo parecido). A menos que o Observador declare o contrário o nível máximo desta característica permitido para seres humanos normais é 1.

Observação: Caso o personagem possua a Característica Fúria (Cap2 – Características Psíquicas Desfavoráveis) ele pode comprar esta Característica por

apenas 8 pontos mas só poderá acessá-la se estiver em fúria.

Voz Melodiosa (2 PC)

Esse personagem tem uma voz muito agradável de se ouvir. Para testes que envolvam lábia ou atuação, esse personagem tem +1 de bônus.

Características Físicas Desfavoráveis

Ageusia (Paladar inativo) (-2 PC)

Esse personagem não tem paladar, para ele, tudo tem gosto de nada.

Albinismo (-4 PC)

Esse personagem tem a pele e os cabelos brancos; ele pode até ser bonito, mas será reconhecido em qualquer situação; se exposto a luz intensa (como o sol), sem nenhuma proteção por cada hora de exposição ele sofre um ponto de dano.

Alergia (variável)

O personagem possui algum tipo de alergia, normalmente incurável, que atrapalha sua vida e até mesmo pode resultar na sua morte. Funciona de maneira semelhante a Característica Veneno (Cap9 – Veneno), é como se o próprio corpo do personagem tentasse envenená-lo. O custo básico depende dos efeitos que a alergia causa no personagem (calcule o valor segundo as regras da Característica Veneno e divida o valor por -2). Leve em conta que dor e mal estar são fatores incapacitantes.

O valor desta Característica também depende do quão comum é a substância a que o personagem é alérgico no mundo que ele vive. A tabela abaixo mostra os multiplicadores para diversas classes de freqüência de substâncias em nosso mundo (os Observadores devem utilizá-la como referência alterando-a de acordo com o seu mundo de jogo).

Custo x3; Muito Comum: plásticos, metais, pólem, grama, algodão

Custo x1; Comum: álcool, leite, madeira, medicamentos comuns

Custo x0,8; Incomum: couro, sabão comum, alimentos exóticos

Custo x0,4; Raro: Medicamentos incomuns

Custo x 0,2; Raríssimo: Kryptonita

Alta Sensibilidade à Dor (-4 PC)

Todas as áreas desse personagem são áreas sensíveis, ou seja, qualquer dano causado nesse personagem deve-se recorrer às regras de golpes em área sensível do Diagrama de Resistência (Área C).

Característica Óbvia (-1, -2, -4 PC)

O personagem tem um tipo de marca em sua face, ou no corpo que o faz facilmente reconhecível. Esta marca deixa muito mais fácil de localizar (-Vocês viram um negro de cabelos verdes passar por aqui?). Esta Característica não está ligada a feiúra, e o personagem apenas têm uma característica muito notável. O custo está ligado a quão óbvia (ou difícil de esconder) é a Característica: -1 para tatuagens facilmente escondidas por uma camiseta, -4 para ter uma pele totalmente branca e cabelos verdes ou escamas ao invés de pele.

Cegueira (-12 PC)

O personagem terá penalidade de -8 para várias situações que envolvam a visão. Essa penalidade, pode ser reduzida para -4 se esse personagem tiver pelo menos um nível audição, olfato ou tato aguçados e a situação permitir a utilização de algum desses sentidos.

Daltonismo (-1 PC, -3 PC)

Ou o personagem vê tudo preto e branco (-3 PC), ou então vê algumas cores trocadas (-1 PC).

Disopia (visão) (-2 PC)

O personagem tem algum problema leve de vista que precisa da correção com óculos, como miopia, hipermetropia, astigmatismo, etc...

Disosmia (olfato) (-2 PC)

O personagem com disosmia não percebe cheiros, seu olfato é inativo.

Doença Crônica (variável)

Semelhante a alergia, descrita acima, calcule o valor segundo as regras descritas na Característica Veneno (Cap9 - Veneno) e divida o valor por -2. Possuindo o valor básico deve-se determinar qual é a frequência com o que esta doença afeta o personagem. Para isso deve ser escolhido um ou mais "números de doença", sempre que a soma dos dados rolados pelo personagem for igual a este número o personagem é atacado pela doença. Estes números podem variar de 3 a 11, o jogador escolhe. Quanto mais forem os "números de ataque" maior o valor desta Característica; para apenas 1 número use o valor básico, para 2 números multiplique o valor básico por 1,5, para 3 números multiplique por 4, para 4 multiplique por 6, para cinco por 10 e para 6 multiplique por 10.

Outro fator que influencia esta característica é se a contagiosa, como ela se transmite, e o quão contagiosa esta doença é. As duas tabelas abaixo cobrem estes fatores:

Vetor de Contágio	Multiplicador
Sangue / fluido corporal	X 1,2
Saliva	x 2
Toque / Transpiração	x 4
Respiração	x 8

OBS.: Cada nível inclui o meio de contágio anterior

Resistível Por	Multiplicador
Teste de Físico +4	x 0,25
Teste de Físico +2	x 0,5
Teste de Físico	x 1
Teste de Físico -2	x 2
Teste de Físico -4	x 3
Não Resistível	x 4

Epilepsia (-4 PC)

Sempre que 2D6 forem rolados pelo personagem com esta Característica o forem obtidos dois

números 2 ou dois 3 (2 e 2, 3 e 3), o Observador testa em segredo o Físico atual do personagem, no caso de falha, o epiléptico terá uma crise e ficará incapacitado por minutos iguais a quantidade de pontos que faltaram no teste.

Estatura Diferenciada (-2 PC)

Ou o personagem é alto demais, ou então, baixo demais quando comparado com os padrões normais de sua raça.

Eunuco (-4 PC)

O personagem masculino tem seus órgãos genitais mutilados, apesar de todos os problemas psíquicos e práticos que resultam dessa situação, golpes que atingem a área C (Cap1 – Diagramas de Resistência) só causam danos normais.

Feio* (-2 PC)

O personagem tem uma aparência física que desagradava os que apreciam membros de sua raça. Quando esta Característica for escolhida, especifique o motivo exato da sua aparência desagradável: rosto feio, físico diferente do ideal, etc. Cada nível desta Característica acrescenta -1 em testes de interação com membros do sexo oposto e nível+1 com indivíduos do mesmo sexo. Assim um personagem, homem, com Feio -2 tem uma penalidade, em testes de interação social, de -2 com mulheres e de apenas -1 com homens.

Gagueira (-3 PC)

Não basta dizer que o personagem está gaguejando, o jogador que está interpretando o personagem com esta Característica tem que gaguejar também. Se essa interpretação estiver ruim, o Observador pode pedir um teste de Destreza atual quando quiser, e se falhar, o personagem não conseguirá passar sua mensagem por 10 segundos multiplicados por X, sendo X, o número de pontos que faltaram no teste.

Hemofilia (-8 PC)

Esse personagem não se recupera normalmente a cada 12 horas, muito pelo contrário, pelo fato de não fabricar glóbulos brancos, ele não cicatriza, perdendo 1 ponto de Físico a cada 1 hora se receber dano que envolva sangramento, e precisa também de uma transfusão de sangue por semana para evitar a perda de 1 ponto de Físico.

Idade (especial)

Ou o personagem é montado com pouca Inteligência e pouco Físico por ser jovem demais, ou com pouco Físico e pouca Destreza por ser velho demais. Considere o número padrão de Pontos de Atributos (Cap1 – Atributos Principais) para os personagens; cada ponto a menos de Físico, Destreza e Inteligência para este personagem, dão a essa Característica -6 PC.

Mudez (-4 PC)

Existem casos onde o mudo pode tentar alguns grunhidos aleatórios.

Mutilado (-1 à -8 PC)

Esse personagem pode não ter uma orelha (-1 PC), um olho (-3 PC), uma perna (-6 PC), um braço (-8 PC). Qualquer Teste de Atributo que envolva um membro ausente, tem uma penalidade que pode variar de -3 à -6.

Paraplégico (-8 PC)

O personagem não pode mover suas pernas, quase não pode se mover sem ajuda, precisa de um par de muletas (e mesmo assim é doloroso e incômodo fazer) ou uma cadeira de rodas. Situações como escadas ou objetos colocados em lugares altos, etc; tornam-se complicadas e o Observador pode exigir um teste de Destreza ou Físico com quaisquer redutores que julgar adequado. Em termos de jogo isso se manifesta na forma de penalidades: -7 em situações onde o uso das pernas é fundamental (Corrida),

-6 onde o uso das pernas é muito importante (Esquiva, Escalada), de -4 na Destreza sob condições em que mobilidade nas pernas influenciariam (Artes Marciais, Natação), uma penalidade de -3 a -2 pilotando veículos não adaptados (-1 cavalgando amarrado a sela).

Peso Anormal (-2 PC)

Ou o personagem é gordo demais, ou então é magro demais quando comparado com os padrões normais de sua raça.

Surdez (-2 PC, -6 PC)

O personagem não tem o sentido da audição (-6 PC) (existem casos onde a surdez é parcial, e o personagem escuta com dificuldade: -2 PC).

Características Psíquicas

Característica Favorável	Custo
Afinidade com Computadores*	2
Bom Senso	3
Cargo*	2
Carisma*	4
Controle Emocional	4, 8, 12
Conexões*	3+mod
Empatia com Animais	3
Facilidade para Línguas	3
Instinto	4
Inventividade	12
Mente Matemática	3
Noção Exata do Tempo	2
Prontidão*	4
Recursos	variável
Reputação Boa	1 à 6
Senso de Direção	2
Sensualidade	4
Talento Musical	2
Vontade Forte*	6

Característica Desfavorável	Custo
Alucinação Auditiva	-2,-4,-6
Alucinação Mental	-2,-4,-6
Alucinação Olfativa	-2,-4,-6
Alucinação Visual	-2,-4,-6
Anseio de Justiça	-2,-4,-6
Anseio de Poder	-2,-4,-6
Aquamania	-2,-4,-6

Benevolência	-2,-4,-6
Catatonismo	-2,-4,-6
Ceticismo	-2,-4,-6
Cobiça	-2,-4,-6
Cleptomania	-2,-4,-6
Credulidade	-2,-4,-6
Dependente	-2,-4,-6
Desdobramento de Personalidade*	-8
Devoção [alvo]	-2,-4,-6
Distração*	-4
Dislexia	-4
Egoísmo	-2,-4,-6
Estigma Social	-2,-4,-6
Excesso de Confiança	-2,-4,-6
Fanatismo	-2,-4,-6
Fanfarronice	-2,-4,-6
Flashback	-2,-4,-6
Fobia [tipo]	-2,-4,-6
Fúria	-2,-4,-6
Gula	-2,-4,-6
Hábitos Detestáveis	-2,-4,-6
Honestidade	-2,-4,-6
Honra [código]	-2,-4,-6
Identidade Secreta	-4
Impulsividade	-2,-4,-6
Intolerância	-2,-4,-6
Inveja	-2,-4,-6
Luxúria	-2,-4,-6
Mau Humor	-2,-4,-6
Mentira	-2,-4,-6
Orgulho	-2,-4,-6
Pacifismo	-2,-4,-6
Pessimismo	-2,-4,-6
Piromania	-2,-4,-6
Preguiça	-2,-4,-6
Psicopata	-7
Reputação Má	-1 à -6
Responsabilidade de Líder	-2,-4,-6, -8,-10
Sadismo	-2,-4,-6
Sanguinolência	-2,-4,-6
Sem Iniciativa	-6
Teimosia	-2,-4,-6
Timidez	-2,-4,-6
Tutor	-2,-4
Vício [tipo]	-2,-4,-6
Vontade Fraca	-4
Voto [tipo]	-2,-4,-6

Características Psíquicas Favoráveis

Afinidade com Computadores* (2 PC)

O personagem tem uma afinidade natural com computadores. Dessa forma,

o personagem está entre um dos líderes de sua raça/país. O jogador pode descrever seu cargo, mas cabe ao Observador criar os mecanismos que regem seu funcionamento, e seu custo, como julgar adequado.

o personagem está entre um dos líderes de sua raça/país. O jogador pode descrever seu cargo, mas cabe ao Observador criar os mecanismos que regem seu funcionamento, e seu custo, como julgar adequado.

Bom Senso (3 PC)

O personagem tem uma quantidade significativa de sabedoria prática, cotidiana comumente usada por sua raça ou sociedade. Sempre que você está a ponto de fazer algo contrário ao bom senso, o Observador pode, ou pelo menos deve alertá-lo sobre como sua ação poderia ser perigosa ou não adequada. O jogador também pode perguntar para o Observador quais seriam os procedimentos habituais em uma determinada situação comum.

Carisma* (4 PC)

O personagem possui uma força de personalidade tão desenvolvida que afeta os outros com a sua simples presença. Some o nível desta Característica em TODAS as jogadas de interação social do personagem (Lábia, Intimidação, Liderança, (Cap2 - Habilidades Psíquicas) etc.).

Cargo* (2 PC)

O personagem está em uma posição de grau de autoridade e responsabilidade em alguma organização influente na sua sociedade. O personagem pode ser um oficial militar, um líder religioso ou um funcionário governamental de algum grau. Mesmo se o personagem não queira, seu grau sempre exige respeito, mas também exige alguns sacrifícios (o personagem tem deveres a cumprir de acordo com o seu cargo). Um cargo nível 1 significa pertencer a uma organização influente qualquer em um nível baixo (policia de rua, soldado raso, escriturário); com os níveis de 2 a 3 o personagem terá um grau secundário (sargento, burocrata, padre); o nível 4 representa uma posição influente (capitão, administrador, chefe de polícia, agente federal, bispo); para o nível 5 pontos você defende uma alta posição entre sua raça (senador, conselheiro real, embaixador, general, governador de um estado); o nível 6 poderia representar que

Controle Emocional* (4, 8, 12 PC)

Embora seja capaz de sentir emoções você as mantém sob controle, não permitindo que elas interfiram no seu julgamento ou suas ações ou mesmo demonstrando-as. Você se mantém calmo e imperturbável sob quaisquer condições, sendo quase que inafetado pelo medo. Você reage de maneira educada, cortes, e reservada a qualquer situação ou personagem. Desnecessário dizer que ao assumir esta Característica o personagem não pode escolher qualquer outra Característica "emocional" (como Fúria por exemplo). Cada nível acrescenta +3 em seus testes de vontade para resistir a medo, sedução ou intimidação, e ao mesmo tempo cada nível equivale a 1 ponto de penalidade por antipatia enquanto estiver se relacionando com criaturas "emocionais".

Conexões* (3 PC + modificadores)

O personagem possui contatos que são seus amigos, parceiros comerciais ou lhe devem favores; estes contatos fornecem a você informações e até mesmo ajuda. O nível desta Característica, indica o cargo ou posição do seu contato, sendo o nível máximo 8. A

seguir encontram-se os níveis e as posições ou cargos do contato:

- *Nível 1:* Informantes de rua, traficantes menores, repórter novato, etc.
- *Nível 2:* Contrabandistas Menores, Taberneiros, Funcionário da Prefeitura, Policiais, Repórteres, Enfermeiros, Marginais Barra Pesada, Os Saqueadores da floresta, Sargento do exército, Operador da Bolsa de Valores, etc.
- *Nível 3:* Detetives de Polícia, Médicos, Repórteres de Grandes Jornais, Empresários, Padres, Tenente do Exército, Capitão da guarda, Líderes de Gangue, etc.
- *Nível 4:* Chefões do crime, Deputados, Donos de Jornal/Televisões, Comissários de Polícia, Burgomestres, Agentes do F.B.I., Prefeitos, Grandes Empresários, Líderes Religiosos, guilda de ladrões, etc.
- *Nível 5:* Governadores, Senhores feudais, Senadores, Organizações como a C.I.A. e a KGB que operam de maneira eficiente em escala global, ou um indivíduo realmente excepcional.
- *Nível 6:* Presidente, Reis, Organizações de escala global e que controlam tecnologia ou magia em um nível bastante superior ao resto do mundo. Ou algum superser poderoso (nos dias de hoje um super herói, em fantasia um dragão).
- *Nível 7:* O quer que seja não pode ser classificado como humano: um grupo de super seres, o esquadrão de defesa do sistema solar, etc.
- *Nível 8:* Você tem conexões com um semideus ou coisa parecida, ou uma organização que opera em escala galáctica (Federação dos Planetas Livres, por exemplo).

Cada vez que um contato for ativado através de uma Conexão, rola-se 1D6; de acordo com o resultado, observa-se a tabela a seguir, que mostra a frequência do auxílio do contato:

D6+Bônus Efeito

- | | |
|---|---|
| 1 | Informações totalmente erradas, ou a conexão decidiu te prejudicar de propósito |
| 2 | Nenhuma Informação, conexão Indisponível |
| 3 | Poucas Informações (quase sem efeito),
Conexão desinteressada ou temerosa |
| 4 | Algumas Informações, (metade do total de informações disponível) |
| 5 | Todas as informações disponíveis |
| 6 | Todas as informações e alguma Ajuda (nada que comprometa o informante) |
| 7 | Todas as informações e ajuda (funções de apoio/cobertura) |
| 8 | Apoio total e irrestrito |

A frequência do contato, pode ser modificada, gastando 2 PC para a obtenção de um bônus de +1 para o teste de frequência. Estes bônus, são acrescentados ao D6 que é rolado para determinar a frequência do contato, sendo o bônus máximo de +7.

Após um contato ser efetuado, pode-se tentar uma conexão com os recursos do contato. O fator para ser testado o recurso, é igual a soma do nível da Característica + 4. O Observador faz um teste contra este fator (nível da Característica + 4) e no caso de sucesso significa que sua conexão foi capaz de auxiliar o personagem.

Empatia com Animais (3 PC)

Esse personagem tem facilidade em se aproximar e ganhar a confiança de animais.

Facilidade para Línguas (3 PC)

Essa característica dá um desconto de 3 pontos sempre que o personagem for comprar uma nova Habilidade lingüística (tendo que pagar sempre o mínimo de 1 ponto).

Instinto (4 PC)

O personagem possui uma "Habilidade natural" em alguma área que

permite que ele tenha uma impressão geral sobre algo sem necessitar de nenhum teste. Esta "Habilidade" é automática mas fica sobre o controle do Observador, ele não irá mentir para o jogador mas pode negar informações (em prol do bom desenrolar do jogo). O jogador pode pedir para ouvir seus instintos mas neste caso o Observador deve fazer um teste (rolar 1D6 com 1 ele pode mentir para o jogador 2 ou 3 ele não dirá nada, 4 ou 5 ele dará algumas informações, com um 6 ele deve fornecer boas informações). Alguns exemplos deste tipo de característica são: Empatia: Qual é o estado emocional de outra pessoa, Diagnóstico: o médico descobre que um paciente tem hepatite apenas olhando para ele (embora precise de um exame para confirmar), Mecânica: - Isso está com cara que é carburador...,etc.

Inventividade (12 PC)

O personagem possui uma habilidade natural para criar e improvisar aparelhos (que funcionam) em pouquíssimo tempo. Para testes que envolvam a criação de algum aparelho, dispositivo ou similar, o personagem ganha bônus de +3.

Mente Matemática (3 PC)

O personagem com esta Característica pode resolver em pouquíssimo tempo problemas matemáticos como: equações diferenciais não lineares, integrais trigonométricas, divisões de números com muitos algarismos, etc. Um personagem com esta Característica possui uma mente capaz de rivalizar com a maioria dos computadores, podendo ela mesma ser um computador...

Noção Exata do Tempo (2 PC)

Mesmo ao acordar no meio da noite ou depois de alguns dias em uma caverna o personagem saberá que horas são.

Prontidão* (4 PC)

O personagem terá +1 bônus/nível nos Testes de Percepção com perigo iminente, ou seja, apenas o Observador saberá quando aplicar esse bônus.

Recursos (Variável)

Esta Característica representa os seus recursos financeiros e bens materiais, quanto dinheiro seu personagem possui no momento de sua criação e quanto ele recebe por mês (o seu acesso a esse dinheiro). Os seus recursos não são absolutamente líquidos (dinheiro vivo no banco), boa parte deles está "investida" em casas, automóveis, cavalos, etc. Eventualmente o personagem pode vendê-los para obter dinheiro. Dependendo do Observador a venda pode levar semanas ou mesmo meses (vender apressadamente significa perder dinheiro). Esta Característica considera que você pode obter um subsídio básico (salário) todos os meses, adequado ao nível de Recursos. Entretanto, o jogador deve detalhar a fonte dessa renda (normalmente um emprego ou negócio), esta característica pode variar durante o jogo dependendo das ações do personagem ou o humor do Observador.

A tabela abaixo deve servir de guia para o Observador, a legenda para esta tabela é: Mensal: Representa o "salário" mensal do personagem, Reserva: É o quanto de dinheiro você tem disponível para "saque-rápido" (poupança e aplicações) no banco, Bens: São os bens que o personagem possui no momento de sua criação, Total: É o valor que o personagem arrecadaria com a venda de todos os seus bens.

As colunas Mensal, Reserva e Total, foram feitas para cenários atuais e futuristas. Para cenários em épocas anteriores ao século XX, utilize a coluna Bens para ter uma aproximação dos recursos do personagem e o nível.

Nível/Custo / Bens	Mensal	Reserva	Total
1/-4 Poucas roupas (velhas), canivete	0	\$10	\$ 40
2/-2 Roupas (baratas), revólver (velho), Eletrodomésticos	\$ 150	\$50	\$ 900
3/0 Apartamento pequeno (alugado), Eletrodomésticos, carro usado	\$500	\$ 400	\$4000
4/3 Apartamento alugado totalmente montado, carro novo	\$1200	\$ 2000	\$ 12 mil
5/6 Casa em condomínio (completa, bem montada), dois carros (um deles novo), pequeno negócio	\$3000	\$ 4000	\$ 70 mil
6/10 Casa grande, carros último tipo, talvez um pequeno avião ou Iate	\$9000	\$ 12 mil	\$ 600 mil
7/15 Mansão, Empresa porte médio, carros (uma Ferrari), Jatinho, Iate, talvez um Helicóptero	\$ 40 mil	\$ 80 mil	7 Milhões
8/20 Mansão, Empresa de porte médio, tudo acima, mais alguma coisa	\$ 50 mil	\$ 150 mil	20 Milhões
9/30 Praticamente tudo o que ele quiser	\$ 120 mil	\$ 200 mil	80 Milhões
10/45 Nem o próprio personagem sabe decor todos os seus bens	\$ 300 mil	\$ 400 mil	200 Milhões
11/60 O personagem é um bilionário	1 Milhão	2 Milhões	1 Bilhão
12/100 Dinheiro não é problema	5 Milhões	3 Milhões	9 Bilhões
13/150 O personagem é um dos homens mais ricos do mundo	10 Milhões	12 Milhões	30 Bilhões
14/220 O personagem possui um império financeiro que se espalha pelo mundo todo	25 Milhões	30 Milhões	90 Bilhões
15/330 GODZILIONÁRIO	100 Milhões	80 Milhões	150 Bilhões
16/500 O mais rico de todos	200 Milhões	160 Milhões	400 Bilhões

Reputação Boa (1 à 6 PC)

O personagem tem uma boa reputação entre o público ou algum subconjunto de sociedade. Dependendo da natureza da sua reputação. Esta característica o ajuda em quase todos os testes sociais. Se você é conhecido em uma escala pequena (um subgrupo de uma cidade ou qualquer lugar menor), custa 1 ponto. Se uma cidade inteira o conhece, e respeita, o personagem isto vale 2 pontos. Se sua notoriedade atingiu

tudo o país e até mesmo em escala internacional, esta reputação vale 3 pontos. Como uma regra geral, calcular o valor desta característica fazem uma soma dos bônus sociais e fator de popularidade; assim, um bônus 2 em seus testes sociais com o personagem conhecido por toda uma cidade (2) custará 4 pontos, um bônus de 3 em seus testes sociais com o personagem sendo conhecido em escala nacional-mundial (3) valerá 6 pontos.

Senso de Direção (2 PC)

O personagem tem como se fosse uma bússola em sua mente, o que garante saber sempre a direção a tomar ou de onde veio. Testes de orientação e navegação tem bônus de +2 para serem efetuados.

Sensualidade* (4 PC)

Esse personagem é literalmente irresistível ao sexo oposto, Testes de Inteligência devem ser feitos diante de seus pedidos, com penalidades de 1 ponto/nível.

Talento Musical (2 PC)

O personagem tem bom ouvido e memória para música, mesmo sem saber tocar um instrumento, ele consegue achar as notas de uma música depois de alguns testes, e consegue também criar alguns arranjos musicais de improviso. Cada Habilidade que se refira à música, tem desconto de 2 PC (sendo que o custo mínimo é de 1 PC)

Vontade Forte* (6 PC)

Essa Característica aumenta em um ponto o atributo Vontade.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Alucinação Mental, Visual, Auditiva ou Olfativa (-2, -4, -6 PC)

--Eles estão atrás de mim! --Olhem! Aquela mulher nua de novo! --É claro que

eu tenho certeza, desenterrem esse caixão que eu escutei os pedidos de socorro! -- Não acenda esse cigarro! Este lugar também tem cheiro de gás!

Esses são apenas alguns casos de alucinações, vários outros casos envolvendo paranóias, megalomanias e complexos podem ser aplicados.

Anseio de Justiça (-2, -4, -6 PC)

O personagem tem como motivação busca por justiça, sendo que se necessário, tenta "fazê-la" com as próprias mãos.

Anseio de Poder (-2, -4, -6 PC)

A motivação neste caso é o poder; o personagem não medirá esforços para que possa ascender e sobrepujar quem quer que possa.

Aquamania (-2 PC, -4 PC, -6 PC)

Esse personagem adora se molhar e molhar os outros, sem se importar com a situação ou com as roupas.

Benevolência (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem é bondoso com todos, até com quem não merece.

Catatonismo (-2, -4, -6 PC)

Em qualquer situação de tensão esse personagem deve superar um Teste de Vontade para não ficar imobilizado diante do perigo, se a tensão não diminuir, apenas a fúria conseguirá destravá-lo, fúria essa, que é despertada após o personagem levar os primeiros danos (físicos ou morais).

Ceticismo (-2, -4, -6 PC)

Precisa de muitas provas para acreditar em algo, tem tendência a duvidar de tudo. Quanto maior a gravidade, maior a desconfiança.

Cobiça (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem quer tudo. Se existe, já é o suficiente para ele querer.

Cleptomania (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem quer, de qualquer maneira, roubar qualquer objeto que ele cismar, independente do valor ou do proprietário.

Credulidade (-2, -4, -6 PC)

O personagem acredita em tudo e em todos, ele pode tentar um Teste de Inteligência se duvidar muito, mas não acredita em situações muito contrárias, como por exemplo, alguém pedindo para ver se ele está lá na esquina.

Dependente (-2, -3, -4 PC)

O personagem é dedicado à proteção de uma criatura, relativamente, incapaz de se cuidar sozinho. O jogador pode descrever seu dependente, mas cabe ao Observador criá-lo, e determinar seu valor em pontos, como julgar adequado. Este personagem pode ser qualquer um, de um amigo ou parente; até alguém que você realmente ama (filho, namorado). Dependentes têm uma "queda" por se colocar em perigo em histórias de ação (normalmente tentando ajudar seu amigo/protetor), e são alvo freqüentes de seus inimigos.

Desdobramento de Personalidade* (-8 PC)

Algum tipo de situação, acontecimento ou horário desencadeia um novo conjunto de Características Psíquicas nesse Personagem, que geralmente não tem consciência desta outra personalidade. Podem existir até mais do que 2 personalidades, e provavelmente, quando estiver com uma personalidade, o personagem não se lembrará do que aconteceu com a outra. Cada nova personalidade, é considerada como um nível desta Característica.

Devoção [alvo] (-2, -4, -6 PC)

É a responsabilidade para alguém ou algo, sendo necessário especificar o alvo da devoção quando esta Característica é adquirida.

Distração* (-4 PC)

O personagem terá -1 bônus/nível nos Testes de Percepção.

Dislexia (-4 PC)

O personagem terá dificuldades em aprender algo que tenha de ler. Para a compra de Habilidades que envolvam leitura (algumas línguas, ciências, etc), aumente em 2 o custo em pontos da referida Habilidade.

Egoísmo (-2, -4, -6 PC)

É meu, meu e só meu, tira os olhos que eu vi primeiro. Dificilmente esse personagem dividirá suas posses.

Estigma Social (-2, -4, -6 PC)

É o personagem cujas atitudes ou aparência são vistas com preconceito ou rejeição pela sociedade em que vivem; na sociedade terrestre ocidental atual, são exemplos os ex-presidiários, cabeludos, etc...

Excesso de Confiança (-2, -4, -6 PC)

Pode deixar que eu faço tudo sozinho, não preciso da ajuda de ninguém.

Fanatismo (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem faz parte de uma alucinação coletiva, como uma seita religiosa, a torcida de um time de futebol ou um fã clube de rock, e realizará atos absurdos em defesa de suas idéias.

Fanfarronice (-2 PC, -4 PC, -6 PC)

É aquele personagem chato que adora fazer alguma gracinha com quem está por perto, não que ele queira ser chato, mas um cara te perguntando toda hora se você conhece o Mário, é chato!

Flashback (-2, -4, -6 PC)

O personagem tem recordações de um momento marcante em sua vida, que pode ser revivido sob determinada situação.

Fobia [tipo] (-2, -4, -6 PC)

O personagem tem um medo doente de alguma coisa ou situação, chegando a uma situação de covardia ou catatonia diante de seu objeto de terror, precisando superar teste de controle (dependendo da fobia) para enfrentar essa situação, situação essa que pode ser altura, lugares fechados, aranhas, televisores, carros, locais escuros, água, multidões, cadáveres, lixo, sons altos, bichinhos de pelúcia, etc...

Fúria (-2, -4, -6 PC)

É só alguém levantar o tom de voz ou a situação ficar desesperadora que o Observador já pode pedir um teste de Vontade, se falhar, esse personagem vai querer sair berrando e quebrando tudo.

Gula (-2 PC, -4 PC, -6 PC)

Esse personagem é facilmente pescado com comidas apetitosas; ele não come para viver, ele vive para comer.

Hábitos Detestáveis (-2, -4, -6 PC)

É uma espécie de fanfarronice, mas não tem graça nenhuma; esse personagem tem a mania de mastigar de boca aberta, ou então arrotar, escarrar em público, etc...

Honestidade (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem segue fielmente os padrões de comportamento de determinadas leis.

Honra [código] (-2, -4, -6 PC)

Ter a obrigação de ter uma fama limpa, sem quebras de palavras, manchas do passado ou desaforos. É necessário estabelecer uma linha de conduta (código de honra), quando esta Característica é adquirida.

Identidade Secreta (-4 PC)

O personagem possui uma identidade "pública", heróica ou criminosa, além da sua identidade

normal. A revelação desta identidade pública irá arruinar a "vida normal" do personagem. Além de outras complicações como prisão, atentados contra familiares, etc.

Impulsividade (-2, -4, -6 PC)

Mais um personagem que arranjará muitos problemas por não gastar muito tempo pensando e preferir a ação à estratégia.

Intolerância (-2, -4, -6 PC)

É um personagem que não tem paciência com nada nem com ninguém, qualquer contratempo ou mal entendido já é o suficiente para enfezá-lo.

Inveja (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem está sempre maldizendo ou prejudicando quem tem mais ou algo melhor do que ele.

Luxúria (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem está sempre pensando em sexo, e não desperdiça oportunidades de se satisfazer em qualquer situação, aliás, sempre tenta criar oportunidades de se satisfazer.

Mau Humor (-2, -4, -6 PC)

O personagem com esta Característica é um reclamão que está sempre pronto a reclamar, criticar, resmungar e tratar mal outros (especialmente os que estão abaixo dele). Embora esta seja uma Característica, relativamente inofensiva, ela costuma complicar a vida do mau humorado; pois além dos modificadores de interação social ele eventualmente vai precisar daqueles que tratou mal...

Mentira (-2, -4, -6 PC)

É um personagem que tem mania de mentir mesmo sem precisar, desde assuntos menores até informações importantes, nem sempre ele faz isso, mas quando surge a chance ele cria

alguma história para contar ao invés da verdade.

Orgulho (-2, -4, -6 PC)

Em níveis baixos, é alguém que aprecia seus próprios feitos, mas quando isso fica grave, ele começa a mostrar seus feitos para os outros e quer que eles também os apreciem.

Pacifismo (-2, -4, -6 PC)

Resolver tudo por meios pacíficos, esse é o lema desse personagem. É muito difícil para ele pegar em armas ou entrar em combates pois ele rejeita a violência.

Pessimismo (-2, -4, -6 PC)

É aquele personagem que acha que tudo vai dar errado, está sempre achando problemas na felicidade dos outros.

Piromania (-2, -4, -6 PC)

A tentação de pôr fogo em alguma coisa (não necessariamente viva) acompanha esse personagem, ele adora assistir incêndios.

Preguiça (-2 PC, -4 PC, -6 PC)

No nível leve, o personagem só fará algo que seja muito necessário; no nível grave, mesmo o que tiver que fazer deixará para depois e no nível gravíssimo, nem mesmo pensa em fazer suas obrigações.

Psicopata (-7 PC)

O personagem é dominado por uma torrente de emoções negativas (como ódio, inveja, arrogância, etc.), que o compelem a um comportamento cruel e desumano; esta Característica é aconselhada para vilões. O personagem está sujeito a mudanças súbitas de humor, acessos de fúria (assuma esta Característica, pois ela combina bem com Psicopata). Os sentimentos do personagem estão tão distorcidos que o ato de matar (uma pessoa a esmo ou uma centena) não incomoda o personagem.

Reputação Má (-1 a -6 PC)

O personagem tem uma má reputação entre o público ou algum subconjunto de sociedade. Dependendo da natureza da sua reputação. Esta Característica interfere em quase todos os testes sociais. Se o personagem é conhecido em uma escala pequena (um subgrupo de uma cidade ou qualquer lugar menor) custo -1 ponto. Se uma cidade inteira o conhece, isto vale -2 pontos. Se a notoriedade atingiu todo o país e até mesmo em escala internacional, esta reputação vale -3 pontos. Como uma regra geral para calcular o valor desta Característica some os bônus sociais e o fator de popularidade; assim um bônus 2 em seus testes sociais com o personagem conhecido por toda uma cidade (2) custará 4 pontos, um bônus de 3 em testes sociais com o personagem sendo conhecido em escala nacional e/ou mundial (3) valerá 6 PC.

Responsabilidade de Líder (-2, -4, -6, -8, -10 PC)

O personagem é o líder, legítimo ou não, de um grupo de pessoas, país, planeta ou até mesmo de uma galáxia (para isso ele deve comprar o Cargo adequado). Esta Característica está ligada a dois fatores da posição do personagem: Um personagem muitas vezes é obrigado a abandonar uma luta por não poder se arriscar, seus seguidores sofreriam com a sua morte/captura (trate com a Característica Covardia, inclusive os custos). Por outro lado se além do descrito acima, o personagem realmente se importa com seus seguidores e está disposto a sacrificar-se por eles, esta Característica custa -8 PC; Se alguns líderes estão dispostos a dar sua vida pelos seguidores (-10 PC).

Sadismo (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem sente prazer em agredir e machucar qualquer um.

Sanguinolência (-2, -4, -6 PC)

O sanguinolento é um assassino mais rápido que o sádico, pois enquanto o sádico aprecia a dor de sua vítima, o sanguinolento adora despedaçar imediatamente o inimigo.

Sem Iniciativa (-6 PC)

O personagem não possui iniciativa (motivações) própria, dependo que outros ordenem o que ele deve fazer. O personagem não é de maneira alguma idiota, e pode perfeitamente ter idéias originais; ele apenas não possui motivação para iniciar algo ou tomar alguma atitude.

Teimosia (-2, -4, -6 PC)

É porque é, e acabou, não se fala mais nisso e daqui eu não tiro o pé. Mesmo quando está errado, o personagem insiste na sua opinião.

Timidez (-2, -4, -6 PC)

Ah... sabe né... Essa Característica garante -1 por nível para testes que envolvam interação social.

Tutor (-2 ou -4 PC)

O personagem por algum motivo qualquer (normalmente por ser jovem demais ou ser considerado louco), está (legalmente inclusive) sob a responsabilidade de outra pessoa. Este responsável precisa autorizar ações como viagens, retiradas de bancos, chegar tarde em casa, casamentos, etc. Se o tutor for alguém que se preocupa com o personagem ele provavelmente irá proibir tudo aquilo que julgar prejudicial ao seu protegido; se o tutor não tiver afeição pelo personagem as coisas podem ser ainda piores. O Observador deve criar e interpretar o tutor, cabe ao personagem/jogador convence-lo a permitir certas "ações irresponsáveis".

Vício [tipo] (-2, -4, -6 PC)

Gibis, computadores, roupa íntima feminina, cigarros, drogas, sexo...

Vontade Fraca* (-4 PC)

As dificuldades que surgem numa situação causam facilmente a desistência desse personagem. Cada nível desta Característica, reduz em 1 ponto o atributo Vontade.

Voto [tipo] (-2, -4, -6 PC)

O personagem fez em algum momento da sua vida um juramento para si mesmo ou para alguém. Este juramento afeta a vida do personagem guiando suas ações. Talvez o personagem consiga cumprir seu juramento algum dia (-Juro matar o maldito Pickard!!!) talvez seja uma promessa para toda a vida e além (-Juro combater o mal e a pirataria enquanto viver; e quando eu me for meus descendentes continuarão minha cruzada!!). O Observador decide o valor de acordo com o tipo do voto e de quão grave ele é.

Habilidades Físicas

Habilidade Física	Atributo
Acrobacia	Des
Arremesso [tipo de objeto]	Des
Briga	Des
Correr	Fis, Des
Dança	Des
Escalar	Fis, Des
Escape	Des
Esporte [tipo]	Fis, Des
Furtar	Des
Furtividade	Des
Interceptar	Des
Levantamento de Peso	Fis
Montar [tipo de animal]	Des
Mov. em Gravidade Alterada	Des
Música [tipo de instrumento]	Des
Natação	Fis
Passatempo [tipo]	Fis, Des
Prestidigitação	Des
Saque Rápido [tipo de arma]	Des
Veículos [tipo]	Des

Acrobacia (Destreza)

Dá bônus em atividades que envolvam saltos, equilíbrio e giros. Se o personagem cair (Cap1 - Quedas) de uma altura de até 5 metros, ele pode testar esta Habilidade para não sofrer nenhum dano. Muita Artes Marciais necessitam

dessa Habilidade para a realização de determinadas manobras.

Arremesso [tipo de objeto] (Destreza)

Habilidade de arremessar algum tipo específico de arma (Cap2 - Arremesso de armas) ou projétil, o qual deve ser escolhido na compra desta Habilidade. Para os objetos com alguma aerodinâmica (dardos, machadinhas de arremesso, etc), os bônus iniciais (que são aumentados em +1 com os níveis desta Habilidade) são de +1/+2 (+1 para arremesso sem mira e +2 para arremesso mirado); objetos como pedras, facas, tem bônus iniciais de +0/+1 e objetos sem nenhuma aerodinâmica (cadeiras, livros), tem bônus de -1/+0.

O dano causado por um objeto (de tamanho grande = D2) arremessado, é proporcional a distância entre o arremessador e o alvo. Se a distância for igual ou menor ao número de pontos de Físico em metros, o dano é normal (utilize a tabela de armas para uma aproximação segundo o tipo de arma). Para cada arremesso feito além dessa distância, subtraia um do dano para cada vez que a distância em metros igual ao Físico do arremessador for ultrapassada.

Briga (Destreza)

Habilidade de desferir golpes e defender-se deles pura e simplesmente, sem necessidade de um mestre como algumas artes marciais. O dano causado segue as regras de combate desarmado. Os bônus de Golpe, Aparo e Esquiva, são mostrados a seguir:

Nível de Briga	Golpe	Aparo	Esquiva
1	+1	+0	+0
2	+1	+1	+1
3	+2	+2	+1
4	+3	+3	+2

Exemplo: um personagem com *Destreza 7* e *Habilidade Briga (3)* possui, em sua tabela de Combate Corpo-a-Corpo: *Briga +2G, +2A* (golpe 9, aparo 9), além de *+1 de bônus* em sua *Esquiva*. Um personagem com *Destreza 5* e sem a *Habilidade Briga*, possui *Briga +0G, +0A* (golpe 5, aparo 5). O dano é verificado de acordo com as regras de *Combate Desarmado* (ver pg.11)

Correr (Físico, Destreza)

É a capacidade de tirar a máxima velocidade de suas próprias pernas.

Dança (Destreza)

Pode haver especialização em algum ritmo.

Escalar (Físico, Destreza)

O teste de Inteligência só é utilizado no caso de longas escaladas, para ser determinado o melhor caminho e o equipamento adequado, que poderão dar mais bônus para o teste com Físico e Destreza para a escalada.

Escape (Destreza)

Com penalidades ou bônus dependendo do tipo de amarra ou agarro em que se encontra.

Esporte [tipo] (Físico, Destreza)

O(s) atributo(s) escolhido(s) dependem do tipo de esporte que esse personagem tenha Habilidade, como futebol, sinuca, golfe, natação, etc.

Furtar (Destreza)

Não confundir com roubo, pois o furto não envolve intimidação da vítima, o furto ideal é aquele ninguém percebe, principalmente a vítima. O exemplo mais comum é a "batida de carteira".

Furtividade (Destreza)

É a Habilidade de andar silenciosamente e o mais escondido possível.

Interceptar (Destreza)

Esta é a Habilidade de se agarrar objetos lançados na sua direção com um mínimo de dano a sua pessoa. Um mestre nesta Habilidade poderia, com uma boa dose de sorte, interceptar até mesmo balas (HÁ HÁ HÁ!!! É o tipo de coisa que se fala para jogadores se entusiasmarem e perderem seus personagens!!!). Utilizar esta Habilidade conta como uma defesa,

em caso de falha o personagem recebe o dano normal que o objeto faria se o tivesse atingido, cada teste permite que o personagem agarre 1 objeto. Esta jogada é feita normalmente com redutores de acordo com o tamanho / velocidade dos objetos. O Observador deve utilizar a tabela abaixo como referência:

Objeto	Penalidade
Granada (lançada da maneira usual), (em arco)	-1
Bola de basquete (arremessada por um profissional)	-2
Objetos do tamanho de uma bola de tênis (arremessados por um ser humano normal)	-3
Bola de futebol (chutada por um profissional)	-5
Bola de Baseball (lançada por um profissional)	-7
Flecha	-7
Shurikem (arremessada por um Ninja)	-9
Balas (mesmo se agarradas causam 1 ponto de dano na mão do personagem)	-11

Levantamento de Peso (Físico)

Essa Habilidade é contada em atividades físicas como carregar, empurrar, levantar, etc.

Montar [tipo de animal] (Destreza)

É a Habilidade de se manter em cima de algum tipo de animal em movimento.

Movimento em Gravidade Alterada (Destreza)

É a Habilidade de se locomover sem maiores dificuldades de adaptação em ambientes com gravidade diferente da nossa, como no fundo do mar, em uma nave espacial em órbita, na lua, etc.

Música [tipo de instrumento] (Destreza)

É a Habilidade de produzir música a partir de algum tipo de instrumento musical.

Natação (Físico)

Não pule na água sem essa Habilidade.

Passatempo [tipo] (Físico, Destreza)

É a Habilidade e conhecimento de algum tipo de atividade de diversão, como histórias em quadrinhos, sinuca, vídeo-game, jardinagem, etc.

Prestidigitação (Destreza)

É a Habilidade de realizar pequenos movimentos rápidos e precisos com as mãos, trocando ou escondendo objetos; essa Habilidade pode ser utilizada para trapacear em jogos, fazer pequenos truques, etc.

Saque Rápido [tipo de arma] (Destreza)

Essa Habilidade é contada como bônus na iniciativa e deve ser especificado o tipo de arma.

O bônus só vale quando a arma é sacada, depois, a iniciativa é normal.

Veículos [tipo] (Destreza)

É a Habilidade de dirigir algum tipo de veículo, de charretes e canoas à aviões e submarinos.

Habilidades Psíquicas

Habilidade Psíquica	Atributo
Administração	Int
Agronomia	Int
Alfabetização	Int
Armadilhas	Int
Armeiro [tipo]	Int
Arrombamento	Int
Arte, História da [tipo]	Int
Arte, Trabalho [tipo]	Int
Arqueologia	Int
Atuação	Int
Avaliar Jóias	Per
Barganha	Int
Biologia Alien [raça alien]	Int
Biomecânica	Int
Caça [tipo de animal]	Int
Cálculos Instantâneos	Int
Caligrafia	Int
Camuflagem	Per

Cerimônia	Int
Ciência [tipo]	Int
Combate a Incêndios	Int
Comediante	Int
Contrabando [tipo]	Int
Construção [tipo]	Int
Contabilidade	Int
Cozinhar	Int
Criminologia	Int
Criptografia	Int
Demolição	Int
Detectar Objetos Escondidos	Per
Detectar Mentiras	Int
Diplomacia	Int
Diplomacia Intergaláctica	Int
Direito	Int
Disfarce	Int
Economia	Int
Eletrônica	Int
Enigmas	Int
Espionagem	Int
Estratégias [tipo]	Int
Etiqueta	Int
Etiqueta Intergaláctica	Int
Explosivos	Int
Falsificação [tipo de item]	Int
Finesse	Int
Forencis	Int
Geografia [tipo de local]	Int
Hacker	Int
Heráldica	Int
Herbalismo	Int
Hipnotismo	Int
História	Int
Identificar [tipo de item]	Int
Imitar Sons	Int
Improvisar Objetos	Int
Interrogatório	Int
Investigação	Int
Jogo	Int
Lábia	Int
Lei	Int
Ler Lábios	Int
Liderança	Int
Língua [tipo]	Int
Linguagem dos Sinais	Int
Manha	Int
Mapeamento ou Cartografia	Int
Mecânica	Int
Medicina	Int
Metalurgia	Int
Memória Treinada	Int
Mergulho	Int
Misticismo	Int

Operação de Computadores	Int
Operação de [tipo de equipamento]	Int
Oratória	Int
Orientação	Int
Passatempo	Int
Pesquisa	Int
Procedimentos Policiais	Int
Profissão [tipo]	Int
Produzir Fogo	Int
Programação de Computadores	Int
Rastreamento	Int
Sedução	Int
Sinalização	Int
Sistemas de Segurança	Int
Sobrevivência	Int
Tecnologia Alien	Int
Tortura	Int
Trabalhos em Couro	Int
Treinar Animais [tipo de animal]	Int
Venefício	Int
Veterinária	Int

Administração (Inteligência)

É a Habilidade de se administrar um negócio, empresa ou organização de maneira satisfatória. Esta Habilidade também inclui noções de economia e contabilidade.

Agronomia (Inteligência)

É a Habilidade de se cultivar a terra, normalmente possuída por fazendeiros e lavradores.

Alfabetização (Inteligência)

Em um cenário atual, essa Habilidade nem precisa constar na ficha, mas em uma civilização mais atrasada, são poucos os que sabem ler e escrever.

Armadilhas (Inteligência)

Essa Habilidade pode ser utilizada para construir e desarmar os tipos de armadilhas que esse personagem conhece.

Armeiro [tipo] (Inteligência)

É a capacidade de consertar, projetar e construir armas (e acessórios para elas). Esta Habilidade varia muito de acordo com o nível de tecnologia do personagem; em um ambiente medieval

um armeiro é pouco mais que um ferreiro, no futuro ele é quase um mestre em diversas áreas do conhecimento.

Arrombamento (Inteligência)

É a Habilidade de destrancar algum tipo de fechadura, ou tranca, com a utilização de materiais próprios (gazuas) ou improvisados quando necessários.

Arte, História da [tipo] (Inteligência)

É o conhecimento da história de algum tipo de arte, como pinturas, teatro, cinema, escultura, etc...

Arte, Trabalho [tipo] (Inteligência)

É a Habilidade de criar algum tipo de arte, como pinturas, teatro, cinema, escultura, etc...

Arqueologia (Inteligência)

É o estudo das antigas civilizações, o que inclui a identificação de artefatos, pergaminhos escritos ou com símbolos que sejam de uma língua extinta.

Atuação (Inteligência)

É a Habilidade de interpretar emoções e diálogos que não se está realmente sentindo ou pensando. Pode ser usada para apresentar uma peça de teatro ou mentir descaradamente para outras pessoas.

Avaliar Jóias (Percepção)

Dá bônus em testes de avaliação de legitimidade e valor de jóias.

Barganha (Inteligência)

É a Habilidade de valorizar o seu produto e desvalorizar o produto do outro.

Biologia Alien [raça alienígena] (Inteligência)

Esta Habilidade confere ao personagem conhecimento sobre uma espécie de alien (componentes químicos presentes no corpo, estruturas biológicas e suas funções, habilidades especiais, entre outras).

Biomecânica (Inteligência)

Esta Habilidade estuda como realizar a simulação e substituição de partes orgânicas por partes mecânicas e eletrônicas e vice-versa.

Caça [tipo de animal] (Inteligência)

É o conhecimento dos costumes e técnicas para a captura de algum tipo de animal. Atenção: devem ser determinados os tipos de animais e ambientes.

Cálculos Instantâneos (Inteligência)

O personagem ganha bônus de +1 em teste de Inteligência que envolva cálculos.

Caligrafia (Inteligência)

É necessária para a utilização de um tipo de escrita complexa, como ideograma, gótico, cuneiforme, etc. Em cenários modernos não é necessário sequer listar esta Habilidade pois é assumido que todos os personagens a possuem.

Camuflagem (Percepção)

É a Habilidade de se tornar ou tornar uma estrutura o mais invisível possível em algum tipo de ambiente.

Cerimônia (Inteligência)

São os conhecimentos e atuações necessárias para algum tipo de cerimônia.

Ciência [tipo] (Inteligência)

São os conhecimentos teóricos e práticos de alguma ciência, como astrologia, química, biologia, etc...

Combate a Incêndios (Inteligência)

Esta Habilidade representa o conhecimento das técnicas e aparelhos de combate a incêndios empregados em uma sociedade. Da fila de baldes (empregadas no século XV) até recompressão por granadas de implosão (utilizadas no século XXV), passando por cobertores molhados e extintores de CO2.

Comediante (Inteligência)

O personagem sabe fazer piadas, e até se apresentar em um palco. Embora pareça uma habilidade de menor importância, um personagem pode não só ganhar a vida com ela como também "alfinetar" seus inimigos. Os bons comediantes podem incutir em uma piada uma crítica mordaz a um rei ou governante sem se comprometer diretamente.

Contrabando [tipo] (Inteligência)

É o conhecimento das táticas e técnicas para a contrabandear mercadorias evitando as forças policiais e a alfândega. Atenção: devem ser determinados os meios e tipo de contrabando e em qual ambiente o contrabandista opera.

Construção [tipo] (Inteligência)

São os conhecimentos teóricos e práticos que permitem projetar e supervisionar a construção de estruturas de grande porte. Exemplos dessa Habilidade podem incluir: Navios, Castelos, Construções civis, Espaçonaves, etc...

Contabilidade (Inteligência)

É a Habilidade de se controlar as finanças do próprio personagem ou de empresas. Esta Habilidade também permite "forjar" registros para enganar o imposto de renda (um fiscal usa esta mesma Habilidade para localizar eventuais "tramóias" em livros de caixa).

Cozinhar (Inteligência)

Pode até haver especialização em algum tipo de prato.

Criminologia (Inteligência)

É a análise do comportamento do criminoso perante fatos, pistas, vítimas, ou seja, tudo o que compõe a cena do crime, para traçar um perfil do suspeito.

Criptografia (Inteligência)

Esta é a Habilidade de criar e decifrar códigos secretos (normalmente escritos). Para se determinar se um criptógrafo conseguiu decifrar ou não um código deve ser feita uma disputa entre o criador do código e aquele que esta tentando decifra-lo. Embora possa parecer uma habilidade exclusiva de espões, ela não é, muitos arqueólogos e historiadores também a possuem.

Demolição (Inteligência)

É o conhecimento das técnicas para a destruição eficiente e segura de algum tipo de estrutura. Além de sabotadores esta Habilidade é comumente encontrada em personagens superfortes que gostam de derrubar prédios.

Detectar Objetos Escondidos (Percepção)

É Habilidade de perceber a presença de algo estranho no ambiente, como passagens secretas, objetos ou algo que pode ser uma armadilha.

Detectar Mentiras (Inteligência)

Com um sucesso no teste, o personagem percebe algo de estranho na falsa história que estão contando a ele.

Diplomacia (Inteligência)

É o conhecimento dos procedimentos corteses e termos polidos que devem ser tomados durante uma negociação de interesses rivais; também serve para xingar sem parecer que ofende.

Diplomacia Intergaláctica (Inteligência)

Estudo das leis e protocolos que são vigentes em toda a galáxia, para as mais variadas raças.

Direito (Inteligência)

É o conhecimento da legislação e dos procedimentos jurídicos de uma comunidade, nação ou reino.

Disfarce (Inteligência)

Se as roupas e pinturas específicas para o disfarce estiverem acessíveis, o teste poderá ter bônus, essa Habilidade pode ser aplicada também em outro personagem ou equipamento.

Economia (Inteligência)

Representa a Habilidade de se compreender o complexo mundo da economia e finanças.

Eletrônica (Inteligência)

É a capacidade de burlar, consertar e projetar circuitos eletrônicos.

Enigmas (Inteligência)

É a capacidade de criar e decifrar enigmas das mais diversas formas: Adivinhações, Diagramas, etc.

Espionagem (Inteligência)

Esta Habilidade cobre toda a gama de informações usadas por espões em seu "trabalho". Ela inclui técnicas de trocar mensagens de maneira discreta, uso de equipamentos de espião (sapato-fone, relógio magnético, caneta-pistola, etc), procedimentos padrão em operações de espionagem (quando manter ou não contato com a base, como abortar uma missão, etc.), decifrar rapidamente mensagens em código (conhecidos), origem e funcionamento de organizações rivais, táticas de despistar adversários, etc.

Estratégias [tipo] (Inteligência)

Um teste bem sucedido pode conceder bônus as jogadas feitas pelos personagens que empregam as estratégias desenvolvidas pelo personagem (realize uma disputa entre os estrategistas de ambos os lados e acrescente a metade da vantagem para o lado vencedor, se não existir um estrategista se opondo ao personagem faça um teste e acrescente a metade do sucesso conseguido).

Etiqueta (Inteligência)

É o conhecimento dos rituais, procedimentos e termos de comportamento em um determinado meio social, como por exemplo, diferenciar o garfo da salada, do garfo da sobremesa, arrotar (ou não) ao final da refeição, se inclinar a todos que lhe dirigirem a palavra, gritar durante o discurso do anfitrião, entre outros; lembre-se que cada cultura tem um comportamento.

Etiqueta Intergaláctica

Estudo dos hábitos, costumes e comportamento de raças aliens.

Explosivos (Inteligência)

A montagem, instalação ou desativação de explosivos requerem conhecimento e técnica, em um teste de montagem ou instalação, falhas significam apenas que a bomba não está funcional, mas um erro crítico pede um segundo teste, e se esse falhar, a bomba explode, esses testes só são necessários no caso de explosivos fabricados precariamente; já no caso de desativação de explosivos, bônus ou penalidades podem ser aplicados de acordo com a complexidade do explosivo que o especialista tem diante dele, mas no caso de qualquer falha, outro teste deve ser feito imediatamente, no caso de sucesso, a bomba foi desativada, no caso de outra falha, BUM.

Falsificação [tipo de item] (Inteligência)

Deve se escolher o tipo de falsificação, sendo necessária também a Habilidade com essa arte; existem falsificações de moedas, pinturas, esculturas, caligrafias, etc. Também é necessário o equipamento para o trabalho.

Finesse (Inteligência)

É a soma dos conhecimentos relacionados a vida social no Jet-Set. Inclui informações de como se vestir adequadamente, qual a melhor safra de Don Perrinhon, o quão bom é o Chef do

restaurante, se aquele vestido é um Armani legítimo ou uma cópia, qual são os lugares, artistas e personalidades “na moda”, etc.

Forencis (Inteligência)

Trata-se de uma especialização da medicina voltada para autópsias em cadáveres. Um teste bem sucedido pode fornecer informações como: calibre aproximado da arma que baleou a vítima, tipo de faca empregado no crime (e se o atacante era canhoto ou destro), etc.

Geografia [tipo de local] (Inteligência)

É a Habilidade de se conhecer uma cidade, região, país, continente, planeta ou mesmo galáxia. Um teste bem sucedido permite a um personagem localizar algum ponto específico ou os melhores locais para atracar um navio ou emboscar o inimigo. Os Observadores devem ter o bom senso de levar em conta a “resolução” desta Habilidade, isto quer dizer que é fácil para alguém com Geografia (Cidade Pequena) se lembrar do nome, e localização, de todas as ruas da cidade, mas um personagem com Geografia (Brasil) pode, no máximo saber o nome e localização das maiores cidades do país (mais do que isso é humanamente impossível).

Hacker (Inteligência)

É a Habilidade utilizada para quebrar códigos de segurança, adquirir dados de bases não autorizadas, etc, utilizando computadores. É necessário possuir a Habilidade Programação de Computadores (2).

Heráldica (Inteligência)

É o reconhecimento de bandeiras, símbolos ou brasões que identificam nações, famílias ou pessoas. Esta Habilidade também inclui o conhecimento do simbolismo contido nos brasões, isto é, o personagem pode identificar um brasão como pertencendo, provavelmente, a um clã guerreiro mesmo que não conheça o brasão em questão.

Herbalismo (Inteligência)

É o conhecimento de ervas e raízes para os mais variados fins; reconhecimento de ervas ou raízes raras, são submetidos a penalidades (ervas comuns +0, ervas não muito comuns 2 e ervas raras 4).

Hipnotismo (Inteligência)

É a Habilidade de levar outra pessoa a um estado de inconsciência, no qual ela diz apenas a verdade e lembra-se de informações escondidas em seu inconsciente, com algum trabalho, a pessoa hipnotizada pode ser condicionada a realizar inconscientemente uma ação quando se relacionar com algum sinal ou palavra pré estabelecido ou mesmo esquecer determinados fatos. A hipnose leva alguns minutos de concentração, portanto, o hipnotizado deve estar de acordo com o procedimento.

História (Inteligência)

É o conhecimento do passado registrado (normalmente desde a invenção da escrita, mas podem existir culturas que tem uma tradição oral e não escrita).

Identificar [tipo de item] (Inteligência)

É a Habilidade de reconhecer a autenticidade de algum tipo de item, como obras de arte, jóias, dinheiro. Em alguns casos, é necessário algum instrumento para desempenhar a identificação.

Imitar Sons (Inteligência)

É a Habilidade de emitir sons e vozes que imitam algo que esse personagem já tenha escutado e treinado.

Improvisar Objetos (Inteligência)

Quanto mais favoráveis ao improviso os equipamentos e sucatas existentes, maiores os bônus para o teste, podendo até dispensá-lo se a explicação do jogador for boa.

Interrogatório (Inteligência)

É uma técnica intimidatória e persuasiva de extração de informações de outra pessoa.

Investigação (Inteligência)

É a Habilidade de perceber e associar fatos e objetos em situações que estão sendo estudadas para a resolução de um mistério.

Jogo (Inteligência)

É a Habilidade com algum jogo mental, como xadrez, baralho, etc.

Lábia (Inteligência)

É a Habilidade de fazer alguém acreditar ou colaborar com você por mais absurda que seja a sua história, é claro que quanto mais absurda, maiores as penalidades, sendo necessária uma disputa de atributos entre os envolvidos na conversa.

Ler Lábios (Inteligência)

O personagem com essa Habilidade consegue entender o que uma pessoa está falando (em uma língua que conheça) mesmo sem escutar sua voz.

Liderança (Inteligência)

O personagem possui uma voz de comando que faz com outros personagens possam aceitar com maior facilidade as sugestões dadas pelo líder.

Língua [tipo] (Inteligência)

É a Habilidade de compreender e se expressar em uma determinada língua. Esta Habilidade, de acordo com o nível, define quanto o personagem tem fluência:

Nível 1: conhecimento básico da língua; o personagem conhece várias palavras e construções gramaticais simples; diante de diálogos, traduções e conversões de textos, é necessário teste de Inteligência;

Nível 2: conhecimento parcial; o

personagem consegue ler bem, contudo diante de diálogos e conversões de textos é necessário teste de Inteligência;

Nível 3: bom conhecimento; o personagem lê e fala fluentemente; apenas para conversões de textos é necessário o teste;

Nível 4: domínio total da língua; nenhum teste precisa ser feito.

Linguagem dos Sinais (Inteligência)

É a Habilidade de compreender e se expressar por sinais. Esta Habilidade é comumente encontrada em comandos militares para que possam se comunicar silenciosamente em situações de combate.

Manha (Inteligência)

É a capacidade de identificar e interagir com o meio criminoso.

Mapeamento ou Cartografia (Inteligência)

É a Habilidade de montar mapas precisos pela observação e cálculos.

Mecânica (Inteligência)

É a Habilidade de entender e interferir em algum tipo de mecanismo, motor ou aparelho. A utilização de aparelhos próprios para os consertos ou construção darão bônus nessas atividades.

Medicina (Inteligência)

É a Habilidade de entender e consertar organismos vivos, identificar e tratar suas doenças.

Medicamentos e equipamentos poderão dar bônus ao teste, ou penalidade na falta dos mesmos.

Essa habilidade permite que o personagem faça 3 tipos de testes:

Diagnóstico: Identifica qual o problema de saúde do paciente.

Primeiros-Socorros: É uma operação rápida (de 1 a 5 minutos) que serve para estabilizar o Físico Atual do paciente em 0 pontos. Os pontos de sucesso no teste são os pontos de físico negativo que são anulados no Físico Atual

do paciente. Esses testes só podem ser feitos uma vez após cada ferimento (recuperando apenas os danos causados depois da última operação de Primeiros-Socorros) ou uma vez por hora, caso o primeiro teste não tenha sido o suficiente.

Tratamento Médico: São cirurgias mais demoradas (de 1 a 5 horas) que, entre outras coisas podem recuperar o Físico Atual de um personagem até a metade do Físico Original (dependendo dos pontos de sucesso no teste).

Metalurgia (Inteligência)

É Habilidade de conhecer os metais e como trabalha-los, de acordo com a tecnologia da época. Isso vale dos ferreiros medievais aos modernos engenheiros metalurgistas

Memória Treinada (Inteligência)

O personagem tem facilidade para se lembrar de tudo o que aconteceu com ele, como conversas, códigos, mapas, etc...

Mergulho (Inteligência)

Representa o conhecimento de técnicas e equipamentos empregados em excursões subaquáticas (mergulhos). Esta Habilidade inclui noções sobre descompressão, limites de permanência, técnicas de segurança, etc.

Misticismo (Inteligência)

É o conhecimento e prática de rituais místicos relacionados a magia.

Operação de Computadores (Inteligência)

É a Habilidade de manipular computadores para operações básicas, como planilhas eletrônicas, processadores de texto, etc.

Operação de [tipo de equipamento] (Inteligência)

É a Habilidade de controlar algum aparelho complexo, como máquinas de raio X, maquinário de linha de montagem, guindaste, etc.

Oratória (Inteligência)

É a Habilidade de falar para platéias.

Orientação (Inteligência)

É a Habilidade de se orientar através de sinais naturais (como posição do sol, dos atos) ou através de instrumentos (como bússolas, mapas), para manter-se em uma rota ou um veículo.

Passatempo (Inteligência)

É a Habilidade e conhecimento de algum tipo de atividade de diversão, como histórias em quadrinhos, sinuca, vídeo-game, jardinagem, etc.

Pesquisa (Inteligência)

Esta Habilidade serve para se desenvolver uma pesquisa (procura) de maneira organizada. Pode ser uma pesquisa científica ou encontrar um gibi no meio de sua, desorganizada coleção de gibis. Serve por exemplo para se localizar informações sobre um determinado assunto em uma biblioteca, utilizar de maneira adequada sistemas de arquivos, checar álbuns de fotos de marginais na delegacia, procurar RPGs na Internet, etc. Quanto melhor for seu teste mais rápido você irá encontrar o que procura (é claro que para ser encontrado o objeto/informação deve existir...).

Procedimentos Policiais (Inteligência)

O personagem conhece as técnicas procedimentos e até mesmo gírias utilizadas pelas forças policiais da sociedade em que vive. Coisas como: necessidade (ou não) de mandado de busca, para onde vão as provas de crime, quem (e como) pode ter acesso a cena de um crime, -EU TENHO DIREITO á UM ADVOGADO !!!!!, EU SOU DIMENOR, etc.

Profissão [tipo] (Inteligência)

É o conhecimento e prática de algum tipo de profissão, como electricista, pedreiro, vendedor, policial, bancário, professor, etc., que não esteja coberto por outras Habilidades.

Produzir Fogo (Inteligência)

É a Habilidade de identificar as pedras, gravetos e palhas corretos e a fricção necessária para dar início ao fogo.

Programação de Computadores (Inteligência)

É a Habilidade de programar computadores, gerando softwares com funções específicas. É necessário possuir a Habilidade Operação de Computadores (1).

Rastreamento (Inteligência)

É a Habilidade de identificar e perseguir alvos por meio de pegadas, cheiros, restos e pistas em geral, em algum tipo de ambiente, a entrada em um novo ambiente (de floresta para deserto) pode anular essa Habilidade.

Sedução (Inteligência)

Esta Habilidade envolve os métodos de se ganhar a confiança, e afeição, de alguém do sexo oposto com objetivos de romance e /ou sexo.

Sinalização (Inteligência)

É a Habilidade de passar ou entender algum tipo de sinal, como montar pedras, fumaça, bandeiras, código morse, etc.

Sistemas de Segurança (Inteligência)

Representa o conhecimento de modernos sistemas de segurança e alarmes, como funcionam, onde devem ser instalados, qual é o melhor meio de neutralizá-los, etc. Além de permitir ao personagem instalar estes sistemas, esta Habilidade também pode ajudá-lo a passar por eles. Um teste bem sucedido nesta Habilidade acrescenta o seu resultado positivo nas jogadas posteriores de Arrombamento, Armadilhas e Eletrônica feitas para "driblar" o sistema.

Sobrevivência (Inteligência)

É o conhecimento das fontes de alimentação e abrigo em determinado tipo de ambiente.

Tecnologia Alien (Inteligência)

Compreensão do funcionamento dos aparelhos mais bizarros, funcionais e também inúteis confeccionados por aliens.

Tortura (Inteligência)

O personagem sabe como causar dor e/ou pressão psicológica de maneira a "quebrar" outros personagens sem matá-los ou enlouquece-los completamente. Esta habilidade cobre os aspectos de causar dor extrema sem atingir órgãos vitais ou mesmo desmaiar a vítima. Um teste bem sucedido nesta habilidade acrescenta o seu resultado positivo nas jogadas posteriores de Interrogatório.

Trabalhos em Couro (Inteligência)

Muito útil em civilizações medievais para a construção de utensílios, como selas, cantis, armaduras, etc...

Treinar Animais [tipo de animal] (Inteligência)

O tempo e a qualidade do treinamento dependem também da inteligência e cooperação do animal.

Venefício (Inteligência)

São os conhecimentos sobre a fabricação e efeito de venenos e de antídotos. Habilidades como Herbalismo (na antiguidade) ou Ciência [Química] (atualmente) podem auxiliar na identificação de produtos para a obtenção do veneno ou antídoto.

Veterinária (Inteligência)

É uma Habilidade semelhante a medicina mas é dedicada aos animais.

Habilidades Bélicas

Habilidades Bélicas Básicas: Permitem que as armas sejam utilizadas com bônus de ataque e defesa.

A utilização de armas simples sem a Habilidade Básica até permite que seus danos normais sejam causados, porém, os bônus de golpe e aparo são zerados.

Escudos utilizados sem Habilidade Básica dão apenas a metade de seus bônus de Aparo.

Habilidades Bélicas Básicas	
Arcos	Lanças
Artilharia (armas fixas)	Machados
Balestras	Mandíbulas
Caudas	Manguais
Chifres	Martelos
Escudos	Metralhadoras
Espadas	Mosquetes
Espingardas	Pistolas/Subs
Facas	Revólveres
Fuzis/Rifles/Carabinas	Tentáculos
Garras	Varas

Arremesso de armas: Como visto na Habilidade Física Arremesso, os bônus das armas mudam quando arremessadas, e não é toda arma que causa seus danos normais.

Armas que não precisam atingir com uma ponta ou parte específica para causar dano (escudos, varas, revólver sem munição, martelos), causam dano normal mesmo sem habilidade específica (o revólver sem munição causaria 1 dano, como uma pedra).

Armas que só causam dano se arremessadas corretamente (lanças, adagas, machadinhas) só causam dano normal com habilidade específica 1. Armas que não tem boa aerodinâmica para arremesso (espadas, machados, manguais) só causam dano normal em arremesso com habilidade específica 3.

Atenção: Nunca utilize o bônus de ataque dessas armas em arremesso, utilize apenas os bônus da habilidade arremesso.

Se alguma arma for arremessada sem habilidade própria, apenas a metade menor do dano será causada.

Habilidades Bélicas Específicas: Aumentam em 1 ponto os bônus para a utilização de um tipo específico de arma.

Armas de Contato: causam +1 dano com habilidade específica 2.

Armas de Recarga: com o nível 2 de habilidade específica, a recarga é diminuída em 1 round.

Habilidade Bélica	pré-requisito
Adaga	Facas
Adaga Sai	Facas
Arco Grande	Arcos
Arco Médio	Arcos
Arco Pequeno	Arcos
Balestra Grande	Balestras
Balestra Média	Balestras
Balestra Pequena	Balestras
Boleadeira	Boleadeiras
Cajado/Vara Pequena	Varas
Cauda (com protuberância)	Caudas
Cauda (normal)	Caudas
Chicote	Manguais
Chifre Grande	Chifres
Chifre Médio	Chifres
Chifre Pequeno	Chifres
Cimitarra	Espadas
Espingarda (específica)	Espingardas
Escudo (Espinhado) Grande	Escudos
Escudo (Espinhado) Pequeno	Escudos
Escudo (Espinhado) Médio	Escudos
Espada Bastarda Grande	Espadas
Espada Bastarda Média	Espadas
Espada Bastarda Pequena	Espadas
Espada Grande	Espadas
Espada Média	Espadas
Espada Pequena	Espadas
Estilete	Facas
Faca	Facas
Faca Grande	Facas
Faca Pequena/Média	Facas
Fuzil/Rifle/Carabina (específico)	Fuzis/Rifles/Car
Fuzil Laser	Fuzis/Rifles/Car
Garra Grande	Garras
Garra Média	Garras
Garra Pequena	Garras
Gládio	Espadas
Katana	Espadas
Lança Grande	Lanças
Lança Média	Lanças
Lança Pequena	Lanças
Maça (Espinhada) Grande	Maças
Maça (Espinhada) Média	Maças
Maça (Espinhada) Pequena	Maças
Machado Grande	Maças
Machado Médio	Maças
Machado Pequeno	Maças
Mandíbula Grande	Mandíbulas
Mandíbula Média	Mandíbulas
Mandíbula Pequena	Mandíbulas
Mangual (Espinhado) Grande	Manguais
Mangual (Espinhado) Médio	Manguais
Mangual (Espinhado) Peq.	Manguais

Martelo Grande	Martelos
Martelo Médio	Martelos
Martelo Pequeno	Martelos
Metralhadora (específica)	Metralhadoras
Mosquete	Mosquetes
Pistola	Pistolas/Subs
Pistola Laser	Pistolas/Subs
Punhal	Facas
Revólver (específico)	Revólveres
Sabre	Sabres
Sub-metralhadora (específica)	Pistolas/Subs
Tentáculo (com ventosas)	Tentáculos
Tentáculo (normal)	Tentáculos
Tridente	Lanças
Vara Grande	Varas
Vara Média	Varas
Vara Pequena	Varas

Blocos de Habilidades

Uma maneira de simplificar a aquisição das Habilidades mostradas anteriormente é efetuar a compra através de blocos. Cada bloco representa uma categoria, possuindo várias Habilidades associadas.

A aquisição de Habilidades em bloco diminui o realismo, contudo ganha em facilidade e rapidez para a montagem de um personagem.

Em determinados cenários, como os que utilizam super seres, o custo das Habilidades em separado é caro se comparados aos super poderes. Este é um típico caso onde os blocos de Habilidades podem ser utilizados sem maiores conseqüências (mesmo porque em cenários com super seres o realismo não é um ponto fundamental).

Os blocos de Habilidades Bélicas (Armas [categoria], Arremesso e Artes Marciais), possuem nível zero, que precisa ser adquirido antes dos quatro níveis que todas Habilidades possuem.

Aliens (4 PC/nível)

- Biologia Alien [todas as raças];
- Biomecânica;
- Diplomacia Intergaláctica;
- Etiqueta Intergaláctica;
- Tecnologia Alien.

Armas [categoria] (5 PC/nível)

Para este bloco, deve ser definida uma categoria de arma com a qual o personagem estará apto a utilizar seus respectivos bônus. Categorias:

Armas Brancas;

Armas de Fogo;

Armas Laser;

Entre outras.

Este bloco de Habilidades possui o nível zero.

Arremesso (4 PC/nível)

Habilidade de arremessar qualquer tipo de arma ou projétil. Para o objetos com alguma aerodinâmica (facas, machadinhas, etc), os bônus iniciais (que são aumentados com o nível desta Habilidade) são de +1/+2 (+1 para arremesso sem mira e +2 para arremesso mirado); objetos como pedras, tem bônus iniciais de +0/+1 e objetos sem nenhuma aerodinâmica (cadeiras, livros), tem bônus de 1/+0.

O dano causado por um objeto arremessado, é proporcional a distância entre o arremessador e o alvo. Se a distância for igual ou menor ao número de pontos de Físico em metros, o dano é normal (utilize a tabela de armas para uma aproximação segundo o tipo de arma). Para cada arremesso feito além dessa distância, subtraia um do dano para cada vez que a distância em metros igual ao Físico do arremessador for ultrapassada.

Este bloco de Habilidades possui o nível zero.

Artes Marciais (6 PC/nível)

Compreende vários estilos de artes marciais, e de acordo com nível, garante ao personagem bônus de Ataque, Aparo e Esquiva iguais ao nível + 1:

Nível	Golpe	Aparo	Esquiva
0	+1	+1	+1
1	+2	+2	+2
2	+3	+3	+3
3	+4	+4	+4
4	+5	+5	+5

Ao atingir o nível 4, o personagem pode gastar mais 6 PC e adquirir a Característica Destreza Ampliada (2). Caso tenha essa Característica, ele a aumenta em um nível. Este bloco de Habilidades possui o nível zero.

Artísticas (3 PC/nível)

- Artes [todos os tipos];
- Atuação;
- Dança;
- Falsificação [arte];
- Identificação [arte];
- História [arte];
- Música.

Científicas (4 PC/nível)

- Ciência [todos os tipos];
- Eletrônica;
- Mecânica;
- Operação de Computadores;
- Pesquisa;
- Programação de Computadores.

Criminais (5 PC/nível)

- Criminologia;
- Criptografia;
- Detectar Objetos Escondidos;
- Identificação [todos os tipos];
- Investigação;
- Manha;
- Procedimentos Policiais;
- Rastreamento [pessoas].

Esportivas (4 PC/nível)

- Acrobacia;
- Correr;
- Escalar;
- Mergulho;
- Natação.

Ladinas (5 PC/nível)

- Arrombamento;
- Disfarce;
- Escape;
- Falsificação [dinheiro, entre outras];
- Furtar;
- Furtividade;
- Manha;
- Prestidigitação.

Linguísticas (3 PC/nível)

- Caligrafia;
- Ler Lábios;
- Linguagem dos Sinais;
- Línguas [todas].

Manipulação (4 PC/nível)

- Hipnotismo;
- Interrogatório;
- Intimidação;
- Lábua;
- Tortura.

Sociais (3 PC/nível)

- Diplomacia;
- Etiqueta;
- Lábua;
- Oratória.

Medicinais (3 PC/nível)

- Forencis;
- Medicina;
- Veterinária.

Militares (5 PC/nível)

- Camuflagem;
- Demolição;
- Estratégia [militar];
- Explosivos;
- Liderança;
- Mapeamento (ou Cartografia).

Veículos (3 PC/nível)

- Mecânica;
- Veículos [aéreos];
- Veículos [autos];
- Veículos [marítimos];
- Veículos [motocicletas].

Zoológicas (3 PC/nível)

- Caça [todos os tipos];
- Montar [todas as variações];
- Rastreamento [animais];
- Treinar Animais [todos os tipos];
- Veterinária.



ARMAS e ARMADURAS

Escudos

São placas feitas de material resistente (ferro, madeira) utilizados principalmente no braço secundário de um guerreiro para aparar golpes, seu bônus de aparo é contado também na esquiva e pode até mesmo ser utilizado para causar danos. Existem também os escudos espinhados, com maior poder danificador na forma de espetos, lâminas e afins. São montados baseados nas categorias Escudo e Escudo+:

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Escudo Pequeno	+0	+2	1
Escudo Médio	+1	+3	1
Escudo Grande	+1	+4	D2
Escudo Espinhado Pequeno	+0	+2	1
Escudo Espinhado Médio	+1	+3	D2
Escudo Espinhado Grande	+1	+4	D2

Espadas

Arma que possui uma empunhadura para uma ou duas mãos e uma lâmina para causar dano. Sua montagem é baseada basicamente na categorias Lâmina e Lâmina+. Além das espadas de tamanhos padrões (pequeno, médio e grande), temos outros tipos, como mostrado na tabela abaixo:

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Cimitarra	+3	+2	D3
Espada Média	+2	+2	D3
Espada Grande	+3	+2	D4
Espada Espinhada Média	+2	+2	D2+1
Espada Espinhada Grande	+2	+2	D3+1
Katana (espada longa)	+3	+3	D4

Facas

São armas laminadas e pequenas, que também podem causar danos com suas pontas, possuindo uma pequena empunhadura. Estiletes, adagas (como a Sai japonesa, que possui uma lâmina secundária em "V" para melhor aparar), canivetes são armas que se enquadram em Facas, que é montada observando as categorias Lâmina e Espeto:

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Adaga ou Punhal	+1	+1	D2
Adaga Sai	+1	+2	D2
Estilete	+1	+0	1
Faca Pequena/Média	+1	+0	D2
Faca Grande	+2	+2	D2

Lanças

São armas longas (podendo derivar dados de uma Vara), cujo dano pode ser proveniente de uma ponta (Espeto) ou uma lâmina (Lâmina):

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Cajado	+2	+2	1
Lança Pequena	+1	+1	D2
Lança Média	+2	+2	D2
Lança Grande	+3	+3	D3
Tridente	+3	+3	D3+1

Maça

São armas que causam dano por impacto, sendo que algumas são equipadas e balanceadas para causar mais danos, seja com espinhos, arame farpado ou pesos especiais. São montadas baseadas nas categorias Maça e Maça+:

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Maça Pequena	+1	+1	1
Maça Média	+2	+2	D2
Maça Grande	+2	+2	D3
Maça Espinhada Pequena	+1	+1	1
Maça Espinhada Média	+2	+2	D2
Maça Espinhada Grande	+2	+2	D2+1

Machados

São armas cujo suporte é uma vara (dados de Golpe e Aparo de Vara) e em sua ponta é colocado uma Lâmina:

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Machado Pequeno	+1	+1	D2
Machado Médio	+2	+2	D3
Machado Grande	+3	+3	D3+1

Martelos

São armas cujo suporte é uma vara (dados de Golpe e Aparo de Vara) e em sua ponta é colocado um bloco (de pedra ou metal - dano de Maça):

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Martelo Pequeno	+1	0	1
Martelo Médio	+2	+2	D2
Martelo Grande	+3	+3	D3

Varas

São armas que são constituídas basicamente por um longo bastão, tendo de ser utilizadas com duas mãos. Seus dados são obtidos pela categoria Vara:

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Cassetete	+2	+2	1
Vara Grande	+3	+3	D2

Manguais

São armas segmentas com principal dano por impacto, pontas ou lâminas. São constituídas basicamente de um cabo ligado por uma corrente, trança de couro ou outro material resistente e flexível à uma massa causadora de danos, seja ela uma esfera de metal, um cabo de madeira ou até mesmo uma ponta de chicote.

Os dados dessas armas são baseados em Manguais e Maguais+, e por serem de manejo complexo, a utilização de manguais sem habilidade básica recebe penalidade de 3 na sua utilização além dos bônus zerados:

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Chicote	+2	+1	1
Mangual Pequeno	+2	+1	D2
Mangual Médio	+3	+1	D2+1
Mangual Grande	+2	+1	D3+1
Mangual Espinhado Pequeno	+2	+1	D2
Mangual Espinhado Médio	+3	+1	D2+1
Mangual Espinhado Grande	+2	+1	D2+3

Com relação ao tamanho, vale lembrar que para um eficiente manejo de armas grandes, é necessária a utilização das 2 mãos. Mas é bom que a interpretação seja levada em conta, pois uma arma média precisa das 2 mãos de uma pessoa pequena ou fraca.

Existem objetos que podem ser utilizados como armas de imobilização, são as capas, redes e boleadeiras, que geralmente não chegam a causar danos, mas atrapalham a movimentação do adversário.

Redes e Capas

Podem ser usadas como escudos, dando bônus de +1 para Aparo pois enroscam na arma do atacante, e essas armas podem ser arremessadas contra um inimigo próximo; uma rede com pesos pode alcançar um inimigo a até 5 metros de distância.

Quando uma capa ou uma rede é arremessada, o arremessador contará além dos dados com o nível de sua Habilidade em rede, e a vítima poderá tentar apenas uma esquiva, e se falhar, ficará enroscado, e estando enroscado, terá penalidades para suas ações pelo menos até o final do round de -3. Qualquer falha crítica dessa vítima, seja em ataque, defesa ou teste de habilidade, pode significar sua queda, aumentando em mais três pontos a penalidade para o combate.

Para se livrar da capa, a vítima deve apenas gastar uma ação, mas para se livrar da rede a vítima deve fazer um Teste de Destreza nesta ação (lembre-se da penalidade para ações causada por essa rede ou capa). Para auxiliar esse teste, pode ser utilizada uma arma de lâmina; antes de ser feito o teste, são rolados os danos dessa arma, esse danos serão os bônus que o enroscado terá no teste.

Boleadeira

É uma arma que consiste em 2 ou 3 pesos ligados por corda que são arremessados contra o alvo. Essa arma dá +1 de bônus no ataque e quando atingem o inimigo causa 1 dano. Essa arma pode conseguir um feito especial, se na determinação da área do inimigo que foi atingida, o resultado for uma perna, a boleadeira se enroscou no inimigo, derrubando-o e é necessário um teste de Destreza para se desenroscar da arma. Acerto na cabeça ou em áreas vitais serão considerados como pescoço, e enquanto a vítima não tiver sucesso em um teste de Destreza, ela sufocará.

Acerto em braços serão considerados como uma rede, com as mesmas penalidades e procedimentos para retirar.

Se não acertar nenhuma dessas áreas, considerar apenas o dano pois a boleadeira não enroscou.

Laço

O laço é um outro exemplo de arma incômoda, é quando se faz um nó móvel em um fio.

Um personagem sem a habilidade básica com essa arma não consegue arremessá-la à longas distâncias (não passa dos 3 metros sem perder o controle da pontaria), já um personagem consegue arremessos certos de uma média de 8 metros.

Para se livrar de um laço, é feita um teste de disputa entre o Físico ou Destreza da vítima e o Físico do laçador, levando em consideração alguns bônus, como escapar de amarras para a vítima ou musculação para o laçador.

De acordo com a área que o laço atinge, diferentes são os efeitos:

·*Acertando a cabeça:* o laço escorrega para o pescoço causando 1 dano de estrangulamento e 1 dano especial de sufocamento (Cap1 Sufocamento) para cada 2 rounds, a partir do Físico 0 é necessário um teste de consciência a cada dano, e completando o Físico Negativo, adeus vítima;

·*Acertando um braço:* este fica preso, sendo necessário o teste de disputa;

·*Perna atingida:* o alvo é derrubado;

·*Adaptação para acertos no tronco:* é muito grande a probabilidade dos braços também ficarem presos, dando uma penalidade de -3 nas ações da vítima (inclusive para se libertar do laço); se o laço atingir o tronco, os braços ficam presos, se atingir os campos órgãos vitais ou órgãos sensíveis, os braços ficaram livres.

Arcos

Existem dois fatores que influem no seu desempenho, o tamanho do arco e o tipo de flecha.

Quanto maior o arco, maior a velocidade que a flecha pode alcançar, e,

portanto, maior o dano causado, como pode ser conferido na tabela abaixo:

Tamanho do Arco	Pequeno	Médio	Grande
Danos	D2	D3	D4

Flechas carniceras: 1 dano fixo, -1 de penalidade

Com flechas normais, é contado o dano normal da tabela, mas existem alguns tipos de flechas que tem a ponta modificada para causar mais danos, são as flechas carniceras, que provocam 1 dano fixo no disparo, mas, por causa dessa modificação na ponta, a flecha perde um pouco de sua aerodinâmica, tirando 1 ponto do bônus de acerto.

Exemplo: Um arqueiro mirando uma flecha carnicera em um arco médio terá +2 de bônus (+3 por tiro mirado e -1 pela flecha carnicera) e causará D2+1 danos (o Bônus da flecha carnicera é apenas o ponto fixo).

Também existem 2 modos de se disparar uma flecha, um modo é o tiro rápido, e o outro é o tiro mirado. Embora o tiro mirado tenha mais bônus, é necessário que 1 round seja gasto mirando o alvo, conforme a tabela abaixo.

Tipo de Tiro	Bônus
Rápido	+0
Mirado	+3

Observação: Arcos não podem ser utilizados em combate corpo a corpo! Para encaixar e puxar uma flecha no arco, 1 round precisa ser gasto.

Fundas e Estilingues

Fundas são tiras de couro com um suporte para a munição, que é girada para adquirir potência e arremessada quando o usuário solta uma das tiras de couro, liberando a munição (geralmente, uma pedra).

Já o estilingue é uma tira elástica com suporte para a munição presa em uma forquilha que é esticada e quando solta pelo usuário, arremessa a munição

(que também pode ser uma pedra).

Os danos dependem da munição utilizada em ambos os casos, mas a precisão do estilingue é maior.

A utilização de funda sem habilidade básica causa penalidade de 3 na sua utilização.

	Munição		Tiro	
	Leve	Pesada	Rápido	Mirado
Funda	1	D2	0	+1
Estilingue	1	D2	+1	+3

Balestras

São bem parecidas com arcos, seu mecanismo básico é a flexibilidade do instrumento de arremesso, mas a balestra tem um dispositivo de trava e gatilho, por isso, são necessários rounds de recarga.

A munição de balestras são as setas, cada tamanho de balestra exige um tipo de seta que se encaixe em seu trilho. Existem balestras reforçadas, que tem maior potência em sua elasticidade, dando assim, maior poder de perfuração para a seta.

Assim como arcos, um disparo de balestra pode ser rápido ou mirado.

Tam.	Pequeno	Médio	Grande	Extra Grande
Dano	D2	D2+1	D2+2	D2+3
Recarga	2	2	3	4

Exemplo: Um arqueiro com uma balestra grande que acabou de disparar sua seta contra o inimigo, precisa de 3 rounds recarregando sua arma para que no quarto round possa disparar novamente.

Tipo de Tiro	Bônus pequeno/médio	Bônus grande/extra
Rápido	+1	0
Mirado	+4	+4

Gatilhos e Saques

Armas de disparo que utilizam gatilhos (balestras, revólveres) sempre ganharão a iniciativa sobre outro tipo de ataques se a arma de gatilho já estiver sacada.

Se o alvo fizer algo que surpreenda o atacante com a arma de gatilho ou se a arma de gatilho ainda está sendo sacada ou recarregada, a iniciativa é rolada normalmente.

Armas de Fogo e Lasers

Armas de Fogo

Tem vários fatores que influem em seus disparos, são eles tipos de bala, tamanho do cano, tempo de disparo e tipo de disparo. São muitos os tipos e marcas de armas de fogo existentes, mas se você conhece as características da arma, você poderá montá-la aqui, e até inventar novos tipos.

Tipo de Munição

De acordo com o tipo de munição é determinado o dano básico da arma e alguns outros detalhes, tais como perfuração de proteção e controle e paralisia.

Projéteis de Borracha

São utilizadas para controle de multidões e não são feitas para causar danos. Seus dados (dano) são:

Pequena	Média	Grande
0	1	1

Projéteis Redondos de Chumbo

São as balas tradicionais, com uma ponta maciça de chumbo; geralmente utilizadas em revólveres, pistolas e submetralhadoras:

Pequena	Média	Grande
.22 7,65mm	9mmP, .38, .380 ACP, 10mm Auto	.45 ACP, .50AE, .44 Magnum
D2	D2+1	D2+2

Munição Pesada

Classificadas como FMJ (Full Metal Jacket ou "encamisadas") por causa do revestimento de cobre sobre o chumbo, são utilizadas em rifles, metralhadoras e carabinas.

São maiores e com ponta, o que reduz a absorção de proteções pela metade.

Pequena	Média	Grande
.223 remington (5.56 OTAN) .222 RUS	.30MAG (7.62X54mm), .30 RUS (7.62x39mm), .300TAN (7,62X51mm), .30-06 (sniper), .40X70mm	.50 (12.7X99mm)
D2+4	D2+5	D2+7

Cartuchos

Utilizadas em espingardas, são grandes cápsulas que, geralmente, contém, várias bolinhas de chumbo que se espalham depois de disparadas, aumentando as chances de acertar o alvo mas multiplicando a absorção por 1,5.

Por apresentarem vários calibres, a tabela de danos dessa munição deve ser utilizada como parâmetro de aproximação; se você encontrar uma calibre 28, considere como sendo calibre 30.

Calibre	6	12	18	24	30	36
Dano	D3+5	D3+3	D3+2	D3+1	D2+1	D2

O dano e a precisão deste tipo de munição varia muito de acordo com a distância:

Efeito	Dobra o dano	+1 de bônus para acerto	Causa metade dos danos em todos os alvos que estiverem num círculo de 1 metro com +2 para acerto
Espingarda Normal	Até 2 m	de 2 a 4 m	Depois de 4 m
Espingarda CanoCerrado	Até 1 m	de 1 a 2 m	Depois de 2 m

Modificações de Munição

São modificações industriais ou caseiras que interferem no desempenho de um projétil.

- Expansiva ou Fragmentável

As Pontas Ocas (ou Hollow Points) são projéteis redondos de chumbo com

modificações que fragmentam o projétil quando atingem um alvo.

Essa fragmentação tem dificuldades para atravessar proteções (a absorção é multiplicada por 1,5), mas aumenta em 1 ponto o dano fixo da munição.

- Expansiva Caseira

Alguns cortes na ponta de um projétil de chumbo redondo transformam esse projétil em um Espartan, pois a bala se abre, causando 1 ponto a mais no dano fixo. Porém, o fato desta munição começar a se abrir antes de atingir o alvo, diminui em 1 a sua precisão para tiro rápido ou mirado e aumenta a metade do valor da proteção (multiplica a absorção por 1,5).

- Expansiva Revestida

Chamadas de Glaser, o revestimento de epóxi impede a fragmentação prematura, o que não dá penalidades de precisão ou a absorção da proteção, mas garante o aumento de 1 ponto no dano fixo.

- Expansiva Envenenada

As Dum-Duns são Pontas Ocas recheadas de mercúrio.

Multiplicam a absorção de proteções por 1,5, mas aumentam em 2 pontos os danos fixos, podendo envenenar o alvo, retirando permanentemente 1 ponto de Físico para cada projétil recebido.

- Pranchada

São projéteis com uma deformação que faz o projétil girar irregularmente quando disparado.

Aumentam em 2 pontos os danos aleatórios, mas diminuem em 2 os bônus para tiro rápido e mirado por diminuir a precisão e tem dificuldade para atravessar proteções (multiplica a proteção por 1,5).

- Auto-Propulsora

As Girojets têm carga interna de combustível que as impulsiona depois de

disparadas. Aumentam o alcance em 50% e aumentam em +1 o bônus para tiros.

Precisam de arma adaptada para serem disparadas.

- *Caseless*

Têm cápsula de pólvora embutida, que se desintegra ao entrar em combustão e disparar o projétil. É utilizada em armas de alta cadência pois não precisam ejetar as cápsulas.

- *Gelo*

Geralmente, é um projétil de munição pesada feito de gelo seco de alta densidade. Não deixa resíduos para as futuras perícias no local.

- *Traçante*

Uma carga extra de combustível na traseira do projétil deixa um rastro de fumaça (com cores diferentes dependendo do fabricante) e brilha, aumentando em 1 ponto os tiros seqüenciados, porém, praticamente avisa para o inimigo de onde estão vindo os tiros.

- *Encapadas por Teflon*

Esse revestimento de teflon transforma projéteis normais em perfurantes, multiplicando a absorção de proteções por 0,5 e aumentando em 1 ponto o dano fixo.

- *Urânio Extinto*

Pela sua rigidez, o urânio diminui a absorção pela metade (multiplica por 0,5) e aumenta em 2 pontos o dano fixo deste tipo de projétil.

Apesar de ser extinto, esse material sempre guarda resíduos radioativos, podendo causar câncer em quem o manuseia.

- *Flechetes*

Tipo especial de munição utilizado com cartuchos ou como munição pesada, tem formato que aumenta o poder de penetração. Diminui a absorção pela metade e aumenta em 1 ponto o dano fixo e aumenta o alcance em 25%.

- *Explosivos*

Existem testes com a utilização de pequenas cargas explosivas de efeito retardado dentro dos projéteis.

Dependendo da tecnologia utilizada, esse tipo de projétil pode causar qualquer tipo de dano fixo, de 1 à... bem, qual será o menor tamanho que conseguirão para uma ogiva nuclear...

Tamanho do Cano

Influi nos bônus de acerto da arma, como comparado ao tamanho dos arcos. Existem dois tipos de disparos, o rápido e o mirado, sendo que as armas de cano longo tem mais precisão para tiros mirados, mas menos mobilidade para tiros rápidos.

Tipo de Cano	P	G
	Revólveres, pistolas e sub-metralhadoras	Metralhadoras, rifles, espingardas e carabinas
Tiro Rápido / Tiro Mirado	+1/+3	+0/+4

Existem alguns itens opcionais para alguns tipos de armas que podem dar mais bônus à pontaria, são a mira telescópica, que dá + 3 de bônus em tiros mirados, e a mira laser, que dá + 3 de bônus em qualquer tipo de disparo, contando que o alvo esteja próximo o suficiente para se ver o ponto laser (mira laser e telescópica na mesma arma continuam dando apenas + 3 bônus no total).

Para armas que possuem canos adicionais, aumente o dano da arma somando os tipos de balas que podem ser disparados. Por exemplo, uma espingarda de cano duplo com munição calibre 30 (D2+1), vai causar D4+2 danos.

Cadência

O número de disparos que uma arma pode disparar por round determina qual a categoria a arma se enquadra.

Mais de um disparo por round proporciona aumento de danos e mais chances de acertar o alvo, portanto, cada tipo de cadência tem um fator que

multiplica o dano da arma e é somado ao bônus de acerto.

Se, chegando no final da carga da arma, os projéteis armazenados não forem suficientes para um disparo na cadência máxima da arma, aproxime para o fator da cadência mais próxima da carga atual.

Fator	Cadência
nenhum	Primária = Espingardas, fuzis que precisam ser acionados manualmente para ciclar o projétil ou armas que só têm um projétil. Tiros/round: 1
2	Semi-Automática = Revólveres que utilizam tambor giratório para ciclar o projétil, pistolas pesadas semi-automáticas e espingardas automáticas. Tiros/round: 3
3	Automática, Burst ou Rajada Curta = Pistolas automáticas que utilizam pressão para ciclar os projéteis. Tiros/round: 6
4	Full Auto ou Rajada Longa = Armas com ciclagem de munição muito rápida, como carabinas, fuzis, submetalhadoras e metralhadoras. Tiros/round: 15
5	Super Rajada = Armas de ciclagem muito rápida como carabinas, fuzis, submetalhadoras e metralhadoras de última geração ou armas convencionais com munição caseless. Tiros/round: 30
6	Ultra Rajada = Armas com ciclagem absurdamente rápida, envolvendo de munição caseless à canos giratórios. Tiros/round: 60
Obs.: Armas com alta cadência podem ser reguladas para utilizar cadências menores.	

Exemplo: uma arma que possui os dados +2/+4, D2+1 utilizada no modo semi-automático, fica com os seguintes dados: +4/+6, (D2+1)x 2.

Atenção: Só serão multiplicados os danos que ultrapassarem a absorção do alvo, portanto, se a arma do exemplo anterior tivesse causado 3 danos normais em um alvo com 2 de absorção, apenas 1 dano passaria, e é esse dano que seria multiplicado pelo fator de cadência, ou

seja, o alvo receberia **apenas** 2 danos:

$$3 \text{ danos} - 2 \text{ de absorção} = 1,$$

$$1 \times 2 \text{ de cadência} = 2 \text{ danos}$$

e **não** 4 danos:

$$3 \text{ danos} \times 2 \text{ de cadência} = 6$$

$$6 \text{ danos} - 2 \text{ de absorção} = 4 \text{ danos.}$$

- *Regulando os danos da cadência*

Em algumas situações, os danos causados por disparos cadenciados podem parecer absurdos. Por exemplo, quando uma arma de alta cadência atinge um alvo que está muito distante; provavelmente, um tiro ou outro acertaram o alvo, e não todos os tiros previstos na multiplicação de danos pela cadência.

Para regular isso, o Observador pode liberar apenas 1 ponto de multiplicação para cada 2 pontos de acerto em qualquer tipo de situação.

Exemplo: Um atirador com uma arma de cadência 4 consegue um ataque de 20 contra um alvo com defesa 15. Essa diferença de 5 pontos permite que os danos sejam multiplicados por apenas 3 ($5=2+2+1$). Ou então, um atirador com uma arma de cadência 2 faz um teste para atingir um alvo e consegue por uma diferença de 8 pontos. Ele teria o direito de multiplicar seus danos por 4 ($8=2+2+2+2$), mas como a cadência de sua arma vai só até 2, é esse o multiplicador de seus danos.

Efeito Mangueira com Cadência 4 ou mais

Uma característica de armas com alta cadência é disparar a esmo contra todos que estiverem num ângulo de 90° e conseguir acertar algum alvo, aliás, vários alvos.

Nestas situações, o atirador rolará os mesmos dados de sempre, com a diferença que ele terá -6 de penalidade e só causará o dano de 1 bala se acertar, sem multiplicar pelo fator de cadência.

Cada uma das vítimas tem o direito

de rolar sua esquivia contra esse número, e se algum alvo inanimado estiver envolvido, o atirador deve realizar um teste de mira.

Falta de Precisão

Por falta de balanceamento, por alta cadência, falta de apoio ou por falta de aerodinâmica do cano, algumas armas não permitem um disparo totalmente preciso.

Para simular essa imprecisão nas regras do OPERA, multiplique as penalidades para ataques a longa distância (Cap1 Modificadores para Ataques a Longa Distância) por 2 (armas rudimentares ou de cadência de 3 a 4) ou por 3 (armas rudimentares pesadas ou de cadência maior do que 4).

Essa característica muda muito de acordo com a utilização e o manuseio de cada arma, portanto, nem sempre todas as armas do mesmo tipo sofrerão a mesma penalidade.

Recarga

As armas de fogo modernas tem uma capacidade de armazenamento de munição, e quando essa carga acaba, a troca pode levar muito tempo dependendo do método utilizado:

Pente: Pressionada a alavanca, o pente vazio cai sozinho, o atirador encaixa o pente novo e destrava a arma para continuar no tiroteio. Utilizada em pistolas, submetralhadoras, carabinas, algumas metralhadoras e alguns fuzis.

Tempo de recarga = **1 round**.

Manual: Os projéteis precisam ser recarregados um por um. Utilizada em revólveres, espingardas e alguns fuzis.

Tempo de recarga = **2 projéteis por round**. Se for utilizado um *Recarregador* (acessório que puxa todos os projéteis ao mesmo tempo para auxiliar na recarga manual de revólveres e de alguns fuzis), o tempo de recarga fica sendo **2 rounds**.

Correia: Fita de munição que é

encaixada em um trilho interno da arma, precisando de operações complexas para inserir a nova fita. Utilizada em algumas metralhadoras.

Tempo de recarga = **3 rounds**.

Exemplos de Armas de Fogo

Esses exemplos foram montados baseados nas regras previamente descritas, mas alguns números podem não coincidir porque, apesar de parecidas, algumas armas têm ajustes particulares que precisam ser colocados para uma melhor relação com a realidade.

Legenda:

- **TR/M:** Bônus para Tiro Rápido/Mirado
- **Cad:** Fator de cadência.
- **Dano:** Dano causado pela arma sem contar modificações de munição ou multiplicação por cadência.
- **Carga:** Quantidade X Tipo de Munição armazenada.
- **Rec:** Tipo de recarga.

Revólveres

São armas pequenas (algumas nem tanto), de ação manual (o cão, ou martelo, vai para trás e depois volta, disparando quando se puxa todo o gatilho), municiado através de um tambor. Têm alcance médio de 140m.

Arma	TR/M	Dano	Cad	Carga	Rec
Magnum .44	+1/+3	D2+2	2	6X.44	Manual
S&W .38	+1/+3	D2+1	2	6X.38	Manual
Taurus .22	+1/+3	D2	2	7X.22	Manual

Pistolas

Também conhecidas como automáticas, são semelhantes aos revólveres, mas a ejeção automática de cápsulas e o armamento automático do cão após cada disparo melhoram o seu desempenho; e a utilização de pentes melhora sua capacidade. Têm alcance médio de 160m.

Arma	TR/M	Dano	Cad	Carga	Rec
Beretta 92	+1/+4	D2+1	3	16X9mm	Pente
Colt .45	+1/+3	D2+2	2	7X.45	Pente
DesertEagle.50	+1/+3	D2+3	2	8X.50	Pente
Glock 25	+1/+4	D2+1	3	16X9mm	Pente
Pistola Uzi	+1/+3	D2+1	2/3/5	25X9mm	Pente

Submetralhadoras

São bem menores do que as metralhadoras e utilizam a mesma munição das pistolas, permitindo até mesmo a troca de munição. Têm alcance médio de 200m.

Arma	TR/M	Dano	Cad	Carga	Rec
H&K MP5	+1/+4	D2+1	2/3/5	30X9mm	Pente
IngranMAC10	+1/+3	D2+2	2/3/5	25X.45	Pente
Skorpion	+1/+3	D2	2/3/4	20X7.65	Pente
Uzi	+1/+3	D2+1	2/3/4	30X9mm	Pente
Thompson	+1/+3	D2+2	2/4	50X.45	Pente

Metralhadoras

Armas pesadas com altíssima cadência e muito tranco, geralmente são fixas ou utilizadas por alguém forte (Físico=8). Apesar de utilizar munição pesada como os rifles, fuzis e carabinas, sua munição não é compatível com aquelas armas. Têm alcance médio de 850m.

Arma	TR/M	Dano	Cad	Carga	Rec
Maremont M-60	+0/+3	D2+5	2/3/4	100X.30MAG	Correia
Minigun	+0/+3	D2+5	2/3/6	150X.30MAG	Correia

Rifles ou Fuzis

Armas grandes que utilizam munição pesada e contam com boa precisão. Têm alcance médio de 700m.

Arma	TR/M	Dano	Cad	Carga	Rec
AK-47	0/+4	D2+5	2/3/4	30X.30RUS	Pente
Colt M16	0/+4	D2+4	2/3/5	45X.223	Pente
M1 Garand	0/+4	D2+5	2	7X.30-06	Manual
Springfield 1870	0/+4	D2+5	---	1X.45	Manual

Rifles de Alta Precisão

Armas de cano longo com grande precisão e alcance que utilizam munição pesada. Têm alcance médio de 950m.

Arma	TR/M	Dano	Cad	Carga	Rec
M-81	+0/+5	D2+7	2	8X.50	Pente
H&K PSG-1	+0/+5	D2+5	2	30X.30	Pente
Siq 223	+0/+5	D2+5	-	7X.30-06	Manual

Carabinas

São versões menores dos rifles ou fuzis, pouco maiores do que as submetralhadoras. São mais portáteis, com coronhas rebatíveis ou deslizantes, mas com menor alcance, em média, 350m.

Arma	TR/M	Dano	Cad	Carga	Rec
AKSU	+1/+4	D2+4	2/3/4	30X.222	Pente
AR-15	+1/+4	D2+4	2/3/5	25X5.56	Pente
H&K 53	+1/+4	D2+4	2/3/5	30X5.56	Pente

Espingardas

Armas grandes que utilizam cartuchos de munição, com alcance médio de 80m.

Arma	TR/M	Dano	Cad	Carga	Rec
12 Cano Duplo	+0/+4	D3+3	-/2	2X.12	Manual
Ithaca (cano cerrado)	+1/+3	D3+3	-	3X.12	Manual
SPAS 12	+0/+4	D3+3	-	8X.12	Manual
SPAS 15	+0/+4	D3+3	-/2	*X.12	Pente=6 Tambor=20

Armas Rudimentares

Foram as primeiras armas de fogo, surgiram por volta do século XV, eram rústicas e não muito confiáveis se comparadas às armas atuais.

Tais armas, utilizavam geralmente o próprio cano de disparo como cápsula para o(s) projétil(eis). Sendo assim, precisavam ser carregadas pela boca, o que exigia que o calibre do cano fosse maior do que o do(s) projétil(eis). Em razão disso, um projétil quando disparado choca-se várias vezes contra o interior do cano perdendo muito de sua aceleração e prejudicando muito a sua trajetória, aumentando, dessa forma, a imprecisão do disparo.

O atirador podia optar por carregar essas armas com chumbo único (ChU) ou cartuchos (Ca).

Arma	TR/TM	Dano	Recarga	Alcance / Falha de Precisão
Pistola de Coldre (Pistola)	0/+1	D3+1	ChU: 10r Ca: 6r	30 m / x2
Mosquete de Serpentina (Rifle)	-1/+2	D3+2	ChU: 18r Ca: 14r	100 m
Arcabuz (Rifle)	0/+2	D3+1	ChU: 12r Ca: 8r	80 m
Bacamarte (Espingarda)	-1/+1	D4+2	Ca: 8r	30 m / x3

ChU = Chumbo Único; **Ca** = Cartucho; **Recarga** = Tempo de recarga para a habilidade nível 0; **r** = rounds

Acessórios para Armas de Fogo

- Mira Laser

Bônus de +2 para qualquer tipo de tiro quando o laser no alvo for visível.

- Mira "TOP"

Auxílio de pontaria semelhante à mira laser, porém, apenas o atirador com óculos especial vê o ponto vermelho, recebendo o bônus de +2 sem chamar a atenção do alvo.

- Silenciador para Pistolas e Revólveres

Silencia o disparo, mas diminui o alcance em 15%.

- Supressor de Gases para Fuzis, Subs e Espingardas

Silencia o disparo, mas diminui o alcance em 25%.

- Dispensador de Chamas para Fuzis, Subs e Espingardas

Diminui o brilho do disparo e dificulta a localização do atirador.

- Extensor de Cano

Transforma pistolas em rifles, mudando seus bônus de acerto e aumentando o alcance em 25%.

- Mira Telescópica

Com vários tipos de zoom (de x4 a x20) algumas com iluminação especial, exigem encaixes diferentes para cada tipo de arma e dão +3 de bônus para tiro mirado.

- Carregadores de "Rajada Longa"

Em vários formatos: caracol duplo, tambor, caixote, "J", modulares, cilíndrico, etc... comportam mais balas que os convencionais (acima de 40 tiros).

- Lanterna Ultra-Violeta ou Convencional

Acopláveis em qualquer arma para facilitar a visão em ambientes de baixa iluminação.

- Carenagem p/ Arma Dupla

Possibilita fusão de armas distintas ou iguais: fuzil+shotgun, sub+pistola pesada, sub+sub, fuzil ou shotgun+lança-granada, etc..., não precisando gastar uma ação para trocar de arma.

Tipo de Mira	Bônus
Telescópica	+3 em Tiro Mirado
Laser	+2 quando o laser for visível

Lasers

São muito parecidos com armas de fogo, mas disparam luz.

Os bônus de pontaria também variam de acordo com o cano da arma e a potência do raio de luz varia do mesmo modo que o variam o tamanho das balas de armas de fogo; para se montar uma arma laser, é necessário saber o tamanho do feixe de luz (comparativo ao tamanho da bala), o tamanho do cano e a carga da arma e a capacidade de armazenamento da arma, podendo variar de apenas 1 disparo a até disparos infinitos em um cenário de altíssima tecnologia.

Tipo de Cano	P	G
Rápido	+2	+2
Mirado	+4	+5

Feixe	Pequeno	Médio	Grande
Dano	D2+3	D3+3	D4+3

Para armas laser, o índice de proteção para armas de fogo deve ser dividido por 6.

As armas lasers a seguir, são consideradas de cadência primária (sem disparos múltiplos), mas como já foi mencionado, tudo depende da tecnologia do cenário...

Arma	Feixe	Cano	Ráp.	Mir.	Dano
Pistola Laser	médio	médio	+3	+5	D3+3
Rifle Laser	grande	grande	+3	+6	D4+3

Bombas e Explosões

Aqui está um gigantesco arsenal! É impossível descrever todas as bombas existentes porque a cada momento são criados novos materiais, novos componentes e novas tecnologias, inclusive com os explosivos já existentes, é só você aumentar a carga de explosivos ou então, envolver a bomba com uma camada de concreto que você já inventou um novo tipo de bomba.

Portanto, assim como na descrição das outras armas, aqui serão apresentados os principais fatores de uma explosão:

Em primeiro lugar, o que causa o dano em uma explosão? Geralmente, as bombas tem apenas seu poder de impacto, mas existem alguns tipos que arremessam estilhaços, nesses casos, os danos do impacto são somados com os danos dos estilhaços, pois o impacto é um dano fixo, e os estilhaços tem aleatoriedade.

O dano de uma explosão afeta o corpo inteiro, apenas estilhaços atingem uma parte específica, portanto para se determinar qual a absorção das armaduras que a vítima estiver usando, utiliza-se a Regra de Absorção Geral.

Regra de Absorção Geral

Esta regra, trata a as proteções e armaduras que o personagem possui, de uma maneira generalizada, isto é, atribui ao conjunto de armaduras e proteções um único índice de absorção. Para determinar esta absorção, que é chamada de absorção geral, é feita uma média, somando as absorções de todas as partes do corpo (o que será mostrado no tópico referente a armaduras) e dividindo essa soma pelo número de partes do corpo e arredondando o resultado para baixo.

Os danos que superarem a absorção e atingirem o corpo são considerados como danos gerais no Físico, pois não atingem uma área específica, e se a absorção das áreas sensíveis e cabeça não forem individualmente suficientes para absorver pelo menos a metade dos danos da explosão, serão necessários os

respectivos testes das áreas afetadas, como um golpe que atinge a cabeça ou órgãos sensíveis.

Outro fator, o raio de ação de uma bomba. Os danos diminuem conforme se afastam do ponto da explosão, e são ligados a um fator chamado de Poder da bomba. Abaixo, seguem danos conforme o poder:

- **Poder 1:** 1 dano para 1m;
- **Poder 2:** 2 danos para 1m,
1 dano para 2m;
- **Poder 3:** 3 danos para 1m,
2 danos para 2m,
1 dano para 3m.

E a fórmula utilizada para o cálculo de danos em função do Poder da bomba, é a seguinte:

$$\text{Dano(s)} = \text{Poder} - \text{metros} + 1$$

Exemplo: uma bomba de poder 4 causará 4 danos em quem estiver a até 1 metro de distância da bomba, 3 danos em quem estiver a até 2 metros, 2 danos em quem estiver a até 3 metros e apenas 1 danos a quem estiver a até 4 metros de distância da bomba

Os estilhaços causam danos aleatórios, sendo que seus danos variam como os danos fixos de impacto (ou seja, quanto maior a distância, menor o dano). O fator que determina o dano do(s) estilhaço(s), é chamado de Número de estilhaços. Lembre-se que os estilhaços atingem áreas específicas do corpo, sendo necessária a sua determinação exata através do diagrama de resistência. Abaixo seguem danos conforme a distância e o Número de estilhaços:

- **1 estilhaço:** 1 dano a 1m;
- **2 estilhaços:** D2 danos a 1m,
1 dano a 2m;
- **3 estilhaços:** D3 danos a 1m,
D2 danos a 2m,
1 dano a 3m.

A fórmula que determina o número de danos aleatórios por estilhaço é muito parecida com a de danos por impacto:

$$\text{Dano(s)} = \text{Poder} - \text{metros} + 1$$

Os danos por estilhaços devem ser calculados em separado dos danos por impacto não só porque eles são aleatórios, mas também porque eles atingem uma área específica no diagrama de resistência, por isso, no exemplo, seus danos serão identificados por (e) e os de impacto, por (i).

Exemplo: vamos construir uma tabela para uma bomba de Poder 3 e 5 estilhaços:

- 1 m:** 3(i)+D5(e)
- 2 m:** 2(i)+D4(e)
- 3 m:** 1(i)+D3(e)
- 4 m:** D2(e)
- 5 m:** 1(e)

Granadas

Geralmente tem poder 3 e podem ter até carga 4 de estilhaços.

Existem dois tipos de ignição para as granadas, por impacto ou por tempo (geralmente 10 segundos).

As granadas que explodem por impacto são arremessadas normalmente, e mesmo se errarem o alvo, explodirão à uma distância em metros do alvo igual aos números que faltaram para que o alvo fosse atingido.

Quando uma granada de tempo está sendo arremessada, se o alvo for imóvel, o procedimento é o mesmo de uma granada de impacto, mas se o alvo estiver em movimento, é necessário um teste de Inteligência com bônus de explosivos por parte do arremessador antes do arremesso, para se calcular onde esta granada vai explodir, os pontos que falharem no teste vão ser a distância em metros que o alvo estará da granada quando essa explodir, e no caso de uma falha extrema nesse teste, 2D6 são

rolados para determinar a que distância do arremessador a granada explodiu.

Os danos que uma granada causa, são dados abaixo:

- 1 m:** 3(i)+D4(e)
- 2 m:** 2(i)+D3(e)
- 3 m:** 1(i)+D2(e)
- 4 m:** 1(e)

Armaduras

As armaduras são compostas de cinco itens:

- Nome;**
- Áreas de proteção;**
- Absorção para armas brancas;**
- Absorção para armas de fogo;**
- Penalidade.**

A absorção para armas brancas é utilizada para ataques desferidos por armas como facas, machados e flechas, e a para armas de fogo, ataques que provêm de rifles, revólveres, lasers, armas magnéticas que disparam projéteis, entre outras.

A penalidade é um número que compreende a inflexibilidade e peso de determinado material, o que diminui o atributo Destreza do personagem, respeitando um limite mínimo igual à metade do Físico Original arredondada para cima.

Cada 8 pontos de Físico Relativo reduzem em 1 ponto esta penalidade.

Físico Relativo	Diminuição de Penalidade
8 ou mais	+1
16 ou mais	+2
24 ou mais	+3
(8 x n) ou mais	+n

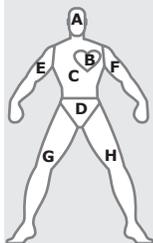
Exemplo: temos os seguintes dados de uma armadura:

Malha de ferro (B, C e D): 2/0 (-1) - Colete composto de anéis ou pequenas placas de ferro, possuindo razoável flexibilidade.

Os fatores (B, C e D) indicam as

áreas que esta armadura cobre, e os 2/0 (-1) indicam respectivamente: absorção para armas brancas, absorção para armas de fogo e penalidade.

Supondo que personagem possua 6 no atributo Destreza e 5 de Físico Relativo, o Físico não seria o suficiente para eliminar a penalidade, e a Destreza seria diminuída para 5. Na região do diagrama de resistência, está armadura seria anotada assim:



Proteção	Absorção	Penal.
A(11,12)	/	
B(2) malha de ferro	2 / 0	-1
C(6,7,8) malha de ferro	2 / 0	X
D(3) malha de ferro	2 / 0	X
E(4)	/	
F(10)	/	
G(5)	/	
H(8)	/	

Este mesmo personagem, se quisesse utilizar uma Armadura Completa de Ferro, que tem 7 de penalidade, teria sua Destreza reduzida para 2 (Físico=5, dividido por 2 = 2,5, que é arredondado para 2).

Exemplos de Armaduras

Armaduras Antigas

- *Armadura completa (corpo inteiro):*

4/2 (-7); 35 kg

Feita em aço, cobre todo o corpo, porém fica com penalidade de -2 em qualquer teste de percepção visual, auditiva e olfativa. Se o personagem que a possui, cair, ele dificilmente irá se levantar (-2 em teste de Físico).

- *Botas longas de couro (G e H):*

1/0 (0); 2 kg

Botas longas que chegam a cobrir até as coxas.

- *Botas médias de couro (G e H):*

1/0 (0); 1,5 kg

Botas que cobrem até pouco abaixo do joelho.

- *Camal (A):*

2/0 (-1); 2 kg

Capacete que cobre a parte superior da cabeça com ferro, e a parte inferior traseira com malha de ferro.

- *Capacete de couro (A):*

1/0 (0); 0,2 kg

Capacete de couro que só deixa o rosto de fora.

- *Coura (B, C e D):*

1/0 (0); 2 kg

Colete de camada simples de couro.

- *Coura reforçada (B, C e D):*

2/0 (-1); 4 kg

Colete de camada dupla de couro.

- *Elmo (A):*

4/2 (-1); 5 kg

Cobre toda a cabeça, feito em aço. Atribui penalidade de -1 em qualquer teste de percepção visual, auditiva e olfativa.

- *Escarpins (G e H):*

3/1 (-1); 3,5 kg

Botas médias de couro com reforço de pequenas placas de ferro.

- *Laudel (B, C e D):*

1/0 (0); 3 kg

Colete de couro fino ou tecido grosso, acolchoado de algodão, entrelaçado com tiras de couro (utilizadas para sustentação).

- *Malha de aço (B, C e D):*

3/0 (-1); 10 kg

Colete composto de anéis ou pequenas placas de aço interligadas, possuindo razoável flexibilidade.

- *Malha de bronze (B, C e D):*

2/0 (-1); 12 kg

- *Malha de ferro (B, C e D):*

2/0 (-1); 8 kg

- *Malha de aço para os braços (E e F):*
3/0 (-1); 7 kg

- *Malha de bronze para os braços (E e F):*
2/0 (-1); 9 kg

- *Malha de ferro para os braços (E e F):*
2/0 (-1); 6 kg

- *Manoplas de couro (E e F):*
1/0 (0); 0,1 kg

Luvas de couro, que cobrem desde as mãos até o antebraço.

- *Manoplas de couro e ferro (E e F):*
3/1 (-1); 0,3 kg

Como as manoplas de couro, só que com reforço de pequenas placas de ferro.

- *Placas de aço (B e C):*
4/2 (-2); 17 kg

- *Placas de bronze (B e C):*
3/2 (-2); 20 kg

- *Placas de ferro (B e C):*
3/1 (-2); 14 kg

- *Rabo de lagosta (A):*
2/1 (-1); 3 kg

Capacete de aço, que cobre a parte superior da cabeça, a parte inferior traseira e acima do nariz, com espaço para as orelhas.

Armaduras Modernas

- *Colete de Kevlar (B, C):*
1/3 (0); 1kg

Geralmente utilizado por policiais, sua principal função é proteger contra disparos de revólveres e pistolas, pois este material é ineficiente contra perfurações e impactos de armas brancas.

- *Colete de Kevlar Reforçado (B, C):*
2/4 (0); 3Kg

Geralmente utilizado por militares, é mais resistente e possui vários bolsos e

abas para transporte de munição ou equipamento.

- *Traje Militar*

-- *Capacete (A):*

3/3 (0); 4,5Kg

-- *Colete e Luvas (B, C, E, F):*

4/4 (-1); 12 Kg

-- *Calças (D, G, H):*

3/4 (0); 5 Kg

Este colete é composto de camadas de Kevlar, placas de aço e de cerâmica, tornando seu possuidor praticamente imune a armas brancas e bem protegido contra as armas de fogo tradicionais.

Armaduras Futuristas

- *Traje de Seda de Aranha (B,C,D,E,F,G,H):*
3/5 (0); 2kg

Feito com Seda de Aranha, obtida do leite de cabras transgênicas (não me peça maiores detalhes, por favor...), este colete é maleável, confortável, tem uma boa absorção de armas brancas e uma ótima absorção balística, até para munições pesadas (só para efeito de comparação, se uma teia de aranha gigante seguraria um F-18 voando a mach 1...)

Por ser flexível, pouco espesso (aprox. 2 cm) e colante, ele é facilmente ocultável debaixo de roupas, e dá muita liberdade de movimento.

- *Armadura de Compostos (todo o corpo):*
2/6 (-3); 10 kgs

Feito de compostos de alto-impacto, criados pela compactação da tecnologia de blindagens de helicópteros de combate da virada do século XX. Ele é rígido, um pouco pesado, mas tem uma absorção balística fantástica, por isso, é muito usada por forças de repressão maciça, segurança corporativa, militares e esquadrões anti-bombas/terrorismo. Porém, por ser muito rígida e pesada, limita os movimentos e não tem uma absorção de armas brancas tão boa.

A PRIMEIRA VIAGEM

Finalmente, é chegada a hora de viajar por uma realidade alternativa, e a escolhida foi Distéria, um mundo bem parecido com a Europa Medieval Terrestre, com seus castelos e cavaleiros, mas em Distéria, o nível de mana é bem maior que no mundo Terrestre, e isso proporciona uma participação bem maior da MAGIA, a ciência do impossível. Em Distéria, essa magia percebida a olhos vistos e ao toque das mãos, não existe apenas como instrumento de magos e bruxos, ou como materialização da fé dos sacerdotes, mas possibilitou o surgimento de outras raças fantásticas para dividir esse mundo com os Humanos, como Elfos, Anões, Dragões, Goblins, Grifos, e muitas outras, tantas quanto as estrelas que acompanham as seis luas de seu céu.

Mas você não visitará Distéria como um espírito viajante; durante o tempo em que estiver lá, você será Toriel, um jovem vaqueiro da cidade de Acorde que está prestes a passar pela maior aventura de sua vida.

Essas viagens por realidades alternativas são um pouco confusas e lentas no começo, pois você estará interagindo com elementos que existirão apenas na dimensão da imaginação, e outro fator difícil de ser conciliado é o fato de que você estará vivendo a vida de outra pessoa, tendo que pensar como essa pessoa.

É necessária uma boa dose de concentração e de conhecimento para que você consiga sentir algo que está acontecendo apenas na imaginação como sendo uma realidade, por isso, antes de interagir em um Jogo de Representação, tente manter em sua mente, de um modo bem definido, QUEM é seu personagem, ONDE ele está e POR QUÊ ele está nessa situação; se pelo contexto da história ou pelas atitudes que você tomar para o seu personagem, algum desses conceitos começar a perder sentido, essa realidade

poderá se desintegrar, e uma vez que você não vê sentido no que está fazendo, você não sentirá emoção nenhuma em continuar ali.

Para te ajudar a imaginar quem você será, preste atenção no momento de montar e consultar a ficha de seu personagem, para conhecer onde ele está e entender o porquê de seus atos, preste atenção à descrição de seu ambiente e no desenvolver de sua história individual. Em um Jogo de Interpretação, o Observador do seu mundo apresentará e ajudará todos esses elementos serem desenvolvidos, e nessa primeira viagem, nós seremos seus Observadores, lhe apresentaremos parte do Mundo de Distéria, desenvolveremos os acontecimentos e indicaremos os caminhos (limitados pela linguagem escrita) que podem ser seguidos; mas você terá que andar com suas próprias pernas, quem escolhe o caminho a ser seguido é você!

A História de Toriel

Acorde é o povoado que tem a atividade agro-pastoril mais próspera do Reino da Estrela Opaca.

Além de um povo honesto e trabalhador, Acorde é abençoado com o solo mais fértil da região, e essa fertilidade é agradecida ao Templo da Harmonia.

As caravanas de mercadores de Praia do Sul e Fronteira nunca encontram falta de produtos quando passam por Acorde, e todo esse trabalho é comemorado ao final das safras com grandes festas.

Todo o Reino da Estrela Opaca segue a religião Harmônica, mas é na cidade de Acorde que se concentram seus sacerdotes, pois desde antes da existência do povoado, o Templo da Harmonia já estava lá, e dentro dele, já se encontrava a bela representação de Harmonia, uma pequena estatueta de metal azulado, representando uma mulher grávida com a barriga transparente, e dentro dessa

barriga, se via um pequeno coração vermelho que pulsava.

Nem mesmo o Sacerdote Mestre Aleano sabe como, ou quando, essa enorme construção de formas quadradas e de quinas arredondadas foi construída.

Outro mistério deste Templo é que apenas uma pequena parte de seu interior é conhecida, o grande salão onde são feitas as cerimônias de equilíbrio dos cinco Elementos da Harmonia: o Fogo, a Terra, a Água, o Ar e a Carne.

Foi nesse povoado que Toriel nasceu.

Desde criança, Toriel acompanhava o seu pai e os seus dois irmãos mais velhos pelo curral e pelo pasto, mais atrapalhando do que cuidando da pequena criação de gado da família, pois não era fácil salvá-lo das vacas que avançavam furiosas quando viam o pequeno Toriel tentando montar em seus bezerros.

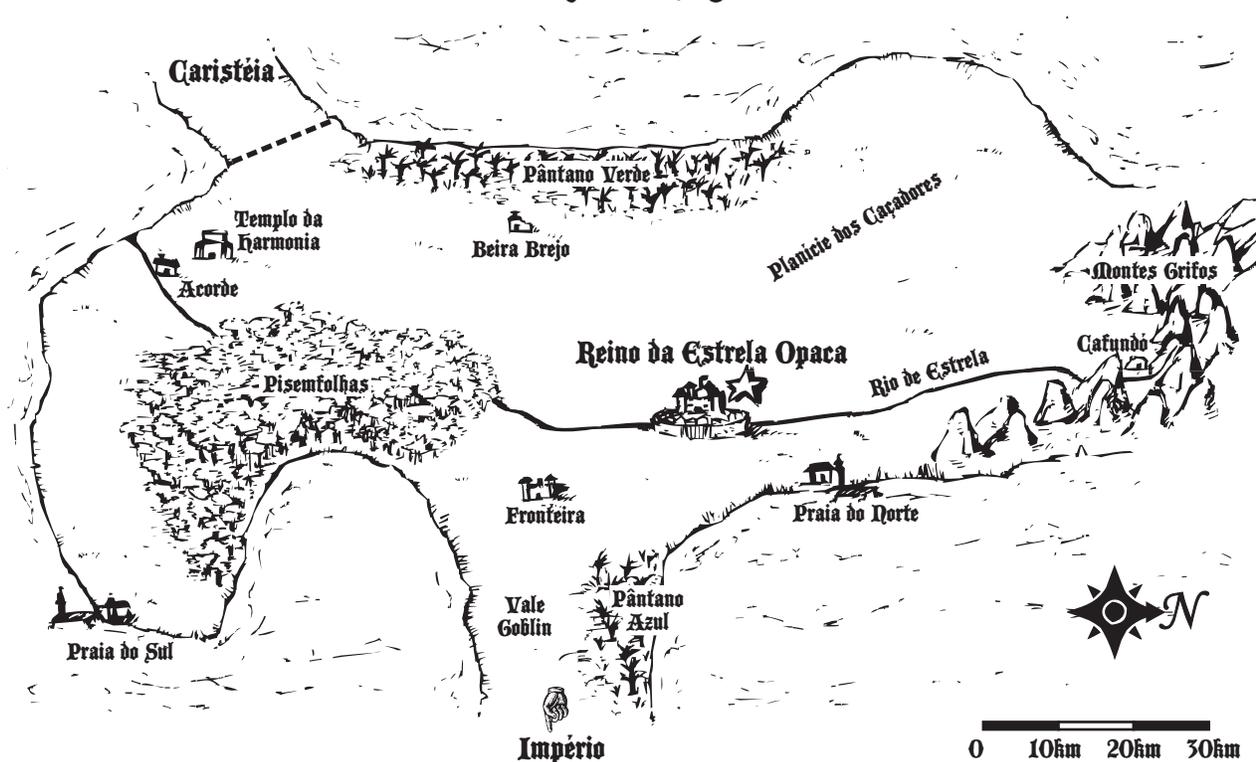
Depois, mais crescido, Toriel se tornou mais um braço forte no trabalho com a boiada, agarrando os animais

desgarrados no laço e até “na unha” quando fosse preciso.

Nos finais de semana e nas festas das colheitas, a única coisa que ele pensava era em agarrar garotas, mas apesar de ter os belos olhos e cabelos castanhos que ganhou de sua mãe, e o corpo alto e forte que puxou de seu pai, Toriel era um completo otário nesse campo, sempre falava demais da conta e acabava fazendo o papel de palhaço. Seus irmãos se divertiam pela semana inteira com os desastres amorosos de Toriel.

Mas nem tudo é tranqüilidade em Acorde, sempre existe a ameaça dos Orcs, uma raça de seres humanóides, gordos, com feições de javalis e pele esverdeada que formou suas tribos nas Florestas dos Pisemfolhas quando fugiram da Caristéia durante a Guerra Caristéia, e desde então, esses estúpidos saqueadores vem atacando os mercadores que passam muito próximo de suas tribos e as cidades próximas como Praia do Sul e Acorde.

DISTÉRIA



Desde seus dezessete anos, Toriel já empunhou sua espada e lutou ao lado da Guarda de Acorde por três vezes contra ataques Orcs, ataques que ocorreram sempre à noite e causaram várias perdas às plantações e criações atacadas.

E foi em uma negociação de seu pai com um mercador de tecidos de Fronteira que Toriel encontrou Liliane, que começava a acompanhar seu pai nas vendas dos tecidos, uma linda morena de olhos claros como o céu a quem ele mal conseguiu pronunciar uma frase completa, e muito menos os ridículos galanteios que dizia para as outras garotas.

O coração de Toriel doía de paixão, ele fazia de tudo para descobrir quando e onde o mercador de tecidos voltaria e sempre dava um jeito de passar por lá "por acaso" e tentar completar alguma frase com Liliane.

Depois de vários encontros "casuais", Toriel finalmente conseguiu dizer algumas palavras doces para Liliane, e dessa vez, elas não soaram de modo ridículo, pois estava sendo sincero.

Agora ele não tinha motivo para esconder o que todos sabiam, que estava amando, e seu namoro se tornou mais freqüente; ele aproveitava os feriados e fins de semana para visitar sua amada Liliane em Fronteira, e seus pais já preparavam um novo quarto na fazenda para a chegada dessa futura filha.

Por enquanto essa é a história de Toriel. Agora, iremos construir sua planilha.

Construindo a Planilha

Seres humanos na Idade Média, possuem na média 17 Pontos de Atributos, sendo essa a quantidade de pontos que vamos utilizar para Toriel.

Assim, Toriel precisará de Físico e Destreza para lidar com os animais da fazenda de sua família, e precisará protegê-la de intrusos (utilizando uma espada média). Definimos os atributos de Toriel da seguinte maneira:

Físico	6
Destreza	6
Inteligência	5
Vontade	6
Percepção	6

Multiplicando sua Inteligência por 3 e somando 10, temos 25 Pontos de Criação. O próximo passo, é determinar as Características de Toriel. Nas Psíquicas, escolhemos Empatia com Animais (3PC), Prontidão 2 (10 PC) e Intolerância leve (-2 PC) (que faz com que os Pontos de Criação fiquem em 14).

As habilidades escolhidas estão a seguir:

Habilidade	Nível	Teste	Custo
Cavalgar	2	D+2	3
Prof.(Curtir Couro)	2	I+2	3
Escudos	0	X	1
Escudo Médio	1	X	1
Espadas	0	X	1
Espada Média	2	X	3
Treinar Animais	1	I+1	1
Veterinária	1	I+1	1
<i>Total</i>	X	X	14

E assim, os Pontos de Criação zeram.

Vimos que Toriel possui uma espada, e consultando a tabela de armas, obtemos os seguintes dados: +2G,+2A,D3. Com seu nível 2 em espada média, obtemos os dados: +4G,+4A,D3.

Como Toriel tem contato com o gado, fez uma coura e um capacete de couro, que possui os seguintes dados:

- **Capacete de couro (A):**

1/0 (0) - Capacete de couro que só deixa o rosto de fora.

- **Coura (B, C e D):**

1/0 (0) - Colete de camada simples de couro.

E realizamos essas marcações em seu Diagrama de Resistência.

Por fim, anotamos seus itens: espada média, coura, capacete de couro e \$5 (moedas de ouro).

A planilha de personagem de Toriel pode ser encontrada na próxima página.

A Aventura

0. Só mais uma recomendação antes da viagem: “tenha juízo, hein!”, apesar de chamado de “Jogo de Representação”, isso não é propriamente um jogo, é uma história real em alguma dimensão, e seu personagem não é apenas uma peça em um tabuleiro, ele vive realmente nessa dimensão, resumindo: “ISSO NÃO É VÍDEO-GAME!”, não escolha ações que não façam sentido com as características de comportamento do seu personagem.

Boa viagem e comece pelo texto **1.**

1. Toriel contava com 20 anos, e num final de semana quando descansava nos braços de Liliane, os Orcs atacaram diretamente a fazenda de sua família.

Desta vez, os saqueadores traziam um monstro ao seu lado, um grande felino; suas pernas eram alongadas e a criatura era tão negra que se confundia com a noite, quando você achava estar vendo ela a tempo de com sua espada, suas mandíbulas já estavam próximas demais de seu pescoço.

O socorro da Guarda de Acorde foi rápido, mas não o suficiente para evitar que os irmãos de Toriel fossem assassinados pelas clavas dos Orcs e pelas mandíbulas da Besta da Floresta quando tentavam proteger seu lar.

Quando Toriel voltou, encontrou o cercado do curral destruído, metade de seu rebanho morto no pasto e o pranto de seus pais. Toriel sofreu pela sua perda, pelo sofrimento de seus pais e pela culpa de não estar lá para ajudar quando tudo aconteceu.

Seu coração foi tomado pelo desejo de vingança, num momento de desespero, pegou sua espada e seguiu sozinho, rumo a Floresta dos Pisemfolhas para matar todo maldito Orc que aparecer na sua frente.

Já na margem da floresta, foi alcançado por seu pai, que apesar de abalado, ainda estava forte para

repreender o filho; desceu do seu cavalo entre Toriel e a floresta e chamou:

-- Volte filho, mesmo que você consiga matar todos os Orcs desta floresta, isso não trará seus irmãos de volta.

-- Eu tenho que matar esses porcos, eu não pude antes, mas agora, suas cabeças cheias de estrume não escaparão do corte de minha espada ...

-- Toriel, volte para casa.

-- Não meu pai, eu tenho que matá-los nas suas casas, vou matar cada um dos miseráveis que destruíram a minha casa, nos atacaram no meio da noite, e eu não pude fazer nada para salvar Dário e Taniel, mas agora eu posso, e vou, destruirei suas casas e matarei também todas as suas famílias, nem seus filhotes imundos escaparão da minha vingança...

-- Toriel, meu filho, tire esse peso de suas costas, não seja orgulhoso achando que pode resolver todos os problemas do mundo, se você estivesse aqui naquela noite, talvez eu e sua mãe estaríamos chorando a sua morte também.

-- Se eu estivesse aqui, meus irmãos ainda estariam vivos, saia da minha frente pai, eu vou atrás desses monstros e vou matá-los, todos, um por um, para que nunca mais um orca ataque a minha família.

-- Toriel, você não é o único homem de Acorde que ...

-- Então, que venham comigo todos que sejam homens suficientes para ...

-- Para abandonar suas famílias à fome e ao frio, para morrer em uma floresta que nós mal conhecemos, onde nem temos condições de lutar contra esses inimigos.

-- Depois do que aconteceu, eu não me importo em morrer lutando, pois junto comigo eu levarei aqueles que derrubaram a nossa casa, roubaram nosso gado e mataram meus irmãos!

Seu pai apenas baixou a cabeça, enquanto Toriel o contornava, em direção à Floresta dos Pisemfolhas.

-- Adeus, meu pai.

-- Criatura ingrata! Não percebe que entrando lá, estará entregando o último filho de sua mãe para aqueles que já levaram os outros dois, aumentará ainda mais o desespero daquela mulher tirando seu último fruto de esperança, tirará também a esperança de seu pai, que precisa de sua ajuda para reconstruir sua vida; meu filho, eu preciso de você não só para reconstruir a fazenda, mas reconstruir minha família, você faz parte dela e eu te amo, meu filho!

-- Mas pai, eu ...

Toriel ficou indeciso, as palavras de seu conseguiram atravessar a muralha do ódio e atingir seu coração, mas o que aconteceu foi muito cruel, seu sentimento de vingança é muito forte, e essa vingança está sedenta pelo sangue Orc. Prepare-se, a partir desse momento, você participará da vida de Toriel, você será Toriel, e a decisão que determinará como será sua vida deve ser tomada agora; se você vai levar adiante sua vingança, leia o texto **10**; se você vai voltar, leia o texto **50**; se você vai matar seu pai, leia o texto **0**.

2. Atenção, este é um texto interativo, não terá sentido algum se lido do modo convencional; os textos devem ser lidos na seqüência em que número escolhido no final de cada texto indicar para que você possa entender e participar dessa aventura.

3. Toriel leva as mãos à garganta, como se quisesse abri-la para que algum ar entrasse, seu corpo se contorce num espasmo brutal, e por fim, morre.

Eu também não gostei desse fim, justo agora que as coisas estavam esquentando; que tal tentar um novo caminho para a história de Toriel? Comece a história de novo, e quando chegar nessa parte, lembre-se das teorias físicas de ação e reação em ambientes sem atrito!

4. Como Toriel está flutuando no

vácuo sem pontos de apoio, assim que ele arremessa a espada, ele é levemente arremessado para trás, a espada passa ao lado da estatueta e Toriel encosta no teto; Toriel sente os espasmos da asfixia chegando, qual será seu último esforço, tentar se segurar à parede para alcançar o túnel (**71**), arremessa a sua Estatueta da Harmonia alvejando a estatueta (**23**) ou usa a parede como apoio para se empurrar em direção à estatueta (**79**)?

5. -- Não Liliane, eu não posso...

Ela entristeceu, mas aceitou a decisão corajosa de seu homem.

Durante o dia, ela tentou fazer juras de amor, que não existiria outro homem na vida dela, que ela o esperaria para sempre, mas ele não aceitou; ele a amava, e mais do que tudo, ele queria que ela fosse feliz, mesmo que não fosse ao seu lado; e então passou a fazer sugestões de futuros namorados:

-- O Pedro é um cara legal, eu acho que... sei lá, de repente...

-- Torizinho, se você acha o Pedro um cara legal, que você namore com ele então, eu não vejo nada de legal naquelas bagunças que ele apronta com você...

-- É... tudo bem, mas que não seja com o...

-- Shhh! Torizinho, cala boca, eu só amo você!

-- É, mas não por muito tempo...

-- Tá, eu sei, obrigada por deixar que eu ame outra pessoa sem culpa depois, mas depois...-- e ela não conseguiu evitar novas lágrimas.

-- Desculpa Lizinha, mas...

-- Eu sei, Torí, eu sei; eu também sinto isso; vem cá, me abraça...

No dia seguinte, com o coração pesado mas com a consciência leve, Toriel volta para Acorde.

Já está anoitecendo quando Toriel chega em sua casa, é recebido por sua mãe, que avisa que um jovem clérigo harmônico está a sua espera.

Toriel entra em casa e reconhece seu

amigo Paine, que havia o salvado quando ele caiu no confronto com os Orcs.

Após algumas lembranças do combate, Paine comenta a atual situação de Toriel, e explica alguns segredos sobre a vida e a morte segundo a Harmonia, e ao perceber um sentido e um valor em seu sacrifício, Toriel ficou mais conformado com seu destino.

Apesar do auxílio de seus pais, de seus amigos, dos clérigos harmônicos e de toda a população de Acorde, não está sendo fácil para Toriel passar seus dias normalmente, trabalhando e descansando como se nada estivesse acontecendo, cada emoção que ele sente o entristece, pois ele sabe que são as últimas que ele compartilhará com esse mundo; mesmo com os aconselhamentos dos clérigos, a dor da partida é grande.

Faltando uma semana para a Cerimônia, Toriel abandona seu posto de fiscalização no pasto da fazenda e cavalga o mais rápido que seu cavalo pode em direção do Templo da Harmonia.

Chegando no pé do monte, Toriel vê várias pessoas na entrada do Templo; desce do cavalo e vai se aproximando, conforme vão percebendo quem é, a multidão vai abrindo caminho para ele.

Dentro do salão do Templo, Toriel vê a passagem do altar aberta, e os cinco Desaparecidos saindo de dentro dela vestindo túnicas harmônicas brilhando de tão azuis.

O silêncio é total, assim que o último Desaparecido sai da passagem e se posiciona ao lado dos outros, os cinco começam a falar em uma única e harmoniosa voz:

-- Sigam-nos aqueles que puderem realizar o Ritual do Equilíbrio. As Estatuetas da Harmonia devem ser colocadas no Altar Mundial na ordem de importância dos elementos que representam. Enquanto o ritual não for realizado, as Cerimônias Harmônicas mensais deverão se repetir para que o Desequilíbrio seja aplacado. A passagem

para a Capela Principal ficará aberta, mas aquele que entrar, deverá estar preparado para enfrentar os soldados do Desequilíbrio.

Dizendo isso, os Desaparecidos voltam a entrar na passagem do altar.

Enquanto alguns curiosos tentavam ver o que existe além da escura passagem, os clérigos se mobilizam para tentar decifrar a mensagem e selecionar quem entrará na Capela Principal.

Toriel se aproxima dos clérigos e fica sabendo que amanhã de manhã, um grupo de 5 clérigos descerá pela passagem, Toriel conhece três deles, que lutaram ao seu lado contra os Orcs, entre eles está Paine:

-- Íh Toriel! Parece que seu encontro com a Harmonia vai ser adiado...

-- É isso mesmo que eu escutei, é só vocês realizarem o tal ritual e eu não... quer dizer, não será necessária a Cerimônia?

-- É isso mesmo que você escutou, mas parece que não vai ser simples assim, você prestou atenção na parte dos "soldados do Desequilíbrio"?

-- Sei, e daí?

-- E daí? E daí que coisa boa não é, algo maligno ronda a Capela Principal, e nós iremos preparados com maçãs abençoadas, parece que teremos permissão para utilizar até o Escudo de Pedra Benta.

-- Ei, esse aí não é aquele escudo que levou o maior tempo para se construído e encantado, e...

-- É esse mesmo, até Mestre Aleano participou de sua construção, e o escudo realmente funciona contra criaturas malignas.

-- ... eu vou com vocês !

-- Como é que é?

-- Eu vou com vocês, se o problema é combate, eu vou junto, você viu que eu sei bater muito bem!

-- Não, esquece Toriel, você não pode ir, me desculpe por esfriar seu entusiasmo, mas nós não temos certeza

de nosso sucesso, você escutou, se nós não conseguirmos realizar o ritual, a Cerimônia mensal deverá ocorrer, e o escolhido deve estar presente, sinto muito, mas desse passeio você não poderá participar.

-- Você está certo, tudo bem, vou estar torcendo aqui fora, que a melhor das sortes te acompanhe.

-- A Harmonia está conosco!

Na manhã seguinte, os cinco clérigos pegam a Estatueta da Harmonia do altar, descem pelo escuro e estreito túnel inclinado, vão descendo, descendo, até não serem vistos nem ouvidos, agora só resta aguardar.

O dia passa, chega a noite, passa a noite e quando a manhã se aproxima, um dos clérigos que estava vigiando a passagem avisa:

-- Eles estão voltando!

Todos já estavam comemorando quando perceberam que não eram os clérigos que estavam saindo da passagem.

Os Desaparecidos saíram da passagem, recolocaram a Estatueta da Harmonia no altar e voltaram para a passagem sem dizer uma palavra, sem responder as insistentes perguntas de: -- Onde estão eles? O que aconteceu?

Eles falharam, essa foi a notícia que se espalhou por toda Acorde, Toriel está desconsolado, por mais que os clérigos tentem amenizar sua situação, Toriel continua não aceitando esse encontro antecipado com a Harmonia.

No dia seguinte, outro grupo se apresenta para realizar o Ritual: dois guardas e um clérigo de Acorde e um mago amigos deles, vindo de Fronteira.

O grupo recebe a permissão e a Estatueta da Harmonia dos clérigos e descem pelo túnel no começo da tarde.

Mais uma noite de tensão em Acorde, principalmente na casa de Toriel, mas de manhã, mais uma vez os Desaparecidos retornam para colocar a Estatueta no altar.

Faltando dois dias para a Cerimônia, um mensageiro é enviado ao Castelo da Estrela Opaca para pedir a ajuda dos Cavaleiros Estelares, mas Toriel sabe que por mais velozes que sejam seus cavalos, eles jamais chegarão antes da Cerimônia.

Na cidade, mais ninguém se oferece para tentar realizar o ritual.

E Toriel, o que ele deve fazer? Fugir no texto **100**, aguardar a Cerimônia no texto **35**, ou insistir em enfrentar o Ritual no texto **43**?

6. As pedras dos pilares afundam na lava ardente, e o que você acha que Toriel pode fazer numa situação dessas? Leia o texto **66** só para se consolar...

7. Toriel percebe que os ossos estão se movendo, leia o texto **14**.

8. Depois de cavar um pouco, Toriel encontra um objeto; ele limpa a terra e percebe que aquilo é uma Estatueta Harmônica semelhante às que carrega, apenas a barriga de cristal é diferente por estar cheia de terra. (Marque na ficha de Toriel a Estatueta Harmônica da Terra).

Leia o texto **81**.

9. Se Toriel tem 2 Estatuetas Harmônicas e um punhado de terra nos sapatos, pule para (**26**); se Toriel tem 2 Estatuetas Harmônicas mas não tem um punhado de terra nos sapatos, pule para (**38**); se Toriel tem 3 Estatuetas Harmônicas e um punhado de terra nos sapatos, pule para (**52**); se Toriel tem 3 Estatuetas Harmônicas e mas não tem um punhado de terra nos sapatos, pule para (**60**).

10. Toriel baixa os olhos mas continua caminhando em direção à Floresta dos Pisemfolhas, e quando estava prestes a adentrá-la, seu pai tentou uma última vez:

-- Se entrar nessa floresta, além acabar com o pouco de esperança dessa sua família, você vai acabar com a esperança da família que você formaria ao lado de sua Liliane. Volte comigo para casa, meu filho.

Agora você está chegando ao ponto sem retorno, se você vai entrar na floresta, leia o texto **13**; se você vai voltar para casa, leia o texto **50**.

11. Segurando o cabo de sua espada na ponta de seus dedos esticados, Toriel consegue tocar a estatueta, afastando-a ainda mais de sua posição. Num último esforço... Leia o texto **3**.

12. As pedras dos pilares afundam na lava ardente, e o que você acha que Toriel pode fazer numa situação dessas? Leia o texto **66** só para se consolar...

13. Toriel parou por um instante numa despedida silenciosa, e sem olhar para trás, entrou na floresta.

Conforme a vegetação ficava mais sombria e as últimas palavras de seu pai ficavam mais distantes, Toriel ficava mais alerta, com a espada empunhada e pronta para matar.

Depois de algum tempo de caminhada, Toriel identificou uma trilha órquica e a tomou por caminho.

Primeiro ele percebeu suas vozes suínas e se preparou, quando viu os três vigias Orcs se aproximarem, Toriel correu em direção aos Orcs gritando o nome de seus irmãos e brandindo sua espada.

Os Orcs, pegos de surpresa, mal tiveram tempo de se armarem com suas lanças quando Toriel desferiu o primeiro golpe na cabeça de um dos inimigos, matando-o com um golpe só.

As duas lanças tentavam atingir Toriel, acompanhadas das ofensas grunhidas pelos violentos Orcs, mas a ferocidade com que Toriel manejava sua espada era tanta que em pouco tempo o segundo vigia já tombava.

Percebendo que enquanto haviam atingido apenas um pé de seu feroz atacante, este já havia acabado com a vida de seus dois colegas; a coragem coletiva se transformou em medo individual, e o último Orc abandonou sua lança e fugiu.

Toriel alcançaria facilmente a sua presa se o seu pé ferido não o fizesse tropeçar e cair.

Com o rosto no chão, Toriel viu a lança órquica abandonada, e viu que seu antigo dono seguia em linha reta pela trilha da floresta. Arremessou a lança com toda força, mas lhe faltava técnica para o arremesso, e a lança não atingiu seu alvo.

Seu coração vingativo pedia por mais mortes, e Toriel seguiu pela trilha, correndo no máximo que seu pé ferido permitia.

Não demorou muito para ele escutar o som da floresta sendo atravessada e os grunhidos de guerra dos Orcs procurando o invasor humano; logo em seguida, esses sons puderam ser visualizados.

Orcs armados de lanças e clavas corriam pela floresta como um rio na direção de Toriel.

Chorando de ódio, Toriel continuou correndo e apontando sua espada contra os Orcs, mas nenhum outro Orc morreu nesse dia; uma chuva de lanças derrubou-o antes que sua lâmina cortasse mais carne órquica, mesmo com a dor das lanças cravadas em seu corpo, ele ainda tentou se levantar, mas a força havia fugido de seu corpo, e enquanto Orcs monstruosos avançavam com suas clavas, sua já embaçada visão começou a escurecer, e num último instante, ele lembrou de alguém que estaria chorando por ele em sua casa e em Fronteira, pessoas que ele nunca mais ia ver, Toriel pensou se aquilo realmente tinha valido a pena, pela última vez, ele sentiu a dor de uma clava batendo em seu corpo, seus olhos nunca mais veriam aqueles que ele amava...

E assim chegou ao fim a curta saga de Toriel, é triste, mas esse foi o caminho que você escolheu para ele, o caminho da vingança. Leia o texto **66**.

- 14.** O que Toriel fará agora:
 Cavará o monte de terra **28**?
 Examinará os corpos **34**?
 Pegará o Escudo de Pedra Benta **48**?
 Lerá um Pergaminho de Proteção
 (se ele estiver carregando algum) **69**?
 Sairá da sala **87**?
 Invocará o poder de sua espada (se
 esse poder ainda não foi invocado) **76**?

15. De pé na beira do precipício, Toriel observa criaturas em chamas escalando o precipício e pulando pilares de pedra em sua direção; atrás dele, uma sala com estranhos reflexos ondulados azulados e avermelhados. Toriel investigará a sala (**133**) ou aguardará os Elementais para o combate (**147**)?

16. As mãos de Toriel tocam algo, rapidamente ele agarra o objeto, tem o formato da estatueta. Quando seu fôlego acaba, Toriel desesperadamente respira buscando por ar, mas seus pulmões recebem apenas água; seu corpo engasga e se contorce, sentindo a dor da asfixia até o espasmo final, depois descansa na morte. Leia o texto **66**.

19. Se você ainda não invocou o poder de sua espada, ainda pode fazê-lo (se o fizer, apague o "Abençoada" no final do combate). O Golem de Osso tem seus dados a seguir:

Golem de Ossos

Atributos

Físico:	5
Destreza:	6 x2
Inteligência:	3
Vontade:	6
Percepção:	6

Características

Físicas: Destreza Ampliada (2).

Habilidades

Maças (0), Tacape de Ossos (1).

Dados Adicionais

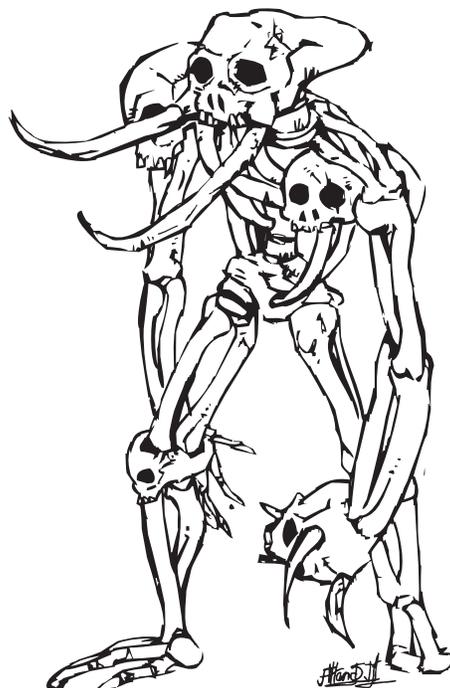
Tacape de Ossos: +3G, +3A, D3

Diagrama de Resistência

Sendo a criatura completamente disforme, considere apenas um 2 nos 2D6 como danos multiplicados por 2 e um 12 para danos multiplicados por 3.

Proteções

Os ossos do golem absorvem 1 ponto de dano em qualquer região.



Caso Toriel tenha lido o pergaminho contra golens malignos, utilize as regras de determinação de danos para combate desarmado, senão, considere os dados acima (D2 danos).

O Golem está fechando a entrada da sala, Toriel vai ter que destruir a criatura para escapar (**25**), mas se o ossudo ganhar a briga, Toriel será mais um cadáver na terra. Da próxima vez escolha uma estratégia melhor para enfrentar essa encrenca.

20. Faça um teste de Destreza para ver se Toriel alcança o próximo pilar. Se ele conseguir, leia o texto 27, caso contrário, a lava queimará nosso herói; leia o texto **66**.

21. Toriel pega um punhado de terra e guarda em seus sapatos (marque na ficha esse punhado de terra).

Leia o texto **81**.

22. Toriel fecha seus olhos e pede com toda concentração que consegue para que a Harmonia o auxilie naquele momento de dificuldade, até que... Leia o texto **3**.

23. Nem precisa fazer teste para conferir se Toriel acertou ou não a estatueta, agora é tarde, leia o texto **3**.

24. Toriel tenta se mover mas não consegue sair do lugar, ele está distante das paredes e seus movimentos não encontram apoio, o sufocamento está insuportável, Toriel está perdendo o controle de seus movimentos, em breve, ele perderá sua vida se você não tomar a decisão correta, Toriel deverá tocar a estatueta com a sua espada (**11**), rezará pedindo auxílio à Harmonia (**22**), arremessará sua espada para atingir a estatueta (**93**), ou tentará mais uma vez se mover no vácuo (**58**)?

25. Os ossos triturados desmoronam, viram pó e se misturam com a terra; Toriel continua de pé, decidindo se seu próximo ato será cavar o monte de terra no centro da sala (**8**), pegar o Escudo de Pedra Benta (se ele ainda não o pegou) (**51**), pegar um punhado de terra (**21**), examinar os corpos (**59**) ou sair da sala **72**.

26. Vá para **38**.

27. Toriel segura-se no próximo pilar, que também começa a desmoronar; Toriel não tem apoio firme para pular de novo, leia o texto **66**.

28. Cavando a terra, as mãos de Toriel tocam em algo sólido, mas enquanto ele cava, os ossos começam a se arrastar em direção à entrada da sala.

Toriel olha espantado os ossos se unindo em uma única criatura, um emaranhado de ossos sem forma definida quem vem em sua direção. Leia o texto **19**.

29. Vá para **30**.

30. Logo que Toriel toca seus pés no pilar, este começa a desmoronar. Ele tenta se equilibrar sobre o pilar que se desmorona (**12**), pula para o próximo pilar (**36**) ou vira-se para pular de volta para a beira do precipício (**121**)?

31. Como Toriel está flutuando no vácuo sem pontos de apoio, assim que ele arremessa a espada, ele é levemente arremessado para trás, a espada atinge a estatueta, empurrando-a para mais longe e Toriel encosta no teto; Toriel sente os espasmos da asfixia chegando, qual será seu último esforço, tentar se segurar à parede para alcançar o túnel (**71**) ou usa a parede como apoio para se empurrar em direção à estatueta (**79**)?

32. Faça um teste de Destreza para ver se Toriel consegue esse pulo, com penalidade -3 pois Toriel terá que pular para trás. Se tiver sucesso no teste, leia o texto **44**, se falhar, leia o texto **66**.

33. Logo que Toriel poussa seus pés no pilar, este começa a desmoronar. Ele tenta se equilibrar sobre o pilar que se desmorona (**6**), pula para o próximo pilar (**20**) ou vira-se para pular de volta para a beira do precipício (**32**)?

34. Toriel reconhece seus amigos entre os mortos, inclusive Paine; de repente os ossos começam a se arrastar, e Toriel os acompanha com a visão em direção à entrada da sala.

Toriel olha espantado os ossos se unindo em uma única criatura, um emaranhado de ossos sem forma definida quem vem em sua direção.

Leia o texto **19**.

35. E no dia da Cerimônia da Harmonia, Liliane chega bem cedo para se despedir de seu Toriel.

Toriel está calmo, apesar da tristeza daqueles que se despedem; e quando os Desaparecidos o chamam, ele os segue sem olhar para trás e nem para os lados, com medo de não resistir se encontrar olhos tristes pedindo que ele fique.

Quando a porta de pedra do Templo da Harmonia se fecha atrás dele, Toriel sente que seu corpo cai, mas ele continua de pé; finalmente, a Harmonia!

F I M

É o fim só se você concordar; que tal procurar outro destino para Toriel da próxima vez que sua história acontecer?

36. Faça um teste de Destreza para ver se Toriel alcança o próximo pilar. Se ele conseguir, leia o texto **27**, caso contrário, a lava queimará nosso herói; leia o texto **66**.

37. Toriel tenta se mover mas não consegue sair do lugar, ele está distante das paredes e seus movimentos não encontram apoio, o sufocamento está insuportável, Toriel está perdendo o controle de seus movimentos, em breve, ele perderá sua vida se você não tomar a decisão correta, Toriel deverá tocar a estatueta com a sua espada (**11**), rezará pedindo auxílio à Harmonia (**22**), arremessará sua espada para atingir a estatueta (**93**), ou tentará mais uma vez se mover no vácuo (**58**)?

38. Toriel pulará no pilar quadrado (**30**), no pilar circular (**95**), no pilar triangular com um lado arredondado (**113**) ou no pilar circular com uma quina (**150**)?

39. Logo que Toriel toca seus pés no pilar, ele não sente o pilar balançar nem ruir; Toriel olha ao redor e percebe que

está próximo das duas passagens, para alcançar a arredondada e lisa, existem dois pilares como caminho: um tem a forma de um losango (**94**) e o outro tem a forma de triângulo com uma quina arredondada (**145**); e na direção da passagem ornamentada com várias esculturas harmônicas, onde se lê a inscrição "CAPELA PRINCIPAL DA HARMONIA", os pilares tem a forma de trapézio (**61**), de pentágono com dois lados arredondados (**77**) e de quadrado com os lados côncavos (**86**). É bom que Toriel se decida logo por qual pilar ele vai seguir ou se ele vai voltar para a beira do precipício (**72**), pois o lago de lava está começando a ficar agitado e formar ondas, esse pilar não vai ser um local seguro por muito tempo!

41. Toriel puxa o afrouxa o nó da alça, o peso e o fogo em suas costas caem, a criatura flamejante e sua mochila com as três Estatuetas da Harmonia caem da lava, as três Estatuetas que seriam necessárias no Ritual do Equilíbrio. Se você acha que Toriel deve cair na lava junto com as estatuetas, leia o texto **0**; se você acha que ele deve subir para a beira do precipício, leia o texto **15**.

42. As mãos de Toriel tocam a água, a sua superfície se agita e turva a visão da estatueta; ele tenta tirar a água, mas as gotas escorrem de volta para o quadro.

De repente, um chicote de fogo golpeia suas costas, são os elementais, leia o texto **156**.

43. Toriel pega sua espada e segue para o Mosteiro Harmônico.

Apesar do Mosteiro ser reservado aos clérigos, ninguém barra a entrada de Toriel que depois de um algum tempo de busca, encontra o Sacerdote Mestre Aleano em um dos corredores.

O magro e idoso clérigo não demonstra surpresa quando seus olhos azuis vêem Toriel andando em sua

direção, com seus passos firmes ecoando por todo o corredor.

-- Eu entrarei na Capela Principal e realizarei o ritual!

-- Bom dia Toriel, como vão seus modos?

-- Espero que vocês me dêem a permissão, pois eu vou entrar lá de qualquer jeito, é o resto da minha vida que está em jogo e ninguém mais se apresentou para resolver isso, também não me importo se ninguém quiser me acompanhar; sei que grupos formados por soldados que eram mais fortes do que eu já entraram lá e não conseguiram sair, mas eu vou entrar e ninguém vai me impedir...

-- É claro que ninguém vai te impedir, Toriel; você é um bom rapaz, e eu não vejo porquê para não deixar você livre para fazer o que achar melhor.

-- ...

-- Você já sabe das suas obrigações como escolhido e o que pode acontecer conosco se elas não forem cumpridas, mas a vida é sua, é você que deve decidir o que deve ser feito.

-- ... é...

-- Eu tentarei te auxiliar no que você decidir.

-- ... obrigado...

-- E então, o que você decide Toriel, aguardará a Cerimônia (35) ou tentará realizar o Ritual (68) mesmo estando ciente dos possíveis resultados e conseqüências?

44. As mãos de Toriel agarram a borda do precipício, com esforço, ele puxa seu corpo para a beira do precipício. Acalmado pela terra firme, ele observa o pilar desmoronado se reconstruir e assumir a mesma forma anterior.

Ele lê mais uma vez os escritos na beira do precipício:

"VOCÊ PRECISA DA TERRA PARA FIRMAR SEUS PÉS."

... e ainda não sabe que passo dar? O pilar quadrado (33), o pilar circular (49), o pilar triangular com um lado

arredondado (57), o pilar circular com uma quina (67) ou voltar para a sala anterior (70)?

45. Toriel se aproxima do fogo e não sente seu calor, toca na chama e seu dedo não arde, enfia o braço na fogueira e retira rapidamente, constata que nem um fiapo de seu colete foi chamuscado.

Criando coragem, mas atento para qualquer alteração, Toriel entra na fogueira, e é como se ela não existisse.

Sua visão está um pouco prejudicada pelas "labaredas" vermelhas, mas ele consegue localizar o objeto, parece ser uma Estatueta Harmônica. Assim que Toriel toca esse objeto, o calor parece aumentar, ele soltará o objeto e procurará outro item na fogueira (147), pegará o objeto e pulará para fora da fogueira (162) ou sairá rapidamente da fogueira sem pegar nada (184)?

46. Assim que Toriel toca o altar, um tentáculo de fogo se forma na grande fogueira, Toriel recua mas o tentáculo o alcança e o envolve. Toriel arde em chamas e seu corpo é consumido pelo Fogo do Desequilíbrio. Leia o texto 53.

47. Toriel tenta se mover mas não consegue sair do lugar, ele está distante das paredes e seus movimentos não encontram apoio, o sufocamento está insuportável, Toriel está perdendo o controle de seus movimentos, em breve, ele perderá sua vida se você não tomar a decisão correta, Toriel deverá tocar a estatueta com a sua espada (11), rezará pedindo auxílio à Harmonia (22), arremessará sua espada para atingir a estatueta (93), ou tentará mais uma vez se mover no vácuo (58)?

48. Toriel se aproxima daquele escudo de pedra branca enfeitado com desenhos harmônicos, pega sua alça e o levanta com mais força do que a necessária; o

escudo é de tamanho médio, e mais leve e resistente do que aparenta; seus dados estão abaixo:

Escudo de Pedra Benta: por se tratar de uma arma mágica, o Escudo confere +3 de Aparo a seu possuidor e uma tênue aura branca que absorve 1 ponto de dano em todo o corpo de quem o carrega. Se utilizado para ataque, concede +1 para Golpe e 1 dano.

Toriel escuta os ossos se arrastarem em direção à entrada da sala.

Ele se vira e olha espantado os ossos se unindo em uma única criatura, um emaranhado de ossos sem forma definida quem vem em sua direção.

Leia o texto **19**.

49. Logo que Toriel pousa seus pés no pilar, este começa a desmoronar. Ele tenta se equilibrar sobre o pilar que se desmorona (**6**), pula para o próximo pilar (**20**) ou vira-se para pular de volta para a beira do precipício (**32**)?

50. Toriel caiu de joelhos e começou a chorar, chorar pelos seus irmãos que partiram e por todos que ele abandonaria se entrasse naquela floresta; quando sentiu a mão de seu pai no seu ombro, Toriel o abraçou e chorou mais ainda, mas desta vez foi um choro reconfortante pois sentiu a esperança renascer em sua vida.

Os tempos que se seguiram foram difíceis, apesar de Toriel e seus pais estarem mais unidos do que nunca, eles tinham que trabalhar muito para recuperar o prejuízo causado pelos Orcs.

Além do trabalho no campo, Toriel passou a se dedicar ao treinamento bélico junto da Guarda de Acorde, para aproveitar sua vingança de um modo produtivo contra os Orcs.

Com todas essas tarefas e afazeres, o relacionamento com Liliane acabou sendo negligenciado, e quando

cobrado por ela por suas faltas em encontros e respostas, Toriel se justificou rudemente exibindo a dura vida que estava levando.

Liliane compreendia a dor e a situação pela qual seu Toriel estava passando, mas ela sentiu que aquele Toriel alegre e carinhoso que ela amava, havia morrido junto de seus irmãos. Liliane abandonou Toriel pois ele já havia a abandonado.

A vida de Toriel então, contava com seus 21 anos quando a Harmonia desequilibrou.

Durante a noite, todos os cidadãos de Acorde sentiram o chão tremer, e os monges que cuidavam do Templo da Harmonia nesse momento, sentiram que ele iria ruir, tamanha a violência desse tremor lá dentro, mas isso não passou de meio minuto.

No dia seguinte, todos comentavam intrigados esse curioso acontecimento, e no final do dia, o Sacerdote Mestre Aleano avisou a todos que algo havia desequilibrado a harmonia, e os dias que se seguiriam só seriam superados com muitas preces e muitos esforços.

E o aviso de Aleano tornou-se realidade, o clima ficou quente e seco, o solo foi abalado novamente por tremores e pequenos vulcões de até 7 metros se formaram em vários pontos de Acorde, expelindo lava incandescente e fumaça negra.

Um ano se passou e o sofrimento dos acordeanos só piorava, as nuvens de chuva nem passavam mais pelos céus de Acorde, as poucas plantas que chegavam a germinar secavam antes de gerar seus frutos e o gado estava morrendo no pasto.

Embora parecesse que a fertilidade da Harmonia houvesse os abandonado, ainda existiam aqueles que tinham fé e oravam com esperança pelo restabelecimento do equilíbrio entre os elementos.

Os clérigos harmônicos de Acorde tinham certeza que a Harmonia estava

presente, mas sabiam também que algo a desequilibrara, e por mais que meditassem e investigassem, nada havia sido descoberto sobre essa fonte de desequilíbrio e muito menos como apaziguá-la.

Acorde estava se tornando uma cidade fantasma, a maioria da população migrara para as cidades próximas pois a lavoura não tinha mais condições de ser trabalhada, e a pouca atividade comercial e pastoril seguia com muita dificuldade.

Enquanto os clérigos buscavam alguma indicação de restauração dentro do Templo da Harmonia, o pouco que restava da população de Acorde se preparava para abandonar a cidade.

Toriel e seus pais já estavam com a sua partida planejada junto com os demais vaqueiros da cidade quando começaram a chegar as notícias de que os terremotos e as pequenas erupções vulcânicas estavam começando a ocorrer em Praia do Sul e Fronteira.

Não adiantava mais fugir, quando os clérigos dessas cidades entraram em contato, eles perceberam que o desequilíbrio estava se alastrando, e eles não tinham como detê-lo.

Foi só então que todo o Reino da Estrela Opaca tomou conhecimento desta ameaça, à qual todos estavam sujeitos, depois de um ano e seis meses de desequilíbrio, a desesperança e o desespero começaram a dominar todo o reino.

Multidões emigravam de Estrela Opaca todos os dias, por terra e por mar, e aqueles que ficavam, cada vez menos esperanças tinham no reequilíbrio da Harmonia.

Os acordianos perceberam que a única maneira de sobreviverem seria se unindo em uma só fazenda, com todos dividindo os bens e os trabalhos; agora, enquanto seus pais trabalhavam nessa fazenda coletiva, Toriel se dedicava em tempo integral ao combate aos Orcs.

E em Acorde, como se já não bastasse a seca, os Orcs conseguiram não se sabe de onde, espadas e arcos, armas

bem melhores que suas lanças e tacapes mal feitos, e estavam atacando o que restava da cidade a todo momento, mesmo sem ter o que saquear.

Em uma semana de ataques maciços, as estradas da região foram bloqueadas por tropas órquicas, Acorde e Praia do Sul estavam isoladas do resto do Reino da Estrela Opaca.

As chances de vitória definitiva dos Orcs aumentavam, pois na medida que a resistência acordiana ia morrendo a cada combate, as diversas tribos Orcs começaram a se unir, e a cada ataque, eles chegavam em maior número.

Era uma questão de tempo até as tribos órquicas se unirem em quantidade suficiente para o golpe final em Acorde, e prevendo sua derrota, os acordianos enviaram mensageiros furtivos montados nos cavalos mais velozes da cidade para pedir auxílio à Praia do Sul.

Todos os clérigos harmônicos do Reino da Estrela Opaca, reunidos no Templo da Harmonia, percebendo que em breve, tanto a cidade de Acorde como o próprio Templo, cairiam sob domínio Orca, abandonaram a sua meditação e partiram para o combate.

Toriel e seus companheiros da Guarda de Acorde aguardavam o combate na fronteira leste de, e assim que a noite escureceu o campo, os vigias deram o alerta da aproximação do exército Orca, um exército maior do que os anteriores, avançando em carga apontando suas armas e seus grunhidos de fúria na direção de Acorde.

Os acordianos sabiam que aquela seria uma batalha sangrenta, e que as chances de vitória eram mínimas, uma boa parte de seus soldados já haviam tombado nos outros combates deste mês, e a ajuda de Praia do Sul, se é que os mensageiros conseguiram chegar lá, não chegara a tempo; o único reforço que eles conseguiram fora um bando de clérigos despreparados para o confronto.

A situação acordiana não aceitava

rendição, suas amargas experiências demonstraram que os Orcs não faziam prisioneiros, eles destruíam tudo que ficava entre eles e seu objetivo, às vezes, destruíam até seu objetivo.

Os arqueiros se posicionaram e os clérigos começaram a entoar orações harmônicas tocando as armas e os guerreiros.

Os Orcs quase sempre optavam por ataques noturnos para tomarem vantagem de sua visão noturna, e para equilibrar isso, várias tochas acesas foram arremessadas no campo de batalha.

Quando os arqueiros dispararam as primeiras flechas, Toriel estava prestes a abandonar a sua posição de espera estratégica e partir para o confronto com todo seu ódio, foi quando dois clérigos se aproximaram, mas Toriel não os conhecia, eram alguns dos clérigos que tinham vindo das outras partes do reino; um deles colocou a mão em seu ombro e pediu que ele esperasse e se equilibrasse para que a sua harmonia pudesse o auxiliar em combate.

Toriel sentiu algo quando os clérigos o chamaram, sentiu que talvez ele precisasse daquele equilíbrio para lutar com a intenção de proteger o que ele ama, e não de matar o que ele odeia; ele voltou à sua posição na guarda e enquanto esperava o momento de atacar, os clérigos continuaram sua oração, um deles tocava a sua cabeça, e o outro, apontava para a sua espada.

As lanças órquicas já foram arremessadas, e os Orcs armados de espadas e tacapes já atravessaram a cerca, é o momento da Guarda entrar em ação.

Toriel agradeceu as orações dos clérigos e partiu para o ataque, assim que os soldados acórdianos saíram detrás de suas proteções, ouviu-se um grunhido mais forte atrás da primeira linha de ataque dos inimigos, e uma chuva de flechas órquicas atravessou o céu em sua direção.

A lâmina atravessou sua frente no momento exato, Toriel conseguiu quebrar

a flecha que vinha em sua direção, e logo em seguida, já estava frente a frente com os Orcs.

O primeiro golpe foi seu, foi um golpe certo e o inimigo Orca já tombava sem sua cabeça.

Os dois exércitos se misturaram como a água de dois rios se chocando no mesmo leito, em pouco tempo, os arqueiros que estavam mais afastados não tinham como distinguir a massa esverdeada da pele órquica da massa azulada da farda acórdiana, todos formaram uma nova e agitada massa, que a cada golpe ficava mais avermelhada.

E Toriel estava no centro dessa massa, que girava, e gritava e golpeava; Orcs e guardas por todos os lados, ele tinha que escolher um dos inimigos que o cercavam para enfrentar e ter a confiança de que seus companheiros dessem conta dos Orcs que se aproximavam por trás.

Outro alto grunhido de comando, e uma formação de Orcs armados de lanças avançam em carga comandados por um misterioso cavaleiro, que tinha o corpo coberto por uma armadura negra, e a cabeça escondida por um elmo negro fechado.

Toriel e seus companheiros de área, estavam lutando melhor do que nunca naquela noite, mas assim que aqueles lanceiros em carga chegassem, não haveria destreza capaz de salvar suas peles.

Eles não tinham condições de recuar; naquela posição, virar as costas para o inimigo seria indicar o terreno para ele plantar a sua espada.

Que os Orcs faziam coisas estúpidas, todos já sabiam, mas o que alguns lanceiros do grupo de carga órquico fizeram foi incompreensível: eles simplesmente pararam de correr em plena marcha de carga, sendo derrubados e tropeçados pelos Orcs que seguiam atrás.

Só nesse momento Toriel notou um grupo de clérigos que orava nas proximidades, eles haviam acabado algum tipo de oração e estavam partindo para o combate direto com suas maças.

Enquanto o cavaleiro negro praguejava em altos brados de um dialeto desconhecido; com certeza ele não era um Orca; os Orcs lanceiro tentavam em vão reorganizar o ataque, pois alguns deles simplesmente não conseguiam nem se levantar do chão.

O confronto estava se modificando a favor dos acordianos, suas chances estavam aumentando, e se a situação continuasse assim, a maioria dos soldados acordianos morreriam; em compensação, não sobrariam Orcs para dominar a cidade.

De repente, Toriel sentiu a sua espada mais pesada e desobediente, como se aquele poder e agilidade que havia experimentado no início do combate houvessem abandonado seu corpo e sua arma.

Mesmo sem aqueles poderes Toriel sabia lutar, e assim continuou; sua perna e suas costas já haviam sido açoitadas por espadas do inimigo, alguns de seus companheiros já haviam tombado e os Orcs já não morriam tão facilmente, foi quando a dor da ponta de uma lança atingiu sua barriga e Toriel caiu agonizante.

Agora ele se via fazendo parte do tapete de corpos que forrava o solo, havia caído em cima do Orca que acabara de matar, seus olhos amarelados e de pupilas negras estavam abertos e saía sangue de sua boca de dentes caninos.

Toriel tentou levantar-se mas não tinha mais forças, tombou mais uma vez, mas desta vez pôde ver o campo de batalha e os Orcs recuando.

A Guarda de Acorde conseguiu assustar os invasores Orcs, a notícia foi recebida com festa pelos habitantes, que saíram de seus abrigos em direção à fronteira leste para auxiliar nos cuidados com os feridos.

Quando o dia já estava nascendo, os feridos já estavam sendo tratados e os mortos, enterrados; mas cinco dos clérigos que participaram do combate não foram encontrados, sendo que dois deles

eram de Acorde, e os outros três vinham do Castelo da Estrela Opaca.

Nesse dia, os acordianos puderam experimentar um pouco de descanso, mas logo a tensão voltou: os mensageiros enviados à Praia do Sul retornaram avisando que viram o exército Orca se reagrupando nas proximidades da estrada e o auxílio de Praia do Sul foi negado, eles estavam deixando todos seus homens de prontidão para um possível ataque órquico à sua cidade.

O cerco continuava, e se os Orcs conseguissem reunir todas suas forças novamente, Acorde não resistiria.

Mais uma vez os mensageiros foram enviados à Praia do Sul, desta vez para propor um ataque em conjunto ao acampamento órquico.

No segundo dia após o ataque órquico, Toriel estava angustiado por não poder mais participar da vigilância, seus ferimentos ainda precisavam de cuidados; e no começo da tarde, o grupo de soldados deu o alerta de que um exército se aproximava pelo norte.

Eram o Exército e os Cavaleiros vindos do Castelo da Estrela Opaca, ao saber do bloqueio órquico, o Rei Menviste V os enviou para investigar e solucionar a situação, foram recebidos com alegria pelos acordianos.

Durante o tempo que se preparavam para atacar o acampamento órquico, os soldados estelares deram a notícia de que os magos do Reino Caristeu haviam proposto um meio de acabar com a seca de Estrela Opaca ao Rei, mas as negociações estavam complicadas, em parte pelo preço cobrado pelos magos, que era muito caro, e também, pelos confrontos já travados com aquele reino, que nunca teve boas intenções para com o Reino Estelar.

Durante a noite, a maioria dos soldados descansou, pois não acreditavam que os Orcs atacariam naquela noite, quando o sol nasceu, o Exército e os Cavaleiros Estelares unidos com a Guarda Acordiana já se encontravam a caminho

do acampamento órquico. Toriel, mesmo não recuperado, acompanhou o grupo, são seriam algumas dores nas costas que o fariam perder aquela briga.

Mas não houve briga, chegando ao local do acampamento, os Orcs não estavam mais lá; pelo menos os vivos, alguns corpos órquicos estavam ainda estavam no local, aparentemente aquela união de todas as tribos finalmente não deu certo e ocorreu algum desentendimento grave entre eles.

Quando voltavam para a cidade, os soldados perceberam que algo estranho havia acontecido por lá, todos estavam agitados, falando sobre o ritual da Harmonia realizado pelos clérigos desaparecidos.

Eles surgiram não se sabe de onde, vestindo ainda os mantos azuis que usavam durante o combate, percebiam-se as manchas de sangue; um deles se posicionou na entrada do Templo e falou com uma voz muito estranha sobre um ritual que deveria ser realizado todo mês para equilibrar a Harmonia enquanto os outros procuravam algo pela cidade.

Um deles encontrou cantis e os dividiu com outros dois clérigos; um encheu seu cantil de água, o outro, de terra, e o terceiro simplesmente fechou o seu cantil.

O último deles olhou os curiosos que os cercavam com um olhar distante, e ignorando as perguntas que seus amigos da cidade faziam, aproximou-se de um clérigo que estava entre a multidão, pegou na sua mão e disse que ele era o escolhido para o ritual, que ficasse tranqüilo pois a Harmonia o acolheria em seu equilíbrio.

Em seguida, quando esses clérigos estavam entrando no Templo, os acordianos não os deixaram seguir, eles precisavam das respostas do que estava acontecendo e o que havia acontecido com eles.

Mas os Clérigos Desaparecidos apenas pediam que todos saíssem do Templo, e obviamente não eram atendidos pela população.

Até que o Sacerdote Mestre Aleano conseguiu a atenção dos presentes e pediu que eles confiassem em Harmonia, ele sentira que aqueles cinco homens não eram mais aqueles que eles conheciam, e que ele sentira uma presença muito forte da Harmonia naqueles corpos.

Foi só então que todos saíram do salão do Templo da Harmonia e abriram caminho para os Desaparecidos.

Enquanto entravam, um deles se virou apontou para uma velha senhora que observava o ritual:

-- Esteja preparada para encontrar Harmonia! E dizendo isso, uma placa de pedra desceu do meio da parede do Templo e fechou sua entrada.

Todos dormiram assustados naquela noite, e continuaram assustados de manhã pois o céu não clareava.

De repente, um estrondo; foi nesse momento que Toriel percebeu que aquele céu escuro não era o sol que se recusava a nascer, aquilo era tempo de chuva.

-- Chuva! Chuva! - gritavam correndo como crianças os acordianos quando as primeiras gotas começaram a cair.

Aquilo não era natural, aquela chuva era milagrosa, o mato seco verdejava assim que era molhado, árvores secas, quase mortas, ganhavam folhas, flores e frutos em poucas horas.

Não era só água que estava caindo, pessoas sentiam a fome passar e seu corpo ficar sadio quando bebiam daquela chuva.

No final do dia, ninguém diria que aquela cidade alegre havia passado por quase dois anos de seca.

Os soldados do Castelo partiram felizes para levar essa notícia que não era mais novidade para ninguém, em todo o Reino da Estrela Opaca: o equilíbrio voltara!

Com suas esperanças atendidas, todos começaram a reconstruir suas boas vidas, ter condições de trabalhar. Era o que eles mais queriam.

As caravanas de comerciantes voltaram a passar pela cidade, e ao passar pelo centro da cidade, Toriel viu, em uma

carroça com tecidos coloridos pendurados, a sua ex Liliane.

Era tarde de mais para desviar os olhos. Toriel percebeu que Liliane já o havia visto, e não tirava os olhos dela. O olhar dela, não era de ódio, e Toriel foi se aproximando.

Os dois conversaram o dia inteiro, contando o que aconteceu e o que não aconteceu. Toriel começou a contar suas aventuras de guerra, e Liliane, que não estava muito interessada nessas histórias, trocou de assunto e comentou que ele havia mudado: estava mais alegre e descontraído.

A princípio ele relutou, mas conforme ela foi lembrando, ele percebeu o quanto ele estava amargo quando eles se separaram.

Toriel reconheceu que havia muita confusão e sofrimento em seu coração naqueles tempos, e pediu desculpas por passar isto para ela.

Ela aceitou suas desculpas, num tom de quem aceitava mais alguma coisa.

Toriel e Liliane voltaram a namorar.

Mas quando o fim do mês foi chegando, os acordeanos ficaram inquietos com relação ao ritual: -- Será que vai se repetir? -- O que acontece com quem é levado? -- eram as dúvidas que passavam por todas as cabeças.

O Mestre Sacerdote Aleano se preocupou em acalmar a velha senhora escolhida para o ritual, mas se surpreendeu ao encontrá-la animada para seu encontro com a Harmonia, escolhendo sua melhor roupa e recebendo visitas de todos seus parentes.

Quando chegou a data marcada, os cinco Desaparecidos voltaram, e mais uma vez recolheram um cantil de terra, de ar e de água; e finalmente, acompanharam a velha, que estava tão emocionada quanto no dia do seu casamento, até a entrada do Templo.

Desta vez, os curiosos assistiam tudo à uma razoável distância, mas quando os Desaparecidos entravam no Templo, mais uma vez um deles se virou,

apontou e disse:

-- Esteja preparado para encontrar Harmonia!

O rapaz escolhido, um guarda colega de Toriel, ficou aterrorizado, ele e grande parte dos acordeanos tinham fortes suspeitas de que o escolhido nunca retornaria do Templo da Harmonia; pensou em se esconder, fugir, se desesperou.

Os clérigos tiveram muito trabalho para acalmá-lo e conformá-lo de que aquele sacrifício seria necessário para o bem de todos aqueles que ele amava e continuariam do lado de fora do Templo.

Nesse mês, Toriel teve uma oportunidade de conversar com esse colega, mas não soube o que dizer, se ele também estivesse nessa situação de escolhido, não sabia o que faria; acabou lembrando alguns bons momentos que passaram juntos e elogiando a coragem que ele teria aceitando o sacrifício pelo bem de todos, imediatamente se arrependeu de suas últimas palavras, e sem saber como consertar, se despediu.

Mais uma vez o dia do ritual chegou, os elementos foram colhidos, o rapaz foi levado e mais um foi escolhido dentre a população de Acorde, que assistia o ritual a uma distância cada vez maior.

No final do mês, enquanto coletavam os materiais, os Desaparecidos perguntaram pelo escolhido.

Um clérigo se aproximou e disse que o escolhido havia fugido junto de sua família, mas que ele se oferecia para o ritual.

Os Desaparecidos despejaram o conteúdo dos cantis e retornaram ao Templo, e mais uma vez na entrada, um deles apontou e disse:

-- Esteja preparada para encontrar Harmonia!

O mês que se seguiu foi de terremotos e pequenas erupções vulcânicas, o ar ficou seco e parte das plantações secaram.

No final do mês, os Desaparecidos saíram do Templo e a escolhida, auxiliada pelos clérigos harmônicos já os esperava

corajosa e orgulhosa de sua decisão, apesar de suas saudades e do choro de seus parentes e amigos.

Apesar da fileira de voluntários, mais uma vez os Desaparecidos escolheram alguém da multidão.

No dia seguinte, a fertilidade voltou para Acorde.

Apesar da resistência dos clérigos, os magos do reino vieram para investigar o Templo.

Constataram que o poder mágico contido na estatueta de Harmonia era baixíssimo, não era suficiente nem para encantar uma adaga, perceberam também que o altar do salão do Templo era móvel, mas estava trancado por dentro.

Quando os magos propuseram a destruição do altar para investigar a passagem secreta que ele ocultava, os clérigos os botaram para correr de volta ao Castelo do Reino.

Um ano depois do retorno do equilíbrio, a vida de Toriel finalmente se estabilizou. Seus contatos com a guarda se resumem a meros treinos, pois os Orcs nunca mais atacaram. O trabalho na fazenda comunitária esta indo muito bem e hoje é o dia da Cerimônia da Harmonia. A maioria da cidade está no centro aguardando a chegada dos Desaparecidos, e Toriel está aproveitando sua folga para namorar na sombra de uma grande árvore nos limites do campo, porque sua Liliane está de passagem pela cidade.

Os dois brincam, se acariciam e fazem planos para o futuro; e quando o sol já está alcançando o horizonte poente, eles voltam para a cidade de mãos dadas.

Perto das casas da fazenda, Toriel e Liliane vêem um numeroso grupo de pessoas andando pelo pasto.

Ficam curiosos: -- O que esse bando está fazendo por aqui, nesse momento deve estar começando a Cerimônia da Harmonia lá do outro lado da cidade?

Chegando mais perto, eles perceberam que eles seguem uma

pessoa, parece um homem de manto azul, é um Desaparecido, que aponta na direção de Toriel e diz:

-- Esteja preparado para encontrar Harmonia!

Toriel sentiu a mão que estava abraçada à sua se apertar; escutou um choro e logo em seguida um grito de achou que ecoaria para sempre em sua mente.

Ele vê a multidão se afastando, sente o abraço de Liliane, e suas lágrimas que molham seu pescoço. Só então se dá conta de que ele foi o escolhido.

Suas pernas enfraquecem e ele cai junto com Liliane; ele a abraça como se ela fosse sua vida tentando fugir de seu corpo, sente o contato de seu corpo como se esse fosse o último sentimento de sua vida.

Quando a noite começa a escurecer o campo, os pais de Toriel encontram os dois caídos na grama e se esforçam contendo o seu choro para tentar confortar o filho.

Voltando para casa, Toriel não sabe o que fazer; sente a necessidade de sugar todo gosto da vida imediatamente, não deixar passar nem um segundo, mas não tem idéia de como fazer isso e nem ânimo para sentir prazer com algo.

Liliane consegue permissão de seus pais para passar essa semana em Acorde, mas Toriel se a expulsa, diz que agora é tarde, não adianta mais nada, que deixem ele esperar a morte sozinho; não escondendo as lágrimas, Liliane parte.

Apesar da insistência da mãe de Toriel em uma boa noite de sono para acalmar o coração, nem ela consegue dormir aquela noite, e Toriel sofre não só pelo seu destino, mas por ter machucado mais uma vez quem ele ama.

No fim da madrugada, Toriel acorda seus pais avisando que vai viajar para Fronteira e se desculpar com Liliane. Eles ficam satisfeitos em ver que seu filho já estava vencendo sua angústia.

Toriel sente com profundo prazer tudo o que vê, sente e toca: o trotar de seu cavalo, o vento no rosto, o fascinante

verde da grama cobrindo toda a imensidão dos campos, a beleza sombria da floresta, as nuvens flutuando por todo o céu azul, e de repente, Toriel fica triste, profundamente triste de só poder desfrutar esse mundo por apenas mais um mês, só um mês.

No meio da tarde, Toriel chega em Fronteira, admirando com tristeza a grande muralha de pedra que cerca a cidade, a arquitetura de seu portão e a agitação dos seus habitantes, as ruas cercadas de casas, as barracas/carruagens dos comerciantes; seu cavalo já conhecia o caminho, e em pouco tempo, Toriel a encontrou no meio da multidão, o azul de seus olhos, as curvas de seu corpo, o balançar de seus cabelos negros, sua deliciosa boquinha vermelha...

-- Torí? -- ela vem correndo alegre -
- Torí, você veio!

-- Eu te amo, minha Lizinha -- ele balbucia enquanto perde o equilíbrio e cai de seu cavalo.

Ela o abraça no chão, cobre de beijos e pergunta:

-- Você fugiu para ficar comigo?

Ei! Toriel não havia pensado nisso, mas, é de se considerar essa alternativa! Se bem que... não, ele sabe o que acontece quando o escolhido foge, a seca e o sofrimento de todos, mas ele era ele, e os outros eram os outros... se bem que seus pais estavam lá, e depois de um mês, outro morreria em seu lugar e consertaria tudo... outro morreria em seu lugar? Não mas Liliane... mas...

-- Torí, fala; você veio para ficar?

Agora é com você, mais uma vez Toriel não sabe o que faz e é você que vai decidir, para ele responder "sim", leia o texto **100**, e para responder "não", leia o texto **5**.

51. Toriel se aproxima daquele escudo de pedra branca enfeitado com desenhos harmônicos, pega sua alça e o levanta com mais força do que a necessária; o escudo é de tamanho médio, e mais leve e

resistente do que aparenta; seus dados estão abaixo:

Escudo de Pedra Benta: por se tratar de uma arma mágica, o Escudo confere +3 de Aparo a seu possuidor e uma tênue aura branca que absorve 1 ponto de dano em todo o corpo de quem o carrega. Se utilizado para ataque, concede +1 para Golpe e 1 dano.

Leia o texto **81**.

52. Toriel pulará no pilar quadrado (**103**), no pilar circular (**143**), no pilar triangular com um lado arredondado (**29**) ou no pilar circular com uma quina (**65**)?

53. Faltava pouco, muito pouco para Toriel vencer esse desafio, mas infelizmente você fez a escolha errada. Da próxima vez preste mais atenção na descrição do ritual que Toriel deve realizar. Tente mais uma vez, você está quase lá.

56. Assim que Toriel toca o altar, um tentáculo de fogo se forma na grande fogueira, Toriel recua mas o tentáculo o alcança e o envolve. Toriel arde em chamas e seu corpo é consumido pelo Fogo do Desequilíbrio. Leia o texto **53**.

57. Logo que Toriel pousa seus pés no pilar, este começa a desmoronar. Ele tenta se equilibrar sobre o pilar que se desmorona (**6**), pula para o próximo pilar (**20**) ou vira-se para pular de volta para a beira do precipício (**32**)?

58. Mais uma vez, Toriel patina escorrega no vácuo sem sair do lugar, até que... Leia o texto **3**.

59. Toriel reconhece seus amigos entre os mortos, inclusive Paine. Toriel faz uma prece por eles e... Leia o texto **81**.

60. Vá para **52**.

61. Logo que Toriel toca seus pés no pilar, este começa a desmoronar. Ele tenta se equilibrar sobre o pilar que se desmorona (**12**), pula para o próximo pilar (**36**) ou vira-se para pular de volta para a beira do precipício (**121**)?

62. Apesar de receoso, o Elemental de Fogo entra lentamente na sala; as mãos de Toriel tocam a água, a sua superfície se agita e turva a visão da estatueta; ele tenta tirar a água, mas as gotas escorrem de volta para o quadro.

A criatura de fogo estava próxima, preparando seu ataque; outros já estavam entrando na sala.

Toriel enfiará o braço no quadro (**144**), enfiará a cabeça dentro do quadro (**138**) ou enfrentará as fogueiras ambulantes (**156**)?

63. Flutuando na escuridão, Toriel prende aquele último fôlego em seus pulmões como o mais precioso dos tesouros. O que ele fará com esse último suprimento de ar: Procurará a Estatueta Harmônica (**105**), tentará abrir a porta de pedra (**126**), investigará o buraco na parede (**200**) ou ficará imóvel para reter o ar por mais tempo **153**?

64. Seus pés de escorregam na beira do precipício de lava, Toriel estica os braços e suas mãos tentam agarrar o chão; seus dedos e unhas se raspam na pedra até que ele consegue se firmar. Enquanto ele se esforça para se erguer, suas costas queimam: um Elemental do Fogo se pendurou em sua mochila. Toriel desamarrará a alça da mochila (**41**), tentará subir com o Elemental em suas costas para enfrentá-lo em terra firme (**88**) ou tentará se livrar do Elemental aí mesmo com a sua espada (**151**)?

65. Vá para **30**.

66. É uma pena mas aconteceu, você

não tomou a decisão certa e era uma vez Toriel, mas essa história pode ser modificada; esqueça esse passado, acalme-se, respire fundo e comece de novo como se fosse a primeira e única vez, e não perca a noção de que esta história está acontecendo realmente em uma realidade alternativa.

67. Logo que Toriel pousa seus pés no pilar, este começa a desmoronar. Ele tenta se equilibrar sobre o pilar que se desmorona (**6**), pula para o próximo pilar (**20**) ou vira-se para pular de volta para a beira do precipício (**32**)?

68. -- Eu quero realizar o Ritual.
-- Bem, essa é a sua escolha, e eu disse que ia auxiliá-lo fosse ela qual fosse, não é? Então siga-me Toriel, tenho algo para você na biblioteca.

Depois do labirinto de estantes de livros, Toriel e Aleano chegam à uma porta que é destrancada pelo clérigo.

Mestre Aleano acende a lanterna da sala, e Toriel constata que dentro da sala existem apenas mais estantes com livros, e enquanto o sábio clérigo escolhe alguns pergaminhos, ele pergunta a Toriel:

-- Você tem orado ultimamente, Toriel?

-- Sim Mestre Aleano, tanto quanto aguardava o ataque Orc nas fronteiras de Acorde.

-- Bom, muito bom, isso demonstra a sua humildade em pedir auxílio espiritual nas situações difíceis; e você sabia que existem orações que o protegem materialmente nas situações de necessidade?

-- Como assim...?

-- As orações escritas nesses pergaminhos seguiram um ritual de fé de seus escritores, e aquele que rezar as orações desses pergaminhos, ficará protegido contra os danos contra os quais eles foram preparados. Este protege contra o ar, este contra o fogo, este contra

a água, este contra a terra e este protege contra golens malignos.

-- Golens?

-- São criaturas feitas de matéria morta mas animadas com poder mágico; e talvez, você terá de enfrentar alguma dessas ameaças no seu caminho até a Capela Principal; contra qual deles você quer estar protegido?

(marque em sua ficha o pergaminho que você escolheu no campo itens)

-- Obrigado Mestre.-- agradeceu Toriel abrindo o pergaminho.

-- Não, não leia agora, o pergaminho só deve ser lido no momento de necessidade, ele te protege por pouco tempo, e uma vez que é lido, seus escritos somem. Agora, dê-me sua espada.

-- O que o senhor vai fazer com ela?

-- ...?

-- Desculpe-me, aqui está...

-- Me contaram que essa arma já foi abençoada antes do grande confronto com os Orcs.

-- Foi...

-- Um clérigo harmônico tocou-a um pouco antes do combate e disse algumas palavras, não foi?

-- É... foi?

-- E você percebeu como depois disso sua espada se agitava com mais precisão durante o combate, seja para atingir o inimigo ou aparar seus golpes?

-- É mesmo...

-- Pois o ritual que eu farei agora armazenará essa benção em sua espada, mas você terá que ativar essa benção com o poder de sua fé.

-- Como?

-- Quando você estiver prestes a entrar em combate, lembre-se: você não terá a concentração necessária quando já estiver em combate, prepare-se antes; você deverá pedir pela benção harmônica de sua espada, infelizmente, esse poder só estará disponível uma vez.

-- Certo, acho que entendi.

O Sacerdote Mestre Aleano chama dois outros sacerdotes e pede para que fiquem

em alerta. Depois, descansa a espada sobre a mesa, e coloca uma pequena pedra sobre ela; logo em seguida, procura as palavras certas em alguns livros, e após alguns minutos de concentração e algumas orações, Toriel vê a pedra sumir, como se consumida pela espada, e percebe algo brilhando dentro do metal, conforme o clérigo passa a mão pela lâmina. Subitamente, não existe mais nada de estranho. Sorridentes, os dois sacerdotes de vigia saem da sala.

-- Pronto, aqui está.

(escreva "Abençoada" ao lado da espada em itens na sua ficha de personagem)

-- Obrigado, Mestre!

-- E agora só me resta orar por você, meu jovem, siga seu caminho, e que a Harmonia o equilibre.

-- Mais uma vez, obrigado, e até já.

Dirigindo-se ao Templo da Harmonia, Toriel gostaria de ver Liliane mais uma vez, mas tem medo de que ela o convença a desistir dessa aventura.

Toriel entra no templo, sob os olhares espantados dos oradores presentes, e sem dizer uma palavra, se aproxima do altar pega a Estatueta da Harmonia (marque na ficha de Toriel a Estatueta Harmônica da Carne) e entra passagem abaixo.

-- Peguem-no, ele está louco! -- Não, ele não pode fazer isso! -- mas agora é tarde, os braços dos aflitos acordianos não alcançam mais o corpo do destemido jovem que se arrasta pela estreita e inclinada passagem.

Aos poucos, essas vozes vão ficando distantes, o túnel é bem longo, e conforme desce, a claridade do dia vai sumindo.

Toriel para a descida, pensa em voltar para buscar algumas tochas, mas sua visão se acostuma com a tênue luminosidade avermelhada presente no túnel, e continua a descer.

Enquanto desce essa escada irregular e natural de pedra, Toriel percebe que essa luminosidade e o calor

estão aumentando; ele olha para baixo e percebe que seus pés se aproximam de uma grande câmara.

Finalmente, um espaço aberto, esse túnel estreito já está incomodando Toriel, o problema é que a passagem termina no teto dessa sala avermelhada e quente, e até o chão, a queda é de uns três metros.

Nada que um pouco de jeito resolva, pensa Toriel, é só descer as pernas primeiro e se pendurar na borda do túnel pelas mãos.

Toriel começa a descer, e conforme seu corpo começa a descer, ele percebe que seus braços estão ficando mais fortes, pois consegue segurar seu corpo com menos esforço, solta-se, cai lentamente até que não cai mais?!?!

Toriel parou de cair e está flutuando próximo ao teto, a dois metros de distância, está flutuando uma estatueta parecida com a sua Estatueta da Harmonia, mas a sua barriga de cristal não carrega um coração, como a sua; aparentemente, não existe nada dentro daquela estatueta.

Abaixo, existem duas passagens arredondadas, e as paredes dessa sala, ao contrário das do túnel, são lisas e de quinas arredondadas, e a iluminação avermelhada que vem de uma das passagens ilumina as escrituras que se repetem por todas as paredes:

“VOCÊ PRECISA DE AR PARA RESPIRAR.”

Toriel percebeu que os movimentos realizados por seus pulmões não estavam adiantando nada, ele estava começando a sufocar.

Toriel está sem ar, como ele sairá dessa? voltando para o túnel (37), descendo até o chão (24), ou pegando a estatueta (47)?

69. Toriel desenrola o Pergaminho de Proteção e enquanto ele lê a sua oração, os ossos começam a se arrastar em direção à entrada da sala.

Toriel olha espantado os ossos se unindo em uma única criatura, um emaranhado de ossos sem forma definida quem vem em sua direção.

Leia o texto **19**.

70. Toriel olha aqueles pilares com desconfiança, vira-se e caminha em direção à passagem mais escura, que está do outro lado da sala.

Ele chega até a entrada, e percebe que o chão daquela sala escura é de terra com algumas pedras brancas; observando melhor, Toriel percebe que essas pedras são ossos, e percebe também mais alguns corpos dos clérigos do outro grupo que entrou no Templo, e entre eles estava o Escudo de Pedra Benta.

Toriel deve investigar essa sala de terra (75) ou tentar pular nos pilares da lava (87)?

71. As fortes e desesperadas mãos de Toriel tentam agarrar a parede, mas ela é lisa, e Toriel acaba se empurrando mais uma vez para o vácuo sem apoio. Leia o texto **3**.

72. Ele volta ao calor do precipício de lava, mais uma vez, lê a inscrição na beira do precipício:

“VOCÊ PRECISA DA TERRA PARA FIRMAR SEUS PÉS.”

Toriel olha as duas passagens distantes, do outro lado dessa enorme galeria; olha a lava incandescente lá embaixo, tenta adivinhar a firmeza desses pilares de pedra que formam caminho até as passagens e decide fazer algo, ele voltará para a sala com terra (81) ou tentará alcançar alguma das passagens pulando de pilar em pilar (9)?

74. Toriel pula em um pilar firme, recupera o fôlego e se prepara para seguir seu caminho pulando no próximo pilar; mas qual deles: o com ponta em forma de círculo (39), em forma de quadrado com

uma quina arredondada (**90**), em forma de quase triângulo com quatro quinas (**102**), ou em forma de triângulo (**111**)?

75. Toriel pisa na terra tentando não encostar nos ossos, sente que é firme e anda até o centro da sala.

Apesar da escuridão, pois a única iluminação é o brilho da lava que vem de trás, ele percebe um pequeno monte de terra no canto da sala.

Faça um teste de **Percepção Auditiva** para Toriel. As chances de perceber são 2 pontos em 6, mas como Toriel tem +2 em Prontidão, suas chances aumentam para 4 pontos em 6; role o D6, se você conseguir **1, 2, 3 ou 4** leia o texto **7**, se você conseguir **5 ou 6**, leia o texto **14**.

76. A bênção harmônica da espada é invocada por Toriel (apague o "Abençoada" da espada na planilha), e ossos começam a se arrastar em direção à entrada da sala.

Toriel olha espantado os ossos se unindo em uma única criatura, um emaranhado de ossos sem forma definida quem vem em sua direção.

Leia o texto **19**.

77. Logo que Toriel toca seus pés no pilar, este começa a desmoronar. Ele tenta se equilibrar sobre o pilar que se desmorona (**12**), pula para o próximo pilar (**36**) ou vira-se para pular de volta para a beira do precipício (**121**)?

78. Para conseguir esse pulo sem problemas, Toriel precisará de um sucesso em um teste de **Destreza**? Se ele conseguir, leia o texto **15**, mas se ele falhar, leia o texto **64**.

79. Os pés firmes no teto, os joelhos dobrados se esticam com toda a força, o corpo de Toriel atravessa a sala, sua mão

direita segue na frente do corpo buscando a estatueta quando a dor da asfixia é fatal, o corpo que atravessa a sala se contorce e não sabe mais para onde vai; Toriel sente algo colidir com seu ombro, e num movimento desesperado, ele agarra esse objeto.

O vôo é interrompido e Toriel cai com a respiração ofegante, sentindo o calor da sala e escutando o tilintar de sua espada atingindo o solo.

Toriel fica deitado, buscando todo o ar que pode e observando a estatueta que pegou: é idêntica a sua, mas não tem o pequeno coração pulsante dentro de sua barriga, provavelmente, ela está cheia do precioso ar! (**Marque na ficha de Toriel a Estatueta Harmônica do Ar**).

Sentindo-se bem melhor, Toriel levanta-se para procurar sua espada, e a encontra perto da passagem de onde vem o calor e a luz, como se uma imensa fogueira ardesse dentro daquela sala.

Toriel aproxima-se para pegar sua espada e vê que a gigantesca sala não tem chão; apenas as pontas de alguns pilares de pedras são vistas na superfície, e a seis metros de profundidade, está um lago de lava incandescente.

Enquanto tenta ler o que está escrito na beira deste precipício, uma forma de fogo salta da lava: parece alguma pessoa pegando fogo, mas não existe corpo, apenas chamas, pulando rapidamente de pilar em pilar, e Toriel percebe um par de olhos malignos em meio às chamas, o encarando e se aproximando.

Não dá tempo de fugir, a criatura de fogo é muito rápida. Prepare Toriel para o combate, apague da ficha de Toriel os poderes especiais que serão utilizados nesse combate.

Se Toriel invocar a bênção de sua espada, no final do combate, apague o "Abençoada" de sua espada. A espada terá um brilho interno e um bônus de +1 para atacar, +1 para aparar e +1 de dano fixo durante 12 rounds.

Elemental do Fogo

Atributos

Físico:	4
Destreza:	7
Inteligência:	5
Vontade:	6
Percepção:	6

Habilidades

Manguais (0), Tentáculo de Fogo (1).

Dados Adicionais

Tentáculo de Fogo: +3G, +1A, D2+1

Diagrama de Resistência

Sendo a criatura de pura energia, apenas no caso de um 2 ou 12 nos 2D6 causarão danos multiplicados por 2.

Observação

O Elemental ataca com seus braços de fogo que mais parecem tentáculos, e apesar de não fugir do combate em nenhuma circunstância, o Elemental utiliza a Esquiva para se defender.

Se Toriel leu o Pergaminho de Proteção Contra Fogo, o Elemental causará danos apenas para combates desarmados, senão os relacionados acima (D2 + 1 danos).



Se Toriel sobreviver, leia o texto **80**, se Toriel morrer, ...nem precisa ler mais

nada, acabou. Agora você já sabe que é o elemento fogo que está causando o desequilíbrio e da próxima vez pode se preparar melhor contra isso; mas se mesmo com a proteção da oração do pergaminho você perdeu o combate, sinto muito, mas coisas assim acontecem, jogadas azaradas dos dados acabam precocemente com a carreira de muitos heróis.

80. Finalmente, um golpe certo da espada faz com que o Elemental de Fogo se dissipe numa nuvem de fumaça.

Agora, Toriel tem condições de apreciar a assustadora paisagem diante de seus olhos, ele se encontra na larga beira de um precipício de lava, e alguns corpos queimados dividem esse lugar com ele.

Toriel os identifica como sendo participantes dos grupos anteriores devido a vestígios de roupas, pois no geral, seus rostos queimados estão irreconhecíveis.

Desviando a vista daquela cena horrível, Toriel faz uma prece por eles.

As estatuetas foram deixadas no chão para que Toriel pudesse enfrentar a "fogueira assassina", e para não correr o risco de perder essas preciosas peças, ele as coloca em uma mochila de couro encontrada próxima a um dos corpos.

Nas outras margens do precipício Toriel encontra outras duas passagens: uma delas é arredondada e lisa como a que ele passou, e a outra é ornamentada com várias esculturas, segue por uma longa escadaria e pode se perceber uma claridade azulada vindo daquele corredor.

Com pequenos pulos, essas portas podem ser alcançadas de pilar em pilar; Toriel percebe que os pilares de pedra mais próximos são quatro, e cada um deles tem a ponta terminada em diferentes formatos: um deles forma um quadrado, outro forma um círculo, outro tem a forma de um triângulo com um dos lados arredondados e outro tem a forma de um círculo com uma quina reta. Percebe também, que sob seus pés está escrito do mesmo modo que no teto da outra sala:

“VOCÊ PRECISA DA TERRA PARA FIRMAR SEUS PÉS.”

Qual será o caminho de Toriel? O pilar quadrado (33), o pilar circular (49), o pilar triangular com um lado arredondado (57), o pilar circular com uma quina (67) ou voltará para a sala anterior (70)?

81. E agora, Toriel cavará o monte de terra no centro da sala (se ele ainda não cavou) (8), pegará o Escudo de Pedra Benta (se ele ainda não o pegou) (51), pegará um punhado de terra (se ele ainda não pegou) (21), examinará os corpos (59) ou sairá da sala (72).

84. Toriel caminha pela sala, tomando o cuidado de não se aproximar da fogueira gigante e nem dos Elementais do Fogo que continuam sua guarda na escadaria. Ele examina as paredes, os pilares, procura por gavetas ou passagens secretas, tenta empurrar os pilares, tenta olhar embaixo do altar mas não consegue movê-lo, examina a parede atrás dos Desaparecidos, examina suas túnicas, revista-os, e nada...

Leia o texto **191**.

86. Logo que Toriel toca seus pés no pilar, este começa a desmoronar. Ele tenta se equilibrar sobre o pilar que se desmorona (12), pula para o próximo pilar (36) ou vira-se para pular de volta para a beira do precipício (121)?

87. Mais uma vez Toriel atravessa aquela sala do ar chega até a borda do precipício de lava, ele pulará no pilar quadrado (33), no pilar circular (49), no pilar triangular com um lado arredondado (57), no pilar circular com uma quina (67) ou voltará para a sala anterior (70)?

88. O Elemental nem precisa golpear para causar dano, as roupas de Toriel

começam a pegar fogo. Não conseguindo controlar seu corpo ardendo em chamas, ele cai na lava. Leia o texto **66**.

89. Assim que Toriel toca o altar, um tentáculo de fogo se forma na grande fogueira, Toriel recua mas o tentáculo o alcança e o envolve. Toriel arde em chamas e seu corpo é consumido pelo Fogo do Desequilíbrio.

Leia o texto **53**.

90. Logo que Toriel toca seus pés no pilar, este começa a desmoronar. Ele tenta se equilibrar sobre o pilar que se desmorona (12), pula para o próximo pilar (36) ou vira-se para pular de volta para a beira do precipício (121)?

93. Toriel arremessa a espada, faça um teste de Destreza com os bônus de Pontaria. Se a espada atingir a estatueta, leia o texto **31**, e se errar, leia o texto **4**.

94. Toriel pula no pilar, equilibra-se e calcula a distância até o chão da passagem: um pulo bem dado até que alcança, mas existem ainda dois pilares que poderiam deixar esse pulo mais fácil.

De repente, labaredas de fogo se erguem da lava e começam a subir os pilares como se tivessem vida própria. São mais Elementais do Fogo, e muitos, pelo menos 3 deles.

Ele não tem como voltar para a outra beira do precipício pois os Elementais estão no caminho; Toriel pulará direto para a passagem (101), pulará no pilar com ponta em forma de semicírculo (112), pulará no com forma de pentágono com uma quina arredondada (130), ou irá ficar aí mesmo para enfrentar os Elementais do Fogo (156)?

95. Logo que Toriel toca seus pés no pilar, este começa a desmoronar. Ele tenta se equilibrar sobre o pilar que se desmorona (12), pula para o próximo

pilar (36) ou vira-se para pular de volta para a beira do precipício (121)?

96. Toriel toma impulso e tromba na parede de fogo que estava na entrada da sala, os Elementais se desequilibram e caem junto com Toriel no lago de lava.

Leia o texto **66**.

99. Toriel põe as cinco estatuetas juntas sobre o altar, os cinco elementos com a mesma importância.

Nada acontece, a não ser a iluminação avermelhada que está diminuindo; Toriel escuta um barulho, olha para o lado, os cinco Desaparecidos estão caídos. Ele corre para socorrê-los quando percebe uma iluminação vermelha crescendo, junto com o calor nas suas costas, Toriel olha para trás: os Elementais de Fogo entraram na sala e correm em sua direção.

Toriel procura rapidamente uma saída pelos lados e vê a fogueira gigante sumindo, e seus elementais também.

A única iluminação da sala é o altar de cristal azulado, que também está se apagando lentamente.

E quando a iluminação se acaba completamente, a sala começa tremer, e o abalo parece ser maior do canto onde estava a fogueira.

Toriel corre em direção da escadaria, esbarra no altar, derrubando algumas estatuetas; continua correndo até trombar com uma parede, a passagem deve ficar um pouco para a esquerda, ou talvez pela direita.

Rochas caem do teto, a capela está desabando.

Tateando a parede, ele procura a saída, até que uma luz claríssima vinda de um canto da capela ilumina o ambiente.

Os tremores pararam, Toriel estava próximo da escadaria quando ele espiou de onde vinha essa luz: em um canto da capela, o teto havia desmoronado, e uma luz muito forte vinha de cima.

Toriel se aproxima das rochas,

apanha uma Estatueta Harmônica que está em seu caminho e começa a escalar o monte, alcança o teto e continua escalando.

A luz fica cada vez mais forte, Toriel vai subindo até que suas mãos alcançam um chão de grama, Toriel põe a cabeça para fora do buraco e quando seus olhos se acostumam com a luz do Sol, ele se localiza: está no pé do morro do Templo da Harmonia.

Para confirmar sua localização, ele olha para o alto do morro e lá está o Templo, cercado de pessoas numa grande agitação.

Depois de todo esse tempo em galerias subterrâneas, Toriel respira com gosto o ar fresco da superfície, agradecendo por estar vivo para poder respirá-lo.

A população de Acorde correu em desespero até o Templo da Harmonia, de manhã correu o boato de que o escolhido havia entrado na passagem do alta do Templo antes do ritual, pondo em risco a fertilidade e o clima da região pelo próximo mês, e agora, aquele terremoto.

Todos buscam notícias desesperados, e os clérigos, apesar de não saberem responder o que está acontecendo, insistem em tentar manter a calma no Templo e impedir um grupo de guardas que insistem em entrar na passagem do altar para resgatar Toriel.

De repente, a multidão vai se calando e abrindo caminho para uma figura suja e cansada que está entrando no Templo.

Todos o observam assustados e apreensivos, sem saber que notícias ele traz, a mãe de Toriel começa a chorar quando reconhece seu filho.

Toriel também se emociona quando vê seus pais entre a multidão, mas antes de tudo, ele precisa contar o que viu.

Toriel tira a estatueta de metal azulado com um pequeno coração pulsando em sua barriga de cristal e a coloca sobre o altar.

Os acordianos ficam confusos:

-- O último que entrou lá deve ter morrido também, esse Desaparecido está devolvendo a estatueta de novo!

-- Que nada, esse aí é o Toriel, foi ele que entrou na passagem.

-- Então quem morreu dessa vez?

Um clérigo harmônico se aproxima:

-- Tudo bem com você, Toriel?

-- É, até que eu estou...

-- E o que você viu?

-- Além de algumas fogueiras ambulantes, eu achei outras quatro estatuetas parecidas com essa -- aponta a Estatueta Harmônica, e coloque todas elas sobre um altar.

Sorrisos se formam em alguns rostos, mas a maioria da população ainda não entendeu o que aconteceu, até que o Sacerdote Mestre Aleano abraça Toriel:

-- Parabéns Toriel, você conseguiu devolver o Equilíbrio para a Harmonia!

Só então todos perceberam que o Desequilíbrio acabara.

As comemorações começaram imediatamente, e Toriel foi tratado como um herói.

Após contar o que aconteceu dentro do Templo da Harmonia pela sétima vez, Toriel não resiste e dorme, vencido pelo cansaço.

No dia seguinte, ele é acordado por um longo e apaixonado beijo de alguém que chegou achando que encontraria um condenado, mas acabou encontrando um herói!

F I M

... por enquanto; leia os capítulos seguintes.

100. Ela adorou, os pais dela nem tanto, mas Toriel e Liliane casaram-se e fugiram para o Castelo do Reino da Estrela Opaca, onde ele conseguiu um trabalho como ferreiro (para ser um soldado do reino, ele precisaria de um passado apresentável), e depois de alguns anos, ela precisou trabalhar em uma cerâmica para ajudar no sustento de sua família que havia ganhado dois meninos e uma menina.

Era uma vidinha boa e tranqüila, mas a culpa atormentou algumas noites de reflexão de Toriel pelo resto de sua

vida, será que era apenas a morte que o esperava dentro daquele Templo, será que havia algo lá dentro que apenas ele poderia resolver?

Por meio de notícias, Toriel ficou sabendo que os sacrifícios duraram por mais cinco meses depois que ele fugiu, até que a situação foi normalizada por algum meio que os mensageiros não souberam explicar, e ele tinha vergonha de voltar lá para perguntar.

F I M

Finzinho bobo, né? Que tal começar de novo, mas desta vez, enfrentar seu destino? Não é garantido que Toriel sairá vivo, ou inteiro, mas pelo menos, ele não sentirá vergonha de seu passado. Quem sabe, até um destino heróico poderia estar depois da outra decisão; tente de novo... e melhor sorte desta vez!

101. Para conseguir esse pulo sem problemas, Toriel precisará de um sucesso em um teste de Destreza. Se conseguir, leia o texto **15**, mas se ele falhar, leia o texto **64**.

102. Logo que Toriel toca seus pés no pilar, este começa a desmoronar. Ele tenta se equilibrar sobre o pilar que se desmorona (**12**), pula para o próximo pilar (**36**) ou vira-se para pular de volta para a beira do precipício (**121**)?

103. Vá para **143**.

105. Toriel mergulha em busca da estatueta perdida na escuridão, apalpa o chão em um ritmo cada vez mais frenético conforme seu fôlego se acabava. Role 2D6, se o resultado for igual ou menor que 3, leia texto **16**; se for maior que 3, leia o texto **183**.

106. Na mais completa escuridão, Toriel nada tateando o chão procurando a estatueta; seu fôlego está se acabando e

ele ainda não encontrou nada. Ele sobe e bate a cabeça no teto. Desesperado, levanta o rosto e sente uma fina camada de ar rente ao teto. Toriel respira fundo e percebe que essa camada está diminuindo rapidamente. Ele mal tem tempo de puxar um último fôlego antes dessa camada se extinguir.

Leia o texto **63**.

107. Assim que Toriel toca o altar, um tentáculo de fogo se forma na grande fogueira, Toriel recua mas o tentáculo o alcança e o envolve. Toriel arde em chamas e seu corpo é consumido pelo Fogo do Desequilíbrio. Leia o texto **53**.

110. Logo que Toriel toca seus pés no pilar, este começa a desmoronar. Ele tenta se equilibrar sobre o pilar que se desmorona (**12**), pula para o próximo pilar (**36**) ou vira-se para pular de volta para a beira do precipício (**121**)?

111. Logo que Toriel toca seus pés no pilar, ele não sente o pilar balançar nem ruir; Toriel olha ao redor e percebe que está próximo das duas passagens, para alcançar a arredondada e lisa, existem dois pilares como caminho: um tem a forma de um losango (**94**) e o outro tem a forma de triângulo com uma quina arredondada (**145**); e na direção da passagem ornamentada com várias esculturas harmônicas, onde se lê a inscrição "CAPELA PRINCIPAL DA HARMONIA", os pilares tem a forma de trapézio (**61**), de pentágono com dois lados arredondados (**77**) e de quadrado com três lados côncavos (**86**). É bom que Toriel se decida logo por qual pilar ele vai seguir ou se ele vai voltar para a beira do precipício (**72**), pois o lago de lava está começando a ficar agitado e formar ondas, esse pilar não vai ser um local seguro por muito tempo!

112. Toriel pisa no pilar que começa a ruir, e os Elementais do Fogo estão se

aproximando por trás; ele tentará manter o equilíbrio sobre esse pilar (**6**) ou pulará para a beira do precipício (**78**)?

113. Logo que Toriel toca seus pés no pilar, este começa a desmoronar. Ele tenta se equilibrar sobre o pilar que se desmorona (**12**), pula para o próximo pilar (**36**) ou vira-se para pular de volta para a beira do precipício (**121**)?

114. Assim que Toriel toca o altar, um tentáculo de fogo se forma na grande fogueira, Toriel recua mas o tentáculo o alcança e o envolve. Toriel arde em chamas e seu corpo é consumido pelo Fogo do Desequilíbrio.

Leia o texto **53**.

117. Assim que Toriel toca o altar, um tentáculo de fogo se forma na grande fogueira, Toriel recua mas o tentáculo o alcança e o envolve. Toriel arde em chamas e seu corpo é consumido pelo Fogo do Desequilíbrio.

Leia o texto **53**.

121. Faça um teste de Destreza para ver se Toriel consegue esse pulo, com penalidade -3, pois Toriel terá que pular para trás; se tiver sucesso no teste, leia o texto **72**, se falhar, leia o texto **66**.

122. A Fogueira pula e se agarra em Toriel, que leva D2 danos de queimadura. Apesar de se do tamanho de Toriel, a criatura é levíssima, como se fosse feita de gases. Toriel cairá no chão (**146**) ou ele tentará empurrar o Elemental de Fogo com golpes de espada (**158**)?

123. Toriel caminha pela sala, tomando o cuidado de não se aproximar da fogueira gigante e nem dos Elementais do Fogo que continuam sua guarda na escadaria. Ele examina as paredes, os pilares, procura por gavetas ou passagens secretas, tenta empurrar os pilares, tenta

olhar embaixo do altar mas não consegue movê-lo, examina a parede atrás dos Desaparecidos, examina suas túnicas, revista-os, e nada de Estatueta Harmônica do Fogo...

Toriel colocará apenas as estatuetas que tem no altar (154), atacará os Elementais de Fogo (193), se aproximará da grande fogueira (195) ou atacará os Desaparecidos (170)?

124. Assim que Toriel toca o altar, um tentáculo de fogo se forma na grande fogueira, Toriel recua mas o tentáculo o alcança e o envolve. Toriel arde em chamas e seu corpo é consumido pelo Fogo do Desequilíbrio.

Leia o texto **53**.

126. Toriel mergulha, apalpa a parede até encontrar a diferença de relevo onde desceu a porta de pedra; ele firma os dedos na base da porta e tenta levantar a rocha com toda sua força.

Mas a passagem não se abre, ao final do esforço, Toriel desesperadamente respira buscando por ar, mas seus pulmões recebem apenas água, seu corpo engasga e se contorce, sentindo a dor da asfixia até o espasmo final, quando descansa na morte.

Leia o texto **66**.

129. Assim que Toriel toca o altar, um tentáculo de fogo se forma na grande fogueira, Toriel recua mas o tentáculo o alcança e o envolve. Toriel arde em chamas e seu corpo é consumido pelo Fogo do Desequilíbrio.

Leia o texto **53**.

130. Toriel pisa no pilar que começa a ruir, e os Elementais do Fogo estão se aproximando por trás; ele tentará manter o equilíbrio sobre esse pilar (6) ou pulará para a beira do precipício (78)?

131. Assim que Toriel toca o altar, um tentáculo de fogo se forma na grande

fogueira, Toriel recua mas o tentáculo o alcança e o envolve. Toriel arde em chamas e seu corpo é consumido pelo Fogo do Desequilíbrio.

Leia o texto **53**.

133. As quinas e arestas suaves combinadas com os ondulantes reflexos azul avermelhados que passeiam pelas paredes lisas desta sala dão a ilusão de que a sala não tem fim. Um olhar mais atento nota que uma parede tem uma ondulação diferente, aliás, os reflexos que balançam por toda sala partem desse quadro.

Toriel se aproxima sem entender como aquela água não cai daquele buraco quadrado na parede!

Emoldurando esse quadro/lago estava escrito:

...A ÁGUA NÃO ESTARÁ ONDE ESTAVA A
ÁGUA NÃO ESTARÁ ONDE ESTAVA A
ÁGUA NÃO...

e mergulhada nessa água, está uma Estatueta Harmônica.

Um Elemental de Fogo começa a subir na entrada da sala.

Toriel enfiará o braço na água para tentar pegar a Estatueta (160), tentará tirar a água de dentro do buraco (62) ou enfrentará o a criatura de fogo (156)?

137. Assim que Toriel toca o altar, um tentáculo de fogo se forma na grande fogueira, Toriel recua mas o tentáculo o alcança e o envolve. Toriel arde em chamas e seu corpo é consumido pelo Fogo do Desequilíbrio.

Leia o texto **53**.

138. Com a cabeça dentro da água, Toriel consegue ver onde a Estatueta Harmônica está flutuando, e ele sente também o calor aumentando em suas costas; com um movimento rápido, ele agarra a estatueta e quando ele puxa-a de dentro do quadro, a água começa a jorrar para fora e uma porta de pedra começa

descer do meio da parede e fechar a entrada da sala.

O Elemental de Fogo mais próximo recua para o outro canto da sala, e outros três tentam se equilibrar do lado de fora da sala na beira do precipício.

A passagem está se fechando, Toriel ficará aí dentro com aquele Elemental de Fogo nada amistoso (**159**) ou tentará empurrar os também nada amistosos Elementais de Fogo que estão na minguante passagem para sair da sala (**96**)?

139. Assim que Toriel toca o altar, um tentáculo de fogo se forma na grande fogueira, Toriel recua mas o tentáculo o alcança e o envolve. Toriel arde em chamas e seu corpo é consumido pelo Fogo do Desequilíbrio.

Leia o texto **53**.

140. Toriel entra na capela e se aproxima do altar; as criaturas flamejantes não entram, ficam apenas observando e flamejando no topo da escadaria.

O altar parece se feito do mais puro cristal, e seu brilho azulado ilumina toda a sala; Toriel colocará as estatuetas no altar (**157**) ou investigará a sala (**161**).

142. Assim que Toriel toca o altar, um tentáculo de fogo se forma na grande fogueira, Toriel recua mas o tentáculo o alcança e o envolve. Toriel arde em chamas e seu corpo é consumido pelo Fogo do Desequilíbrio.

Leia o texto **53**.

143. Seus pés se equilibram sobre o pilar e encontram firmeza, Toriel está sobre o lago de lava, atrás dele está a beira do precipício, e à frente, mais pilares de pedra. Ele voltará para a beira (**72**), Pulará no pilar em forma de triângulo (**74**), no pilar em forma de semicírculo (**110**) ou no pilar em forma de pentágono (**149**)?

144. Toriel enfia o braço naquela poça vertical, mas quando suas mãos tocam a

água, a sua superfície se agita e turva a visão da estatueta; Toriel tocou o fundo do buraco mas não encontrou nada, balançou os braços e percebeu algo se deslocando lá dentro.

De repente, um chicote de fogo golpeia suas costas, são os elementais, leia o texto **156**.

145. Logo que Toriel toca seus pés no pilar, este começa a desmoronar. Ele tenta se equilibrar sobre o pilar que se desmorona (**12**), pula para o próximo pilar (**36**) ou vira-se para pular de volta para a beira do precipício (**121**)?

146. A criatura sente a água com um chiado de fritura. Ela tenta se levantar mas a água já se espalhou por todo o chão.

Toriel observa aquela forma de fogo se debatendo, chiando e espalhando fumaça e vapor; o brilho avermelhando vai se extinguindo até que se apaga totalmente, deixando Toriel na mais completa escuridão.

O local está abafado pela neblina quente que o Elemental do fogo levantou, e Toriel escuta a água que continua jorrando do quadro; estranho Toriel pensa-- essa água toda não cabia naquele buraco na parede.

Toriel procura a porta de pedra tateando a parede, chega até ela e constata que por mais que ele se esforce, não consegue movê-la.

A água já está na sua cintura, Toriel anda às cegas pela sala e passa pelo jato d'água. Ele tenta mais uma vez enfiar o braço dentro do quadro, mas a pressão da água é muito forte, tão forte que além de não deixar uma mão de Toriel se aproximar do buraco, tira a Estatueta Harmônica da outra mão de Toriel.

Inconformado, ele mergulha na para procurar a estatueta. Role um D6, se você conseguir um número par, leia o texto **106**; senão, leia o texto **152**.

147. Com uma rápida passada de vista, Toriel não encontra mais nada dentro da

fogueira além daquele objeto, e de repente aquele calor se transforma no mais ardente fogo, queimando Toriel de imediato.

Leia o texto **53**.

148. Assim que Toriel toca o altar, um tentáculo de fogo se forma na grande fogueira, Toriel recua mas o tentáculo o alcança e o envolve. Toriel arde em chamas e seu corpo é consumido pelo Fogo do Desequilíbrio.

Leia o texto **53**.

149. Toriel pula em um pilar firme, recupera o fôlego e se prepara para seguir seu caminho pulando no próximo pilar; mas qual deles: o com ponta em forma de círculo (**39**), em forma de quadrado com uma quina arredondada (**90**), em forma de quase triângulo com quatro quinas (**102**), ou em forma de triângulo (**111**)?

150. Logo que Toriel toca seus pés no pilar, este começa a desmoronar. Ele tenta se equilibrar sobre o pilar que se desmorona (**12**), pula para o próximo pilar (**36**) ou vira-se para pular de volta para a beira do precipício (**121**)?

151. O Elemental nem precisa golpear para causar dano, as roupas de Toriel começam a pegar fogo. Não conseguindo controlar seu corpo ardendo em chamas, ele cai na lava.

Leia o texto **66**.

152. Na mais completa escuridão, Toriel nada tateando o chão procurando a estatueta; seu fôlego está se acabando e ele ainda não encontrou nada. Ele sobe e bate a cabeça no teto. Desesperado, levanta o rosto e sente uma fina camada de ar rente ao teto. Toriel respira fundo e percebe que essa camada está diminuindo rapidamente. Ele mal tem tempo de puxar um último fôlego antes dessa camada se extinguir. Leia o texto **63**.

153. Toriel fica imóvel poupando seu fôlego, e nada acontece; até que seu fôlego acaba e ele respira buscando por ar, mas seus pulmões recebem apenas água, seu corpo engasga e se contorce, sentindo a dor da asfixia até o espasmo final, quando descansa na morte.

Leia o texto **66**.

154. Assim que Toriel toca o altar, uma luz avermelhada toma conta da sala e o calor aumenta, um par de olhos de fogo enorme se forma na fogueira gigante. Toriel recua mas um tentáculo de fogo o alcança e o envolve. Toriel arde em chamas e seu corpo é consumido pelo Fogo do Desequilíbrio.

Leia o texto **53**.

156. Com os olhos literalmente em chamas, cinco Elementais se aproximam e seu calor é mortal, não adianta nem rolar os dados que dessa vez Toriel não tem chance, nem mesmo com um Pergaminho de Proteção contra Fogo ele escaparia de ser empurrado na lava.

157. Assim que Toriel toca o altar, uma luz avermelhada toma conta da sala e o calor aumenta, um par de olhos de fogo enorme se forma na fogueira gigante. Toriel recua mas um tentáculo de fogo o alcança e o envolve. Toriel arde em chamas e seu corpo é consumido pelo Fogo do Desequilíbrio.

Leia o texto **53**.

158. Toriel golpeia e empurra a criatura várias vezes, até que depois de mais D2+1 danos de queimaduras ele consegue se livrar dela. Vá para **146**.

159. A pesada porta de pedra fecha a passagem com uma forte batida, apenas a luz vermelha do Elemental de Fogo ilumina a sala. Toriel encara a criatura e percebe que ela não está preocupada com

ele, mas sim com a água jorrando do quadro que se espalha pelo chão da sala.

A água encurrala a criatura de fogo num canto da sala, e numa tentativa desesperada, ela pula para cima de Toriel.

Faça um teste contra a esquiva de Toriel, somando sua Destreza com seu pontos de Esquiva, em caso de sucesso, leia o texto **146**, em caso de falha, leia o texto **122**.

160. Apesar de receoso, o Elemental de Fogo entra lentamente na sala; Toriel enfia o braço naquela poça vertical, mas quando suas mãos tocam a água, a sua superfície se agita e turva a visão da estatueta; Toriel tocou o fundo do buraco mas não encontrou nada, balançou os braços e percebeu algo se deslocando lá dentro.

A criatura de fogo estava próxima, preparando seu ataque; outros já estavam entrando na sala.

Toriel tentará tirar a água de dentro do quadro (**42**), enfiará a cabeça dentro do quadro (**138**) ou enfrentará as fogueiras ambulantes (**156**)?

161. Toriel examina o altar de alto a baixo, olha com medo e curiosidade a fogueira gigante, decide não se aproximar, olha os Desaparecidos e reconhece um clérigo que havia participado com ele no combate contra os Orcs. Toriel se aproxima:

-- Oi!?!

-- ...

-- Você não se lembra de mim, eu sou o Toriel, lutei com você contra a invasão dos Orcs!

-- ...

-- Olaaaá, tem alguém aí?

-- ...

-- Eu conheço você também, você é um dos clérigos que cuida do colégio do mosteiro!

-- ...

-- Não é?

-- ...

-- Era?

-- ...

-- ...

-- ...

-- Vocês estão de gozação comigo ou vocês não estão me ouvindo mesmo?

-- ...

Toriel observa as feições dos Desaparecidos, eles não tem expressão alguma, e seu olhar é vago, parecem estátuas; nem respirar eles respiram!

Toriel continuará essa conversa com os Desaparecidos (**191**) ou investigará a sala de novo (**84**)?

162. Toriel agarra o objeto e pula para fora da fogueira no momento em que suas chamas se tornam realidade!

A sala fica quente e recebe uma iluminação avermelhada, em conflito com a luz azulada que resiste em torno do altar.

Ele se levanta e olha para trás, para o Fogo do Desequilíbrio que arde em suas costas, e encara seus grandes olhos de fogo que sussurram em sua mente:

“O FOGO É O PRINCIPAL ELEMENTO DA HARMONIA.”

Toriel recua assustado diante daquela visão e tenta acalmar seus pensamentos; o Ritual do Equilíbrio deve ser realizado, ele olha para o objeto em sua mão e encontra uma Estatueta Harmônica com chamas dentro de sua barriga de cristal.

Ele olha para os Desaparecidos e pergunta:

-- Já estou com cinco estatuetas, e agora, o que eu faço?

-- ...

-- Eu sei que agora eu devo fazer o ritual, mas...

-- As Estatuetas da Harmonia devem ser colocadas no Altar Mundial na ordem de importância dos elementos que representam.

-- Isso eu já sei, mas como eu... quer dizer, eu tenho que colocar uma de cada vez, todas ao mesmo tempo...

tem alguma que deve ser colocada antes de outra?

-- ...

-- É, eu acho que agora é comigo.

Toriel se aproxima do Altar Mundial, observa as cinco Estatuetas Harmônicas: fogo, ar, água, carne e terra. Tenta se lembrar de suas aulas no colégio do mosteiro, tenta lembrar como conseguiu cada uma das estatuetas e o que estava escrito próximo a elas...

Levanta os olhos e vê o altar de cristal azulado na sua frente, e a grande fogueira vermelha no fundo da sala e arrisca uma oração:

-- Que o Equilíbrio volte à Harmonia!

Toriel colocará primeiro a Estatueta Harmônica do Ar no Altar Mundial (**199**)?

Toriel colocará primeiro a Estatueta Harmônica do Fogo no Altar Mundial (**194**)?

Toriel colocará primeiro a Estatueta Harmônica da Água no Altar Mundial (**185**)?

Toriel colocará primeiro a Estatueta Harmônica da Terra no Altar Mundial (**177**)?

Toriel colocará primeiro a Estatueta Harmônica da Carne no Altar Mundial (**165**)?

Toriel colocará primeiro as Estatueta Harmônica da Carne e do Ar no Altar Mundial ao mesmo tempo (**148**)?

Toriel colocará primeiro a Estatueta Harmônica da Carne e do Fogo no Altar Mundial ao mesmo tempo (**139**)?

Toriel colocará primeiro a Estatueta Harmônica da Água e do Fogo no Altar Mundial ao mesmo tempo (**131**)?

Toriel colocará primeiro a Estatueta Harmônica da Terra e da Água no Altar Mundial ao mesmo tempo (**124**)?

Toriel colocará primeiro a Estatueta Harmônica da Terra e do Ar no Altar Mundial ao mesmo tempo (**117**)?

Toriel colocará todas as Estatuetas Harmônicas no Altar Mundial ao mesmo tempo, menos a do Fogo (**107**)?

Toriel colocará todas as Estatuetas Harmônicas no Altar Mundial ao mesmo tempo, inclusive a do Fogo (**99**)?

Toriel colocará todas as Estatuetas Harmônicas no Altar Mundial ao mesmo tempo, menos a da Carne (**89**)?

Toriel colocará todas as Estatuetas Harmônicas no Altar Mundial ao mesmo tempo, menos a do Fogo e da Carne (**56**)?

Toriel colocará todas as Estatuetas Harmônicas no Altar Mundial ao mesmo tempo, menos a do Fogo e da Terra (**46**)?

165. Assim que Toriel toca o altar, um tentáculo de fogo se forma na grande fogueira, Toriel recua mas o tentáculo o alcança e o envolve. Toriel arde em chamas e seu corpo é consumido pelo Fogo do Desequilíbrio.

Leia o texto **53**.

170. Toriel golpeia um dos Desaparecidos, que não reage, a espada de Toriel racha seu crânio e seu corpo tomba. Toriel observa imobilizado o sangue escorrendo da cabeça do Desaparecido, deixa a espada cair.. e escuta no fundo de sua alma algo parecido com uma voz doce dizendo: "Você faz parte da Harmonia".

O corpo do Desaparecido é consumido pelas chamas, Toriel continua imóvel.

O corpo vira cinzas, mas a túnica azul permanece intacta, e Toriel a veste.

Você não escolherá mais qual caminho Toriel seguirá; nem Toriel poderá escolher, ele não existe mais, quem existe agora é um Desaparecido.

177. Vá para **185**.

178. Toriel caminha pela sala, tomando o cuidado de não se aproximar da fogueira gigante e nem dos Elementais do Fogo que continuam sua guarda na escadaria. Ele examina as paredes, os pilares, procura por gavetas ou passagens secretas, tenta empurrar os pilares, tenta olhar embaixo do altar mas não consegue movê-lo, examina a parede atrás dos Desaparecidos, examina suas túnicas, revista-os, e nada de Estatueta Harmônica do Fogo...

Toriel colocará apenas as estatuetas que tem no altar (**154**),

atacará os Elementais de Fogo (**193**), se aproximará da grande fogueira (**195**) ou atacará os Desaparecidos (**170**)?

180. Assim que Toriel toca o altar, um tentáculo de fogo se forma na grande fogueira, Toriel recua mas o tentáculo o alcança e o envolve. Toriel arde em chamas e seu corpo é consumido pelo Fogo do Desequilíbrio.

Leia o texto **53**.

183. Toriel desesperadamente apalpa o chão da sala sem nada encontrar, e quando seu fôlego acaba, ele respira buscando por ar, mas seus pulmões recebem apenas água, seu corpo engasga e se contorce, sentindo a dor da asfixia até o espasmo final, depois descansa na morte.

Leia o texto **66**.

184. Toriel corre para fora da fogueira, se protege atrás do altar e dá uma espiada no ambiente: a capela continua azulada, os Elementais do Fogo continuam na entrada e a grande fogueira continua no seu canto.

Ele colocará apenas as estatuetas que tem no altar (**154**), atacará os Elementais de Fogo (**193**), se aproximará da grande fogueira (**195**) ou atacará os Desaparecidos (**170**)?

185. Assim que Toriel toca o altar, um tentáculo de fogo se forma na grande fogueira, Toriel recua mas o tentáculo o alcança e o envolve. Toriel arde em chamas e seu corpo é consumido pelo Fogo do Desequilíbrio.

Leia o texto **53**.

191. -- Vocês não vão colaborar mesmo, não é? Toriel pergunta aos Desaparecidos.

-- ... -- e os Desaparecidos não respondem.

-- Não tem um pingo de consideração.

-- ...

-- Eu quase me mato para chegar até aqui e é assim que eu sou recebido, com esse desprezo!

-- ...

-- É, vocês são engraçados mesmo; vão lá fora, falam que um ritual deve se...

De repente, os cinco Desaparecidos falam ao mesmo tempo com uma voz que não parece ser a deles:

-- As Estatuetas da Harmonia devem ser colocadas no Altar Mundial na ordem de importância dos elementos que representam.

-- ...er rals ...!

-- ...

-- Como é?!?!

-- ...

-- Foi impressão minha ou vocês falaram comigo?

-- ...

-- Falaram?

-- ...

-- Ah, qual é! Deixem de brincadeira, eu fiquei tão espantado que nem entendi o que vocês falaram, dá para vocês repetirem?

-- ...

-- É sério, eu não escutei direito, dá para repetir?

-- ...

-- Por favor ?!

-- ...

-- Ah, vão à *#@!@# *! #*@, desculpem, desculpem, mas é que... é que esse ritual...

-- As Estatuetas da Harmonia devem ser colocadas no Altar Mundial na ordem de importância dos elementos que representam.

-- Valeu! Quer dizer, obrigado; então para realizar o ritual eu...

-- As Estatuetas da Harmonia devem ser colocadas no Altar Mundial na ordem de importância dos elementos que representam.

-- ...? Ritual!

-- As Estatuetas da Harmonia devem ser colocadas no Altar Mundial na ordem de importância dos elementos que representam.

-- Certo, agora eu entendi como

funciona! Aquele altar de cristal azulado é o Altar Mundial e essas estatuetas representam os elementos da harmonia, essa com o coração representa a carne, essa é a terra, essa a água, e essa sem nada deve representar o ar.

Toriel colocará as Estatuetas da Harmonia no Altar Mundial agora (157) ou investigará a sala (178)?

193. Toriel avança nos elementais, e quando sua espada atinge um deles, os elementais de fogo perdem a inibição e invadem a Capela Principal; não adianta nem rolar os dados que dessa vez Toriel não tem chance, nem mesmo com um Pergaminho de Proteção contra Fogo ele sobreviveria de ser empurrado escada abaixo até o lago de lava.

194. Toriel coloca a Estatueta Harmônica do Fogo sobre o Altar Mundial, nada acontece, qual será a próxima estatueta que Toriel colocará no altar: a do Ar (114), da Terra (129), da Carne (137), da Água (142) ou todas ao mesmo tempo (180)?

195. Depois de alguns passos na direção da grande fogueira, Toriel fica atento, buscando alguma alteração na aparência do fogo ou mudança na temperatura; mas não constata nada, o fogo e a temperatura continuam os mesmos.

A fogueira parece queimar do nada: ela está sobre o chão de pedra apenas; nenhuma lenha, palha ou fenda está a alimentando o fogo aparentemente. Alias, existe algo sim; fixando a vista, Toriel percebe um pequeno objeto no centro da fogueira.

Toriel entrará dentro da fogueira para examinar esse objeto (45) ou examinará a sala mais uma vez (123)?

199. Assim que Toriel toca o altar, um tentáculo de fogo se forma na grande fogueira, Toriel recua mas o tentáculo o

alcança e o envolve. Toriel arde em chamas e seu corpo é consumido pelo Fogo do Desequilíbrio.

Leia o texto **53**.

200. Toriel mergulha apalpando a parede em busca do buraco, sua mão o encontra e ele não está jorrando água, e quando enfia sua cabeça nele, ele encontra ar! Inexplicavelmente, uma bolha de ar permanece dentro do buraco.

Toriel respira aliviado.

Enquanto ele planeja sua próxima ação, uma vibração balança a sala e seu corpo é puxado para a passagem que começa a se abrir.

Toriel nem tem tempo de tentar se agarrar na borda do buraco, o fluxo de água é muito forte e o arrasta para a passagem, passagem que se abre como uma cachoeira para o lago de lava!

Indefeso como uma conchinha numa onda, Toriel é arremessado, chacoalhado, girado e levado pela correnteza precipício abaixo.

(Marque 1 dano na ficha de Toriel)

Toriel cai numa superfície quente, é arrastado por mais alguns metros até que se choca com um pilar de pedra.

Toriel abre seus olhos e vê altos pilares de pedra envolvidos por neblina, sente as costas tocando numa superfície quente e lembra que esta no lago de lava! Ele levanta-se de um pulo e percebe que a lava esfriou com o banho, embora a rocha recém formada continue quente.

Toriel percebe também que suas armas e objetos foram arrancados pela correnteza.

Uma fraca iluminação azulada vem da passagem ornamentada com a inscrição "CAPELA PRINCIPAL", e depois de algum tempo de procura, Toriel encontra seus itens, inclusive as quatro Estatuetas Harmônicas.

O chão começa a esquentar, de repente, chamas surgem da rocha em vários pontos. Toriel olha ao seu redor as paredes altas e íngremes do precipício.

A rocha começa a ruir, formando veias de lava por toda parte, e dessas veias, labaredas tentam se levantar como se tivessem vida própria!

A parede sob a passagem da Capela Principal parece bem mais escalável, quando Toriel se aproxima, ele percebe que ela é facilmente escalável, mesmo com uma mão ocupada carregando as estatuetas.

Lá embaixo, lentamente o lago de lava volta a ser o que era antes.

Com muito cuidado para não escorregar, Toriel escala a parede até a entrada da Capela Principal.

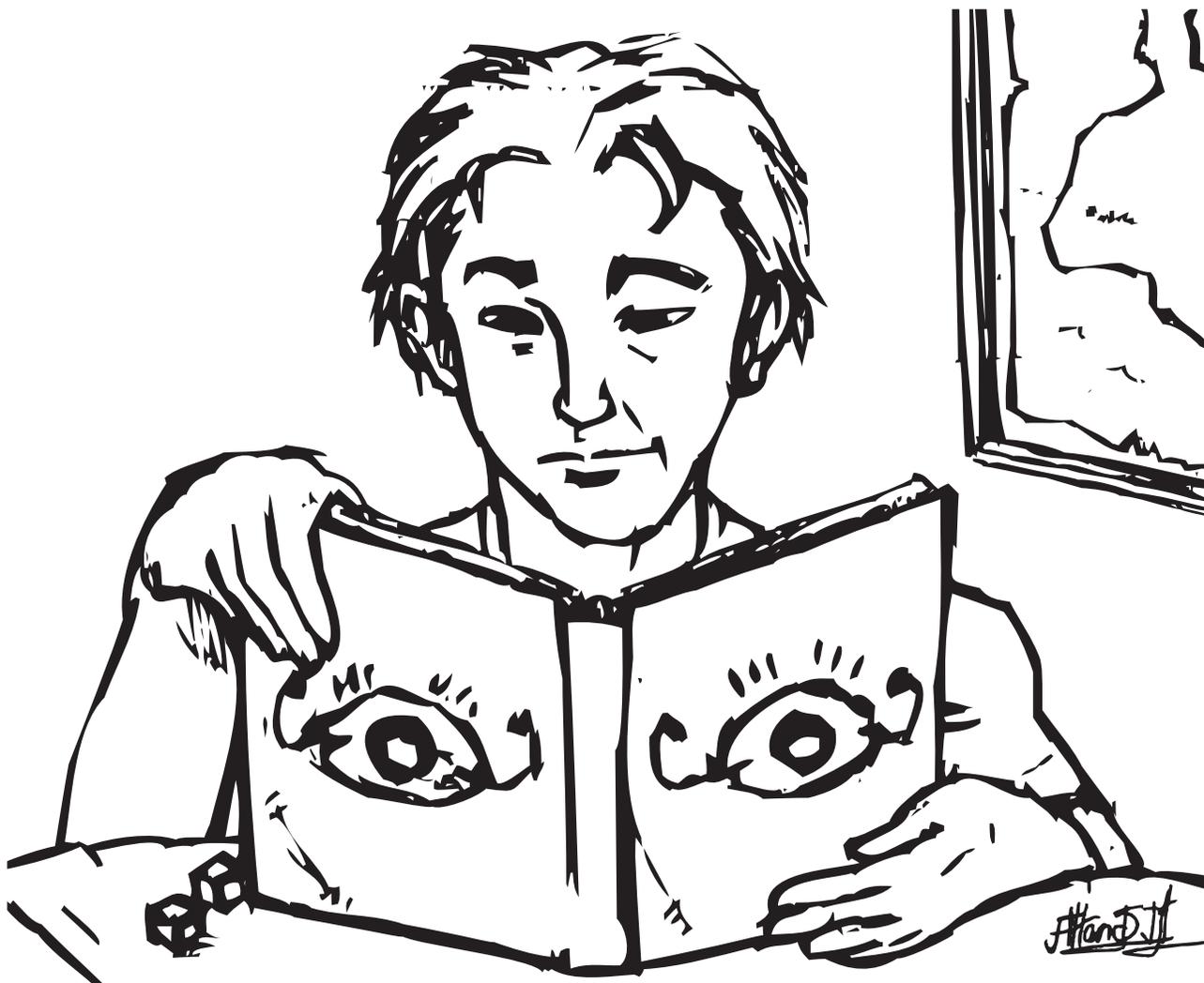
Uma escadaria sobe em direção à luz azulada, tanto os pilares da entrada como os degraus da escadaria são ornamentados com pequenas e suaves

esculturas harmônicas, mas Toriel não tem muito tempo para apreciá-las, formas de fogo saltam da lava e começam a escalar os pilares e a beira do precipício.

Toriel corre pela escadaria até chegar na Capela Principal!

Uma sala enorme, com poderosos pilares unidos às paredes lisas segurando o teto arredondado, a luz azulada vem de um altar redondo e quase transparente, no fundo da sala estão os cinco desaparecidos, de pé e lado a lado, com o olhar distante e túnicas azuis, e em um canto da sala, esta uma fogueira gigante, suas labaredas alcançam os cinco metros.

E por falar em fogueira, Toriel olha para trás e vê alguns Elementais de Fogo subindo a escada; ele enfrentará as criaturas (156) ou entrará na Capela Principal (140).



Definindo o Realismo

Ao definirmos o cenário onde uma aventura será desenvolvida, a escolha do realismo é um fator importante a ser determinado.

Por exemplo, em aventuras de terror onde um combate quase sempre é mortal, as regras devem ser o mais real possível. Em contrapartida, em aventuras que envolvam super seres, quase sempre é permitido que o realismo seja sacrificado para que o fluxo da ação (que envolve muitos fatores) transcorra sem maiores problemas.

Além disso, quanto mais real se torna um sistema de RPG, mais regras e detalhes devem ser observados. Além do fator determinante do cenário, o próprio Observador pode também definir quais regras utilizará em suas aventuras, pois cada indivíduo possui um determinado ritmo de jogo, e conseqüentemente, o reflexo desse ritmo de jogo determina quais regras serão utilizadas em suas aventuras.

- Diagrama de Resistência: o diagrama de resistência, foi criado para que o acerto em um personagem ou objeto possa ser determinado de maneira aleatória. Com ele, é possível por exemplo, que um golpe possa acertar qualquer parte de um humano (indo desde de suas pernas até sua cabeça). A presença do diagrama, faz com que um acerto possa ser fatal (por exemplo, se atingir áreas vitais), o que aumenta o realismo dos combates. Contudo, isso pode ser indesejado em determinados cenários. Imagine o herói do seriado ser alvejado pelo vilão na cabeça, acarretando em uma fatalidade. Ao invés do diagrama, utiliza-se a regra para absorção geral de armadura.

- Diminuição de Físico Acarretar em Diminuição de Destreza: "a cada 2 danos sofridos, perde-se um ponto de Destreza...". Essa regra torna os ferimentos

um agravante para qualquer atividade física que um personagem ferido necessite desenvolver, pois influenciando na Destreza todas as Habilidades Físicas do personagem são afetadas. Se o jogo necessitar de realismo, essa regra não pode faltar, mas se o cenário tiver um toque fantástico ou o Observador quiser mais rapidez no sistema essa regra pode ser ignorada;

- Atributo Sorte: a presença desse atributo mesmo que em níveis baixos dá à uma aventura um tom aventureiro. Quanto maior o nível de Sorte para os personagens, mais distante da realidade se tornará a aventura. Contudo, ela pode evitar que em momentos cruciais nunca ocorra uma falha;

- Habilidades Separadas e Habilidades em Blocos: se estamos em um cenário real, as Habilidades devem ser adquiridas em separado, contudo, para cenários como o encontrado nas histórias de quadrinhos onde poderes psíquicos, magia e super poderes são um ponto muito importante do cenário, o sistema de Habilidades em Bloco é mais rápido, eficiente e seu custo fica compatível com a presença dos poderes encontrados no cenário.

Baseado nesses quatro itens, definimos três tipos de grau de realismo:

1) Real

- Utilização do Diagrama de Resistência;
- Utilização da diminuição de Físico acarretar em diminuição da Destreza;
- Ausência de Sorte;
- Habilidades Separadas.

2) Semi-Real

- Utilização da regra de Proteção Geral;
- Ausência da diminuição de Físico acarretar em diminuição da Destreza;
- Sorte em níveis baixo e médio (até 20 pontos);
- Habilidades Separadas.

3) Heróico

- Utilização da regra de Proteção Geral;
- Ausência da diminuição de Físico acarretar em diminuição da Destreza;
- Sorte em nível alto (acima de 20 pontos);
- Habilidades em Blocos.



São só esses os níveis de Realismo?

Existem quantos Níveis de Realismo você quiser, você pode optar por utilizar 20 Pontos de Sorte e o Diagrama de Resistência no mesmo cenário, ou então, nenhum ponto de Sorte, mas com danos no Físico não reduzindo a Destreza; o importante é que o realismo fique de acordo com o "seu" conceito do "seu" cenário.

E é importante também, uma vez adotados esses padrões de realismo, não modificá-los durante uma mesma sessão de RPG. Os jogadores não gostarão muito de ter as regras alteradas no meio do jogo.

Observando a Aventura

Esta será a oportunidade para que você coloque em prática tudo que aprendeu até agora em termos de RPG, ou seja, realizar uma aventura como Observador para alguns amigos. Por esse motivo, sugerimos que essa aventura tenha um alto grau de realismo.

Estamos considerando que você já terminou a aventura-solo, pois vamos transformá-la em um jogo para vários jogadores. Se você não terminou, não leia-a agora, senão você perderá a emoção de jogá-la, e não irá entender vários fatos apresentados.

Para você ser o Observador dessa aventura, vamos supor que em uma realidade alternativa, o Reino da Estrela Opaca seja informado antes da aventura solo acontecer, e alguns soldados especiais (Cavaleiros Estelares) irão receber a missão de ir até a cidade de Acorde para findarem os sacrifícios que vem acontecendo, realizando o ritual proposto pelos Desaparecidos. Eles serão os personagens interpretados pelos jogadores que você escolherá para participar de sua primeira aventura.

Construindo os Personagens

Antes do jogo começar, é necessário montar os personagens. Essa parte demorará um pouco, mas com a prática, a fase de criação de personagem irá diminuir consideravelmente.

Primeiramente, é necessária a história do personagem. Explique ao jogador como é Distéria, que a magia existe nesse mundo e possui um papel fundamental, dando origem a outras raças que não os humanos, enfim, envolva-o no ambiente medieval fantástico para que ele possa pensar em um personagem condizente com a realidade proposta.

Em seguida, vocês criarão a história do personagem. Tente deixar o jogador o mais livre possível para a construção da história, mas interfira se algo estiver fora

da realidade. Tente fazer um breve retrospecto de sua vida até a entrada na Guarda Real. Terminada essa parte, você terá de transportar esse personagem para a planilha de personagem.

Cavaleiro Estelar

Sobre o personagem: qualquer pretendente a Cavaleiro Estrelar precisa passar por um severo teste de seleção, a não ser que algum membro real indique-o (como no caso de uma pessoa realizar um ato de extrema coragem). Os pretendentes são treinados durante dois anos. Ser um guarda representa um bom status dentro do reino, motivo pelo qual este é um posto respeitado e bem remunerado.

Pontos de Atributos: 17

Pontos de Criação: Inteligência x 3 + 15

Habilidades necessárias: Espadas (0), Escudos (0), Balestras (0).



Aconselha-se que para esta aventura inicial, de 2 à 4 jogadores, pois assim, esse jogo será calmo e poderá introduzir os conceitos de um jogo de representação aos jogadores.

Preparando o Terreno

Tudo começa quando mensageiros da cidade de Acorde chegam até o Reino da Estrela Opaca para pedirem auxílio ao Rei. Eles contam sobre os fatos ocorridos na região (extraídos do trecho 50 da aventura solo), e pedem que o mais rápido possível, alguns guardas e magos se dirijam até a cidade para colocarem fim ao desequilíbrio da harmonia.

Assim, o Rei pede ao chefe da guarda para escolher bons homens para irem até Acorde resolver o problema.

Começa a Aventura

Caberá a você contar os fatos que ocorreram em Acorde. Aqui está um esboço do que você deverá contar aos jogadores, interpretando o chefe da guarda ou um mago da Escola de Magia (tente fazê-lo com uma entonação calma e grave):

- *As lutas da cidade contra os bestiais Orcs;*
- *Descreva os Orcs (e seus hábitos noturnos);*
- *Início da Desarmonia;*
- *Os desastres que ocorreram na região;*
- *A história dos cinco clérigos desaparecidos e do ritual que passou a ser realizado mensalmente;*
- *O retorno da Harmonia;*
- *Sobre o escolhido que fugiu;*
- *A investigação e expulsão dos magos de Acorde;*
- *O ritual proposto pelos desaparecidos;*
- *E o curto tempo que eles têm até o próximo ritual (4 dias).*

Uma viagem até Acorde leva, em média 24 horas diretas à cavalo seguindo a estrada até fronteira e seguindo a estrada que contorna a floresta Pisemfolhas, mas é recomendado aos aventureiros um atalho (acompanhe pelo mapa) pela estrada abandonada que segue até as ruínas de Beira Brejo (A), e antes de se chegar às ruínas (que são um local perigoso devido às freqüentes visitas de Homens Lagarto), cortarão a pradaria até encontrar a estrada

que contorna a floresta (B), reduzindo a viagem em 6 horas.

Depois destas informações, solte os jogadores no mundo, deixe eles decidirem que horário eles partirão, que suprimentos levarão, etc.

A viagem vai tranqüila, pela silenciosa estrada abandonada de Beira Brejo e pelas vastas pradarias, até que os personagens chegam até a estrada comercial de Fronteira Acorde, aparentemente, tudo bem, mas...

Se os personagens decidirem sair do Castelo Real à noite, eles passarão por essa estrada durante o dia e até cruzarão com uma caravana comercial de três carroças vinda de Acorde e carregando couro e carne, senão, eles enfrentarão a estrada à noite.

Um bando de Orcs (iguais ao número de participantes da missão -1) e mais uma besta da floresta estarão de tocaia na beira da estrada no ponto C.

Se a passagem pela estrada ocorrer à noite, os Orcs atacam de surpresa, senão, os personagens poderão perceber a presença dos Orcs antes do ataque.

Em ambos os casos, os aventureiros poderão optar por fugir a cavalo, mas a besta da floresta dos Orcs poderá alcançar um cavalo e quebrar sua perna (role os dados escondidos e diga que o cavalo foi atingido se o golpe rolando da besta tiver soma maior do que 13).

Orcs

Sobre as criaturas: são uma raça de seres humanóides, gordos, com feições de javalis e pele esverdeada que formou suas tribos nas Florestas dos Pisemfolhas quando fugiram da Caristéia durante a Guerra Caristéia, e desde então, esses estúpidos saqueadores vem atacando os mercadores que passam muito próximo de suas tribos e as cidades próximas como Praia do Sul e Acorde.

Pontos de Atributos: 15

Mínimos e máximos de Atributos:

Físico: min 3, max 11
Destreza: min 2, max 9
Inteligência: min 2, max 8
Vontade: min 2, max 10 (inicial 5)
Percepção: min 2, max 10 (inicial 6)

Pontos de Criação: Inteligência x 3

Diagrama de Resistência:
Humanóides Comum



Exemplo - guerreiro Orc:

Atributos

Físico: 6
Destreza: 5
Inteligência: 4

Características

Raciais: Escamas (1), Termovisão
Psíquicas: Fúria

Habilidades

Maças (0), Tacape Orc (1)

Dados Adicionais

Tacape Orc: +2G, +2A, D2
Proteções: 1/1

Besta da Floresta

Sobre as criaturas: as bestas da floresta, são felinos selvagens que habitam a floresta de Pisemfolhas. Suas presas são similares a de um tigre, mas suas pernas são alongadas e proporcionam grandes saltos. Sendo completamente negras e possuindo visão noturna, as bestas utilizam dessas vantagens para realizar suas caçadas durante à noite, saltando furtivamente e utilizando mordidas para destroçar suas vítimas. Alguns Orcs conseguem capturar filhotes desses animais e treiná-los.

Diagrama de Resistência:
Quadrúpedes Cachorro/Cavalo



Exemplo - Besta da Floresta adulta:

Atributos

Físico: 5
Destreza: 7
Inteligência: 3
Vontade: 4
Percepção: 7

Características:

Físicas: Visão Noturna

Habilidades:

Garras(0), Mandíbulas(0)

Dados Adicionais

Garras: +3G, -, 1.

Mandíbulas: +2G, -, D2.

Observações:

A Besta da Floresta não tem aparo, e só utiliza Esquiva para se defender.

Para agilizar o combate, anote um resumo dos atributos, ataques e armas de cada inimigo antes da aventura, como exemplo:

ORC:

F:6 / D:5 / I:4

Iniciativa 5, Esquiva 5

Tacape 8/8/dano D2

Absorção 1/1

Besta:

F:5 / D:7 / I:3

Iniciativa 7, Esquiva 7

Garras 10/-/dano 1

Mandíbulas 8/-/dano D2

Será um combate difícil, portanto, amenize um pouco os ataques dos saltadores "reinterpretando" os resultados dos seus dados, que deverão estar sendo rolados atrás de um "Escudo".

Quando os corpos começarem a tombar, se os Orcs perceberem que estão em inferioridade numérica, eles tentarão fugir de volta para a floresta.

Lembre os jogadores que eles podem carregar algum companheiro ferido em combate até a cidade de Acorde.

Se os corpos dos Orcs forem revistados, nada de valor será encontrado, pois só carregam suas armas orcs, alguns enfeites de osso e algumas frutas amassadas.

Chegando a Acorde, os personagens serão recebidos por clérigos da harmonia, que os levarão a presença do Sacerdote Mestre Aleano. Ele estará

esperando-os na biblioteca. Nessa hora, se houver um mago no grupo, Aleano ficará desconfiado (como os demais clérigos presentes), e será conveniente uma apresentação formal das intenções do mago (faça o mago deixar bem claro que ele não quer destruir altar algum). Apesar de desconfiados, os clérigos não tomarão atitudes extremas em relação ao mago ou magos presentes. Após as devidas apresentações, Aleano abençoará uma arma do grupo, provavelmente do mais simpático ou maior cavaleiro, e apresentará cinco pergaminhos para os personagens escolherem 2 deles:

- Pergaminho para proteção contra Golens Malignos;
- Pergaminho para proteção contra Fogo;
- Pergaminho para proteção contra Terra;
- Pergaminho para proteção contra Ar;
- Pergaminho para proteção contra Água.

Em seguida, Aleano entregará um papel com o ritual proposto pelos cinco Desaparecidos (faça um personagem anotar isso): "[As Estatuetas da Harmonia devem ser colocadas no Altar Mundial na ordem de importância dos elementos que representam](#)".

Se os personagens estiverem cansados e houver tempo para repouso, os clérigos providenciarão comida e abrigo, mas se o tempo for escasso, os personagens terão de partir para o Templo da Harmonia.

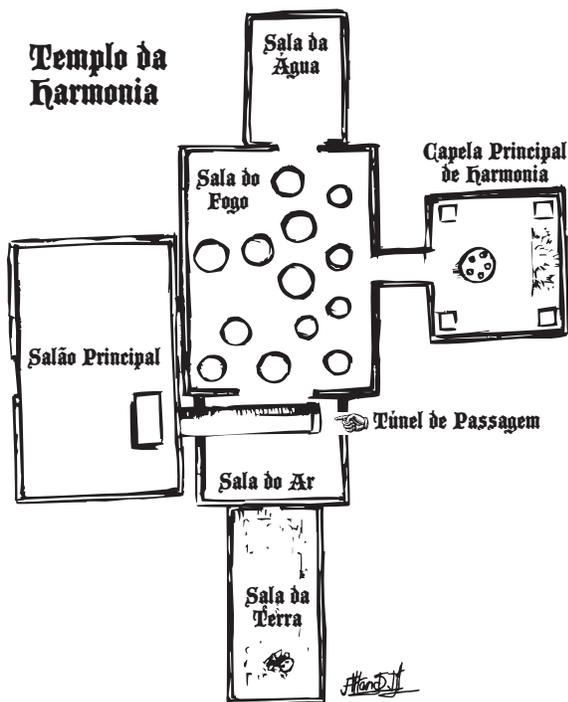
O esquema do templo, se encontra a seguir:

Salão Principal: este é o único salão que os seguidores da Harmonia conhecem, tem uma larga passagem em sua entrada, de onde se pode ver um altar onde fica colocada a Estatueta da Harmonia. Este altar é móvel, e pode ser deslocado para a esquerda, mostrando uma abertura circular para o Túnel de Passagem.

Túnel de Passagem: o túnel

começa em uma abertura abaixo do altar do Salão Principal, e desemboca no meio do teto da Sala do Ar. Entre a abertura do teto e o piso da Sala do Ar, existem 3 metros. O túnel começa largo, mas a medida segue, vai estreitando, permitindo em seu trecho final que apenas uma pessoa passe por ele.

Sala do Ar: esta sala possui os dizeres estampados em suas paredes: “**VOCÊ PRECISA DE AR PARA RESPIRAR**”, que são iluminados por um luz avermelhada que se provém da Sala do Fogo. Flutuando no centro desta sala, está a Estatueta do Ar, e até que ela seja removida desta posição, a sala permanecerá sem gravidade ou ar. Outra passagem encontrada, leva até a Sala da Terra.



Sala da Terra: o chão desta sala, é formado por terra, e em seu centro está enterrada a Estatueta da Terra.. Além disso, são visíveis ossos e corpos de outros aventureiros que não tiveram sorte em suas jornadas, e entre eles, está o famoso Escudo de Pedra Benta. Seus dados se encontram abaixo:

Escudo de Pedra Benta: por se tratar de uma arma mágica, o Escudo confere +3

de Aparo a seu possuidor e uma tênue aura branca que absorve 1 ponto de dano em todo o corpo de quem o carrega. Se utilizado para ataque, concede +1 para Golpe e 1 dano.

Os ossos existentes na sala, se transformarão em um Golem de Ossos, e procurará bloquear a saída da sala. Por se tratar de um ser mágico, armas normais causam metade do dano neste tipo de criatura (a arma encantada por Aleano é considerada mágica até a invocação de sua benção, e assim causa danos normais), sendo essa observação válida também para o Elemental do Fogo.

Se algum personagem possuir o pergaminho de proteção contra golens malignos, e lê-lo, o golem causará dano nesse personagem seguindo as regras de combate desarmado. Contra os outros personagens, ele causará dano normal.

Golem de Ossos

Sobre as criaturas: os golens de ossos são criaturas animadas magicamente, e seu poder depende do tipo de ossos que é formado (de humanos, de dragões, etc), e da entidade responsável pela sua criação (um mago humano, élfico, um demônio, etc.).

Dados do golem (formado por ossos humanos):

Atributos

Físico:	5
Destreza:	6 x2
Inteligência:	3
Vontade:	6
Percepção:	6

Características

Físicas: Destreza Ampliada (2)

Habilidades

Maças (0), Tacape de Ossos (1)

Dados Adicionais

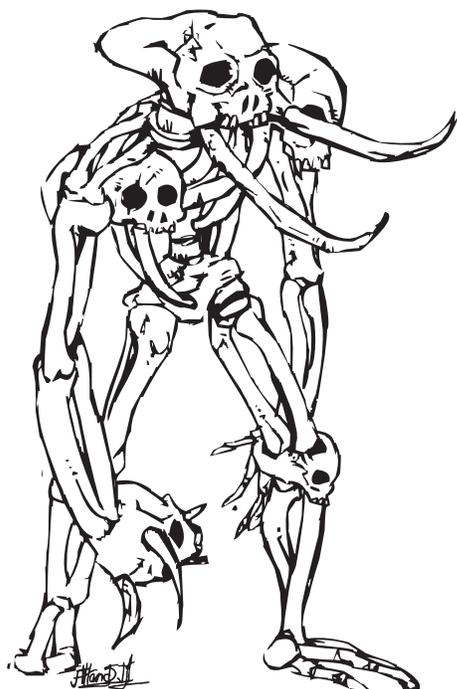
Tacape de Ossos: +3G, +3A, D3

Diagrama de Resistência

Sendo a criatura completamente disforme, considere apenas um 2 nos 2D6 como danos multiplicados por 2 e um 12 para danos multiplicados por 3

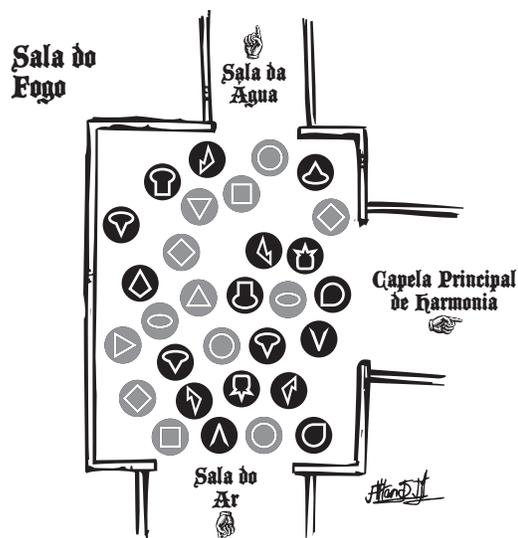
Proteções

Os ossos do golem absorvem 1 ponto de dano em qualquer região



Sala do Fogo: possui um poço de lava a seis metros abaixo do nível da Sala do Ar, e apenas pilares de pedra servem como ligação entre a Sala do Ar, a Sala da Água e a Capela Principal da Harmonia. A passagem que leva até a Capela Principal é ornamentada com figuras harmônicas, e possui a inscrição Capela Principal da Harmonia.

Na beira do precipício que conduz à lava, está gravado: **"VOCÊ PRECISA DE TERRA PARA FIRMAR SEUS PÉS"**. O caminho dos pilares que conduzem até a Capela Principal, é na verdade uma armadilha, pois as figuras estampadas na ponta desses pilares, não são harmônicas, ao contrário dos pilares que conduzem até a Sala da Água. O mapa a seguir, mostra os caminhos que conduzem até a Sala da Água e a Capela Principal:



Os pilares mostrados, possuem a mesma cor, mas para facilitar a visualização, no mapa acima os pilares mais claros, não irão desmoronar se o personagem pular carregando a estatueta da Terra, mas caso contrário, todos os pilares poderão desmoronar se algum personagem ficar sobre eles.

Assim que qualquer personagem ficar algum tempo próximo do precipício, um Elemental do Fogo irá sair da lava e irá enfrentar os personagens. Se algum personagem tiver o pergaminho de proteção contra fogo e lê-lo antes do início do combate, o Elemental causará dano pelas regras de combate desarmado durante 8 rounds. Os dados da criatura estão abaixo:

Elemental do Fogo

Sobre as criaturas: os Elementais do Fogo são seres formados exclusivamente por energia, podendo ser nativos de outro plano de existência (ou outra dimensão) ou criados magicamente.

Dados do Elemental:

Atributos

Físico:	4
Destreza:	7
Inteligência:	5
Vontade:	6
Percepção:	6

Habilidades

Manguais (0), Tentáculo de Fogo (1)

Dados Adicionais

Tentáculo de Fogo: +3G, +1A, D2+1

Observação

O Elemental ataca com seus braços de fogo que mais parecem tentáculos, e apesar de não fugir do combate em nenhuma circunstância, o Elemental utiliza a Esquiva para se defender

Diagrama de Resistência

Sendo a criatura de pura energia, apenas no caso de um 2 ou 12 nos 2D6 causarão danos multiplicados por 2



Cada vez que um personagem pular para um pilar não harmônico ou para um harmônico sem carregar a estatueta da terra, esse pilar irá ruir (e depois de algum tempo, eles se reerguerá da lava). O personagem então terá de realizar um teste de Destreza para pular para um próximo pilar ou então para um beiral; se não houver pilares na frente do personagem, e ele tiver que pular para trás, ele terá de realizar o teste com penalidade -3, mas se nestes testes ele

pular em um outro pilar que desmorona, ele não terá condições de tentar outro teste, pois este pilar ruirá antes dele conseguir condições de apoio.

Se algum personagem quiser ler o pergaminho de proteção contra o fogo e quiser pular na lava para chegar a uma das salas, ele terá 8 rounds para fazê-lo.

Sala da Água: apesar de pequena, esta é uma das salas que representam maior perigo para os personagens. Na parede oposta a passagem de entrada, existe uma espécie de quadro, só que onde estaria a figura, existe água! Ela está parada magicamente, e se algum personagem olhar com calma, verá uma pequena imagem mais escura em seu interior (trata-se da Estatueta da Água). Na moldura deste "quadro", existe uma mensagem: "...A ÁGUA NÃO ESTARÁ ONDE ESTAVA A ÁGUA NÃO ESTARÁ ONDE ESTAVA A ÁGUA NÃO...". Este é um enigma que quer dizer: onde a água estava, não haverá mais água (ou seja, dentro do quadro), e onde não estava a água existirá a água (isto é, por toda a sala).

Os Elementais do Fogo, irão tentar fechar os personagens na sala, e eles terão de puxar rapidamente a estatueta do quadro para fazer a água transbordar; com isso, os Elementais irão se desesperar, mas não irão desistir de tentar de pegar os personagens. Para complicar, assim que a estátua for retirada, uma pesada porta de pedra fechará a única saída da sala (pobre personagem que estiver debaixo dela...).

Por alguns segundos, a parte de cima da sala ficará com um pouco de ar, mas o único lugar que realmente possui ar em abundância, é dentro do quadro. Os personagens podem revezar tomadas de fôlego até a pesada porta de pedra se levantar e inundar temporariamente o precipício de lava.

Em meio a muita fumaça, os personagens sobreviventes do jato de água (pois todos levarão um dano se falharem em um teste de Destreza),

perceberão que estão sobre uma camada de pedra quente, e precisam ser rápidos para escalar a parede cheia de protuberâncias que leva até uma escada. Esta escada conduz ao Salão Principal (representada por uma rampa na ilustração).

A camada de pedra é bem grossa perto da Sala da Água e da Capela Principal da Harmonia, mas se começarem a andar longe dessas áreas, essa camada irá ruir. Após 5 minutos/jogo, a lava voltará a revestir o precipício, em todas as áreas.

Capela Principal da Harmonia: está é a última sala do Templo da Harmonia. A primeira visão de quem entra, é um magnífico altar de cristal, que possui 5 cavidades de formato conhecido, o mesmo da base das estatuetas. No lado oposto a passagem de entrada, está uma fogueira gigante, na qual mediante um teste de percepção visual, poderá ser visualizada a Estatueta do Fogo. Esta fogueira não emana calor algum, e somente após a retirada da estatueta, ela realmente se tornará real, e começara a transmitir telepaticamente a seguinte mensagem a mente dos personagens:

O FOGO É O PRINCIPAL ELEMENTO DA HARMONIA

Entre o altar e a fogueira, estão os cinco Desaparecidos, imóveis. Não existe qualquer item com eles, e somente se algum personagem disser a palavra RITUAL eles recitarão com uma única voz: "As Estatuetas da Harmonia devem ser colocadas no Altar Mundial na ordem de importância dos elementos que representam."

Se algum personagem ficar furioso com os Desaparecidos e matá-lo (eles não

oferecerão qualquer resistência), ele terá de passar a planilha para o Mestre pois irá se tornar um Desaparecido, perdendo totalmente o controle do personagem.

Muitos Elementais do Fogo, ficarão barrando a única saída, e só restará aos personagens colocar as estatuetas em sua ordem de importância sobre o altar, ou seja, todas ao mesmo tempo (se fosse diferente, existiria harmonia entre esses elementos?).

Após colocarem as estatuetas na ordem certa, o templo começará a ruir, e onde estava a fogueira gigante (o Fogo do desequilíbrio), será aberta uma passagem que conduzirá até a superfície. Finalmente o equilíbrio retornará a Distéria.

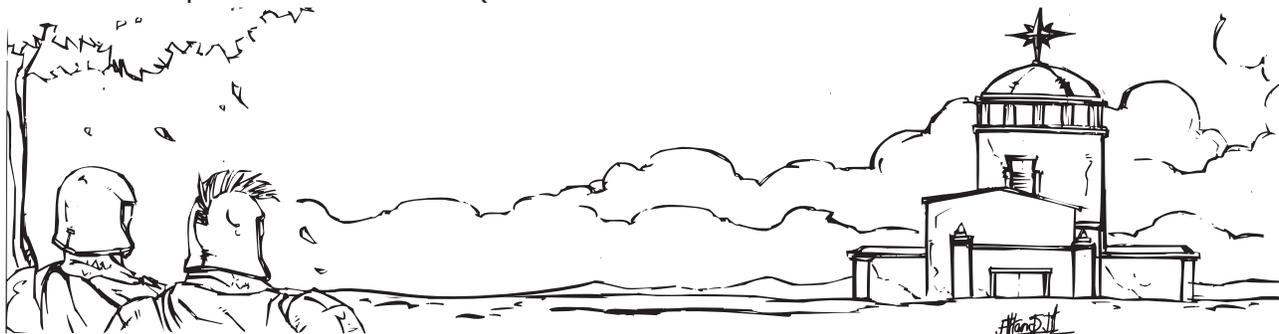
Final da Aventura

Depois de escaparem do Templo da Harmonia, os personagens participarão de um festa que irá durar quase dois dias, na qual o Sacerdote Mestre Aleano agradecerá e abençoará os heróis, dizendo que a cidade de Acorde sempre estará de braços abertos esperando por eles.

Os guardas obrigatoriamente terão de retornar ao Castelo Real, mas os magos poderão ficar se preferirem. A volta para o castelo será tranqüila, pois os guardas e magos, poderão realizá-la acompanhando uma caravana comercial, com outros guardas.

Ao chegar ao Reino da Estrela Opaca, os guardas serão condecorados, assim como os magos.

Bem este é o final desta aventura, mas algumas perguntas continuam sem respostas, como quem era aquele cavaleiro de armadura negra entre os Orcs na história de Toriel? Quantos enigmas e problemas ainda podem ocorrer em Distéria?



Personagem

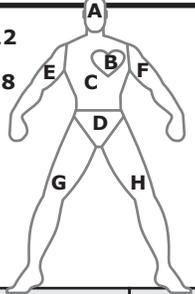
Jogador

Detalhes

Campanha



	normal	modif	atual	especial	COMBATE																																			
Físico					Distância	descrição	TR	TM	dano	Cad	Ammo	Alcance	A - 11, 12 B - 2 C - 6, 7, 8 D - 3 E - 4 F - 10 G - 5 H - 9																											
Destreza																																								
Inteligência																																								
Vontade					Corpo-a-Corpo	descrição	golpe	aparo	dano	Diagrama de Resistência <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Proteção</th> <th>Absorção</th> <th>Penal.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>A.</td><td>/</td><td></td></tr> <tr><td>B.</td><td>/</td><td></td></tr> <tr><td>C.</td><td>/</td><td></td></tr> <tr><td>D.</td><td>/</td><td></td></tr> <tr><td>E.</td><td>/</td><td></td></tr> <tr><td>F.</td><td>/</td><td></td></tr> <tr><td>G.</td><td>/</td><td></td></tr> <tr><td>H.</td><td>/</td><td></td></tr> </tbody> </table>				Proteção	Absorção	Penal.	A.	/		B.	/		C.	/		D.	/		E.	/		F.	/		G.	/		H.	/	
Proteção	Absorção	Penal.																																						
A.	/																																							
B.	/																																							
C.	/																																							
D.	/																																							
E.	/																																							
F.	/																																							
G.	/																																							
H.	/																																							
Percepção					Briga																																			
Magia																																								
Mente					Iniciativa	Nº Ações	Esquiva																																	
Sorte					(DEST + bônus)	(2 ou 1+ nível DEST Ampl)	(DEST + bônus Briga)																																	



custo	Características Físicas

	Habilidades Físicas	teste	custo

custo	Características Psíquicas

Notas e Equipamento

	Habilidades Psíquicas	teste	custo

custo	Características Raciais

	Habilidades Bélicas	teste	custo

Experiência

Estatísticas

É permitida a reprodução desta página para uso pessoal.
©2004 OPERA RPG, Comic Store Comercial Ltda.
Todos os direitos reservados.