

GURPS[®]

Quarta Edição

MÓDULO BÁSICO CAMPANHAS



Steve Jackson

Sean Punch

David Pulver



DEVIR LIVRARIA

GURPS[®]

Quarta Edição

Módulo Básico: Campanha



GURPS foi criado por STEVE JACKSON

Revisão da Quarta Edição de *GURPS* por DAVID L. PULVER e SEAN M. PUNCH

Projeto da Capa por VICTOR R. FERNANDES

Arte da Capa por JEFF KOKE, CHRISTOPHER SHY, e ROGÉRIO VILELA

Editado por ANDREW HACKARD e STEVE JACKSON

Ilustrado por ABRAR AJAML, MICHAEL CLARKE, CHRIS DIEN,
ALEX FERNANDEZ, ROBERTO MARCHESI, TORSTEIN NORDSTRAND,
BOB STEVLIC, DAN WILLEMS, ERIC WILKERSON e LEO WINSTEAD

STEVE JACKSON GAMES

CRÉDITOS DA EDIÇÃO ORIGINAL

Criação do Sistema **GURPS** ■ STEVE JACKSON
Editor-Chefe ■ ANDREW HACKARD
Editor da Linha **GURPS** ■ SEAN PUNCH
Gerente de Produção ■ PHILIP REED
Diretor de Arte ■ PHILIP REED
Design das Páginas ■ PHILIP REED
Artistas ■ JUSTIN DE WITT, ALEX FERNANDEZ e PHILIP REED
Revisão de Provas ■ FADE MANLEY e MONICA STEPHENS
Gráfica ■ MONICA STEPHENS
Diretor de Marketing ■ PAUL CHAMPMAN
Gerente de Vendas ■ ROSS JEPSON
GURPS FAQ a Cargo de ■ VICKY "MOLOKH" KOLENKO

Conceito de Mundos Infinitos Criado por John M. Ford e Steve Jackson
Personagens Icônicos criados por Kenneth Hite
Assistência Editorial por Jeff Rose
Leitura das Provas por Steve Jackson e Sean M. Punch

Conteúdo Adicional: Kenneth Hite, Robert M. Schroeck, Willian H. Stoddard

Testes e Aperfeiçoamento das Regras da Quarta Edição: James Cambias, Paul Champman, Mark Cogan, Peter V. Del'Orto, John M. Ford, Devin L. Ganger, Robert Gilson, Kenneth Hite, Roberto Hoyle, Steven Marsh, Phil Masters, Elizabeth McCoy, Walter Milliken, Bill Oliver, Kenneth Peters, Giles Schildt, Gene Seabolt, Willian H. Stoddard, Michal Suileabhain-Wilson, Willian Toporek, Brian J. Underhill, Andy Vetromile, Hans-Christian Vortish, Jeff Wilson, Jonathan Woodward

Comentários Valiosos: Michele Barrett, Kim Bernard, T. Bone, C. Lee Davis, Shawn Fisher, Bob Portnell, Lisa Steele, Stéphane Thériault, Chad Underkoffer

Créditos das Edições Anteriores:

Conteúdo Adicional: Steve Beeman, Craig Brown, Jerry Epperson, Jeff George, Scott Haring, Mike Hurst, Stefan Jones, Jim Kennedy, David Ladyman, Jeff Lease, Walter Milliken, Steffan O'Sullivan, Ravi Rai, W. Dow Rieder, Art Samuels, Scorpia, Curtis Scott

Testes: Norman Banduch, Jeb Boyt, Keith Carter, Caroline Chase, James Crouchet, Jim Gould, Scott Haring, Rob Kirk, David Ladyman, Martha Ladyman, Creede Lambard, Sharleen Lambard, C.Mara Lee, Mike Lopez, Michael Moe, David Noel, Susan Poelma, Warren Spector, Gerald Swick, Allen Varney, Dan Willems

Teste Cego: Aaron Allston, Mark Babik, Sean Barrett, Bill Barton, Vicki Barton, James D. Bergman, David Castro, Bruce Coleman, Jerry Epperson, Jeff Flowers, Dave Franz, Cheryl Freedman, Jeff George, Kevin Gona, Kevin Heacox, Carl Leatherman, Guy McLimore, Alexis Mirsky, Joseph G. Paul, Greg Poehlein, Greg Porter, Randy Porter, Mark Redigan, Glenn Spicer, John Sullivan, Rick Swan, Kirk Tate, David Tepool, Bob Traynor, Alexander von Thorn e muitos outros.

Teste de Realidade: Warren Spector, Monica Stephens, Allen Varney, Jim Gould, David Noel, Rob Kirk

Pesquisa e Assistência: Mike Hurst, Jeffrey K. Greason, Walter Milliken

Comentários Valiosos: Muitas das pessoas acima, além de Tim Carroll, Nick Christenson, Jim Duncan, David Dyche, Rom Findling, Mike Ford, Steven Malferir, John Meyer, Ken Rolston, Dave Seagraves, Bill Seurer, Brett Slocum, Gus Smedstad, Karl Wu e Phil Yanov

Nossos agradecimentos a todos acima – e a muitos outros que não conseguimos citar.

Agradecimentos especiais a todas as pessoas que gostaram das três edições anteriores e nos falaram a respeito!

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright® Steve Jackson Games
Título Original ■ Basic Set: Campaigns
Editor Executivo ■ Douglas Quinta Reis
Coordenação Editorial ■ Otávio A. Gonçalves
Revisão ■ Otávio A. Gonçalves
Editoração Eletrônica ■ Vitor Yamana
Tradução ■ Vitor Ferreira Soares

DEVSJ01-0002
ISBN 978-85-7532-173-7

1º edição — Publicado em Setembro/2011

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

Jackson, Steve
Gurps : módulo básico : campanha / escrito por Steve Jackson, David L. Pulver e Sean M. Punch ; tradução Vitor Ferreira Soares; revisão Douglas Quinta Reis. -- 4. ed. -- São Paulo : Devir, 2005.

Título original: Gurps basic set : campaigns.
Vários ilustradores.
ISBN 978-85-7532-173-7

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Pulver, David L. II. Punch, Sean M. III. Título.

05-2622

CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.93
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.93
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.93

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated ou são usadas sob licença. **GURPS Módulo Básico: Campanhas** está sob patente © 1986, 1987, 1988, 1989, 1991, 1992, 1993, 1994, 1996, 1998, 1999, 2002, 2004, 2011 da Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso no Brasil.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios, sem a autorização prévia da editora. Adquirir apenas edições eletrônicas autorizadas e não utilize ou incentive a pirataria eletrônica de material sob direitos autorais. Agradecemos por seu apoio ao autor.

Sumário

INTRODUÇÃO.....	342	MOVIMENTO E COMBATE.....	367	Ações Prolongadas Comuns.....	383
10. TESTES DE HABILIDADE...	343	Movimento.....	367	12. COMBATE TÁTICO.....	384
Quando Fazer um Teste.....	343	Passo.....	368	Figuras.....	384
Modificadores.....	344	Espaçamento.....	368	O MAPA DE COMBATE.....	384
Testes com Valores Pré-Definidos.....	344	Passando por		Hexágonos.....	384
Modificadores de Equipamento.....	345	Outros Personagens.....	368	Direcionamento.....	385
Dificuldade da Tarefa.....	345	Agachar.....	368	MANOBRAS EM COMBATE TÁTICO.....	385
Tarefas Demoradas.....	346	ATACANDO.....	369	Estratégias com a Manobra Aguardar..	385
Grau de Sucesso ou Fracasso.....	347	ATAQUES CORPO A CORPO.....	369	MOVIMENTO EM COMBATE TÁTICO..	386
Regra Opcional: Influenciando		Opções de Ataques com Armas		O "Passo" no Combate Tático.....	386
Testes de Habilidade.....	347	de Combate Corpo a Corpo.....	369	Movimento e Direcionamento.....	386
Tentativas Repetidas.....	348	Combate Desarmado.....	370	Custos em Pontos de Movimento.....	387
DISPUTAS.....	348	Ações Depois de ser Agarrado.....	371	ATACANDO EM COMBATE TÁTICO.....	388
Disputas Rápidas.....	348	ATAQUES À DISTÂNCIA.....	372	Ataques Corpo a Corpo.....	388
Disputas Normais.....	349	Ataques com Armas de Arremesso..	373	Estratégias com Armas Longas.....	388
A Regra do 16.....	349	Ataques com Armas de Projétil.....	373	Ataques à Distância.....	389
PROEZAS FÍSICAS.....	349	DEFENDENDO.....	374	Ataques Súbitos.....	390
Arremesso.....	349	Jogadas de Defesa Ativa.....	374	DEFENDENDO EM COMBATE TÁTICO... 390	
Gravidades Diferentes.....	351	Esquiva.....	374	Ataques Esquivos.....	391
Apanhar.....	352	Bloqueio.....	375	COMBATE CORPORAL.....	391
Caminhada.....	352	Aparar.....	376	Entrando no	
Corrida.....	353	Aparando Armas Pesadas.....	376	Hexágono do Oponente.....	391
Voo.....	353	Opções de Defesa Ativa.....	377	Saindo do	
Escalada.....	353			Hexágono do Oponente.....	391
Escavação.....	354			Armas de Combate Corporal.....	391
Levantar e Mover Objetos.....	354			Preparar uma Arma	
Natação.....	355			em Combate Corporal.....	391
Prender o Fôlego.....	355			Defesa em Combate Corporal.....	391
Salto.....	356			Combate Corporal Múltiplo.....	392
Regras Opcionais de Salto.....	356			Intervindo em	
Esforço Adicional.....	356			um Combate Corporal.....	392
TESTES DE SENTIDOS.....	358			FIGURAS MULTI-HEXAGONAIS.....	392
Visão.....	358				
Audição.....	358				
Olfato/Paladar.....	358				
TESTES DE INFLUÊNCIA.....	359				
Influenciando os PdJs.....	359				
TESTES DE VONTADE.....	360				
Verificações de Pânico.....	360				
TABELA DE VERIFICAÇÃO DE PÂNICO.....	360				
11. COMBATE.....	362				
SEQUÊNCIA DE COMBATE.....	362				
MANOBRAS.....	363				
Múltiplas Manobras e					
Manobras de Turno Completo.....	363				
Fazer Nada.....	364				
Deslocamento.....	364				
Mudança de Posição.....	364				
Apontar.....	364				
Avaliar.....	364				
Ataque.....	365				
Fintar.....	365				
Ataque Total.....	365				
Avançar e Atacar.....	365				
Defesa Total.....	366				
Concentrar.....	366				
Preparar.....	366				
Aguardar.....	366				
		DANO E LESÃO.....	377		
		Avaliação de Dano.....	378		
		Resistência a Dano			
		e Dano Penetrante.....	378		
		Projeção.....	378		
		Cálculo Rápido de Dano			
		para Múltiplos Impactos.....	379		
		Modificadores de			
		Ferimento e Lesão.....	379		
		Efeitos de Lesões.....	379		
		Lesões em Alvos Difusos,			
		Homogêneos e Não-Vivos.....	380		
		Dano Especial.....	381		
		Ataques que não Causam Dano.....	381		
		GOLPES FULMINANTES			
		E ERROS CRÍTICOS.....	381		
		Golpes Fulminantes.....	381		
		Erros Críticos.....	382		
		Exemplo de Combate.....	382		
		OUTRAS AÇÕES EM COMBATE.....	382		
		Preparando Armas e			
		Outros Equipamentos.....	382		
		Quando uma Arma Está Preparada?... 383			
				13. SITUAÇÕES ESPECIAIS	
				DE COMBATE.....	393
				ATAQUES SURPRESA E INICIATIVA.....	393
				VISIBILIDADE.....	394
				Movimentos Especiais.....	394
				Movimento em Alta Velocidade.....	394
				Regra Opcional: Mudança	
				de Posição com Armaduras.....	395
				Combate Montado.....	396
				Combate Aéreo.....	398
				PONTO DE IMPACTO.....	398
				Ataques por Queimadura	
				de Feixe Concentrado.....	399
				Apontando Contra	
				Frestas na Armadura.....	400
				Golpes Visando a	
				Arma do Oponente.....	400
				Imobilizando o Adversário.....	401
				REGRAS ESPECIAIS DE COMBATE	
				CORPO A CORPO.....	402
				Ataques Vindo de Cima.....	402
				Combate em Diferentes Níveis.....	402
				Modificador de Tamanho e Alcance... 402	
				Técnicas Especiais de	
				Combate Desarmado.....	403
				Regras Especiais para Armas	
				de Combate Corpo a Corpo.....	404
				Armas Improvisadas.....	404



<i>Truques Sujos</i>	405
REGRAS ESPECIAIS DE	
COMBATE À DISTÂNCIA	407
Mau Funcionamento.....	407
Atirando para Cima e para Baixo.....	407
Cobertura.....	407
Superpenetração.....	408
Regras Especiais	
para Fogo Contínuo.....	408
Armas Especiais de	
Combate à Distância.....	410
Acessórios para Armas de Fogo.....	411
Armas Guiadas e Teleguiadas.....	412
<i>Armas Guiadas Semiativas</i>	412
Ataques de Área e de Propagação.....	413
<i>Atacando uma Área</i>	414
<i>Dispersão</i>	414
EXPLOSÕES	414
<i>Explosões em Outros Ambientes</i>	415
DANO ESPECIAL	416
Atribuições.....	416
Modificadores	
Especiais de Penetração.....	416



REGRAS CINEMATOGRAFICAS	
DE COMBATE	417
<i>Ataques com Duas Armas</i>	417

14. LESÕES, ENFERMIDADES	
E FADIGA	418
Lesões.....	418
Lesões Comuns:	
Perda de Pontos de Vida.....	419
Choque.....	419
<i>Exemplo de Lesão</i>	419
Ferimentos Graves.....	420
Nocaute e Atordoamento.....	420
Lesões Incapacitantes.....	420
<i>Regras Opcionais para Lesões</i>	420
<i>Estado do Paciente</i>	421
<i>Penalidades Temporárias</i>	
<i>de Atributo</i>	421
Ferimentos Fatais.....	423
Morte.....	423
RECUPERAÇÃO	423
Retomando a Consciência.....	423
<i>PV Elevado e Cura</i>	424
Recuperação Natural.....	424
Primeiros Socorros.....	424
Cirurgia.....	424
Cuidados Médicos.....	424
Ressuscitação.....	425
Drogas de Ultratecnologia.....	425

FADIGA	426
Pontos de Fadiga Perdidos.....	426
Custos em Fadiga.....	426
Fome e Desidratação.....	426
Sono Perdido.....	426
Recuperação da Fadiga.....	427
<i>Procurando Alimento</i>	427
PERIGOS	428
Ácido.....	428
Atribuições.....	428
Calor.....	429
Chamas.....	429
<i>Queimando Objetos</i>	430
Colisões e Quedas.....	430
<i>Ponto de Impacto</i>	
<i>Durante uma Queda</i>	431
Eletricidade.....	432
Enjoo Marítimo.....	433
Frio.....	433
Gravidade e Aceleração.....	433
Pressão.....	434
Pressão Atmosférica.....	434
<i>Atmosferas Perigosas</i>	435
Radiação.....	435
<i>Perigos Radioativos</i>	436
Sufocamento.....	437
Vácuo.....	437
VENENOS	437
Descrevendo Venenos.....	437
<i>Transmissão Especial</i>	438
<i>Exemplos de Venenos</i>	439
Alcolismo e Intoxicação.....	439
Drogas Viciantes.....	440
<i>Desintoxicação</i>	440
<i>Overdose</i>	441
ENFERMIDADES	442
Doenças.....	442
<i>Contágio</i>	443
Infecção.....	444
IDADE E ENVELHECIMENTO	444
Juventude Artificial.....	444

15. CRIANDO MODELOS	445
Modelos de Personagens.....	445
<i>Como GURPS Funciona: Modelos de</i>	
<i>Personagens Não São Regras</i>	445
Tipos de Modelos de Personagem.....	446
<i>Modelos de Personagens</i>	
<i>e Percepções dos Jogadores</i>	446
Conceito.....	446
Flexibilidade.....	446
Escolhendo Características.....	447
Definindo o Custo.....	447
<i>Relacionando Perícias</i>	448
Descrevendo o Modelo.....	448
<i>Descontos</i>	448
<i>Ajustando conforme a</i>	
<i>Experiência dos Jogadores</i>	448
Observações de Personalização.....	449
Opções Adicionais.....	449
MODELOS RACIAIS	450
Conceito.....	450
Escolhendo Características.....	451
<i>Raças de PdJ vs. Raças de PdM</i>	451
<i>Raças Criadas por Jogadores</i>	451
Definindo o Custo.....	454
Subraças.....	454

Preenchendo as Lacunas.....	454
<i>Custo de Personagem</i>	
<i>vs. Força Racial</i>	454
16. ANIMAIS E MONSTROS ...	455
Animais Comuns.....	455
<i>Estatísticas de Animais e Monstros</i>	456
<i>Personalizando Animais</i>	457
ANIMAIS TREINADOS	
E DE ESTIMAÇÃO	458
Treinamento de Animais.....	458
Animais de Montaria e Carga.....	459
<i>Montarias Treinadas para a Guerra</i>	459
MONSTROS FANTÁSTICOS	460
<i>Dano de Animais</i>	460
ANIMAIS EM COMBATE	461
<i>Exemplos de Ataques em Enxame</i>	461
17. TECNOLOGIA	
E ARTEFATOS	462
VEÍCULOS	462
Estatísticas de um Veículo.....	462
Movimento Básico do Veículo.....	463
TABELA DE VEÍCULOS TERRESTRES	464
TABELA DE VEÍCULOS AQUÁTICOS	464
TABELA DE VEÍCULOS AÉREOS	465
TABELA DE VEÍCULOS ESPACIAIS	465
Combate Veicular Básico.....	467
<i>Armas Montadas Sobre Veículos</i>	467
<i>Disparos sobre um</i>	
<i>Veículo em Movimento</i>	469
<i>Escalas de Dano</i>	470
EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS	471
Intercomunicadores.....	471
Sensores.....	471
Computadores.....	472
NOVAS INVENÇÕES	473
Perícias Necessárias.....	473
Complexidade.....	473
Conceito.....	473
Protótipo.....	473
<i>Reinventando a Roda</i>	473
Testes e Defeitos.....	474
Produção.....	474
<i>Financiamento</i>	474
INSTRUMENTOS	475
Inventando Instrumentos.....	475
Invenção Rápida.....	476
<i>Tabela de Defeitos em Instrumentos</i>	476
Invenções Durante	
<i>uma Aventura</i>	477
<i>Invenções para Não-Inventores</i>	477
ARTEFATOS FUTURISTAS	
E ALIENÍGENAS	478
Tabela de	
Dispositivos Enigmáticos.....	478
Dispositivos Anacrônicos.....	478
TECNOLOGIA ESTRANHA	479
Tabela de Efeitos	
Colaterais Aleatórios.....	479
ITENS MÁGICOS	480
Mágicas de Encantamento.....	480
Encantamento.....	481
<i>Interrupções</i>	481
Usando Itens Mágicos.....	482
Comprando Itens Mágicos.....	483
DANO A OBJETOS	483
<i>Cálculo Detalhado de PV</i>	483

Efeitos de Lesões.....	483
Dano a Escudos.....	484
Dano a Edifícios e Estruturas.....	484
Consertos.....	484
Colapso.....	485
Armas Quebradas.....	485

18. O MESTRE..... 486

Personalizando as Regras.....	486
-------------------------------	-----

ESCOLHENDO O

ESTILO DA CAMPANHA.....	486
Nível de Poder.....	487
Campanhas Poderosas.....	487
A Campanha Cinematográfica.....	488
Danem-se as Regras, Toda Velocidade A Frente!.....	489

INICIANDO UMA SESSÃO..... 490

Preparação Antecipada.....	490
Mapas.....	490
Mapeamento pelos Jogadores.....	491

CONDUZINDO O JOGO..... 492

Resolvendo	
Dúvidas de Regras.....	492
Lidando com os Jogadores.....	493
Interpretando os PdMs.....	493
Jogando On-line.....	494
Testes de Reação.....	494
Conhecimento.....	495
Eu abro a porta, passo por baixo.....	495
Mantendo os Personagens Vivos.....	496
Tempo de Jogo.....	497
Quando em Dúvida, Jogue os Dados e Grite.....	497

ENCERRANDO UMA SESSÃO..... 498

Distribuindo	
Pontos de Bônus.....	498
Planilhas de Uso do Tempo.....	499

ESCREVENDO SUAS

PRÓPRIAS AVENTURAS.....	500
Onde Conseguir Ideias?.....	500
Planejamento da Aventura.....	500
"Masmorras".....	501
Armadilhas.....	503
Características de uma Boa Aventura.....	504
Organizando uma Campanha Contínua.....	504
Campanhas Compartilhadas e Alternando Entre Campanhas.....	504

19. MUNDOS DE JOGO..... 505

CULTURAS E IDIOMAS.....	505
LEIS E COSTUMES.....	506
Nível de Controle.....	506



Etiqueta de Viagem.....	506
Legalidade.....	507
Poderes Legais e Cadeia.....	507
Julgamentos.....	507
Suborno.....	508
Punição Penal.....	508

TIPOS DE GOVERNOS E SOCIEDADES... 509

Visão Geral.....	509
Variações.....	510
Restrições.....	510

NÍVEL TECNOLÓGICO..... 511

Variações Dentro de um Nível Tecnológico.....	511
Nível Tecnológico por Campo.....	512
Desenvolvendo a Tecnologia Local... ..	513
Tecnologias Diferentes.....	513
Melhorando Perícias em Níveis Tecnológicos Alternativos.....	513
Nível Tecnológico e Gênero.....	514

ECONOMIA..... 514

Compra e Venda.....	514
Transferindo	
Dinheiro Entre Mundos.....	514

OUTROS PLANOS DE EXISTÊNCIA..... 519

Pilhagem e Como Se Livrar Dela.. ..	515
Ouro e Prata.....	515
Fabricando Seus Próprios Pertences.....	515
Riqueza e Status.....	516
Empregos.....	516
Empregados.....	517
À Procura de Emprego.....	518
Escravos.....	518
Testes de Lealdade.....	519
VIAGEM ENTRE MUNDOS DE JOGO.....	520
Tipos de Realidades.....	520
Cosmologia Planar.....	521
Viagem Interplanar.....	522

20. MUNDOS INFINITOS..... 523

A CAMPANHA..... 524

Glossário de Mundos Infinitos.....	524
O Tratado Intermundos.....	525
Infinity Sombria.....	525

UMA INFINIDADE DE MUNDOS..... 526

Classes de Mundos Alternativos.....	526
Paralelos Próximos.....	526
Paralelos Distantes.....	527
Paralelos Estranhos.....	527
Paralelos Míticos.....	527
Paralelos Infernais.....	528
Mundos que Violam as Leis.....	528
Multiversos de Bolso.....	529

VIAGEM TRANSDIMENSIONAL..... 529

Transportadores Paracrônicos.....	529
Coordenadas Paracrônicas.....	530
Projetores Paracrônicos.....	530
Operações e Acidentes.....	531
Detectores Paracrônicos.....	532
Fenômenos Paracrônicos Naturais.. ..	533
Estradas Dimensionais.....	534
Classes de Mundos da Infinity.....	535

INFINITY ILIMITADA..... 535

Desenvolvimentos Infinity.....	536
Patrulha Infinity.....	536
Recrutamento Transtemporal.....	536
DIATE.....	536



Operadores de Milagres.....	538
Laboratórios Paracrônicos.....	538
ORGANIZAÇÕES EXTERNAS.....	538
As Nações Unidas.....	538
Governos.....	538
Institutos de Pesquisa.....	539
Caçadores de Recompensas Transtemporais.....	539

Corporações.....	539
Manutenção do Segredo.....	540
Indivíduos Ricos.....	540
Colônias Transtemporais.....	541

ADVERSÁRIOS..... 541

Centrum.....	541
Bandidos Transtemporais.....	542
Força de Libertação da Realidade... ..	543
A Cabala: Mestres do Infinito.....	543
Reich-5.....	543

PARACRONOZOIDES..... 544

Saltadores de Mundos.....	544
---------------------------	-----

DESLOCAMENTOS DE

CRONOLOGIAS.....	544
Intervenção Centrana.....	545
Mistérios.....	545
Efeitos ao Lidar com Ecos.....	546
Isolados!.....	546
Localizando uma Cronologia Deslocada.....	546

TABELAS..... 547

MODIFICADORES DE COMBATE..... 547

TABELA DE TAMANHO E VELOCIDADE/DISTÂNCIA.....	550
--	-----

MANOBRAS..... 551

POSIÇÕES..... 551

TABELAS DE PONTO DE IMPACTO..... 552

SUCESSOS DECISIVOS E FALHAS CRÍTICAS.....	556
--	-----

PV E RD DE OBJETOS E COBERTURA..... 557

REAÇÕES DE PdM..... 559

TABELA DE REAÇÕES..... 560

GLOSSÁRIO..... 563

PLANILHA DE PLANEJAMENTO DE CAMPANHA..... 567

PLANILHA DE CONTROLE DO MESTRE..... 568

CARTÃO DE PdM..... 569

PLANILHA DE USO DO TEMPO..... 569

ÍNDICE..... 570

INTRODUÇÃO

Esta é a segunda parte da *Quarta Edição do GURPS Módulo Básico*.

Por que dois livros? Afinal, a última edição era um livro único com 256 páginas, além da seção de Personagens Instantâneos.

A resposta curta é: nós adicionamos muito mais conteúdo. Isso significa mais páginas. A nova edição apresenta muito conteúdo inédito e conteúdo publicado anteriormente em outros livros (em especial, nos dois *GURPS Compendiums*). Este novo *Módulo Básico* tem um total de 576 páginas, mais que o dobro da última edição. É realmente muito papel.

É claro que ele poderia ter sido reunido em um único livro. Mas nós não fizemos isso por duas razões. Primeiro, seria um livro *muito* grosso e *muito* pesado, apropriado para parar balas, mas um pouco desajeitado para consultas. E segundo, ele seria um livro *muito* caro. É sério, *muito caro* mesmo.

Ao dividir o manuscrito em duas partes, conseguimos colocar tudo que o jogador precisa no Livro 1 — que contém o sistema básico de regras e todas as regras de criação de personagem. O que ele não tinha, nos primeiros rascunhos, era uma seção sobre combate e por isso, inserimos nele uma seção com o básico sobre o combate. Portanto, o jogador só precisa do Livro 1 para participar do jogo.

Quem precisa do Livro 2? Bem, antes de mais nada, o Mestre. Este livro contém detalhes sobre talentos físicos e combate. Ele também cobre veículos e tecnologia, animais e monstros, criação de mundo e uma seção específica para o Mestre. Alguns capítulos auxiliam o Mestre na criação de novas criaturas (e até novas raças), artefatos, habilidades de personagens e mundos de jogo completos.

Mas ele não é só um livro para Mestres. Jogadores que apreciam detalhes e querem participar do lado criativo do jogo certamente acharão este livro muito útil — assim como jogadores que querem se tornar Mestres. A única questão é que ele não é *obrigatório*. Mesmo assim, os livros foram criados para serem usados em *conjunto*. As páginas e capítulos foram numeradas em sequência e o índice faz referência aos dois livros e está contido nos dois.

Em uma análise final, a resposta para a pergunta “por que dois livros” é simplesmente *para torná-lo mais acessível*. Queremos que o sistema seja fácil de ser usado, fácil de ser compreendido e envolvente. Ao dividir o texto em “necessário para o jogador” e “todo o resto”, esperamos ter tornado o novo *Módulo Básico* não só mais fácil de carregar, mas também uma bela introdução ao sistema. Por favor, nos diga se fizemos certo.

— Steve Jackson

OUTRAS FERRAMENTAS DE APOIO E PARA O MESTRE

Muitos Mestres também gostam do conteúdo oferecido em *GURPS: Escudo do Mestre* que inclui muitas tabelas importantes, cópias do *GURPS Lite* e uma listagem das vantagens, desvantagens e perícias do Livro 1 do *Módulo Básico*, assim como várias fichas alternativas de personagens e outras ferramentas úteis.

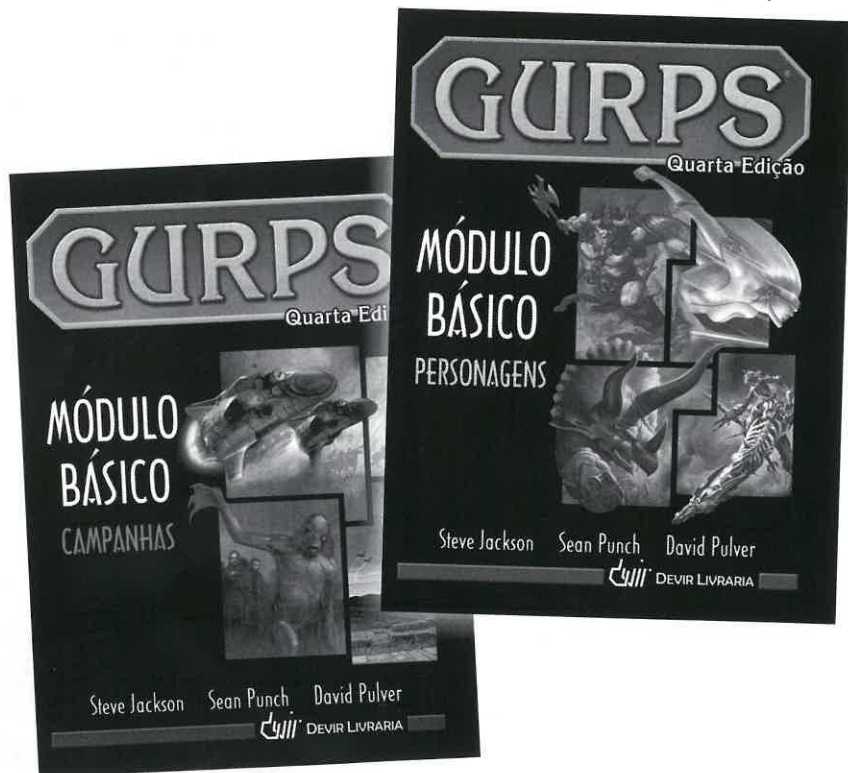
Se tiver acesso a internet — hoje em dia quem não tem? — lá também é possível encontrar uma grande variedade de ferramentas, incluindo:

- Os fóruns da SJ Games no endereço foruns.sjgames.com.

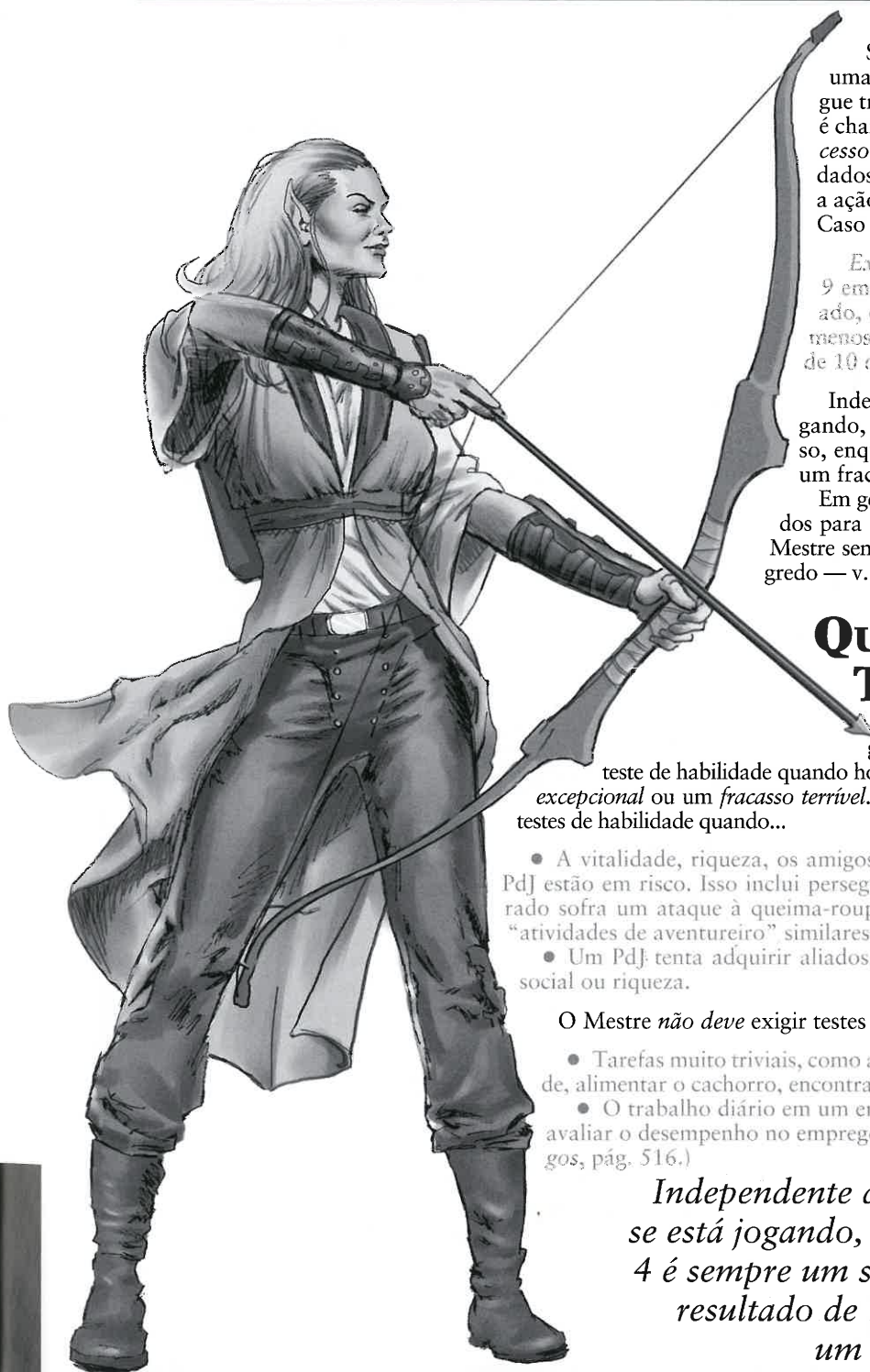
- A revista *Pyramid* (em inglês), que, por um valor anual, fornece a seus assinantes artigos mensais. Vários destes arquivos são ligados direta ou indiretamente ao *GURPS*. Ela também traz críticas, quadrinhos, informações gerais e muitas sugestões.

- *e23* é o setor de publicações eletrônicas da SJ Games. Visite o endereço www.sjgames.com/e23/ e encontre muitas novidades, como PDFs de aventuras curtas e suplementos completos de *GURPS* - conteúdo adicional é disponibilizado com frequência (em inglês). Essa é uma fonte valiosa de informação.

- E, é claro, o próprio site de *GURPS* (www.sjgames.com/gurps/ (em inglês)) é atualizado constantemente com informações sobre os produtos da linha. O site da Devir (www.devir.com.br/rpg/gurps) também trás novidades sobre os rumos de *GURPS* no Brasil.



TESTES DE HABILIDADE



Sempre que um personagem tenta realizar uma ação (por exemplo, usar uma perícia), jogue três dados para determinar o resultado. Isto é chamado de *teste de habilidade*. Ele obtém *sucesso* na tarefa em questão se o resultado dos dados for *menor ou igual ao* número que regula a ação — normalmente uma perícia ou atributo. Caso contrário, ele fracassa.

Exemplo: Quando um personagem com NH 9 em Arrombamento tenta arrombar um cadeado, o jogador precisa de um resultado de 9 ou menos em 3d para obter sucesso. Num resultado de 10 ou mais, ele fracassa.

Independente do valor contra o qual se está jogando, um resultado de 3 ou 4 é *sempre* um sucesso, enquanto um resultado de 17 ou 18 é *sempre* um fracasso.

Em geral, é o jogador quem faz as jogadas de dados para as ações de seu personagem. No entanto, o Mestre sempre pode optar por fazer as jogadas em segredo — v. *Quando o Mestre Faz os Testes* (pág. 344).

QUANDO FAZER UM TESTE

Para não atrasar a sessão com infinitas jogadas de dados, o Mestre só deve exigir um teste de habilidade quando houver uma chance significativa de um *sucesso excepcional* ou um *fracasso terrível*. Em particular, o Mestre *sempre deve* exigir testes de habilidade quando...

- A vitalidade, riqueza, os amigos, a reputação ou os equipamentos de um PdJ estão em risco. Isso inclui perseguições, combate (mesmo que um alvo parado sofra um ataque à queima-roupa!), espionagem, ladinagem, entre outras “atividades de aventureiro” similares.
- Um PdJ tenta adquirir aliados, informações, novas habilidades, posição social ou riqueza.

O Mestre *não deve* exigir testes para...

- Tarefas muito triviais, como atravessar a rua, dirigir até o centro da cidade, alimentar o cachorro, encontrar um mercadinho ou ligar o computador.
- O trabalho diário em um emprego mundano e não-aventureiro. (Para avaliar o desempenho no emprego, faça “testes de desempenho”; v. *Empregos*, pág. 516.)

Independente do valor contra o qual se está jogando, um resultado de 3 ou 4 é sempre um sucesso, enquanto um resultado de 17 ou 18 é sempre um fracasso.

Quando o Mestre Faz os Testes

Há dois tipos de circunstâncias onde o Mestre deve fazer o teste pelo PdJ e não pode deixar o jogador ver o resultado:

1. *Quando o personagem não poderia nunca ter certeza se obteve sucesso ou não.* Isso vale para todos os testes de obtenção de informações, tanto pelas perícias Detecção de Mentiras, Interrogatório, Meteorologia e Revistar, pelas vantagens Intuição e Oráculo ou por meio de habilidades sobrenaturais de adivinhação. Nessas situações, o jogador declara que seu personagem está usando a habilidade e o Mestre faz o teste em segredo. Em caso de sucesso, o Mestre fornece ao jogador informações verídicas — quanto menor o resultado, melhor a informação. Em caso de fracasso, o Mestre pode não fornecer informação alguma ou pode mentir (quanto maior o resultado, mais grave as mentiras), conforme apropriado.

2. *Quando o jogador não deve saber o que está acontecendo.* Isso inclui a maior parte dos testes de Sentidos, de Noção do Perigo, etc. Suponha que o grupo está andando por uma trilha numa selva. Uma onça está numa árvore adiante. O Mestre não deve dizer “Há uma onça adiante, faça um teste para tentar vê-la”. Nem deve dizer “Todos façam um teste de Visão. Alguém tem Noção do Perigo?” As duas abordagens entregam muita informação. Em vez disto, o Mestre deve fazer um teste em segredo para cada personagem. Se pelo menos um deles obtiver sucesso, o Mestre pode dizer “Vocês percebem uma onça em um galho 20 metros adiante!” Se ninguém obtiver sucesso... então o grupo terá uma surpresa.

MODIFICADORES

Muitas vezes, as regras especificam *modificadores* para alguns testes de habilidade. Esses bônus e penalidades afetam o número contra o qual o jogador está fazendo o teste — o “número alvo” — e não o resultado dos dados. Os bônus sempre melhoram suas chances, enquanto as penalidades sempre as reduzem.

Por exemplo, a descrição da perícia Arrombamento diz “-5 se o PdJ estiver se orientando pelo tato (ex.: em escuridão total)”. Isso significa que se o personagem estiver trabalhando no escuro, ele deve subtrair 5 de seu NH em Arrombamento nessa tentativa. Se ele possuir um NH em Arrombamento de 9, então o jogador deve fazer um teste contra 9 menos 5, ou 4, se estiver no escuro.

Cenários específicos podem oferecer modificadores que facilitem ou dificultem uma determinada situação. Por exemplo, a aventura pode descrever

que um cadeado específico oferece um bônus de +10 para ser aberto, pois é primitivo e malfeito. Se o NH em Arrombamento do personagem é de 9, então ele faria um teste contra 9 + 10, ou 19. Uma vez que o maior resultado possível em 3d é 18, aparentemente o sucesso é garantido — o que é bem verdade, mas nem sempre (v. *Falha Crítica*, pág. 348).

Os modificadores são sempre cumulativos, exceto quando indicado o contrário. Por exemplo, se o personagem tentou abrir aquele cadeado primitivo no escuro, os dois modificadores se aplicam; o jogador faz um teste contra 9 - 5 + 10, ou 14.

Veja *Cultura* (pág. 23), *Idiomas* (pág. 23), *Modificadores de NT* (pág. 168), *Familiaridade* (pág. 169), *Modificadores de Equipamento* (pág. 345) e *Dificuldade da Tarefa* (pág. 345) para mais exemplos de modificadores comuns.

Nível de Habilidade Básico vs. Nível de Habilidade Efetivo

O nível de habilidade básico de um personagem é seu nível real em uma determinada perícia, conforme registrado na planilha de personagem. O nível de habilidade efetivo de um personagem quando

TESTES COM VALORES PRÉ-DEFINIDOS

Quando uma tarefa exige um teste de perícia, o personagem precisa de algum nível de habilidade com a perícia em questão para realizar a tarefa. O ideal é que o personagem tenha pontos designados para a perícia, contudo, uma pessoa sem treinamento normalmente também pode tentar realizar a maioria das tarefas. Por exemplo, *qualquer um* pode manejar uma espada — no entanto, somente um guerreiro treinado sabe usá-la corretamente.

Perícias que todos podem usar, mesmo sem estudo, sempre apresentam um “valor pré-definido” baseado num atributo ou outra perícia. Isso indica que o personagem pode tentar realizar a ação desejada usando um de seus atributos ou outra perícia, mas *aplicando uma penalidade*. Esses “testes com valores pré-definidos” são testes de habilidade comuns.

Exemplo: A perícia Arrombamento apresenta “IQ-5” como valor pré-definido; ou seja, qualquer um pode abrir uma fechadura, mesmo sem treinamento, se obtiver um sucesso num teste de habilidade contra um número alvo igual à sua IQ-5. Um personagem com IQ 10 pode abrir uma fechadura comum com um resultado de 5 ou menos em 3 dados. Quanto mais inteligente ele for, maiores suas chances — contudo, o treinamento é sempre preferível!

A descrição de cada perícia mostra quais perícias ou atributos ela tem como valor pré-definido e quais são suas penalidades. Se uma perícia oferecer vários valores pré-definidos, escolha sempre o melhor.

Exemplo: Interrogatório apresenta “IQ-5, Intimidação-3 ou Psicologia-4” como valores pré-definidos. Se o personagem não for um interrogador treinado, ele ainda pode extrair respostas de um prisioneiro com sua esperteza (IQ-5), assustando-o (Intimidação-3) ou utilizando-se de “jogos mentais” (Psicologia-4). Se ele possui IQ 12, Intimidação 14 e Psicologia 13, os seus valores pré-definidos seriam, respectivamente, 7, 11 e 9. Neste caso, faça um teste contra 11, o maior dos três.

A Regra do 20

Se o valor pré-definido de uma perícia é baseado em um Atributo de valor maior que 20, considere esse valor como 20 quando estiver calculando o valor pré-definido. Por exemplo, o valor pré-definido em Arrombamento (IQ-5) de um personagem com IQ 25 é 15, não 20. Esse limite não se aplica a valores pré-definidos baseados em outras perícias.

“Sem Valor Pré-Definido”

Algumas ações não podem ser realizadas sem treinamento. Perícias como Alquimia, Caratê e mágicas não têm valor pré-definido. Se o personagem não possuir o treinamento apropriado, não poderá tentar estas coisas.

MODIFICADORES DE EQUIPAMENTO

A qualidade de um equipamento modifica os testes para tarefas que normalmente dependem desses equipamentos:

Sem equipamento: -10 para perícias tecnológicas, -5 para outras perícias. Observe que muitas perícias nem mesmo podem ser usadas sem o equipamento necessário!

Equipamento improvisado: -5 para perícias tecnológicas, -2 para outras perícias.

Equipamento básicos: Sem modificador. Essa é a situação normal na maioria dos casos.

Equipamento de boa qualidade: +1. O custo é de aproximadamente 5x o preço básico.

Equipamento de qualidade superior: +2. O custo é de aproximadamente 20x o preço básico.

Melhores equipamentos possíveis para seu NT: +NT/2, arredondando para baixo (mínimo +2). Normalmente não está à venda!

Se o personagem tiver um equipamento “básico” ou melhor à disposição, mas ele não estiver em perfeitas condições, os seguintes modificadores se aplicam, além dos modificadores de qualidade:

Faltam itens importantes: -1 por item.

Equipamento danificado: -1 a -3.

Os modificadores de equipamento refletem a qualidade:

- De “ferramentas de trabalho” para perícias criminosas, militares e de espionagem, como Arrombamento, Disfarce, Explosivos, Falsificação, Observador Avançado e Ocultamento.

- Do conteúdo da sua mochila, para perícias externas como Pescaria e Sobrevivência.

- De instrumentos ou de laboratório, para perícias científicas ou médicas como Alquimia, Cirurgia, Diagnose, Meteorologia e Navegação.

- De sua oficina ou caixa de ferramentas, para Alvenaria, Armeiro, Carpintaria, Conserto de Equipamento Eletrônico, Eletricista, Engenharia, Ferreiro, Maquinista e Mecânica, além de outras perícias usadas para construir ou consertar coisas.

- Do seu estúdio, para perícias artísticas — Artista, Fotografia, Joalheiro, etc.

Exemplo: No caso da perícia Primeiros Socorros, “improvisado” pode significar folhas e lama; “básico” seria ataduras esterilizadas; “bom” seria um kit de primeiros socorros padrão; “qualidade superior” seria um kit de emergência (encontrado na maioria das ambulâncias); e “melhor possível” seria um hospital completo. A ausência de antisséptico incorre numa penalidade de -1, enquanto um kit de primeiros socorros tirado dos destroços de um veículo poderia acarretar numa penalidade de -1 ou pior, devido às avarias no equipamento.

ele realiza uma tarefa é igual ao NH básico mais ou menos quaisquer modificadores que se apliquem à tarefa. Nos exemplos de Arrombamento acima, o NH básico é 9, em todos os casos, enquanto o NH efetivo foi 4, 19 e 14 nas diferentes situações.

Os termos “NH básico” e “NH efetivo” se aplicam a todos os testes de habilidade, não somente aos testes de perícia. Quando realizar um teste de atributo, jogada de defesa (pág. 374), testes de autocontrole (pág. 121), etc., o NH básico sempre será o valor não-modificado, enquanto o NH efetivo será o número alvo final, já modificado.

Um personagem não pode fazer um teste de habilidade se seu NH efetivo for menor que 3, a menos que esteja tentando uma jogada de defesa (pág. 374).

DIFICULDADE DA TAREFA

Se o Mestre achar que um teste de habilidade deve ser mais fácil ou difícil em uma determinada situação, ele pode atribuir um *modificador de dificuldade*. Esse modificador é diferente dos modificadores de cultura, equipamento, idioma, nível tecnológico, etc., uma vez que ele é aplicado a todos que tentarem realizar a tarefa. Ele também é cumulativo com todos os outros modificadores.

Por exemplo, se o Mestre determinar que a única maneira de atrair a atenção de um determinado público é fazendo

um teste de Oratória com uma penalidade de -2, então o modificador de dificuldade é -2. Qualquer orador estaria submetido a esta penalidade, além de outros modificadores pessoais (devido à cultura, idioma, Voz Melodiosa, etc.), ao lidar com este público específico.

Muitas perícias também sugerem modificadores de dificuldade — como, por exemplo, a penalidade de -5 na perícia Arrombamento por se orientar apenas pelo tato — mas a variedade de possibilidades é virtualmente infinita. Seguem algumas diretrizes:

+10 — Automática. Tarefas tão triviais que o Mestre deve abrir mão da necessidade de um teste de habilidade, exceto em circunstâncias extraordinárias. *Exemplo:* um teste de Condução para ligar um carro.

+8 ou +9 — Trivial. Situações onde um fracasso é extremamente improvável, exceto num caso extremo de azar. *Exemplo:* um teste de Condução para dirigir por um estacionamento vazio.

+6 ou +7 — Muito Fácil. Tarefas onde um fracasso é possível, mas só em caso de azar. *Exemplo:* um teste de Condução para dirigir por uma rua suburbana vazia.

+4 ou +5 — Fácil. A maioria das tarefas mundanas, incluindo testes feitos por pessoas comuns em seus trabalhos do dia-a-dia. *Exemplo:* um teste de Condução para dirigir até o trabalho em uma cidade pequena.

+2 ou +3 — Muito Favorável. Tarefas de risco leve que a maioria das pessoas realiza sem hesitar. *Exemplo:* um teste de Condução para dirigir até o trabalho em uma metrópole movimentada.

+1 — Favorável. Tarefas que a maioria das pessoas hesitaria em função do risco, mas que um aventureiro de carreira consideraria fácil. *Exemplo:* um teste de Condução para competir em um rali de estrada.

0 — Média. A maior parte das tarefas de um aventureiro, assim como a utilização de uma perícia sob estresse. *Exemplo:* um teste de Condução em uma perseguição.

-1 — Desfavorável. Tarefas estressantes que desafiariam um aventureiro novato, mas não um veterano. *Exemplo:* um teste de Condução em uma perseguição em alta velocidade.

-2 ou -3 — Muito Desfavorável. Tarefas estressantes que desafiariam um profissional. Aventureiros habilidosos ainda aceitam rotineiramente tais riscos! *Exemplo:* um teste de Condução em uma perseguição em alta velocidade numa rodovia movimentada.

-4 ou -5 — Difícil. Tarefas tão desafiadoras que até mesmo um especialista buscaria alternativas, embora um verdadeiro “mestre” provavelmente ainda não se sentiria desafiado. *Exemplo:* um teste de Condução para manter o carro na pista enquanto dispare uma arma pela janela durante uma perseguição em alta velocidade.

-6 ou -7 — *Muito Difícil*. Situações em que até os mestres pensariam duas vezes antes de levá-las adiante. *Exemplo*: um teste de Condução em uma perseguição em alta velocidade durante uma tempestade de neve.

-8 ou -9 — *Perigosa*. Tarefas nas quais até mesmo os grandes mestres não acreditam no sucesso. *Exemplo*: um teste de Condução enquanto dispara uma arma numa perseguição em alta velocidade durante uma tempestade de neve.

-10 — *Impossível*. Nenhuma pessoa se tentaria realizar essa tarefa. O Mestre pode optar por proibir tais tentativas. *Exemplo*: um teste de Condução para dirigir um carro com os joelhos enquanto dispara uma bazuca com as duas mãos em uma perseguição durante uma tempestade de neve.

Esses modificadores assumem que o personagem é *treinado*. Para obter a dificuldade da tarefa no caso de um personagem usando seu valor pré-definido, acrescente a penalidade do valor pré-definido ao modificador de dificuldade.

Exemplo: Um personagem que nunca aprendeu a dirigir está usando Condução com seu valor pré-definido de DX-5. Nesses casos, o trajeto diário até o trabalho — uma tarefa “Fácil” (+4 ou +5) para um motorista treinado — seria uma situação “Média” (DX) ou até mesmo “Desfavorável” (DX-1), e é quase certo que seria uma experiência estressante!

O Mestre pode usar os modificadores de dificuldade *no lugar* de outros modificadores se o resultado da tarefa for irrelevante — ou se a ação estiver muito empolgante — para justificar uma interrupção na sessão para calcular os diversos modificadores. Por exemplo, em uma perseguição de automóveis envolvendo um veículo em mau estado, o Mestre pode aumentar a dificuldade em um nível ou dois em vez de atribuir um modificador de equipamento devido às condições do carro.

Tempo Gasto

É possível reduzir a penalidade de uma tarefa difícil — ou mesmo receber um bônus — ao trabalhar de forma devagar e ponderada, tomando seu tempo para acertar as coisas. Por outro lado, se o personagem estiver correndo contra o tempo, até mesmo uma tarefa simples pode se tornar complicada.

Tempo Adicional: Levar mais tempo que o normal para realizar uma tarefa (conforme especificado pelas regras ou pelo Mestre) pode conferir um bônus a uma ação *fora do combate*: 2x o tempo normal, confere um bônus de +1; 4x, um bônus de +2; 8x, bônus de +3; 15x, bônus de +4; 30x, bônus de +5. Por exemplo, levar um dia de trabalho (oito horas) para uma tarefa de uma hora resultaria num bônus de +3. Este bônus só pode ser aplicado se fizer algum sentido levar mais

tempo para realizar a tarefa em questão (a critério do Mestre). É possível levar mais tempo que o normal para abrir um cofre ou analisar um artefato alienígena, mas não para neutralizar um veneno ou perseguir um suspeito em fuga!

Pressa: Realizar uma tarefa com pressa resulta em penalidades: -1 para cada 10% de tempo a menos utilizado. Por exemplo, tentar realizar uma tarefa na metade do tempo normal acarreta numa penalidade de -5. A redução máxima de tempo normalmente é de 90% (1/10 do tempo recomendado), com uma penalidade de -9. Em uma partida cinematográfica, o Mestre pode permitir que uma tarefa seja completada *instantaneamente* com uma penalidade de -10; por exemplo, um teste de Mecânica-10 para consertar uma máquina com um chute! Contudo, algumas tarefas requerem um tempo mínimo em função de leis naturais e não podem ser apressadas (como uma reação química) ou estão limitadas ao equipamento disponível (como a velocidade máxima de um veículo). Quando houver dúvidas, a palavra do Mestre é final.

Observe que algumas perícias apresentam modificadores de tempo que sobrepõe os modificadores sugeridos acima. Por exemplo, as mágicas têm suas próprias regras em relação ao tempo adicional (v. *Magia Cerimonial*, pág. 238) e não podem ser apressadas, exceto por usuários com alto nível de habilidade (v. *Rituais Mágicos*, pág. 237).

TAREFAS DEMORADAS

O Mestre pode definir que grandes projetos são “tarefas demoradas” que exigem uma determinada quantidade de horas de trabalho com mão-de-obra especializada em um ou mais atributos ou perícias. Por exemplo, o Mestre pode determinar que a construção de uma ponte de corda sobre um abismo requer 40 horas de trabalho com mão-de-obra hábil em DX, 24 horas de trabalho com mão-de-obra hábil em Carpintaria ou oito horas de trabalho com mão-de-obra hábil em Engenharia.

O limite normal de trabalho para cada pessoa envolvida é de oito horas por dia de 24 horas. No final de cada dia, cada trabalhador faz um teste contra a perícia ou atributo usado no dia em questão (o Mestre faz os testes para os PdMs). Um sucesso acrescenta oito horas de trabalho em prol da tarefa; um sucesso decisivo acrescenta 50% a mais. Um fracasso conta como metade do tempo, enquanto uma falha crítica não contribui com nada e arruína 2d horas de trabalho já realizados!

Um supervisor que trabalhe um turno *completo* junto a seus trabalhadores pode escolher coordená-los em vez de trabalhar. Nesse caso ele faz um teste de Administração, se a organização for mais importante que a inspiração, ou de Liderança, se a inspiração for mais importante (a critério do Mestre). Se ele obtiver sucesso, os trabalhadores recebem um bônus de +1 em seus testes no dia em questão; num sucesso decisivo, o bônus é de +2. Em qualquer tipo de fracasso, o supervisor não contribui em nada.

Também é possível trabalhar por períodos mais longos. Para fazer com que um PdM faça isso, um teste

de Influência é necessário (v. *Testes de Influência*, pág. 359). Quando um personagem trabalha mais de oito horas, ele precisa fazer um teste contra sua HT, com uma penalidade de -1 para cada hora além da décima. Em caso de sucesso, ele faz o teste de atributo ou perícia normalmente e acrescenta todas as horas de trabalho cumpridas (exceto no caso de uma falha crítica). Em caso de fracasso, o teste sofre uma penalidade igual à margem de fracasso ou -2, o que for pior, e o personagem perde um número de PF igual ao valor da penalidade — **contudo, ele ainda contribui normalmente com seu trabalho se obtiver sucesso no teste**. Considere uma falha crítica como qualquer outro fracasso, exceto que o personagem fica tão exausto que não consegue trabalhar no dia seguinte!

Também é possível apressar um trabalho para economizar horas de trabalho, como descrito sob *Tempo Gasto* (acima). Todos os trabalhadores envolvidos na tarefa fazem seus testes com a penalidade apropriada. Por exemplo, os trabalhadores envolvidos na construção da ponte de corda poderiam reduzir o tempo de trabalho para 20 horas, mas todos sofreriam uma penalidade de -5.

Da mesma forma, também é possível demorar mais tempo, para obter um bônus. Por exemplo, se os trabalhadores investirem 80 horas de trabalho no projeto, todos fazem o teste com um bônus de 1. No entanto, essa estratégia pode ter um efeito reverso se o tempo adicional for resultado de turnos mais longos.

GRAU DE SUCESSO OU FRACASSO

Depois de calcular o NH efetivo, aplicando todos os modificadores ao NH básico, jogue 3d para determinar o resultado. Se a soma dos dados for menor ou igual que o NH efetivo, o personagem obteve sucesso e a diferença entre o resultado e o NH efetivo é chamada de *margem de sucesso*.

Exemplo: Um personagem com um NH efetivo de 18 obtém um resultado de 12 nos dados e é bem-sucedido; sua margem de sucesso é 6.

Se o resultado for *maior* que o NH efetivo, o personagem fracassou e a diferença entre o resultado e o NH efetivo é chamada de *margem de fracasso*.

Exemplo: Um personagem com um NH efetivo de 9 obtém um resultado de 12 nos dados e fracassa; sua margem de fracasso é 3.

Sempre anote sua margem de sucesso ou de fracasso, pois muitas regras usam esses valores para calcular resultados relevantes. Mesmo quando as regras não pedem por esse número, o Mestre pode querer recompensar uma grande margem de sucesso com um resultado particularmente favorável, ou aplicar consequências desastrosas para grandes margens de fracasso!

Resultados *muito* altos ou baixos nos dados surtem efeitos especiais — além do sucesso e fracasso — independentemente da margem exata.

Sucesso Decisivo

Um *sucesso decisivo* é um resultado especialmente positivo. Um jogador obtém um sucesso decisivo sempre que:

- Conseguir um resultado de 3 ou 4 nos dados.
- Conseguir um resultado de 5 nos dados e ter um *NH efetivo de 15+*.
- Conseguir um resultado de 6 nos dados e ter um *NH efetivo de 16+*.

Quando o jogador obtém um sucesso decisivo, o Mestre determina o que acontece. Sempre algo bom! Quanto menor o resultado, melhor deve ser a bonificação oferecida.

Um *golpe fulminante* é um sucesso decisivo obtido durante um ataque. Nesses casos, o Mestre não determina o resultado. Em vez disso, veja a *Tabela de Golpe Fulminante* (pág. 557).

REGRA OPCIONAL: INFLUENCIANDO TESTES DE HABILIDADE

Apresentamos aqui duas opções para que os Mestres permitam que seus jogadores gastem pontos de personagem (pág. 498) para influenciar os resultados no cenário. Tenha em mente que essas regras encorajam os jogadores a sacrificar o desenvolvimento em prol do sucesso em curto prazo. Isso é bastante apropriado nos gêneros onde os heróis normalmente “vencem”, mas não se desenvolvem muito; como por exemplo, os super-heróis das histórias em quadrinhos. O Mestre também pode querer impor um limite aos pontos que cada jogador pode gastar dessa forma por sessão de jogo.

Comprando Sucesso

Um jogador pode gastar pontos de personagem para alterar o resultado de seu *último* teste de habilidade. Isso custa 2 pontos para transformar uma falha crítica em um fracasso comum, 1 ponto para converter um fracasso em sucesso ou 2 pontos para transformar um sucesso comum em um sucesso decisivo. Some esses custos para o caso de mais de uma transição (por exemplo, 5 pontos para transformar uma falha crítica em sucesso decisivo). Para evitar que os PdJs vençam todas as batalhas com uma série de golpes fulminantes, o Mestre pode optar por proibir a compra de sucessos decisivos, pelo menos durante o combate.

Observe que essa “garantia de sucesso” pode destruir o suspense, portanto, esta regra opcional não é recomendada para cenários de horror ou mistério.

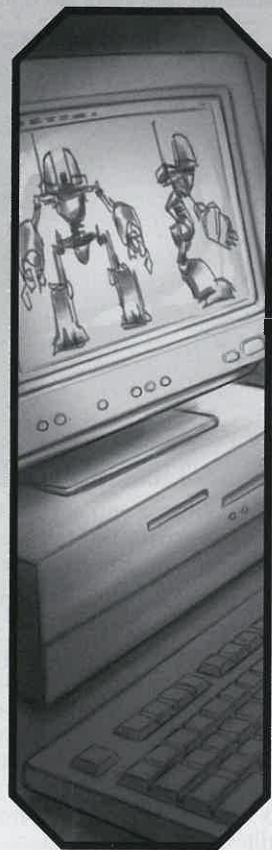
Instruções do Jogador

Um jogador pode gastar pontos de personagem para determinar os efeitos de uma ação bem-sucedida no cenário. Quando o jogador obtém um sucesso (ou numa situação onde não havia necessidade de um teste), ele pode gastar 2 pontos de personagem e acrescentar um elemento *plausível* para o mundo ou para a situação em questão. No caso de um sucesso decisivo, o jogador só gasta 1 ponto — e isso *substitui* quaisquer outros efeitos benéficos do sucesso decisivo.

Exemplo: Dr. Smith está trabalhando no Laboratório Federal de Armas Avançadas quando um gigantesco robô arrebenta as portas da frente, quatro andares abaixo. Smith faz um teste de Sentidos e percebe o ataque. O jogador que controla Smith sugere “Eu estava passando pela estação de segurança e localizei o robô no monitor. Eu vou até o terminal e travo os sensores no robô”. O Mestre não tinha mencionado nenhuma estação de segurança ou sensores, mas como essa descrição parece razoável dentro da LFAA, ele concorda. O jogador de Smith paga 2 pontos de personagem e o Mestre adapta a cena.

Além de ser plausível, uma sugestão deve ser aceitável para o Mestre e para os outros jogadores. Em geral, o Mestre deve levar adiante sugestões que sejam imaginativas e que movam o enredo adiante ou que salvem a vida de um PdJ. O Mestre não deve aprovar sugestões que travem o enredo, que caiam em contradição com um fato previamente estabelecido ou que causem algum prejuízo ou roubem a cena de outro PdJ. Em casos complicados, o jogador e o Mestre podem negociar.

O Mestre deve anotar quaisquer elementos acrescentados por meio desta regra, uma vez que eles passam a fazer parte permanentemente do cenário!



Falha Crítica

Uma *falha crítica* é um resultado especialmente ruim. Um jogador obtém uma falha crítica sempre que:

- Obter um resultado de 18 nos dados.
- Obter um resultado de 17 nos dados e ter uma *NH efetivo de 15 ou menos*; caso contrário, trata-se de um fracasso comum.
- Obter um resultado com uma diferença de 10 ou mais que o *NH efetivo*: um resultado de 16 com *NH 6* ou menos; um resultado de 15 com *NH 5* ou menos; e assim por diante.

Quando o jogador obtém uma falha crítica, o Mestre determina o que acontece. Sempre algo ruim! Quanto menor o resultado, pior deve ser o desastre.



Um *erro crítico* é uma falha crítica obtida durante um ataque. Nesses casos, o Mestre não determina o resultado. Em vez disso, veja a *Tabela de Erro Crítico* (pág. 556).

TENTATIVAS REPETIDAS

Em algumas situações, um personagem só tem uma chance para acertar (desarmar uma bomba, saltar sobre uma fenda, agarrar o Rei com uma canção). Em outras, é possível repetir a tentativa até conseguir (abrir um cadeado, fugar um peixe, analisar um veneno). Existem ainda outras situações onde o personagem não sabe se obteve sucesso ou não até ser tarde demais (traduzir um antigo mapa do tesouro, fazer um pedido num restaurante chinês, cons-

truir um barco). E por fim, existem aquelas situações onde o personagem pode ficar ferido como resultado de um fracasso, mas pode se dar o luxo de fracassar algumas vezes (escalar um muro, impressionar os membros de uma tribo selvagem).

O Mestre deve usar o bom senso para fazer a distinção entre esses casos e definir qual deles corresponde à situação na qual os personagens se encontram. Via de regra:

- Se o primeiro fracasso matar o personagem ou destruir o objeto envolvido na tarefa, não deve haver dúvidas quanto a uma segunda chance.
- Se um fracasso provocar dano de alguma espécie, aplique o dano e deixe o personagem tentar novamente depois de um período de tempo "razoável". (As descrições das perícias normalmente indicam esse tempo.)
- Se um fracasso não provocar nenhum dano, deixe o personagem tentar novamente depois de um período de tempo razoável, mas com uma penalidade cumulativa de -1 para cada tentativa repetida — ou seja, -1 na segunda tentativa, -2 na terceira e assim por diante — até que obtenham sucesso ou desistam.
- Se tentativas repetidas forem comuns para a tarefa em questão (ex., atacar durante um combate) ou no caso de uma tarefa demorada, informe o personagem que ele fracassou, mas deixe-o tentar novamente, sem aplicar penalidades especiais, depois do espaço de tempo usual.

DISPUTAS

Em algumas ocasiões, é possível que dois personagens precisem comparar atributos, perícias ou outras características a fim de resolver uma disputa. *Nem sempre* o personagem com maior valor vence, contudo... embora essa seja uma boa aposta. Uma "Disputa" é uma maneira rápida de lidar com uma situação competitiva sem representá-la em detalhes. Em uma Disputa, cada competidor faz um teste de habilidade contra a característica que está sendo testada — com todos os modificadores aplicáveis — e depois compara o resultado com o oponente. Há duas maneiras diferentes de fazer esta comparação.

DISPUTAS RÁPIDAS

Uma "Disputa Rápida" é uma competição que termina em um curto período de tempo — geralmente um segundo, ou mesmo *instantaneamente*. Alguns exemplos incluem dois inimigos lutando para se apossar de uma arma, ou dois arremessadores de faca verificando quem consegue acertar mais próximo do centro do alvo.

Cada competidor faz seu teste de habilidade. Se um deles obtiver sucesso e o outro fracassar, o vencedor será óbvio. Se os dois vencerem, o vencedor será aquele com maior margem de sucesso; se os dois fracassarem, o vencedor será aquele com menor margem de fracasso. Um empate indica que ninguém venceu (nos exemplos acima, os dois lutadores agarraram a arma ao mesmo tempo, ou as facas atingiram a mesma distância do centro do alvo).

Margem de Vitória

O valor pelo qual o vencedor derrotou o perdedor muitas vezes é importante — um sucesso por 5 contra um fracasso por 5 geralmente é mais significativo que um sucesso por 2 contra um sucesso por 1! A "margem de vitória" do vencedor é a diferença entre sua margem de sucesso e a margem de sucesso do perdedor, se os dois obtiveram sucesso, ou a soma de sua margem de sucesso com a margem de fracasso do perdedor, se um obteve sucesso e o

outro fracassou, ou ainda, a diferença entre a margem de fracasso do vencedor e a margem de fracasso se perdedor, se os dois fracassaram.

Testes de Resistência

A maioria das habilidades que pode afetar um alvo que não deseja ser afetado pelo efeito oferece uma tentativa de resistir usando um atributo, perícia ou habilidade sobrenatural. Em alguns casos, isso se transforma numa Disputa Rápida entre a habilidade e a resistência do defensor; nesses casos, duas regras especiais devem ser aplicadas:

1. *O atacante deve obter sucesso para vencer.* Ele não pode vencer com uma margem de fracasso menor. Se fracassar no teste, ele perde automaticamente e o alvo não precisa fazer um teste de resistência.

2. *O atacante deve vencer para afetar o alvo.* Os empates favorecem o defensor.

DISPUTAS NORMAIS

Uma "Disputa Normal" é uma competição lenta com muitas idas e vindas — por exemplo, uma disputa de braço de ferro.

Cada personagem faz seu teste de habilidade. Se um deles obtiver sucesso e o outro fracassar, o vencedor será óbvio. Se os dois vencerem, ou fracassarem, a posição relativa dos competidores permanece inalterada e eles jogam novamente. Em algum momento, um dos personagens será bem-sucedido, enquanto o outro irá fracassar. Nesse ponto, aquele que foi bem-sucedido será o vencedor.

A duração de cada tentativa depende da atividade em questão e fica a critério do Mestre. Em uma situação de combate, cada tentativa leva um segundo, mas em uma disputa de pesquisa bibliotecária, onde o destino do mundo depende de quem encontrar primeiro uma referência obscura, cada tentativa pode representar alguns dias.

Valores Extremos

Se os dois competidores estiverem fazendo testes contra valores menores ou iguais a 6, uma Disputa Normal pode atrasar a sessão com fracassos sucessivos de ambos os lados. Para

A REGRA DO 16

Se um ataque sobrenatural (mágica, habilidade psíquica, etc.) oferecer um teste de resistência e o alvo for *vivo* ou *sapiente*, o NH efetivo do atacante não pode exceder 16 ou a resistência do defensor, o que for maior. Se isso acontecer, reduza o NH efetivo para esse valor.

Exemplo: Um feiticeiro tem um NH efetivo de 18 com a mágica *Leitura da Mente*. Se ele tentar ler a mente de um alvo com *Vontade* 16 ou menos, ele faz um teste contra 16. Se o alvo tiver *Vontade* 17, ele faz o teste contra 17. E se o alvo tiver uma *Vontade* de 18 ou mais, ele faz o teste contra 18.

manter o ritmo, aumente o *menor* valor para 10 e acrescente essa mesma diferença ao valor *maior*.

Exemplo: Em uma Disputa entre os valores 5 e 3, acrescente 7 aos dois valores para torná-los 12 e 10.

Da mesma forma, uma Disputa Normal pode se tornar um impasse se os dois competidores tiverem valores maiores ou iguais a 14, uma vez que levará algum tempo para que um deles fracasse. Para acelerar o processo, reduza o *menor* valor para 10 e subtraia essa mesma diferença do valor *maior*.

Exemplo: Em uma Disputa entre os valores 19 e 16, subtraia 6 dos dois valores para torná-los 13 e 10.

Quando os dois valores forem maiores que 20 — por exemplo, numa Disputa de ST entre dinossauros — isso não será suficiente. Em vez da proposta anterior, reduza o *menor* valor para 10 e multiplique o *maior* valor por (10/menor valor), arredondado para baixo.

Exemplo: Em uma Disputa entre os valores 600 e 500, multiplique o maior valor por 10/500 e defina o menor valor como sendo 10; criando uma disputa entre os valores 12 e 10.

PROEZAS FÍSICAS

Abaixo apresentamos regras para algumas tarefas físicas comuns que são importantes para os aventureiros. No caso de tarefas que não estão relacionadas aqui, faça testes de DX para situações de precisão e testes de HT para proezas que exigem resistência. Para determinar o peso deslocado ou o trabalho realizado, use a Base de Carga. A velocidade do movimento deve ser proporcional ao Deslocamento Básico. Para maiores informações sobre atributos básicos e características secundárias, veja o Capítulo 1.

ARREMESSO

Um personagem é capaz de arremessar qualquer objeto que possa pegar — ou seja, qualquer coisa com um peso de 8xBC ou menos. Se o objeto não estiver em suas mãos, o personagem precisa realizar uma ou mais manobras Preparar para pegá-lo. Veja *Levantar e Mover Objetos* (pág. 354) para maiores informações.

Arremessar um objeto durante o combate — seja como um ataque ou

não — requer uma manobra Ataque. É possível arremessar objetos que pesam até 2xBC usando uma mão; objetos mais pesados requerem um arremesso com as duas mãos. O teste deve ser feito contra DX-3 para atingir um alvo específico ou contra DX para atingir uma área. Aplique os modificadores normais de acordo com o tamanho, velocidade e distância do alvo.

Distância do Arremesso

Para não atrasar a sessão com cálculos matemáticos, o Mestre deve per-

mitir arremessos que considerar razoáveis... mas quando é *necessário* saber a distância exata que um personagem é capaz de arremessar um objeto, use as regras a seguir:

1. Divida o peso do objeto em quilogramas pela Base de Carga para obter o "coeficiente de peso".
2. Encontre o coeficiente de peso na coluna *Coefficiente de Peso* da tabela a seguir. Se ele estiver entre dois valores, use o *maior* valor.
3. Encontre o modificador de distância relativo ao coeficiente de peso na coluna *Modificador de Distância*.

Coefficiente de Peso	Modificador de Distância	Coefficiente de Peso	Modificador de Distância
0,05	3,5	2,0	0,30
0,10	2,5	2,5	0,25
0,15	2,0	3,0	0,20
0,20	1,5	4,0	0,15
0,25	1,2	5,0	0,12
0,30	1,1	6,0	0,10
0,40	1,0	7,0	0,09
0,50	0,8	8,0	0,08
0,75	0,7	9,0	0,07
1,00	0,6	10,0	0,06
1,50	0,4	12,0	0,05



4. Multiplique o modificador de distância pela ST do personagem para saber a distância em metros que ele é capaz de arremessar o objeto.

Exemplo: Um personagem com ST 12 (ou seja, uma BC de 14,5) precisa arremessar um corpo de 60 kg para o outro lado de um buraco de 2 metros. Divida o peso pela BC: $60/14,5 = 4,1$. Esse valor se encontra entre 4,0 e 5,0 na coluna *Coefficiente de Peso*, portanto, considere 5,0. O modificador de distância associado é 0,12. Multiplicando esse valor pela ST, encontramos o alcance de arremesso, que é de $0,12 \times 12 = 1,44$ metros. Opa! O corpo acaba de atingir o fundo do buraco.

Dano de Objetos Arremessados

Objetos arremessados causam dano por GdP de acordo com a ST (v. *Tabela de Dano*, pág. 16), modificado pelo peso conforme mostrado na tabela a seguir. O dano normalmente é por contusão, mas o Mestre pode definir que um objeto afiado causa dano perfurante, por corte ou por perfuração. Um objeto frágil (ou um personagem arremessado) sofre o mesmo dano; contudo, faça diferentes avaliações de dano para o objeto e o alvo.

Peso	Dano
Até BC/8	GdP, -2 por dado
Até BC/4	GdP, -1 por dado
Até BC/2	GdP
Até BC	GdP, +1 por dado
Até 2xBC	GdP
Até 4xBC	GdP, -1/2 por dado (arredondado para baixo)
Até 8xBC	GdP, -1 por dado

Exemplo: Um personagem com ST 28 (ou seja, uma BC de 78,5 e um dano por GdP de 3D-1) arremessa um saco de cimento de 25 kg contra um oponente. O peso do saco fica entre BC/4 (20 kg) e BC/2 (39 kg). Como mostrado na tabela acima, o saco provoca o dano completo, ou seja, 3d-1.

Perícia Arremesso e Arte do Arremesso

Quando um personagem arremessa um objeto que cabe na palma da mão — como uma garrafa, pedra ou granada — ele pode fazer um teste contra a perícia Arremesso (pág. 180) para atingir um alvo ou uma área. Além disso, se ele souber Arremesso com NH igual a DX+1, acrescente +1 à ST antes de multiplicá-la pelo modificador de distância. Se o NH em Arremesso for DX+2 ou melhor, acrescente +2 à ST.

Se possuir a perícia Arte do Arremesso (pág. 181), o personagem pode usá-la para arremessar *qualquer coisa*. Faça o teste normalmente contra o NH para atingir o alvo. Se ele souber Arte do Arremesso com NH igual a DX+1,

acrescente +1 à ST antes de multiplicá-la pelo modificador de distância e acrescente +1 *por dado* ao dano por GDP. Esses bônus aumentam para +2 se o NH em Arte do Arremesso for DX+2 ou melhor.

Armas de Arremesso

As regras acima são para arremessar pedras, corpos, televisões... qualquer coisa exceto *armas*. O arremesso de armas difere das regras acima em três pontos importantes:

GRAVIDADES DIFERENTES

A gravidade de um mundo é medida em “Gs”, sendo que 1G representa as condições normais da Terra. Em comparação, Marte tem 0,38G e a Lua tem 0,17G.

Microgravidade é uma gravidade extremamente baixa (por exemplo, a de um asteroide ou lua pequena) — para fins de regras, qualquer coisa abaixo de 0,1G.

Gravidade Zero é a ausência de peso, ou “queda livre”, como encontrada no espaço e a bordo de uma espaçonave que não esteja girando, acelerando ou gerando de alguma forma gravidade artificial.

Em gravidades maiores ou menores, a *massa* sempre permanece constante, mas o *peso* é alterado.

Carga e Deslocamento em Gravidades Diferentes

Se a gravidade local for maior que 1G, multiplique a soma do peso corporal do personagem e do peso de tudo que ele está carregando por (gravidade local em Gs)-1. Essa é a carga adicional que o personagem está carregando em função da gravidade maior. Acrescente esse valor à Carga para determinar o Deslocamento.

Exemplo: Um personagem pesa 75 kg e está carregando 15 kg de equipamento. Em um mundo de 1,2G, ele teria um peso *adicional* de $(75+15) \times (1,2-1) = 18$ kg. Como ele já está carregando 15 kg, sua carga total seria de 33 kg.

Se a gravidade local for menor que 1G, multiplique o peso do equipamento carregado pela gravidade local e use o peso modificado para determinar a carga. Existe uma redução semelhante no peso corporal; isso não afeta a carga, mas permite que o personagem pule mais distante (a seguir). Em gravidades muito baixas, é possível deslocar-se mais rapidamente que o Deslocamento Básico fazendo uma série de saltos longos em vez de andar!

Em gravidade zero, o personagem flutua no espaço (a menos que esteja usando botas magnéticas, propulsores, etc.). Se ele não for capaz de voar, precisa se impulsionar a partir de uma superfície sólida para se mover; nesse caso, o Deslocamento do personagem é igual à sua ST/2, arredondado para baixo, e ele mantém essa velocidade até se agarrar ou colidir com alguma coisa!

Ações em Gravidades Diferentes

Em gravidades diferentes de 1G, as regras para saltos (pág. 356) precisam de modificação. Multiplique a distância normal do salto pela proporção de 1G para a gravidade local. Por exemplo, sob 1,25G, o personagem salta $1/1,25 = 0,8$ vezes sua distância de salto normal, enquanto em 0,2G ele salta $1/0,2 = 5$ vezes sua distância de salto normal. (*Exceção:* não multiplique o bônus de salto em altura obtido pelo impulso!) Se isso permitir que o personagem salte pelo menos duas vezes o seu normal, use as regras de Super Salto (pág. 90) para determinar a velocidade de deslocamento durante os saltos.

Para arremessos (pág. 349), multiplique a distância do arremesso pela proporção de 1G para a gravidade local, como feito para os saltos. O *dano* de objetos arremessados não é alterado, já que é baseado na massa.

Multiplique a velocidade terminal pela gravidade local. Veja *Queda* (pág. 432) para verificar as implicações disso.

Em gravidade zero, suas perícias e testes de DX também são afetados; v. *Queda Livre* (pág. 220). Isso não se aplica aos disparos de armas de feixe (a menos que ela tenha Recuo 2 ou mais) ou na operação de veículos ou ferramentas especificamente desenvolvidas para gravidade zero (por exemplo, uma espaçonave).

Incremento-G e Penalidades de Atributo

Se a gravidade local for diferente da gravidade natal do personagem (v. *Gravidade Natal*, pág. 17), ele pode ficar desorientado e sofrer efeitos psicológicos. A alteração na gravidade que um personagem é capaz de tolerar sem sofrer penalidades é o seu “Incremento-G”. Esse valor é de 0,2G a menos que ele tenha a vantagem Tolerância-G Ampliada (pág. 96).

Em gravidades maiores ou menores que a normal, calcule o número de Incrementos-G a partir da gravidade natal, arredondando para baixo. Essa é a penalidade do personagem. Por exemplo, um terráqueo acostumado com 1G considera o intervalo de 0,81G a 1,19G como zero Incremento-G, mas 0,8G ou 1,2G já contariam como um Incremento-G.

DX: O personagem sofre uma penalidade de -1 em DX por cada Incremento-G (-1 para cada *dois* Incrementos-G se tiver a vantagem Experiência-G, pág. 59). Essa penalidade se aplica a atividades que requerem agilidade ou o cálculo de trajetórias balísticas; afeta Armas de Fogo, Condução e Espadas de Lâmina Larga, mas não Armas de Feixe ou Arrombamento.

IQ: O personagem sofre uma penalidade de -1 em IQ para cada *dois* Incrementos-G completos de gravidade *maior* que à sua, em função da redução de fluxo de sangue no cérebro e da fadiga generalizada. Gravidades menores não surtem efeito.

HT: O personagem sofre uma penalidade de em HT para cada *dois* Incrementos-G completos de gravidade *maior* que à sua, porque o coração precisa trabalhar mais. Reduza também os PF do personagem na mesma proporção. Gravidades menores não surtem efeito — embora a microgravidade ou a gravidade zero possam provocar enjoo espacial (v. *Síndrome de Adaptação ao Espaço*, pág. 433) ou mesmo outros efeitos prejudiciais duradouros, em longo prazo.

Veja *Penalidades Temporárias de Atributo* (pág. 421) para descobrir como as penalidades de atributos afetam as características secundárias e perícias.

APANHAR

Quando alguém joga um objeto diretamente *contra* o personagem, ele pode fazer um teste de defesa ativa para esquivar-se do objeto. Contudo, se a pessoa deliberadamente jogar o objeto *para* o personagem — ao lançá-lo numa região próxima a ele — ele pode tentar apanhá-lo. Ele deve fazer um teste contra a DX ou contra uma perícia de Esporte apropriada para apanhar o objeto, com uma penalidade -4 se não estiver executando uma manobra Aguardar e um bônus de +1 para cada dois pontos completos de margem de sucesso do teste do arremessador. Considere que o personagem aparou o objeto arremessado com a mão.

Também é possível *interceptar* um objeto arremessado contra ou para outra pessoa. Considere isso como uma tentativa de aparar uma arma arremessada (v. *Aparar*, pág. 376). Em caso de sucesso, o personagem apanha o objeto arremessado em pleno ar.

1. O arremesso de armas usa a perícia Arma de Arremesso (pág. 176) para atingir o alvo, não DX ou Arremesso (embora Arte do Arremesso possa ser usada para arremessar armas).

2. A maioria das armas de arremesso voa muito mais longe que objetos “comuns” em função da aerodinâmica e estabilização. Outras possuem um alcance *menor* devido à maneira como são arremessadas. Por exemplo, é possível lançar uma faca de arremesso de acordo com as regras apresentadas acima, contudo, o alcance dentro da qual ela atingirá o alvo de forma efetiva é consideravelmente menor.

3. Armas de arremesso têm pontas, arestas, extremidades densas, etc., que concentram a força do impacto. Elas quase sempre provocam mais dano que o dano apresentado acima.

CAMINHADA

Uma velocidade sustentável por campos ou matas a pé depende do Deslocamento terrestre. Tenha o Deslocamento Básico como base e reduza-o de acordo com a Carga (v. *Carga e Deslocamento*, pág. 17), os ferimentos (v. *Lesões Comuns*, pág. 419) e a exaustão (v. *Pontos de Fadiga Perdidos*, pág. 426), conforme a situação. A distância em quilômetros que o personagem é capaz de marchar em um dia, sob condições ideais, é igual a 16 x Deslocamento.

Se tiver a vantagem Deslocamento Ampliado (Solo), o personagem pode aplicar seu multiplicador de movimento a essa distância. Por exemplo, Deslocamento Ampliado 1 (Solo) multiplica o Deslocamento por dois, dobrando a distância de marcha diária. V. *Deslocamento Ampliado* (pág. 52).

Um sucesso num teste de Caminhada (pág. 185) aumenta a distância de marcha em 20%. Faça esse teste diariamente. Um grupo liderado por um personagem com a perícia Liderança em NH 12+ pode fazer um úni-

co teste contra a *média* dos NHs em Caminhada do grupo. (Caminhada tem HT-5 como valor pré-definido.) Em caso de sucesso, o grupo inteiro marcha 20% mais rápido, mas um fracasso indica que ninguém pode se utilizar do bônus.

Quando essas regras resultam em diferentes velocidades para diferentes membros de um grupo, o grupo deve deslocar-se na velocidade do membro mais *lento*, ou se separar. Observe que um grupo que tenha escolhido fazer um único teste de Caminhada para o grupo todo já optou por não se separar!

Quando essas regras resultam em diferentes velocidades para diferentes membros de um grupo, o grupo deve deslocar-se na velocidade do membro mais lento, ou se separar.

Terreno

Depois de descobrir a distância diária de caminhada em quilômetros, modifique-a de acordo com o terreno como mostrado a seguir:

Muito Ruim: Neve profunda, mata cerrada, selva, montanhas, areia fofa ou pântano. x0,2.

Ruim: Terreno com obstáculos (como córregos), florestas ou colinas íngremes. x0,5.

Médio: Florestas abertas ou colinas suaves. x1,0.

Bom: Deserto de terra firme ou planícies. x1,25.

Clima

As condições climáticas podem modificar ainda mais a distância percorrida:

Chuva: A chuva reduz a velocidade pela metade em qualquer terreno que não tenha uma estrada. Consulte *Estradas* (abaixo) para ver os efeitos da chuva em estradas.

Neve: Neve na altura do tornozelo reduz a velocidade pela metade em qualquer terreno. Qualquer espessura mais profunda divide a velocidade por 4 ou mais. *Exceção:* esquis permitem que viajantes considerem qualquer profundidade de neve como terreno Médio. Substitua a perícia Caminhada pela perícia Esqui (pág. 198) quando estiver viajando sobre esquis.

Gelo: O frio combinado com a umidade — em função de chuva, granizo, derretimento de neve, etc. — resulta em gelo. Uma camada de gelo reduz a velocidade pela metade em qualquer terreno. Gelo *sólido*, como um lago ou rio congelado, é considerado um tipo de terreno especial; considere-o como terreno Ruim. *Exceção:* considere gelo sólido como terreno Bom para quem estiver usando patins. Substitua a perícia Caminhada pela perícia Patinação (pág. 215) quando estiver viajando sobre patins.

Estradas

Em clima bom, a maior parte das estradas é considerada terreno Médio, independente do terreno ao seu redor. Contudo, as melhores estradas podem até ser consideradas terreno Bom, conferindo um bônus.

Sob chuva, estradas de má qualidade — cascalho ou terra batida — transformam-se em lama — considere-as como terreno Muito Ruim. Estradas

melhores se comportam como terreno Médio (mas nunca Bom) sob chuva.

Sob neve ou gelo, considere as estradas como terreno Médio, mas aplique as penalidades de movimento descritas sob *Clima* (acima), a menos que a estrada esteja limpa.

Tempo Necessário e Custo em Fadiga

As regras acima assumem que o personagem passa o dia inteiro se preparando para a caminhada, caminhando ou descansando, sem tempo para estudos ou outras atividades. Isso vale independente da quilometragem diária — quanto mais pesada a carga e piores as condições de viagem, mais lentamente o personagem irá caminhar e mais frequentemente precisará descansar.

Se interromper sua viagem para outros assuntos relacionados à aventura, o personagem terá menos PF ao parar. Veja *Custos em Fadiga* (pág. 426) para maiores informações.

CORRIDA

A velocidade de corrida, ou Deslocamento terrestre, é igual ao Deslocamento Básico do personagem, modificado pela Carga — v. *Carga e Deslocamento* (pág. 17). Em combate, a corrida é apenas uma série de manobras Deslocamento. Utilize as regras detalhadas a seguir quando for importante definir se os heróis conseguem alcançar um avião que está prestes a decolar, escapar de pigmeus selvagens ou em outras situações semelhantes.

Disparada

Uma disparada é uma corrida curta em velocidade máxima. Ela é bastante veloz, mas também bastante cansativa (v. *Custo em Fadiga*, a seguir). Ela deve ser usada quando o personagem precisar percorrer uma curta distância rapidamente e pode arcar com o custo de chegar ao destino um pouco cansado.

Um personagem pode realizar uma disparada se for capaz de correr em frente por dois ou mais segundos. Acrescente 20% ao Deslocamento depois do primeiro segundo. Por exemplo, um personagem com Deslocamento 7 pode disparar a 8,4 metros/segundo após correr por um segundo a 7 metros/segundo.

Em um mapa de combate, onde o movimento gira em torno de hexágonos de um metro, ignore as frações para obter um valor redondo; no exemplo acima, o personagem teria Deslocamento 8. Assuma que até mesmo os corredores mais lento recebem no mínimo +1 em seu Deslocamento, fazendo com que corredores com Deslocamento 9 ou menos se desloquem um hexágono adicional no mapa de combate.

Um personagem com Deslocamento Ampliado (Solo) pode acelerar seu Deslocamento Básico a cada segundo até atingir sua velocidade máxima — utilize o multiplicador de Deslocamento Ampliado no lugar do bônus de 20% para determinar a velocidade máxima. Por exemplo, um personagem com Deslocamento Básico 7 e Deslocamento Ampliado 2 corre com Deslocamento 7 no primeiro segundo, Deslocamento 14 no

próximo segundo, Deslocamento 21 no terceiro segundo e alcança sua velocidade máxima de Deslocamento 28 a partir do quarto segundo.

Só é possível deslocar-se com a velocidade máxima de disparada se o terreno for bom e o personagem estiver correndo aproximadamente numa linha reta. Qualquer desvio significativo dessa linha reta faz com que o personagem volte ao seu Deslocamento terrestre normal durante um segundo para depois disparar novamente.

Quando um personagem é reduzido a a menos de 1/3 de seus PF, divida pela metade o Deslocamento para qualquer tipo de corrida; v. *Fadiga* (pág. 426).

Observe que, uma vez que uma corrida ritmada tem a metade da velocidade de uma disparada, mas consome PF a um quarto da razão, teoricamente é possível correr o dobro da distância antes de ficar sem energia. Essa afirmação não é verdadeira para criaturas com o metacaracterística Máquina (pág. 262), pois elas não ficam fatiga-

Voo

Quando estiver tratando de voo, utilize as regras para *Caminhada* (pág. 352) e *Corrida* (acima) com as seguintes modificações:

- Substitua “Deslocamento terrestre” (igual ao Deslocamento Básico) por “Deslocamento aéreo” (igual ao dobro da Velocidade Básica, ignorando as frações). Aplique os modificadores de carga, ferimentos e fadiga da mesma forma que acontece com o Deslocamento Terrestre.
- Substitua “Deslocamento Ampliado (Solo)” por “Deslocamento Ampliado (Ar)”. No caso de voo de alta velocidade (“corrida”), calcule a aceleração com Deslocamento Ampliado como descrito em Disparada.
- Substitua “perícia Caminhada” ou “perícia Corrida” por “perícia Voo”.
- Ignore o terreno, mas lembre-se que o vento e outras condições ambientais podem ter efeitos semelhantes.

Corrida Ritmada

Quando precisa correr uma longa distância, o personagem deve manter um determinado ritmo para evitar a exaustão. Uma corrida ritmada tem como velocidade média a metade da velocidade de disparada calculada acima. Por exemplo, um personagem com Deslocamento terrestre 7, pode manter uma corrida ritmada de 4,2 metros/segundo em terreno bom; dessa forma, ele é capaz de correr 1 km em 4 minutos.

Custo em Fadiga

A cada 15 segundos de uma disparada ou a cada 1 minuto de uma corrida ritmada, um personagem deve fazer um teste contra o maior valor entre sua HT e seu NH em Corrida (pág. 193). Em caso de fracasso, ele perde 1 PF.

das — esses personagens normalmente estão sempre em disparada.

ESCALADA

Para escalar qualquer obstáculo que não seja uma escada, faça um teste de Escalada (pág. 198). Essa perícia tem DX-5 como valor pré-definido. Os modificadores dependem da dificuldade da escalada (a seguir). Seja como for, sempre subtraia o nível de carga do resultado do teste. Escalar enquanto se carrega uma carga muito pesada pode ser perigoso!

Faça um teste para iniciar a escalada e outro teste a cada 5 minutos. Qualquer fracasso significa que o personagem cai (v. *Queda*, pág. 432). Se estiver preso por uma corda, ele só cai até o final da corda, a menos que tenha tirado uma falha crítica.

A tabela a seguir apresenta alguns modificadores, assim como a velocidade de escalada para algumas situações comuns. Na maioria dos casos, utilize as velocidades na coluna “Regular”. A coluna “Combate” é para escaladas inspiradas pela fúria ou pelo pânico, que sempre custam pelo menos 1 PF — ou o dobro, se já existe um custo em PF definido pela aventura ou pelo Mestre para a situação específica. As escaladas durante o combate exigem uma manobra Deslocamento.

Tipo de Escalada	Modificador	Combate	Regular
Escada que sobe	nenhum teste	3 degraus/s	1 degrau/s
Escada que desce	nenhum teste	2 degraus/s	1 degrau/s
Árvore comum	+5	30 cm/s	30 cm/3 s
Montanha comum	0	30 cm/2 s	3 m/min
Parede vertical de pedra	-3	30 cm/5 s	1,2 m/min
Edifício moderno	-3	30 cm/10 s	60 cm/min
Corda que sobe	-2	30 cm/s	6 m/min
Corda que desce			
(sem equipamento)	-1	60 cm/s	9 m/min
(com equipamento)	-1	3,6 m/s	3,6 m/s



ESCAVAÇÃO

O ritmo de escavação depende do tipo do solo, da Base de Carga do escavador (ou seja, ST x ST/5) e das ferramentas disponíveis.

Terra Fofa, Areia, etc.: Um homem é capaz de escavar (0,056 x BC) m³/h.

Solo Comum: Um homem é capaz de escavar (0,028 x BC) m³/h. Um homem com uma picareta pode quebrar até (0,113 x BC) m³/h de terra, transformando-a em terra fofa, que é mais fácil de remover. A maneira mais eficiente de escavar é com um homem trabalhando com uma picareta e dois com pás removendo a terra atrás dele.

Terra Dura, Argila, etc.: Ela primeiro precisa ser quebrada por uma picareta a uma velocidade de (0,056 x BC) m³/h, para depois ser removida com pá à mesma velocidade. Um único homem com as duas ferramentas só consegue remover (0,017 x BC) m³/h — ele perde tempo na troca das ferramentas.

Rocha Dura: Ela primeiro precisa ser quebrada por uma picareta a uma velo-

cidade de (0,028 x BC) m³/h (ou menos, se a rocha for muito dura!) e depois removida com pá à mesma velocidade.

Todas as medidas acima assumem ferramentas de ferro ou aço! Divida a velocidade pela metade no caso de ferramentas de madeira (comuns em NT5 ou inferior). Divida por 4 (ou mais) no caso de ferramentas improvisadas — mãos nuas, utensílios de cozinha, etc.

Tempo Necessário e Custo em Fadiga

Para calcular o tempo necessário para escavar um buraco, calcule o volume do buraco em metros cúbicos multiplicando altura x largura x profundidade (tudo em metros). Depois, divida o número de metros cúbicos pela velocidade de escavação para determinar as horas de trabalho necessárias.

Cada hora de trabalho custa 1 PF para terra fofa, 2 PF para solo comum, 3 PF para terra dura e 4 PF para rocha dura.

LEVANTAR E MOVER OBJETOS

A Base de Carga — ST x ST/10 kg — indica o peso que um personagem é capaz de apanhar, erguer e mover. O Mestre pode permitir que vários personagens adicionem seus valores de BC (não ST) sempre que isso for razoável; como por exemplo, para transportar uma maca ou puxar um vagão.

Levantar com Uma Mão: 2xBC (leva dois segundos).

Levantar com Duas Mãos: 8xBC (leva quatro segundos).

Empurrar e Derrubar: 12xBC. Dobre esse valor se o personagem pegar um impulso antes. O Mestre pode ajustar essa fórmula no caso de objetos precariamente equilibrados, tornando-os mais fáceis de tombar.

Carregar nas Costas: 15xBC. Dessa forma, o personagem pode transportar mais peso do que seria capaz de levantar sozinho... mas a cada segundo que a carga permanece acima de 10xBC (ou seja, Carga Muito Pesada), ele perde 1 PF.

Deslocar Ligeiramente: Dependendo do apoio e da forma como está encorado, o personagem pode deslocar ou balançar ligeiramente 50xBC.

Puxar e Arrastar

Quando um personagem puxa uma carga sem nenhuma assistência, considere o peso total da carga. Divida o peso pela metade se o personagem estiver puxando um trenó sobre neve ou gelo, divida por 10 no caso de uma carreta de duas rodas e divida por 20 no caso de um vagão de quatro rodas. (Lembre-se de acrescentar o peso do trenó, carreta ou vagão à carga antes de dividi-lo!)

Em todos os casos, se a superfície for lisa e relativamente plana — por exemplo, um chão de concreto, uma estrada pavimentada ou um lago congelado — divida o peso efetivo da carga pela metade. Isso é cumulativo com os efeitos do trenó, carreta ou vagão.

Depois de aplicar todos os modificadores, se o personagem tem alguma esperança de deslocar o objeto, o peso efetivo final não pode exceder 15xBC. Determine o nível de carga usando o peso efetivo e calcule o Deslocamento normalmente.

Levantar e Mover Objetos Durante o Combate

Em combate, um personagem pode apanhar um item que não pese mais que sua Base de Carga com uma manobra Preparar de um segundo. Para apanhar qualquer coisa mais pesada que isso, são necessárias várias mano-

bras Preparar consecutivas: duas se o personagem estiver usando uma mão, quatro se ele estiver usando duas mãos. Para apanhar *alguém* que não deseja ser apanhado, o personagem precisa antes levar um segundo para agarrá-lo (v. *Agarrar*, pág. 370). O alvo pode tentar se desvencilhar enquanto o personagem tenta levá-lo!

Para chutar, bloquear com o corpo, empurrar ou deslocar de alguma outra forma um obstáculo durante o combate, uma manobra Ataque é necessária. O personagem pode deslocar ou derrubar até 12xBC dessa maneira. Se tiver espaço suficiente para correr um número de metros igual ao seu Deslocamento, ele pode derrubar o dobro desse peso (24xBC), realizando um encontrão no final da corrida. Isso exige uma manobra Deslocamento. Essas regras assumem que os objetos são *inanimados*; v. *Encontro* (pág. 371) para descobrir como derrubar um alvo que possa resistir ativamente.

Se você estiver usando um mapa de combate, lembre-se de marcar no mapa ou posicionar um marcador para indicar que um objeto foi derrubado. Isso é muito importante no caso de objetos que estão desenhados no mapa! Da mesma forma, objetos apanhados por combatentes devem ser removidos do mapa.

Seja como for, se uma tentativa parece ser razoável, não interrompa o combate para fazer comparações entre peso e BC. Use o bom senso e mantenha a partida divertida!

Perícia Levantamento

Um sucesso num teste contra a perícia Levantamento (pág. 207) aumenta a Base de Carga do personagem em 5% vezes a margem de sucesso no que se refere a apanhar objetos pesados. Por exemplo, se um personagem com Levantamento 14 obtém um resultado de 9 num teste, ele é capaz de levantar 25% a mais de peso. Faça um único teste por levantamento.

NATAÇÃO

A menos que seja Anfíbio (pág. 39) ou Aquático (pág. 156), o personagem precisa fazer um teste contra a perícia Natação (pág. 212) sempre que entrar num corpo de água que o cubra acima da cabeça. A Natação tem como pré-definido HT-4. O teste deve ser feito assim que ele entrar na água e novamente a cada cinco minutos.

Modificadores: +3 se o personagem entrou na água intencionalmente; penalidade igual ao dobro do nível de carga (por exemplo, Carga Pesada resulta numa penalidade de -6); +1 se o personagem tiver Acima do Peso, +3 se

for Gordão ou +5 se for Muito Gordão (v. *Constituição Física*, pág. 18).

Em caso de fracasso, o personagem engole água! Ele perde 1 PF e faz um novo teste a cada cinco segundos — até se afogar, ser resgatado (v. *Salvando Vidas*, a seguir) ou obter sucesso no teste de Natação e conseguir tirar a cabeça para fora d'água. Depois de se recuperar, ele deve fazer um novo teste depois de um minuto; em caso de sucesso, ele volta a fazer os testes a cada cinco minutos. Sim, o personagem *pode* gritar para pedir ajuda!

Um personagem também pode tentar se livrar de armaduras, etc., depois do primeiro sucesso no teste de Natação. Ele deve fazer um teste contra a DX para cada item que tenta remover; com uma penalidade de -4 para remover escudos, capacetes ou armaduras peitorais. Um fracasso indica que o personagem engole água e sofre as consequências descritas acima.

Quando chegar a 0 PF, o personagem deve fazer um teste de Vontade a cada segundo para não ficar inconsciente — e provavelmente morrer em seguida a menos que seja resgatado. Veja *Sufocamento* (pág. 437) para maiores informações.

Velocidade de Natação

As criaturas terrestres, como os humanos, têm um Deslocamento aquático igual ao Deslocamento Básico/5 (arredondado para baixo), embora seja possível modificar esse valor ligeiramente; v. *Deslocamento em Outros Ambientes* (pág. 18). O Deslocamento aquático mínimo para esses personagens é de 1 metro/segundo.

Criaturas Anfíbias e Aquáticas têm Deslocamento aquático igual ao seu Deslocamento Básico total.

No caso de nados de longas distâncias, use uma escala de 10 segundos. O número de metros que um personagem é capaz de nadar em 10 segundos é 10 vezes seu Deslocamento aquático, modificado para baixo em função da Carga (v. *Carga e Deslocamento*, pág. 17). Por exemplo, alguém com Deslocamento aquático 1 e Carga Pesada nadaria quatro metros em 10 segundos.

Custo em Fadiga

A cada 1 minuto nadando em velocidade máxima, um personagem deve fazer um teste contra o maior valor entre sua HT e seu NH em Natação. Em caso de fracasso, ele perde 1 PF. Quando um personagem é reduzido a menos de 1/3 de seus PF, divide pela metade seu Deslocamento aquático; v. *Fadiga* (pág. 426).

Se estiver nadando vagorosamente, ou simplesmente boiando, o personagem faz um teste a cada 30 minutos.

Salvando Vidas

Um personagem pode usar a perícia Natação para resgatar uma pessoa que esteja se afogando. Ele deve fazer um teste contra Natação com uma penalidade de -5, modificado para cima ou para baixo pela diferença de ST entre o personagem e a pessoa que ele está resgatando. Se os jogadores conseguirem pensar em um bom método de salvar a pessoa, o Mestre pode conceder um bônus à jogada.

Em caso de fracasso, o personagem engole água e perde 1 PF, mas pode tentar novamente depois de um minuto. Em caso de falha crítica, a vítima quase afoga o personagem! Isto custa 6 PF e ele deve desistir da tentativa de resgate.

PRENDER O FÔLEGO

Aventureiros muitas vezes precisam prender o fôlego — seja para mergulhar ou para sobreviver a gases venenosos, estrangulamento, vácuo, etc. A HT determina o tempo que um personagem é capaz de prender seu fôlego, como mostrado a seguir:

Sem Esforço (por exemplo, sentado quietinho ou meditando): HTx10 segundos.

Esforço Moderado (por exemplo, operando um veículo, fazendo movimentos leves na água ou caminhando): HTx4 segundos.

Esforço Pesado (ex., escalando, combatendo ou correndo): HT segundos.

Essas durações assumem que o personagem leva um segundo para respirar fundo (o requer uma manobra Concentrar em combate). Multiplique todas as durações por 1,5 se o personagem conseguir hiperventilar — ou por 2,5 se ele hiperventilar com oxigênio puro. Em caso de um sucesso na perícia Controle da Respiração (pág. 192) multiplique as durações por um fator adicional de 1,5. Contudo, se o personagem for pego de surpresa e não tiver chance de respirar fundo — por exemplo, quando uma granada de gás detona em combate — reduza as durações pela metade.

Independente das circunstâncias, cada nível da vantagem Prender a Respiração (pág. 80) dobra o tempo que o personagem é capaz de prender o fôlego.

No final da duração, o personagem começa a perder 1 PF por segundo. Quando ele chegar a 0 PF, deve fazer um teste de Vontade por segundo ou perder a consciência — e provavelmente morrer a menos que seja resgatado. Veja *Sufocamento* (pág. 437) para maiores informações.

SALTO

Quando um personagem deseja saltar sobre um objeto com Modificador de Tamanho 3 ou mais níveis menor que o seu (o que abrange a maior parte dos obstáculos “comuns”), o Mestre só deve dizer “OK, você saltou sobre o obstáculo” e continuar a sessão — esses saltos são automaticamente bem-sucedidos. Mas quando o obstáculo aparenta ser significativo ou se o Mestre o colocou lá deliberadamente como um perigo, use as regras a seguir.

Distância do Salto

O Deslocamento Básico determina a distância dos saltos da seguinte maneira:

Salto em Altura: (15 x Deslocamento Básico) - 25cm. Por exemplo, um Deslocamento Básico de 6 permite que o personagem salte 65cm verticalmente. No caso de um salto com *impulso*, acrescente o número de metros percorridos ao Deslocamento Básico para calcular a fórmula. A maior altura possível para um salto em altura com impulso é o dobro do salto em altura normal.

Salto em Distância: (60 x Deslocamento Básico) - 90cm. Por exemplo, um Deslocamento Básico de 6 permite que o personagem salte 2,70m se estiver parado. No caso de um salto com *impulso*, acrescente o número de metros percorrido ao Deslocamento Básico para calcular a fórmula. A maior distância possível para um salto em distância com impulso é o dobro do salto em distância normal.

Um personagem com a vantagem Deslocamento Ampliado (Solo) (pág. 52) pode aplicar seu multiplicador de movimento ao Deslocamento Básico antes de usá-lo nas fórmulas se ele estiver realizando o salto com impulso. Nesse caso, *não acrescente* os metros percorridos ao Deslocamento Básico! Por exemplo, um cavalo com Deslocamento Básico 6 e Deslocamento Ampliado 1 realiza saltos com impulso como se tivesse Deslocamento Básico 12.

Um personagem com Super Salto (pág. 90) dobra a distância *final* do salto para cada nível nesta vantagem — o que é cumulativo com os efeitos do Deslocamento Ampliado!

Salto Durante o Combate

As fórmulas de distância de salto assumem que o personagem leva algum tempo para se agachar e se preparar para o salto. Em combate, isso exige duas manobras Concentrar consecutivas. Divida todas as distâncias pela metade se o personagem saltar sem essa preparação.

Quando um personagem deseja saltar sobre um objeto pequeno durante um

REGRAS OPCIONAIS DE SALTO

As regras de salto a seguir são *opcionais*. Use-as somente se você realmente gosta de detalhes!

ST e Saltos

O Deslocamento Básico é uma medida fácil de usar para a capacidade de saltar de um personagem — afinal, ela mede a velocidade de corrida, e correr nada mais é que uma série de saltos curtos. No entanto, super-heróis e monstros sobrenaturalmente fortes da ficção às vezes podem realizar saltos enormes sem serem velocistas. Para representar isso, o Mestre pode permitir que personagens com uma Base de Carga maior que seu peso corporal possam usar o *maior valor* entre ST/4 (arredondada para baixo) ou Deslocamento Básico nas fórmulas de distância de salto.

Salto com Carga

Para obter ainda mais realismo, multiplique as distâncias de salto pelos fatores de carga determinados em *Carga e Deslocamento* (pág. 17): x1 para Nenhuma, x0,8 para Leve, x0,6 para Média, x0,4 para Pesada e x0,2 para Muito Pesada.

combate (qualquer coisa com Modificador de Tamanho 3 ou mais níveis menor que o seu), ele deve usar uma manobra Deslocamento, sendo que o salto custa um ponto adicional de movimento.

Para saltar sobre um objeto maior (como uma cadeira) ou saltar para cima de algo (como uma mesa) durante um combate, o personagem demora um turno inteiro e precisa usar uma manobra Deslocamento. A menos que o salto seja *extremamente* difícil, o Mestre irá determinar se ele obteve sucesso no salto ou não. (Não vale a pena interromper uma batalha para calcular a distância de salto toda vez que alguém salta para cima de uma cadeira!)

No entanto, o personagem deve fazer um teste de DX ao realizar um salto em altura ou um longo salto em distância. Um salto difícil (para dentro de um fosso, por exemplo) pode sofrer uma penalidade que varia de -1 a -5. É o Mestre quem determina se o personagem precisa ou não fazer um teste e qual a penalidade. Em caso de fracasso, ele cai. São necessárias duas manobras Mudança de Posição para se levantar novamente. Em caso de falha crítica, o personagem cai do local para onde estava tentando saltar — ou aterrissa terrivelmente se ele estava saltando para baixo — e sofre o dano normal pela queda de acordo com a altura (v. *Queda*, pág. 432).

Para escalar um objeto vertical sem arriscar um teste de DX, o personagem deve realizar duas manobras Deslocamento consecutivas. O sucesso é automático.

Perícia Salto

Um personagem com a perícia Salto (pág. 222) pode *substituir* o Desloca-

mento Básico pela metade do seu NH em Salto, arredondando para baixo, nas fórmulas de distância. Além disso, ele faz testes de Salto em vez de DX sempre que precisar realizar um salto difícil.

ESFORÇO ADICIONAL

Utilizando-se de pura força de vontade, um personagem é capaz de forçar seu corpo além dos limites normais ao executar tarefas físicas. Isso é chamado de “esforço adicional”. Observe que um personagem com a metacaracterística Máquina não pode realizar esforço adicional!

Um personagem pode realizar esforço adicional para aumentar: a Base de Carga (mas *não* a ST) ao cavar ou levantar objetos; a quilometragem diária ao caminhar; o Deslocamento ao correr ou nadar; a distância (mas *não* o Deslocamento Básico) ao saltar; e a ST para fins de arremesso, para um único teste de ST, ou para puxar ou engatilhar um arco ou besta que seja muito forte para ele. *Não é possível* usar esforço adicional para prender o fôlego por mais tempo — pois isso seria como derrotar a si mesmo!

Para aplicar o esforço adicional, o personagem deve fazer um teste de Vontade.

Modificadores: -1 para cada 5% de aumento nas capacidades (por exemplo, para acrescentar 10% à ST, faça o teste com uma penalidade de -2). Se estiver fatigado, o personagem sofre uma penalidade igual aos PF perdidos. Acrescente um bônus de +5 se ele estiver motivado pelo medo, raiva ou envolvimento com um ente querido (a

critério do Mestre; mas normalmente requer que o personagem tenha *fracassado* em uma Verificação de Pânico, em um teste de autocontrole com uma desvantagem apropriada, ou ter sido vítima de uma tentativa bem-sucedida de intimidação).

A utilização do esforço adicional custa PF, independente do sucesso ou fracasso. Ações instantâneas (como saltos ou arremessos) têm um custo único de 1 PF *por tentativa*. Tarefas contínuas (cavar, correr, nadar, etc.) exigem testes consecutivos de esforço adicional e custam 1 PF por teste. Caminhadas funcionam diferente — veja a seguir. Pague o custo em PF pelo esforço adicional imediatamente depois de fazer o teste de Vontade. Observe que o PF usado para esforço adicional não acarreta em penalidade para o teste em questão, somente para testes futuros — até que o personagem os recupere.

Em caso de sucesso, o personagem recebe o aumento desejado em suas capacidades físicas. Contudo, isso não garante o sucesso na tarefa em questão — ele ainda pode fracassar no teste de DX para um salto com esforço adicional, por exemplo. Em caso de sucesso decisivo, não é preciso pagar o PF pelo esforço adicional.

Em caso de fracasso, o personagem só consegue realizar o que conseguiria *sem* o esforço adicional.

Numa falha crítica, ele perde um número de PV igual aos PF usados na tentativa — incluindo quaisquer PF que a tarefa exigiria independente do esforço adicional — e a tarefa *fracassa automaticamente!* Se o resultado nos dados for 18, o personagem também precisa fazer imediatamente um teste de HT para não adquirir uma desvantagem temporária adequada à tarefa (veja alguns exemplos a seguir). Trate a recuperação dessa desvantagem como descrito em *Duração de Lesões Incapacitantes* (pág. 422). Um resultado muito ruim no teste de HT pode até mesmo resultar numa desvantagem permanente!

Observações sobre Tarefas Físicas Específicas

Em vez de fazer um teste contra a Vontade para usar esforço adicional, o personagem pode fazer um teste contra uma perícia pertinente, baseando-a em Vontade (Arremesso, Caminhada, Corrida, Levantamento, Natação ou Salto, conforme aplicável), se preferir.

Arremesso: Os aumentos na ST afetam tanto o dano quanto a distância, mas *não* a Base de Carga usada para calcular o peso do objeto que o per-

sonagem é capaz de arremessar. Para isso, é preciso uma tentativa separada de levantamento com esforço adicional! Adicione os bônus referentes às perícias Arremesso ou Arte do Arremesso *depois* do esforço adicional.

Caminhada: O personagem faz um teste de esforço adicional por dia. O esforço adicional aumenta em 2 o custo em PF que ele gasta ao interromper a marcha (v. *Fadiga*, pág. 426). Aplique o dano devido à falha crítica no final do dia e tenha como base o valor modificado de PF. Por exemplo, se um personagem normalmente perderia 5 PF

Utilizando-se de pura força de vontade, um personagem é capaz de forçar seu corpo além dos limites normais ao executar tarefas físicas.

ao parar uma marcha, ele perde 7 PF se usar esforço adicional — além disso, se ele obteve uma falha crítica, o personagem também termina o dia com uma lesão de 7 PV! Se estiver usando a perícia Caminhada, o personagem faz um *único* teste de Caminhada, baseando-a em Vontade, com uma penalidade de -1 para cada 5% de aumento na quilometragem, além do acréscimo básico de +20% em função do sucesso no teste de Caminhada (-1 para +25%, -2 para +30% e assim por diante).

Corrida: Para cada 15 segundos de disparada ou minuto de corrida ritmada, o personagem deve fazer um teste de esforço adicional e pagar 1 PF. Esse custo é *adicional* ao custo normal em PF de um fracasso no teste de HT durante a corrida! Em caso de falha crítica, o personagem sofre uma lesão em uma perna; num resultado de 18, ele temporariamente adquire a desvantagem Perna Incapacitada (v. *Deficiência Física*, pág. 129).

Escavação: Para cada hora de escavação, o personagem deve fazer um teste de esforço adicional e pagar 1 PF. Esse custo é *adicional* ao custo normal em PF. Em caso de falha crítica, o personagem sofre uma lesão nas costas que só pode ser curada com descanso (não Primeiros Socorros); num resultado de 18, ele temporariamente adquire a desvantagem Problemas na Coluna (pág. 153).

Levantar e Mover Objetos: Para cada minuto de esforço contínuo, o personagem deve fazer um teste de esforço adicional e pagar 1 PF. (Esse custo é *adicional* ao custo normal de 1 PF por segundo por carregar uma carga mais pesada que 10 x BC.) Resolva as falhas críticas como descrito em escavação (acima). Quando estiver usando a perícia Levantamento, o personagem faz um *único* teste de Levantamento, baseando-a em Vontade, com uma penalidade de -1 para cada 10% de aumento na Base de Carga. Esse acrésci-

mo *substitui* o bônus normal de 5% por ponto de margem de sucesso.

Natação: Para cada minuto de natação, o personagem deve fazer um teste de esforço adicional e pagar 1 PF. Esse custo é *adicional* ao custo normal em PF por um fracasso no teste de HT durante o nado.

Salto: Numa falha crítica, o personagem sofre uma lesão no pé ou na perna (a critério do Mestre, ou determinado aleatoriamente); num resultado de 18, ele temporariamente adquire a desvantagem Perna Incapacitada (v. *Deficiência Física*, pág. 129).

Regra Opcional: Esforço Adicional em Combate

Se quiser, o Mestre pode permitir que os combatentes usem esforço adicional em combate. As regras apresentadas aqui são diferentes das acima — principalmente para evitar a demora no combate com testes adicionais e muitos cálculos.

O personagem precisa declarar que está usando esforço adicional e gastar o PF necessário antes de realizar o teste de ataque ou defesa. Numa falha crítica, ele sofre 1 PV de dano no braço (se estiver bloqueando, aparando ou atacando com um escudo, arma ou mão) ou na perna (se estiver esquivando ou chutando) *além* dos resultados normais de uma falha crítica. RD não protege desse dano!

Defesa Exaltada: Se executar uma manobra que não seja um Ataque Total, o personagem pode gastar 1 PF para receber um bônus de +2 em um único teste de defesa. (Ele *pode* usar esse bônus para compensar a penalidade por aparar várias vezes com uma mão; v. *Aparar*, pág. 376.)

Rajada de Golpes: Se executar uma manobra Ataque, o personagem pode reduzir pela *metade* a penalidade por Golpe Rápido (v. *Golpe Rápido*, pág. 370), gastando 1 PF *por ataque*.

Golpes Poderosos: Se executar uma manobra Ataque em combate corpo a corpo, o personagem pode gastar PF para receber o mesmo bônus de dano de um Ataque Total (Forte) (v. *Ataque Total*, pág. 365) *sem* sacrificar as defesas. Isso custa 1 PF *por ataque*.

Não é possível usar Rajada de Golpes e Golpes Poderosos ao mesmo tempo!

TESTES DE SENTIDOS

“Testes de Sentidos” incluem testes de Visão, de Audição, de Olfato/Paladar e todos os testes para usar sentidos especiais como Sentido de Monitoramento (pág. 87) e Sentido de Vibração (pág. 88).

Para perceber alguma coisa usando um determinado sentido, o personagem deve fazer um teste contra sua Percepção, modificado pela vantagem Sentidos Aguçados apropriada (pág. 89): Visão Aguçada para testes de Visão, Audição Aguçada para testes de Audição e assim por diante.

Testes de Compreensão: Um sucesso num teste de Sentidos significa que o personagem percebeu algo. Geralmente isso é o suficiente, mas em alguns casos o Mestre pode exigir um segundo teste para que o personagem *compreenda* o que percebeu; ex., para perceber que um “pio de coruja” é na verdade um guerreiro indígena ou que um leve aroma adocicado pertence à flor de uma planta que se alimenta de humanos. Esse teste é contra a IQ, no caso de detalhes que qualquer pessoa poderia identificar, ou contra uma perícia apropriada, no caso de detalhes que só um perito saberia reconhecer.

Noção do Perigo: Se o personagem possuir a vantagem Noção do Perigo (pág. 73) e fracassar num teste de Sentidos ou de compreensão para perceber algo *perigoso*, o Mestre pode secretamente fazer outro teste de Percepção para ele. Em caso de sucesso, o personagem percebe alguma coisa de qualquer maneira!

VISÃO

Um personagem deve fazer um teste de Visão sempre que for importante *enxergar* algo.

Modificadores: Quaisquer bônus de Visão Aguçada; +3 para Visão Hiperespectral (pág. 97); modificadores de tamanho e distância do alvo (pág. 550); -1 a -9 em caso de escuridão parcial. Testes de Visão são impossíveis na escuridão *total*, exceto com vantagens especiais ou auxílio tecnológico. Para avistar um objeto bastante visível — como um carro vindo em sua direção na estrada — aplique um bônus de +10. Esses testes *não* se aplicam a tentativas de localizar objetos ocultos, ler textos, identificar rostos, etc.

Quando o personagem tenta localizar objetos deliberadamente escondidos, o Mestre pode fazer uma Disputa Rápida contra a perícia de ocultamento utilizada (Camuflagem, Ocultamen-

to, etc.) e pode permitir — ou *exigir* — uma perícia como Observação ou Revistar em vez da Percepção.

Observe que a curvatura de um planeta bloqueia os testes de Visão além do horizonte. A linha de horizonte padrão em um planeta do tamanho da Terra é de aproximadamente cinco quilômetros para um observador de 1,50m a 1,80m de altura. O Mestre pode aumentar esse valor para observadores mais altos ou em posições elevadas. Não existe horizonte no espaço!

Vantagens Úteis: Cada nível de Visão Noturna cancela -1 de penalidade devido à escuridão parcial, enquanto Visão no Escuro ignora os efeitos da escuridão. Visão Periférica permite que o personagem enxergue qualquer coisa que não esteja diretamente atrás dele — e Visão 360 Graus permite até mesmo isso! Cada nível de Visão Telescópica cancela -1 de penalidade devido à distância.

Desvantagens Limitantes: Disopia acarreta numa penalidade de -6 nos testes de Visão para localizar itens que estejam a *mais* de um metro do personagem se ele for míope, ou que estejam a *menos* de um metro se ele for hipermetrope. Visão Restrita faz com que o personagem não consiga observar nada além da direção para onde está olhando. Cegueira significa que ele não enxerga nada!

AUDIÇÃO

Um personagem deve fazer um teste de Audição sempre que for importante ouvir um som. O Mestre pode exigir um teste separado de IQ para reconhecer uma fala, especialmente em uma língua estrangeira.

Modificadores: Quaisquer bônus de Audição Aguçada; -4 para Duro de Ouvir. O Mestre pode tornar esse teste mais fácil ou mais difícil, dependendo do volume do som, dos ruídos ao redor, etc.

A distância através da qual um personagem é capaz de ouvir um determinado som sem penalidades é dada na tabela a seguir. Para cada passo mais próximo disso, aplique um bônus de +1 ao teste; para cada passo mais distante disso, aplique uma penalidade de -1 ao teste. Por exemplo, ouvir uma conversa normal a 8 metros exigiria um teste com uma penalidade de -7.

Para ouvir alguém que está tentando se mover silenciosamente, o Mestre deve fazer uma Disputa Rápida entre o teste de Audição e o NH em Furtividade. Se o

personagem estiver ouvindo *ativamente*, o Mestre pode permitir que ele utilize sua Observação em vez da Percepção.

Vantagens Úteis: Audição Parabólica permite que o personagem ouça sons distantes como se estivessem mais próximos. Audição Subsônica e Superaudição podem detectar sons que são inaudíveis para humanos normais.

Desvantagem Limitante: Um personagem que sofre de Surdez não pode ouvir nada!

Tabela de Distância da Audição

Som	Distância (metros)
Ruído de folhas	1/4
Conversa baixa	1/2
Conversa normal	1
Tráfego leve	2
Conversa alta	4
Escritório barulhento	8
Tráfego normal	16
Banda de rock “calma”	32
Tráfego pesado	64
Decolagem de avião a jato	128
Banda de rock barulhenta	256
Banda de death metal	512

OLFATO/PALADAR

O olfato e o paladar são duas manifestações do mesmo sentido. Um personagem deve fazer um teste de Paladar para perceber um sabor, ou um teste de Olfato para notar um odor.

Modificadores: Quaisquer bônus de Olfato/Paladar Apurado; +4 para Olfato Discriminatório ou Paladar Discriminatório (conforme a situação). O Mestre pode aplicar modificadores para esses testes no caso de sabores ou odores particularmente fortes ou fracos e também pode aplicar uma penalidade se ele estiver disfarçado.

Vantagens Úteis: Além de conferir um bônus ao teste, Olfato Discriminatório e Paladar Discriminatório permitem a identificação de detalhes suficientes para permitir que o personagem possa identificar pessoas, locais e objetos com precisão, da mesma forma que a Audição e a Visão funcionam para um humano comum.

Desvantagem Limitante: Disosmia significa que o personagem não é capaz de sentir o sabor ou o cheiro de *nada*.

TESTES DE INFLUÊNCIA

Um “teste de Influência” é uma tentativa *deliberada* de assegurar uma reação positiva por parte de um PdM. Um PdJ com a “perícia de Influência” apropriada sempre pode optar por substituir um teste de reação normal por um teste de Influência em circunstâncias adequadas (a critério do Mestre). Veja *Testes de Reação* (pág. 494) para maiores informações sobre a reação de um PdM.

O personagem deve definir a perícia de Influência que está usando: Diplomacia, Intimidação, Lábria, Manha, Sex Appeal ou Trato Social. Escolha com sensatez! O Mestre também pode permitir que outras perícias funcionem como um perícia de Influência em determinadas situações (por exemplo, Jurisprudência ao lidar com um juiz). Depois, realize uma Disputa Rápida: entre a perícia de Influência contra a Vontade do alvo.

Modificadores: Todos os modificadores pessoais de reação (embora o Mestre ou a descrição da perícia possam estabelecer que alguns modificadores não se aplicam); quaisquer modificadores específicos na descrição da perícia; -1 a -10 no caso de uma perícia de Influência *inapropriada* (a critério do Mestre).

Se o personagem *vencer*, ele obtém uma reação “Boa” por parte do PdM — “Muito Boa” se ele usou Sex Appeal. Com qualquer outro resultado, o

INFLUENCIANDO OS PdJs

Os testes de Influência foram criados para permitir que PdJs afetem as reações de PdMs. Por outro lado, o Mestre *não* deve fazer testes de Influência para os PdMs e dizer aos jogadores como reagir. A maioria dos jogadores forma sua própria opinião sobre um PdM com base na descrição dada pelo Mestre; ninguém gosta de ouvir que *deve* interpretar uma boa reação diante um PdM que não gosta ou não confia.

Isto não significa que os PdMs não podem influenciar os PdJs! Quando um PdM obtém sucesso num teste de Influência contra um PdJ, o Mestre deve aplicar a margem de vitória do PdM como um bônus ou penalidade (dependendo da situação) nos testes do PdJ ao lidar com o PdM. Por exemplo, se uma bela espia vencer a Vontade do PdJ por 3 usando Sex Appeal, o herói pode sofrer uma penalidade de -3 nos testes de autocontrole para sua Luxúria e -3 na perícia de Detecção de Mentiras em situações nas quais a espia esteja envolvida. Seja criativo!

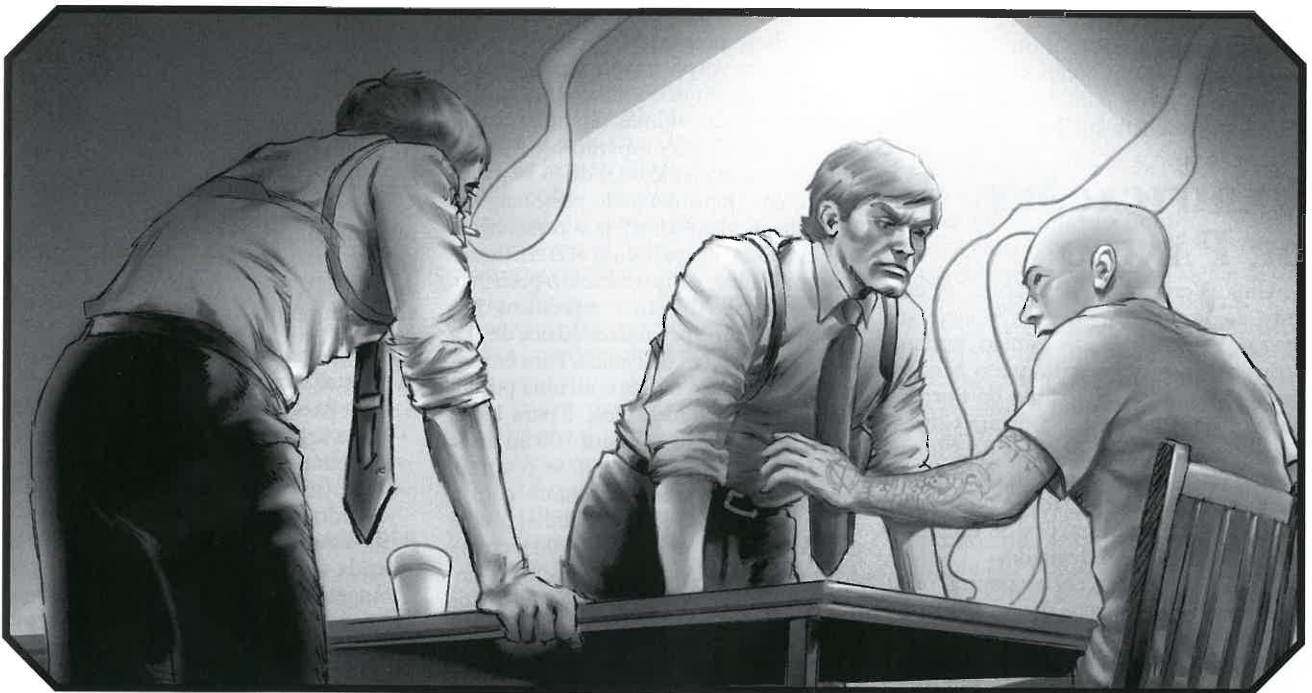
PdM se ofende com a tentativa desastrosa de manipulá-lo. Isso causa numa reação “Ruim” — “Muito Ruim” se ele tentou uma intimidação enganosa (v. *Intimidação*, pág. 204). *Exceção:* se o personagem usou Diplomacia, o Mestre deve fazer outro teste de reação normal e usar o *melhor* resultado das duas reações. Isso faz da Diplomacia uma perícia relativamente segura...

Se o alvo for Indomável (pág. 65), o personagem *perde* automaticamente a menos que tenha Empatia, Empatia com Animais, Empatia com Plantas ou Empatia com Espíritos, conforme a situação. Tentativas de intimidação contra alvos com a vantagem Fleuma (pág. 61) também fracassam

automaticamente. Por outro lado, o personagem *vence* automaticamente — nenhum teste é necessário — alvos com a desvantagem Mentalidade de Escravo (pág. 150).

Guerra Psicológica

um personagem pode usar a perícia Propaganda para manipular a mídia e a perícia Psicologia para outros “tratos psicológicos”. Trata-se de um teste de Influência. Aplique os modificadores de reação da *causa* em vez de seus próprios modificadores e use a *média* das Vontades de um grupo alvo na Disputa Rápida.



TESTES DE VONTADE

Quando o personagem se depara com uma situação de tensão ou com uma distração, o Mestre pode exigir que ele faça um teste contra sua Vontade para se manter concentrado. Em caso de sucesso, ele pode agir normalmente. Em caso de fracasso, ele se entrega ao medo, cede à pressão, é distraído da sua tarefa, etc.

Os efeitos de um fracasso num teste de Vontade em uma situação de tensão geralmente são idênticos aos de um fracasso em um teste de autocontrole para uma desvantagem mental. Contudo, isso não faz com que os testes de Vontade e os testes de autocontrole sejam intercambiáveis. O tipo de teste que o personagem precisa fazer depende dos motivos da tensão, não de seus efeitos.

Se um *evento no cenário de campanha* provocar efeitos negativos (distração, atordoamento, etc.) para *todos* que fracassarem num teste de Vontade, o personagem faz o teste contra sua Vontade como qualquer outra pessoa — mesmo que seu teste de autocontrole para resistir a efeitos idênticos de uma desvantagem mental fosse mais fácil ou difícil.

Se uma *desvantagem mental* provocar um efeito negativo no caso de um fracasso num teste de autocontrole, o personagem faz um teste contra seu valor de autocontrole para resistir — mesmo que seu teste de Vontade para resistir aos mesmos efeitos sob outras circunstâncias seja diferente.

Contudo, os *modificadores* dos testes de autocontrole e de Vontade para resistir a um efeito em particular são geralmente intercambiáveis. Por exemplo, uma droga que confere um bônus de +2 aos testes de Vontade para resistir a uma distração também confere um bônus de +2 aos testes de autocontrole para resistir a desvantagens que resultem em distração.

VERIFICAÇÕES DE PÂNICO

Uma Verificação de Pânico é um teste de Vontade feito para resistir ao *medo*. Verificações de Pânico podem ocorrer com a frequência que o Mestre desejar. Em uma campanha de horror, onde pessoas comuns encontram Coisas horripilantes, as Verificações de Pânico podem ser bastante frequentes! Com pequenas adaptações, o Mestre pode usar essas regras para situações de espanto, confusão, etc., além de medo.

Como regra geral, coisas assustadoras “comuns” não exigem Verificações de Pânico. As Verificações de Pânico são reservadas a eventos tão incomuns e aterrizantes que podem atordoar ou até traumatizar permanentemente uma vítima.

O que é considerado “comum” depende dos personagens e do cenário. Esse é um dos cenários onde a história do personagem é importante! Um brasileiro do século XXI provavelmente teria que fazer Verificações de Pânico ao se deparar com monstros, corpos mortos e com o sobrenatural. Um fuzileiro veterano de guerra na mesma aventura talvez não tenha que fazer testes para corpos mortos. Numa campanha de fantasia, todas essas coisas poderiam ser bastante normais... ameaçadoras, mas ainda assim normais. Por outro lado, um personagem de fantasia poderia ter que fazer uma Verificação de Pânico se fosse transportado ao século XXI e levado para um passeio numa rodovia...

Modificadores da Verificação de Pânico

Os modificadores a seguir são cumulativos.

Vantagens e Desvantagens: Quaisquer bônus de Destemor ou penalidades de Temor; +2 para Reflexos em Combate, ou -2 para Paralisia Frente ao Combate. Outros modificadores são condicionais: -1 a -4 para Covardia quando a integridade física do personagem está em jogo; +1 para Venturoso numa situação amedrontadora; +1 para Propósito Maior ao confrontar ameaças às quais o personagem jurou se opor; +1 a +4 para Xenofilia ao confrontar monstros. Personagens com Fleuma nunca precisam fazer Verificações de Pânico!

Corpos: +6 para um corpo de aparência pacífica, preparado para o enterro; +2 para um corpo morto sem sinais de violência; nenhum modificador para a maior parte das vítimas de violência; -1 a -3 para mutilações espantosas. Aplique uma penalidade adicional de -6 se a vítima era um Dependente do personagem!

Calor da Batalha: +5 se o personagem está em combate quando o evento aterrizante acontece ou quando ele o percebeu.

Monstros: Monstros específicos podem aplicar uma penalidade básica de -1 a -10 às Verificações de Pânico. Para *hordas* de monstros, faça o teste com uma penalidade de -1 para 5 monstros, -2 para 10, -3 para 20, -4 para 50 e -5 para 100 ou mais.

Circunstâncias Físicas: -1 se o corpo, monstro, etc., entrar em *contato* com o personagem; +1 se ele testemunhar a uma grande distância (pelo menos 100 metros); +3 se ele presenciar apenas de forma remota (usando Clarisiciência, por uma TV de circuito fechado, etc.). Aplique uma penalidade adicional de -1 se a área estiver fisicamente isolada, -1 durante a noite ou no escuro (ou durante o dia, no caso de uma

criatura notívaga!) e -2 se o personagem estiver (ou *acreditar* estar) sozinho.

Preparação: +1 se o personagem já teve uma experiência pessoal com a ameaça em questão; +1 por exposição a essa ameaça em *particular* nas últimas 24 horas; +1 a +3 (dependendo da qualidade do relatório) se o personagem ficou sabendo de detalhes da situação em particular antes de testemunhá-la.

A Regra do 14

Se o valor final de Vontade de um personagem, depois de modificado, exceder 13, reduza-o para 13 para fins de Verificações de Pânico. Isso significa que um resultado de 14 ou mais é automaticamente um fracasso. Essa regra não se aplica a outros testes de Vontade (testes de resistência, testes para resistir à distração, etc.) — somente às Verificações de Pânico.

Tabela de Verificação de Pânico

Quando um personagem fracassa numa Verificação de Pânico, jogue 3d, acrescente a margem de fracasso da Verificação de Pânico e consulte a tabela a seguir. O resultado dessa jogada às vezes tem consequências implausíveis. Nesses casos, o Mestre deve jogar novamente ou alterar o resultado para algo mais apropriado — especialmente no caso de Verificações de Pânico originadas por estupefação (ex., beleza divina) ou por situações de complexidade perturbadora da mente (ex., geometria de outro mundo ou conceitos filosóficos radicais) em vez de medo.

Muitos desses resultados têm como consequência uma nova peculiaridade ou desvantagem mental. Cabe ao Mestre atribuir essa característica, que deve estar relacionada ao evento em questão. Se for possível, ela também deve estar relacionada às características mentais já *existentes* na vítima! Características adquiridas dessa maneira reduzem o valor em pontos do personagem.

- 4, 5 — Atordoado por um segundo, depois se recupera automaticamente.
- 6, 7 — Atordoado por um segundo. A cada segundo depois disso, o personagem faz um teste contra a Vontade (não modificada) para sair do atordoamento.
- 8, 9 — Atordoado por um segundo. A cada segundo depois disso, o personagem faz um teste contra a Vontade, mais quaisquer bônus ou penalidades que teve no teste original, para sair do atordoamento.
- 10 — Atordoado por 1d segundo. A cada segundo depois disso, o perso-

nagem faz um teste contra a Vontade modificada, como acima, para sair do atordoamento.

- 11 — Atordoado por 2d segundos. A cada segundo depois disso, o personagem faz um teste contra a Vontade modificada, como acima, para sair do atordoamento.
- 12 — Acesso de vômito. Trate isto como ânsia por (25 - HT) segundos e depois disso, a cada segundo, o personagem faz um teste contra a HT para se recuperar; v. *Condições Incapacitantes* (pág. 428). Dependendo das circunstâncias, isso pode ser apenas um inconveniente ou se tornar uma situação humilhante.



- 13 — Adquire uma nova peculiaridade mental (v. *Peculiaridades*, pág. 162). Essa é a única maneira de se adquirir mais que 5 peculiaridades.
- 14, 15 — Perde 1d PF e fica atordoado por 1d segundo, como em 10.
- 16 — Atordoado por 1d segundo, como em 10, e adquire uma nova peculiaridade, como em 13.
- 17 — Desmaia por 1d minuto, depois disso, a cada segundo, o personagem faz um teste contra a HT para se recuperar.
- 18 — Desmaia como acima e o personagem faz um teste contra a HT imediatamente. Em caso de fracasso, ele sofre um ferimento de 1 ponto de dano ao cair.
- 19 — Desmaio grave de 2d minutos. A cada minuto depois disso, o personagem faz um teste contra a HT para se recuperar. Ele também sofre um ferimento de 1 ponto de dano.
- 20 — Desmaio de 4d minutos e quase entra em choque. Além disso, perde 1d PV.

- 21 — Pânico. O personagem corre erratically gritando, senta e chora ou faz alguma outra coisa igualmente sem sentido durante 1d minuto. No final desse período, o personagem faz um teste contra a Vontade (não modificada) para se recuperar.
- 22 — Adquire uma Fantasia de -10 pontos (pág. 139)
- 23 — Adquire uma Fobia de -10 pontos (pág. 140) ou outra desvantagem mental de -10 pontos.
- 24 — Ocorre um grande efeito físico definido pelo Mestre: o cabelo do personagem fica branco, ele envelhece 5 anos numa noite, fica parcialmente surdo, etc. Em termos de

- regras, ele adquire -15 pontos em desvantagens físicas (-3 pontos para cada ano de envelhecimento).
- 25 — Se o personagem já tem alguma Fobia ou outra desvantagem mental relacionada ao incidente, o número de autocontrole na desvantagem piora uma categoria. Se ele não possuir nenhuma desvantagem relacionada, ou seu número de autocontrole já for 6, ele adquire uma nova Fobia de -10 pontos ou outra desvantagem mental de -10 pontos.
- 26 — Desmaia por 1d minuto, como em 18 e adquire uma nova Fantasia de -10 pontos, como em 22.
- 27 — Desmaia por 1d minuto, como em 18, e adquire uma nova desvantagem mental de -10 pontos, como em 23.
- 28 — Coma leve. O personagem perde a consciência e faz um teste contra a HT a cada 30 minutos para se recuperar. Quando o personagem recobrar os sentidos, durante 6 horas, todos

os seus testes de perícia e de atributos sofrem uma penalidade de -2.

- 29 — Coma. Como acima, mas o personagem fica inconsciente por 1d hora. Depois disso, ele faz um teste contra a HT. Em caso de fracasso, ele permanece em coma por mais 1d hora e assim por diante.
- 30 — Catatonia. O personagem fica olhando para o vazio por 1d dia. Depois disso, ele faz um teste contra a HT. Em caso de fracasso, ele permanece catatônico por mais 1d dia e assim por diante. Se não receber cuidados médicos, ele perde 1 PV no primeiro dia, 2 no segundo dia e assim por diante. Se o personagem sobreviver e despertar, todos os seus testes de perícia e de atributo sofrem uma penalidade de -2 durante um número de dias igual à duração do estado catatônico.
- 31 — Ataque apoplético. O personagem perde controle do seu corpo e cai, numa crise que dura 1d minuto e custa 1d PF. Além disso, o personagem faz um teste contra a HT. Em caso de fracasso, ele sofre 1d ponto de dano. Numa falha crítica, o personagem também perde 1 de HT permanentemente.
- 32 — Uma pontada de dor. O personagem cai, sofre 2d pontos de dano na forma de um leve derrame ou colapso cardíaco.
- 33 — Pânico total. O personagem perde o controle e pode fazer *qualquer coisa* (o Mestre joga 3d: quanto maior o resultado, mais inútil será sua reação). Por exemplo, ele pode saltar de um penhasco para evitar o monstro. Se ele sobreviver à sua primeira reação, pode fazer outro teste contra a Vontade para se recuperar do pânico. Em caso de fracasso, o Mestre joga outra reação de pânico e assim por diante!
- 34 — Adquire uma Fantasia de -15 pontos (pág. 139).
- 35 — Adquire uma Fobia de -15 pontos (pág. 140) ou outra desvantagem mental de -15 pontos.
- 36 — Ocorre um grave efeito físico, como em 24, mas equivalente a -20 pontos de desvantagens físicas.
- 37 — Ocorre um grave efeito físico, como em 24, mas equivalente a -30 pontos de desvantagens físicas.
- 38 — Coma, como em 29, e o personagem adquire uma Fantasia de -15 pontos, como em 34.
- 39 — Coma, como em 29, e o personagem adquire uma Fobia de -15 pontos ou outra desvantagem mental de -15 pontos, como em 35.
- 40+ — Como acima, mas a vítima também perde 1 ponto de IQ *permanentemente*. Isso automaticamente reduz em 1 o NH de todas as perícias baseadas em IQ, incluindo as mágicas.

CAPÍTULO ONZE

COMBATE

O sistema completo de combate ocupa três capítulos. Este capítulo contém as principais regras de combate. O

Capítulo 12 introduz regras para a utilização de marcadores ou figuras em um mapa hexagonal. O Capítulo 13 oferece regras para situações especiais de combate. Assim como o sistema de criação de personagens, o sistema de combate se aplica da mesma forma para PdJs e PdMs.

Cabe ao Mestre decidir quando começar a usar as regras de combate. Isso normalmente se dá quando uma briga é iminente e os combatentes começam a fazer manobras para obter vantagem tática. O Mestre também pode usar essas regras para solucionar situações de “ação” como perseguições e torneios.

SEQUÊNCIA DE COMBATE

O combate sucede segundo a segundo. Cada personagem envolvido ativamente no combate recebe uma oportunidade de agir a cada segundo, à qual nos referimos como seu “turno”. Após todos terem agido em seu turno, um segundo terá se passado.

O Mestre não deve se restringir a esse padrão de tempo de um segundo. Essa é só uma maneira de dividir uma batalha em blocos gerenciáveis! Ele deve se sentir livre para abolir o combate sempre que achar conveniente e resumi-lo quando as ações não-combativas levam a mais lutas. Imagine um tiroteio no qual os combatentes pulam de telhado em telhado, perseguindo uns aos outros por frágeis escadas de incêndio: o Mestre pode conduzir essa situação com descrições e testes de DX ou de perícias (como Salto, etc.), intercalando com alguns segundos de combate sempre que achar que seus oponentes têm chance de acertar uns aos outros.

Personagens Ativos

Um “personagem ativo” está envolvido em um combate e é capaz de realizar ações. Um personagem que fica inconsciente, que estiver dormindo, etc., não está ativo. Contudo, um personagem que escolhe não fazer nada ainda *está* ativo — “Fazer Nada” é uma manobra de combate válida (pág. 364).

Sequência de Turnos

A “sequência de turnos” é a ordem na qual os personagens ativos conduzem suas ações. Ela é definida no início do combate e não se altera durante ele. O combatente com a maior Velocidade Básica realiza suas ações primeiro; seguido pela segunda maior Velocidade Básica e assim por diante, em ordem decrescente por Velocidade Básica. Uma vez que todos os personagens ativos tiverem seu turno, um segundo terá se passado e outro segundo começa.

Velocidades Iguais: Se vários PdMs do mesmo lado do conflito tiverem a mesma Velocidade Básica, o Mestre simplesmente decide quem age primeiro — isso não é muito importante. Se

os PdJs estiverem envolvidos, então o personagem com maior DX age primeiro. Se ainda assim houver empate, o Mestre deve decidir aleatoriamente no início do combate quem agirá primeiro e usar essa ordem por todo combate.

Diagrama de Sequência: Quando um combate envolve muitos participantes, o Mestre pode preferir fazer uma lista da ordem na qual eles agem.

Cada personagem envolvido ativamente no combate recebe uma oportunidade de agir a cada segundo, à qual nos referimos como seu “turno”. Após todos terem agido em seu turno, um segundo terá se passado.

MANOBRAS

Uma “manobra” é uma ação que o personagem pode realizar em seu turno durante o combate. Em cada turno ele tem que escolher *uma* das seguintes manobras: Aguardar, Apontar, Ataque, Ataque Total, Avaliar, Avançar e Atacar, Concentrar, Defesa Total, Deslocamento, Fazer Nada, Fintar, Mudança de Posição ou Preparar. A escolha determina o que o *personagem vai fazer* e quais serão suas opções de defesa ativa e movimentação.

sonagem optar por Defesa Total (que confere uma vantagem defensiva), os benefícios se aplicam caso ele seja atacado depois de seu turno e persistem até seu próximo turno, quando ele optar por outra manobra.

Se ele for atacado antes de ter tido a chance de escolher uma manobra — normalmente no início do combate — considera-se que ele escolheu a manobra Fazer Nada (pág. 364).

O personagem pode executar seu passo antes ou depois do restante da manobra; por exemplo, ele pode dar um passo e atacar ou atacar e dar um passo.

Algumas manobras não permitem nenhum movimento. Particularmente, um personagem não pode se mover se Mudança de posição ou Fazer Nada.

Para maiores informações sobre movimento, veja *Deslocamento* (pág. 364) e *Movimento e Combate* (pág. 367).

Múltiplas Manobras e Manobras de Turno Completo

Personagens comuns são capazes de realizar uma única manobra em seu turno, limitando-os a uma manobra por segundo. Contudo, algumas características permitem que um personagem aja com velocidade sobre-humana e realize múltiplas manobras por turno!

Algumas manobras são descritas como sendo de “turno completo”. Quando um personagem opta por uma dessas manobras, essa será a *única* manobra que ele poderá realizar em seu turno, independente de quão rápido ele seja. Assume-se que ele está realizando a manobra em questão durante um turno inteiro.

Defesa Ativa e Manobras

A manobra escolhida afeta as opções de “defesa ativa” de um personagem — a habilidade de ele se esquivar, aparar ou bloquear ataques (v. *Defendendo*, pág. 374). Um personagem só pode escolher uma defesa ativa se for atacado. Sua manobra mais recente governa as defesas ativas que ele pode usar.

Para fins de defesa ativa, a última manobra realizada por um personagem é considerada “em feito” até que ele escolha outra manobra em seu próximo turno. Dessa forma, se um per-

Movimento e Manobras

A maioria das manobras permite alguma forma de movimento. As manobras Deslocamento e Avançar e Atacar permitem que o personagem se mova *rapidamente*, até um número de metros igual ao seu Deslocamento. Outras manobras, como Ataque Total, o limitam a uma fração desse Deslocamento.

Muitas manobras restringem o movimento a um “passo”. Isso consiste em um movimento de até 1/10 do Deslocamento do personagem, com um mínimo de 1 metro, em qualquer direção, uma mudança de direção (por exemplo, virar-se), ou as duas coisas.

Ações Livres

“Ações livres” são coisas que o personagem pode fazer durante *qualquer* manobra. Alguns exemplos são:

Falar. O personagem *sempre* pode falar. Se o Mestre quiser ser realístico, ele deve permitir somente uma frase por segundo... mas normalmente é mais divertido ignorar esta limitação!

Manter mágicas ou poderes psíquicos. Enquanto o personagem estiver ativo, ele pode manter uma mágica ou poder psíquico contínuo, independente do que mais estiver fazendo.

Deixar cair um item. Um personagem pode deixar cair qualquer objeto “preparado” a qualquer momento durante uma manobra. Se ele estiver se movendo, pode deixar o objeto cair em qualquer lugar ao seu alcance ao longo do deslocamento.

Agachar-se. Se estiver em pé, o personagem pode se agachar (para se tornar um alvo menor para ataques à distância) no *início* do seu turno. Isso normalmente torna o movimento do personagem mais lento (v. *Movimento*, pág. 367) e *impede* que ele dispare a toda velocidade. Um personagem agachado pode se levantar desta posição a qualquer momento usando uma ação livre.

FAZER NADA

Assume-se que um personagem em pé e parado, está *fazendo nada*. Particularmente, quando um combate se inicia, quem ainda não teve a oportunidade de agir em seu turno é tratado como se tivesse “escolhido” esta manobra até entrar em combate.

Um personagem que estiver consciente, mas atordoado ou surpreso, é *obrigado* a realizar esta manobra. A cada turno de Fazer Nada ele pode tentar um teste de HT para se recuperar do atordoamento mental. Em caso de sucesso, ele se recupera no *final* do turno — ou seja, ele Faz Nada no turno em questão, mas pode agir normalmente no turno seguinte.

Movimento: Nenhum!

Defesa Ativa: Qualquer (a menos que esteja amarrado, etc.). No entanto, se o personagem estiver atordoado, suas defesas ativas sofrem uma penalidade de -4 até o próximo turno — mesmo que ele se recupere.

DESLOCAMENTO

O personagem se desloca mas não pode realizar nenhuma outra ação além das especificadas como *Ações Livres* (pág. 363). Ele pode se deslocar qualquer número de metros até seu valor de Deslocamento. A maioria das outras manobras permite que o personagem realize algum tipo de movimento em seu turno; ele só deve escolher esta manobra se a *única* coisa que quiser fazer for se mover.

Os jogadores devem dizer ao Mestre exatamente para onde seus PdJs se deslocam para que ele possa controlar o combate. Cabe ao Mestre decidir para onde seus PdMs se deslocam e informar aos jogadores cujos PdJs estão em posição de visualizar o movimento.

Se um personagem estiver controlando um veículo ou sobre uma montaria, deve escolher esta manobra para gastar seu turno controlando-o ativamente. *Em vez de o personagem se deslocar*, o veículo ou montaria se move no lugar dele (logo, o personagem e demais ocupantes do veículo também se movem). Veja *Combate Montado* (pág. 396) e *Veículos* (pág. 462) para maiores informações.

Disparada: Se correr para *frente* durante dois ou mais turnos consecutivos, o personagem recebe um bônus de movimento a partir do segundo movimento; v. *Disparada* (pág. 353).

Movimento: Veja acima.

Defesa Ativa: Qualquer.

MUDANÇA DE POSIÇÃO

Esta manobra permite que o personagem alterne entre duas “posições” (posturas nas quais ele posiciona seu corpo). Algumas posições válidas são: *em pé, sentado, ajoelhado, rastejando, deitado de bruços e deitado de costas*. Qualquer posição, exceto em pé, retarda o movimento e atrapalha as jogadas de ataque e defesa, mas também faz do personagem um alvo menor para ataques à distância.

Um personagem não pode ficar em pé diretamente a partir de uma posição deitada. Se estiver deitado (de bruços ou de costas), ele primeiro precisa realizar uma manobra Mudança de Posição para passar para a posição rastejando, ajoelhado ou sentado. Uma segunda Mudança de Posição permite que ele fique em pé a partir dessas posições. (Contudo, passar da posição em pé para uma deitada leva apenas uma manobra — ou nenhuma, se a mudança for involuntária!).

O personagem também pode alternar entre ajoelhado e em pé (apenas) como parte de um “passo” de qualquer manobra que permita um passo — não é preciso uma Mudança de Posição para isso. Nesse caso, ele faz isso *em vez* de usar o passo para se mover. Dessa forma, é possível passar da posição bruços para ajoelhado com uma Mudança de Posição em um turno e depois ficar em pé no próximo turno com uma manobra que permita um passo.

Agachar-se não requer uma Mudança de Posição; v. *Ações Livres* (pág. 363).

Movimento: Nenhum. O personagem permanece no lugar conforme muda de posição.

Defesa Ativa: Qualquer. Qualquer posição, exceto em pé, atrapalha as jogadas de defesa, mas também faz do personagem um alvo menor para ataques à distância.

APONTAR

Esta é uma manobra de turno completo usada para apontar uma arma de longo alcance (ou um dispositivo como uma câmera ou telescópio). O personagem deve escolher um alvo específico — ele não pode apontar contra algo que não possa ver ou detectar de alguma maneira.

Ele deve especificar a arma com a qual está apontando, assim como seu alvo. Se seguir uma manobra Apontar com um de Ataque ou Ataque Total, usando a *mesma* arma contra o *mesmo* alvo, o personagem recebe um bônus na jogada de ataque. Adicione o valor de Precisão (Prec) da arma ao NH, além de quaisquer outros bônus confe-

ridos por sistemas de pontaria: miras, computadores, etc.

Se *firmar* uma arma de fogo ou besta o personagem recebe um bônus adicional de +1 na Prec. Uma arma de fogo ou besta ficam firmados se apoiados em um saco de areia, mureta baixa, carro, etc. Uma arma de fogo de uma mão (como uma pistola) é considerada firmada se usada com as duas mãos. Uma arma de fogo de duas mãos (como um rifle) é considerada firmada se o personagem estiver de bruços e usando um tripé ou outro suporte.

Se Apontar por mais de um segundo o personagem recebe um bônus adicional de +1, se Apontar por dois segundos, ou +2 se Apontar por três ou mais segundos.

O bônus combinado de todos os sistemas de pontaria (telescópios, miras, computadores, etc.) não pode exceder a Precisão básica da arma. Por exemplo, se o personagem usar uma mira telescópica que confere +4 à Prec em uma arma com Prec 2, o bônus será de +2, não +4.

Movimento: Passo. *Exceção:* o personagem não pode dar um passo se estiver firmando uma arma de duas mãos.

Defesa Ativa: Qualquer, mas o personagem automaticamente perde a pontaria e seus benefícios acumulados. Se sofrer uma *lesão* enquanto estiver apontando, ele precisa fazer um teste de Vontade para não perder a pontaria.

AVALIAR

Esta manobra é a equivalente de Apontar para armas de combate corpo a corpo. Ela permite que o personagem tome seu tempo para estudar o oponente para obter um bônus de combate num ataque subsequente. O personagem deve especificar um oponente *visível*, que esteja perto o bastante para que ele possa atacá-lo desarmado ou com uma arma de combate corpo a corpo preparada, ou ainda, que possa alcançar com uma única manobra Avançar e Atacar. O personagem está analisando o inimigo e buscando o melhor momento de atacá-lo.

Esta manobra adiciona um bônus de +1 ao NH das manobras Ataque, Ataque Total, Avançar e Atacar ou Fintar feita *contra o oponente avaliado, mas somente no próximo turno do personagem*. É possível realizar diversas manobras Avaliar consecutivas antes de golpear, o que confere um bônus cumulativo de +1 por turno, até um máximo de +3.

Movimento: Passo.

Defesa Ativa: Qualquer. Não atrapalha a avaliação.

ATAQUE

Use esta manobra para fazer um ataque desarmado ou armado em um combate corpo a corpo, ou para usar uma arma de arremesso ou de projétil num combate à distância. Para atacar com uma arma, ela precisa estar preparada.

Se estiver realizando um ataque desarmado ou com uma arma de combate corpo a corpo, o alvo precisa estar dentro do alcance. Conduza o ataque como descrito em *Ataques Corpo a Corpo* (págs. 369-372). Se optou por uma manobra Avaliar (acima) no turno anterior, o personagem recebe um bônus na jogada de ataque. Já se optou por Fintar (abaixo), o oponente pode sofrer uma penalidade na jogada de defesa.

Se estiver usando uma arma de combate a distância, o alvo precisa estar dentro do alcance máximo (Max) da arma. Conduza o ataque como descrito em *Ataques à Distância* (págs. 372-374). Se optou por uma manobra Apontar (pág. 364) no turno anterior, o personagem recebe um bônus na jogada de ataque.

Movimento: Passo. O personagem pode dar um passo e atacar ou atacar e depois dar um passo — a escolha é dele. Para se movimentar mais e ainda atacar, escolha Ataque Total ou Avançar e Atacar.

Defesa Ativa: Qualquer.

FINTAR

O personagem “finge” que vai atacar com uma arma de combate corpo a corpo. Ele não pode Fintar alguém a menos que *pudesse também* atacar a vítima — ou seja, a arma precisa estar preparada e o alvo precisa estar dentro do alcance. Todavia, esta manobra *não* é um ataque e não desprepara a arma.

Durante uma Finta, os combatentes fazem uma Disputa Rápida entre seus níveis de habilidade com as armas que estão usando; ou o nível em combate desarmado se um dos envolvidos estiver desarmado. O oponente também pode escolher usar sua perícia com Capa ou Escudo se estiver usando o equipamento adequado e se for melhor para ele. Por último, se a DX do oponente for melhor que seu NH nas perícias de combate, ele pode usá-la.

Se o personagem fracassar, sua Finta não deu certo. Do mesmo modo, se ele obtiver sucesso, mas seu oponente alcançar uma margem de sucesso *maior ou igual à dele*, a Finta também não dá certo.

Se o personagem obtiver *sucesso* e o oponente *fracassar*, a margem de sucesso do personagem é subtraída da defesa ativa do oponente durante uma eventual manobra de Ataque, Ataque

Total ou Avançar e Atacar realizada no próximo turno. Por exemplo, se o personagem tinha um NH 15 e obteve um 12 nos dados, o oponente sofre uma penalidade de -3 em sua jogada de defesa no próximo turno.

Se os *dois* obtiverem sucesso, mas a margem de sucesso do personagem for maior, então subtraia a margem de vitória da defesa ativa do oponente. Por exemplo, se o personagem tinha um NH 15 e obteve um 10 nos dados (margem de sucesso de 5) e o oponente tinha um NH 14 e obteve um 12 nos dados (margem de sucesso de 2), o personagem venceu por 3; o oponente sofre uma penalidade de -3 em sua jogada de defesa no próximo turno se for atacado pelo personagem.

Um personagem não pode Fintar um oponente que não pode vê-lo! No entanto, se o oponente fugir, virar-se de costas ou sair da linha de visão do personagem *depois* que ele obteve sucesso ao Fintar, a penalidade na defesa ainda se aplica *se o personagem conseguir atacá-lo no próximo turno*. Se o oponente despistar o personagem ou este não puder atacá-lo no próximo turno, aí então a penalidade desaparece.

Uma Finta dura *um* segundo! Mas se o personagem Fintar e, em seguida, fizer um Ataque Total (Duplo), a finta se aplica aos dois ataques.

Seja como for, uma pessoa nunca podem se beneficiar da Finta realizada por um *aliado*. A penalidade na defesa só se aplica ao próximo ataque do *personagem que realizou a Finta*.

Fintar com Escudos: Depois de atingir um oponente pelo menos uma vez com o escudo (pág. 406), o personagem também pode Fintar com o escudo, usando seu NH em Escudo.

Movimento: Passo.

Defesa Ativa: Qualquer. Contudo, se o personagem Fintar e depois aparar com uma arma desbalanceada, ele não poderá atacar em seu próximo turno, inutilizando Fintar.

ATAQUE TOTAL

Consiste em atacar um oponente com uma arma preparada, sem fazer nenhum esforço para se defender de ataques inimigos. Se o personagem estiver fazendo um ataque corpo a corpo, ele precisa especificar *uma* das quatro opções a seguir antes do ataque:

- *Determinado:* Ele faz um único ataque com um bônus de +4!
- *Duplo:* Ele faz dois ataques contra o mesmo oponente — para isso ele *precisa* ter duas armas preparadas ou uma arma que não precisa ser preparada depois de ser usada. Ataques com uma segunda arma na mão inábil so-

frem uma penalidade de -4 (v. *Destro ou Canhoto*, pág. 14), a menos que o personagem tenha a vantagem Ambidestria (pág. 38).

● *Fintar:* Ele faz uma Finta (acima) e um ataque contra o mesmo oponente. Nesse caso, Fintar se aplica a *este* ataque e não a um ataque que precisaria ser feito no próximo turno.

● *Forte:* Ele faz um único ataque com o NH habitual, mas se atingir o alvo, causa 2 pontos de dano adicionais, ou +1 ponto de dano por dado, o que for maior. Isso se aplica apenas a ataques corpo a corpo com armas que causam dano por GdP ou GeB com base na ST — não para armas do tipo espada de energia.

Se o personagem estiver fazendo um ataque à distância, ele precisa especificar *uma* das duas opções a seguir antes do ataque:

- *Determinado:* Ele faz um único ataque com um bônus de +1.
- *Fogo de Retenção:* Ele usa o turno *inteiro* para fazer disparos sucessivos com uma arma automática cobrindo uma área. Esta é uma manobra de turno completo e só pode ser usada com uma arma com CdT 5+. V. *Fogo de Retenção* (pág. 409).

Movimento: O personagem pode se mover até a metade do seu Deslocamento, mas só para frente.

Defesa Ativa: O personagem *não pode usar nenhuma defesa ativa* desde o momento em que realiza esta manobra até seu próximo turno. Se alguém atacar o personagem depois que ele realizar um Ataque Total, tudo que ele pode fazer é esperar que o oponente erre — ele não pode esquivar, aparar ou bloquear!

AVANÇAR E ATACAR

O personagem se desloca como descrito na manobra Deslocamento (pág. 364), mas durante ou depois do movimento, ele faz um único ataque com pouca precisão — seja desarmado ou com uma arma preparada.

O personagem ataca como descrito na manobra Ataque, mas sofre uma penalidade. Se estiver realizando um ataque à distância, a penalidade é de -2 ou igual à Magnitude da arma, o que for *pior* — se o personagem estava Apontando, ele perde todos os bônus. Se estiver realizando um ataque corpo a corpo — que não seja um encontro (pág. 371) — a penalidade é de -4 e o nível de habilidade ajustado não pode ser maior que 9.

Movimento: Como descrito na manobra Deslocamento — mas como o personagem está tentando fazer duas coisas ao mesmo tempo, ele sofre uma penalidade de -2 em qualquer teste para não cair, não tropeçar em obstáculos, etc.

Defesa Ativa: Somente esquiva ou bloqueio. O personagem não pode aparar nem bater em retirada (v. *Retirada*, pág. 377).

DEFESA TOTAL

Esta é a manobra que um personagem deve adotar quando está cercado de oponentes — especialmente oponentes que usam muito Ataque Total! Ele deve especificar *uma* das duas opções a seguir:

- *Defesa Aumentada:* Ele adiciona +2 a *uma* defesa ativa de sua escolha: Aparar, Esquiva, ou Bloqueio. Esse bônus dura até o próximo turno do personagem.

- *Defesa Dupla:* Ele utiliza duas defesas ativas *diferentes* contra o mesmo ataque. Se fracassar na jogada de defesa contra o ataque, o personagem pode tentar uma segunda defesa diferente contra o mesmo ataque. Por exemplo, se fracassar com um bloqueio, o personagem pode tentar se esquivar ou aparar. Se tentar aparar (armado ou desarmado) com uma mão e fracassar, ele pode tentar aparar com a outra mão — isso conta como uma “defesa diferente”.

Movimento: Se adotar uma Esquiva Aumentada, o personagem pode se mover até metade do seu Deslocamento. Caso contrário, ele só pode dar um passo.

Defesa Ativa: O personagem pode escolher qualquer defesa ativa válida e recebe o bônus indicado acima.

CONCENTRAR

O personagem se *concentra* em uma atividade mental (mesmo que ela tenha um componente físico mínimo, como operar algum controle, gesticular ou falar). Alguns exemplos são uma operação mágica, o uso de uma habilidade psíquica, fazer um teste de Sentidos para localizar um guerreiro invisível, um teste de Liderança para dar ordens, um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos para operar um sensor, ou qualquer ação similar, incluindo a maioria das perícias baseadas na IQ. Esta é uma manobra de turno completo.

Algumas atividades (como operações mágicas) exigem que o personagem realize a manobra Concentrar durante vários segundos. Se for forçado a

usar uma defesa ativa, for derrubado, ferido ou distraído por qualquer outra razão, antes de terminar, o personagem precisa fazer um teste de Vontade-3. Em caso de fracasso, ele perde a concentração e tem que recomeçar a ação.

Movimento: Passo.

Defesa Ativa: Qualquer. Mas interfere com a concentração como descrito acima.

PREPARAR

Utilize esta manobra para apanhar ou sacar *qualquer* objeto e prepará-lo para uso; ex., puxar uma espada da bainha ou um revólver do coldre, ou recarregar uma arma de fogo. Em alguns casos, uma manobra Preparar também é necessária para recuperar o controle de uma arma que fica desajeitada depois de um golpe, ou para ajustar o alcance de uma arma longa — v. *Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo* (pág. 271).

Também é necessário usar uma manobra Preparar para completar algumas ações físicas fora do combate: como abrir ou fechar uma porta, forçar uma fechadura, cavar, levantar um objeto, etc. Atividades contínuas podem exigir várias manobras Preparar consecutivas; v. *Outras Ações em Combate* (pág. 382).

Por último, a manobra Preparar permite que o personagem “ative” ou “desative” uma vantagem que não está sempre ativa e que não requer uma manobra Ataque ou Concentrar para usar.

Para maiores informações, veja *Preparando Armas e Outros Equipamentos* (pág. 382) e *Quando uma Arma está Preparada?* (pág. 383).

Movimento: Passo.

Defesa Ativa: Qualquer.

AGUARDAR

O personagem não faz nada *a menos* que algum acontecimento que ele tenha especificado de antemão ocorra antes do seu próximo turno; ex.: um oponente entra em seu raio de ação. Se isso acontecer, o personagem pode transformar a manobra Aguardar numa manobra Ataque, Ataque Total (que deve ser especificada antes do ataque), Fintar ou Preparar. Se o personagem estiver reagindo a alguém, isso *interrompe a ação dessa pessoa*, mas ela é retomada depois que o personagem agir.

O personagem deve especificar exatamente qual será sua ação ao escolher a manobra Aguardar e o que irá ativá-la. Por exemplo, “Eu farei um Ataque Total (Determinado) com minha espa-

da contra o primeiro orc que se mover em minha direção”.

O personagem também pode escolher Aguardar usando uma arma de combate à distância preparada; isso é conhecido como “cobrir” um alvo ou uma área. Se fizer isso, o personagem deve especificar a área que está cobrindo. Não há penalidades por cobrir uma área de um metro. Para áreas maiores e regras adicionais, veja *Disparo de Oportunidade* (pág. 390).

Um personagem também pode usar a manobra Aguardar para *qualquer* “ação de reflexo” que queira planejar com antecedência, desde especifique tanto a resposta quanto a ação que irá ativá-la. Isso inclui segurar uma faca contra o pescoço de um refém, ou mesmo ações fora de combate (ex., “Se Diana ver algum orc ela puxará essa corda imediatamente — caso contrário, ela não faz nada”). Uma ação só é classificada como “de reflexo” se puder ser feita com um único gesto. A palavra do Mestre é sempre final.

Por último, também é possível usar Aguardar para coordenar suas ações com amigos mais lentos.

Interromper Investida: Se estiver com uma arma perfurante preparada, o personagem pode usar a manobra Aguardar para firmar sua arma para receber uma possível investida do inimigo. Basta dizer “Estou firmando minha arma para interromper a investida”. Nesse caso, o personagem pode transformar sua manobra Aguardar em Ataque ou Ataque Total contra qualquer oponente que se mover um ou mais metros em sua direção para fazer um ataque desarmado ou com uma arma de combate corpo a corpo (incluindo um encontrão ou agarrão) ou pode também evadir (v. *Evadir*, pág. 368). Ele golpeia primeiro se tiver um alcance maior. Em caso de sucesso e se o oponente não conseguir se defender, acrescente +1 ao dano por GdP para cada dois metros *completos* percorridos pelo atacante na direção do personagem.

Movimento: Nenhum até que o gatilho de Aguardar seja ativado. Depois, ele pode se mover de acordo com a manobra especificada (Ataque, Ataque Total, Fintar ou Preparar).

Defesa Ativa: O personagem pode se defender normalmente enquanto estiver aguardando ou depois que a manobra Aguardar for ativada. Contudo, se o personagem se defender enquanto estiver aguardando, ele não poderá mais transformar sua manobra em Ataque Total; mas ainda poderá convertê-la em Ataque.

MOVIMENTO E COMBATE

A movimentação básica durante a partida, não requer um tabuleiro ou mapa. Em vez disso, o Mestre deve ter uma ideia geral do ambiente e acompanhar mentalmente as distâncias relativas entre os combatentes e objetos — possivelmente recorrendo a mapas, anotações ou diagramas. Se os jogadores perguntarem sobre alcance ou distância (“Eu quero correr até ele e atacar com minha espada... qual a distância?”), cabe ao Mestre dar a palavra final.

Uma vez que essas questões de movimento e direcionamento estão só na cabeça do Mestre, fica a critério dele passar esses detalhes aos jogadores. Ele pode registrar cuidadosamente cada metro de movimento, anotando em algum papel... ou pode apenas se preocupar com distâncias exatas quando essa informação for de vital importância. A maioria dos Mestres adota um meio termo. Por exemplo:

Mestre: “Você vê João Gaúcho 90 metros a norte de você. Ele está na entrada do cemitério, agachado atrás de uma lápide, apontando um rifle laser para Diana”.

Jogador: “Droga! Ele me achou. Tem alguma cobertura por perto? Eu quero correr pra lá”.

Mestre: “Há um agrupamento de rochas 7 metros a noroeste e algumas árvores mais ou menos 10 metros a leste. Seu helicóptero está parado 10 metros atrás de você, caso queira bater em retirada”.

Jogador: “De jeito nenhum! Diana vai Avançar e Atacar. Ela percorre todo o Deslocamento em direção às rochas enquanto atira contra João Gaúcho com seu rifle de gauss”.

Mestre: “Certo. Ela tem Deslocamento 5, então você está a 2 metros das rochas. Agora é o turno do João. Ele estava apontando e agora dispara contra...”

O Mestre sempre deve fornecer detalhes suficientes para dar aos jogadores escolhas táticas, mas não tantas a ponto de desorientá-los. Se as coisas ficarem muito confusas, o rascunho de um mapa com algumas anotações muitas vezes pode ajudar. Grupos que gostam de mais detalhes *devem* pensar em usar o sistema de combate tático apresentado no Capítulo 12 — ou pelo menos adaptar algumas das regras de lá para acrescentar detalhes às diretrizes dadas aqui.

Seguem algumas regras básicas que regem o movimento em combate. Veja *Combate Montado* (pág. 396) e *Veículos* (pág. 462) para observações sobre o combate montado ou veicular, respectivamente.

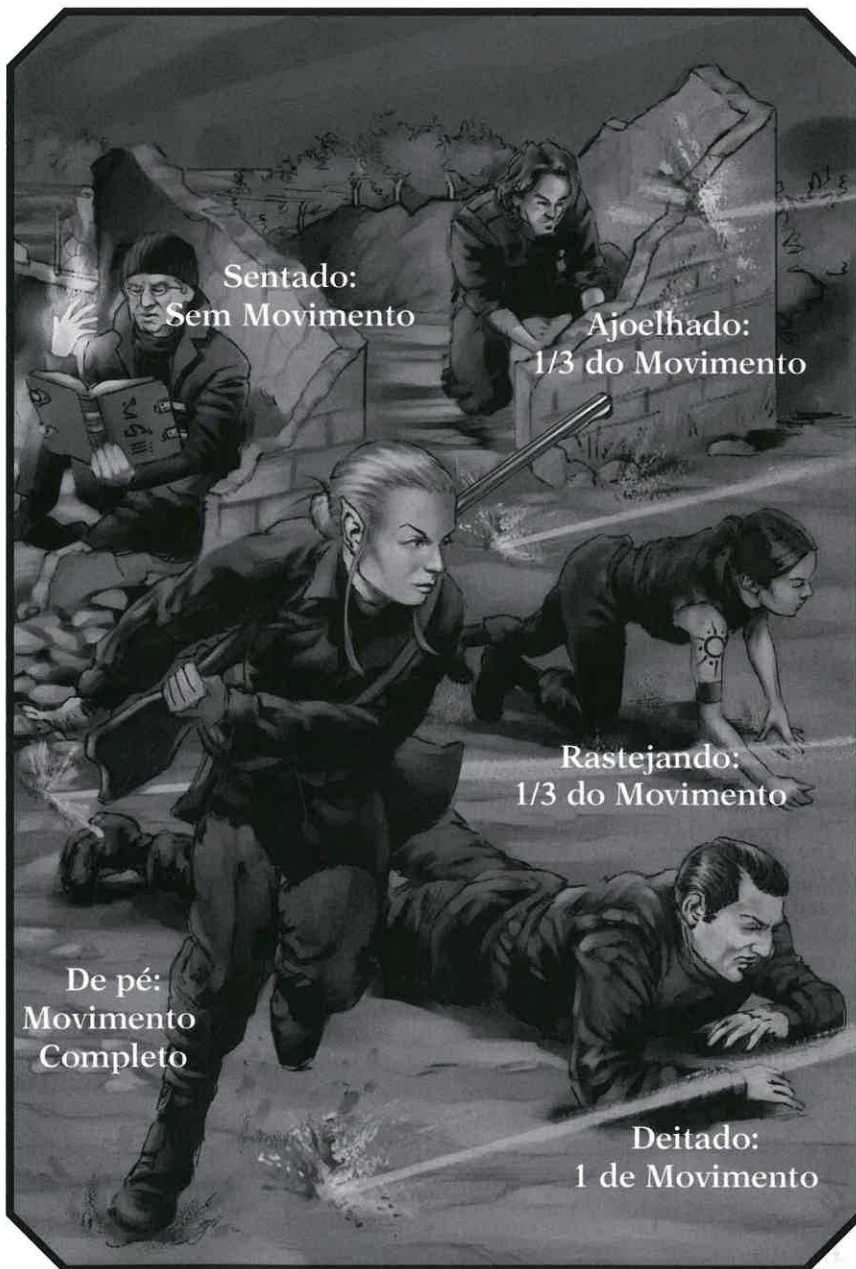
MOVIMENTO

Um combatente pode se mover um número máximo de metros igual ao seu Deslocamento *completo* se escolher a manobra Deslocamento ou Avançar e Atacar. Ele também pode se mover até *metade* do seu Deslocamento se escolher a manobra Ataque Total ou Defesa Total (Defesa Aumentada).

Obstáculos ou um piso ruim também podem retardar o movimento. Cabe ao Mestre definir quantos metros de movimento um combatente deve perder para atravessar um metro de terreno difícil ou ultrapassar um obstáculo. Uma área

de arbustos baixos retorcidos pode reduzir o Deslocamento pela metade, por exemplo, enquanto passar sobre um corpo caído custaria apenas um metro adicional de movimento.

É possível se mover a partir de qualquer posição, mas um personagem só recebe seu Deslocamento completo se estiver em pé. Ele recebe apenas 1/3 do Deslocamento se estiver rastejando ou ajoelhado e fica com Deslocamento 1 se estiver deitado (arrastando-se com a barriga ou rolando), independente do quanto ele é capaz de se mover normalmente. *Não é possível* se deslocar a partir da posição sentado!





PASSO

Muitas manobras permitem que o personagem dê um *passo*, antes ou depois da ação. Um passo equivale a 1/10 do Deslocamento, com um mínimo de um metro. Arredonde todas as frações para *cima*, dessa forma, Deslocamentos entre 1 e 10 resultam em um passo de um metro, enquanto Deslocamentos de 11 a 20 resultam em um passo de dois metros e assim por diante.

Um personagem capaz de dar passos maiores que um metro, pode dividir seu movimento. Por exemplo, com um passo de dois metros, é possível se mover um metro, atacar e depois se mover outro metro durante a manobra Ataque.

Também é possível usar um passo para sair da posição agachado e ficar em pé (e vice-versa) *em vez* de se mover. Isso requer todo o passo, independente do número de metros que o personagem é capaz de se mover com ele.

Um personagem sempre pode se virar para outra direção como parte de um passo (ou usando *todo* o passo, se ele só quiser mudar de direção).

ESPAÇAMENTO

Um combatente de tamanho humano precisa de aproximadamente um metro de espaço; dessa forma, dois guerreiros poderiam andar lado a lado por uma passagem de dois metros de largura — ou impedir a passagem de um inimigo. Uma porta tem aproximadamente um metro de largura, portanto uma única pessoa é capaz de impedir a passagem. Tudo isso inclui

espaço para atacar e defender. Pessoas não envolvidas em um combate podem se apertar bastante, mas sem espaço para reagir.

PASSANDO POR OUTROS PERSONAGENS

Em combate, um personagem sempre pode se mover por um espaço ocupado por seus aliados, além de poder correr *ao redor* de um oponente que não estiver bloqueando inteiramente seu caminho (v. *Espaçamento*, acima). Contudo, se o Mestre disser que a única forma de passar por um oponente é *através* dele, o personagem precisa derrubá-lo (v. *Encontrão*, pág. 371) ou “evadir-se” dele.

Evadir

“Evadir” é o mover-se através de um espaço ocupado por um oponente sem derrubá-lo. É permitido evadir como parte de qualquer manobra que permita movimento, desde que o personagem possa se movimentar o bastante para *passar* pelo oponente — não apenas chegar até ele.

Em primeiro lugar, pergunte se o oponente está tentando impedir a passagem. Se ele der passagem, a “evação” funciona *automaticamente* — nenhum teste é necessário. Caso contrário, faça uma Disputa Rápida de DX. Modifique a DX do *personagem* da seguinte forma:

- 5 se o seu oponente estiver *em pé*.
- 2 se o seu oponente estiver *ajoelhado*.
- +2 se o oponente for pego pelos *flancos*.
- +5 se o oponente for pego pelas *costas*.
- +5 se o oponente estiver *deitado*.

Se vencer, o personagem evade o oponente e está livre para sair do hexágono. Se perder ou em caso de empate, o oponente impede a passagem.

Um personagem *não pode* usar essa manobra enquanto estiver sendo agarrado (v. *Agarrar*, pág. 370). Além disso, também não é possível evadir-se de um oponente se não houver uma maneira lógica de fazê-lo (a critério do Mestre). Observe que criaturas muito grandes podem pisar em criaturas menores, enquanto criaturas pequenas podem passar por baixo das pernas de criaturas maiores!

Por outro lado, personagens com as vantagens Voo e Super Salto podem passar por cima de um oponente, longe do alcance dele, e evadi-lo *automaticamente!*

AGACHAR

Se estiver em pé, um personagem pode se agachar no início do seu turno como parte de qualquer manobra. Se não se mover, ou se der apenas um passo, ele também pode se agachar *depois* de realizar outra ação como atacar ou preparar. Contudo, não é possível se mover mais que um passo e depois se agachar no *final* do movimento para evitar ataques — não em um segundo! Contudo, se já estiver agachado, o personagem pode *abandonar* essa posição a qualquer momento usando uma ação livre.

ATAcando

Um “ataque” é uma tentativa de atingir um oponente ou outro alvo. Se executar uma manobra Ataque, Ataque Total ou Avançar e Atacar (ou converter Aguardar em uma delas), o personagem pode tentar atingir um oponente. Ele só pode atacar com uma arma preparada (v. *Preparar*, pág. 366).

O Mestre sempre pode ditar, por qualquer razão pertinente à situação, que um determinado combatente não pode atingir um oponente. Por exemplo, oito atacantes não poderiam atacar um único oponente de tamanho humano ao mesmo tempo. (Até mesmo três ou quatro atacantes já parece improvável, a menos que a vítima não tenha aliados!)

Existem dois tipos básicos de ataque: ataques corpo a corpo (págs. 369-372) e ataques à distância (págs. 372-374). O alvo precisa estar dentro do alcance do personagem — no caso de um ataque corpo a corpo —

ou dentro do alcance da arma dele — no caso de um ataque à distância. A resolução de qualquer um desses ataques envolve uma jogada com três dados:

- Primeiro, o jogador faz a *jogada de ataque*. Em caso de sucesso, o ataque foi bem-sucedido.

- Depois, o oponente pode fazer uma *jogada de defesa* para se defender do ataque. Em caso de sucesso, ele escapa ou detém o ataque e não é atingido.

- Se o alvo fracassar na jogada de defesa, ele é atingido. Faça uma *avaliação de dano*.

Algumas vantagens (como Ataque Adicional) e opções de combate (v. *Ataque Total*, pág. 365, e *Golpe Rápido*, pág. 370) permitem que o personagem ataque mais de uma vez. Esses ataques devem ser resolvidos um de cada vez.

JOGADA DE ATAQUE

A “jogada de ataque” é um teste de habilidade comum (Capítulo 10). Calcule o *nível de habilidade efetivo* (nível de habilidade básico, mais ou menos quaisquer modificadores apropriados) com a arma que o personagem está usando.

Se o resultado do teste for *menor ou igual* ao nível de habilidade “efetivo”, o ataque atinge o alvo a não ser que o oponente tenha sucesso em uma jogada de defesa (v. *Defendendo*, pág. 374). Se fracassar na jogada de defesa ou não puder realizá-la, o alvo é atingido.

Se o resultado do teste for *maior* que o nível de habilidade “efetivo”, o ataque fracassou!

Independente do nível de habilidade efetivo do personagem, um resultado de 3 ou 4 sempre atinge o alvo — e também é considerado um “golpe fulminante”; v. *Golpes Fulminantes* (pág. 381). Um resultado de 17 ou 18 sempre indica um fracasso.

ATAQUES CORPO A CORPO

Quando um personagem escolhe uma manobra que permite que ele faça um ataque corpo a corpo, ele deve especificar quem está atacando e com qual arma. Ele pode realizar o ataque usando qualquer arma *preparada* (incluindo usando uma arma natural como um chute, uma mordida ou um soco) contra qualquer alvo dentro do seu *alcance*.

Algumas armas podem ser usadas de mais de uma maneira; ex., é possível usar uma espada curta para desferir um golpe em balanço ou um golpe de ponta. Essas armas têm mais de uma linha na *Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo* (pág. 271). Quando ataca com uma arma dessas, o personagem deve indicar como a está utilizando antes de jogar os dados.

Fazendo um Ataque

Calcule as chances de sucesso do personagem da seguinte forma:

1. Descubra o NH básico do personagem, seja desarmado ou com a arma que ele está utilizando.

2. Aplique todos os modificadores condicionais da manobra, de situação, posição e visibilidade do alvo. Uma lista detalhada pode ser encontrada em *Modificadores de Ataques Corpo a Corpo* (pág. 547).

Esse resultado é o NH *efetivo* do personagem. Um resultado menor ou igual a esse número indica um sucesso.

Nesse caso, o ataque irá atingir o alvo, a menos que ele obtenha sucesso em uma defesa ativa.

Armas Preparadas

Uma arma de uma mão está preparada se estiver sendo empunhada em uma mão. Uma arma de *duas mãos* está preparada se estiver sendo empunhada pelas *duas* mãos. Algumas armas são desbalanceadas (como o machado grande) e ficam despreparadas depois de cada ataque, a menos que o personagem seja muito forte; veja a *Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo* para saber quais armas são desbalanceadas e suas exigências de ST.

Para sacar uma nova arma de uma bainha ou para preparar uma arma desbalanceada que ficou despreparada depois de um ataque, o personagem deve usar a manobra Preparar (pág. 366).

Uma arma natural (soco, chute, etc.) está *sempre* preparada a menos que a parte do corpo em questão esteja ocupada ou imobilizada; ex., um personagem não consegue dar um soco se estiver segurando uma arma na mesma mão, nem morder se estiver usando um capacete que cubra o rosto ou se estiver mordendo alguma coisa.

Alcance

Uma arma de combate corpo a corpo só pode ser usada em um ataque contra um alvo dentro do seu alcance (medido em metros), como determinado na *Tabe-*

la de Armas de Combate Corpo a Corpo. A maioria das armas tem alcance 1, o que significa que o personagem precisa estar adjacente ao oponente para usá-la (ou seja, a um metro dele). O alcance é uma ferramenta muito mais importante se o Mestre estiver usando um mapa durante a sessão (v. Capítulo 12).

OPÇÕES DE ATAQUES COM ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Antes de fazer um ataque com uma arma de combate corpo a corpo, é possível especificar algumas opções adicionais.

Ponto de Impacto

Assume-se que um personagem está sempre atacando o centro da massa de um alvo (o tronco, em um humano), a menos que o jogador especifique algo diferente. Para atingir outra parte do corpo (como o rosto), veja *Ponto de Impacto* (pág. 398). Para atingir a arma de um oponente, veja *Golpes Visando a Arma do Oponente* (pág. 400).

Ataque Enganoso

O personagem pode designar qualquer ataque com arma de combate

corpo a corpo como sendo um ataque “enganoso” antes de fazer a jogada de ataque. A intenção do Ataque Enganoso é passar pelas defesas do oponente por pura habilidade. É possível usar esta opção para representar um grande número de técnicas avançadas de luta.

Para cada penalidade de -2 que o personagem aplicar ao seu próprio NH, o oponente sofre uma penalidade de -1 em suas defesas ativas contra o ataque. Não é permitido reduzir o NH efetivo abaixo de 10 com um Ataque Enganoso, o que normalmente limita sua utilização aos combatentes mais habilidosos.

O Mestre pode querer limitar a opção de Ataque Enganoso a uma simples penalidade de -4 ao NH efetivo do atacante que acarreta em uma penalidade de -2 nas defesas ativas do defensor.

Golpe Rápido

Um Golpe Rápido é um ataque corpo a corpo executado de forma tão rápida que o atacante recebe um ataque adicional. O personagem precisa escolher uma manobra Ataque ou Ataque Total e precisa de uma arma preparada para fazer o ataque adicional. Ele desfere dois ataques, os dois com uma penalidade de -6. É permitido atacar alvos diferentes dessa forma.

Se o personagem já possui mais de um ataque, por qualquer razão que seja, ele pode substituir um deles (e somente um!) por dois ataques com penalidades de -6.

COMBATE DESARMADO

Às vezes é preciso lutar sem armas, ou com armas improvisadas. Esse é o *combate desarmado*. Qualquer pessoa pode participar de um combate desarmado, mas algumas perícias tornam um lutador desarmado mais eficaz.

- *Perícias de golpear* são Boxe (pág. 184), Briga (pág. 185) e Caratê (pág. 186).

- *Perícias de agarrar* são Judô (pág. 205), Luta Greco-Romana (pág. 208) e Samô (pág. 224).

Golpear

Veja a *Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo* (pág. 271) para obter o alcance, dano, etc., de socos, chutes, mordidas e outros ataques desarmados. Para opções adicionais, veja *Exemplos de Técnicas de Combate* (pág. 230) e *Técnicas Especiais de Combate Desarmado* (pág. 403). Veja também *Machucando-se* (pág. 379) para descobrir os efeitos de atacar um alvo blindado com as mãos nuas.

Segurar

Um personagem pode querer segurar um objeto que um oponente esteja segurando, como uma arma. Para isso, ele deve ter uma mão desocupada (embora algumas armas, como chicotes, podem ser usadas para segurar) e fazer um ataque usando a DX ou uma perícia de agarrar, com a penalidade normal para atingir a mão (-4). O oponente pode se defender normalmente.

Em caso de sucesso, o personagem segurou o objeto desejado. Nos turnos seguintes, ele pode tentar tirá-lo do oponente. Cada tentativa envolve uma manobra de turno completo numa Disputa Normal de ST. Se *vencer*, o personagem toma o objeto. Se *perder*, ele o solta.

Agarrar

“Agarrar” é uma tentativa de segurar o *corpo* do oponente. O personagem precisa de pelo menos uma mão livre. Se o Mestre estiver usando um mapa, o personagem também precisa entrar no hexágono do oponente (“combate corporal”).

Cada tentativa requer uma manobra Ataque, Ataque Total ou Avançar e Atacar e um teste contra a DX ou contra uma perícia de agarrar para atingir o alvo. O oponente pode se defender normalmente —aparar, bloquear ou esquivar. Também é possível Avaliar ou Fintar de antemão para melhorar as chances de sucesso.

Agarrar não causa dano, mas uma pessoa agarrada sofre uma penalidade de -4 na DX enquanto estiver agarrada. Ela também não pode se mover até se desvencilhar (v. *Ações Depois de ser Agarrado*, pág. 371) ou ser solta. *Exceção*: se agarrar um oponente com mais que o dobro de sua ST, o personagem *não evita* que ele se mova — ele é apenas carga adicional para ele!

Um personagem pode agarrar um oponente com um ou mais braços. Se estiver agarrando com mais de dois braços, cada braço além do segundo confere um bônus de +2 na jogada de ataque. Um braço que está sendo usado para agarrar não pode aparar desarmado até soltar sua vítima — uma ação livre em seu próprio turno.

Se estiver agarrando um oponente com todos os braços, os únicos ataques que o personagem pode fazer são os listados em *Ações Depois de Agarrar*, a seguir.

Posição: Para agarrar um oponente deitado de bruços, ajoelhado ou sentado, o personagem precisa se ajoelhar ou se deitar, a menos que seu Modificador de Tamanho seja duas ou mais categorias menor que o do alvo. Ele pode fazer isso como parte do componente “passo” de uma manobra Ataque.

Ponto de Impacto: As regras acima assumem que o personagem está agar-

rando o tronco do oponente. Se quiser agarrar outra parte do corpo, ele sofre *metade* da penalidade determinada em *Ponto de Impacto* (pág. 398); v. *Agarrões e Ponto de Impacto*, pág. 399. Em caso de sucesso, o oponente só sofre a penalidade de -4 na DX *quando estiver usando a parte do corpo agarrada*. É possível segurar o braço ou mão da arma (para desarmar o oponente), uma perna (para fazê-lo tropeçar) ou o pescoço (para estrangulá-lo). Ao agarrar um braço ou mão, *não é possível* tomar a arma para si, mas é possível forçar o oponente a largá-la ao vencer uma Disputa Normal de ST — um teste por turno, como explicado em *Agarrar* (acima). Para informações sobre uma técnica similar, veja *Chave de Braço* (pág. 231).

Ações Depois de Agarrar

Depois de agarrar um oponente, o personagem pode tentar as seguintes ações nos turnos seguintes (contanto que o oponente não consiga se desvencilhar!). Cada ação requer uma manobra Ataque ou Ataque Total.

Derrubar

Esta é a tentativa de levar o oponente ao chão. Só é possível usá-la se o oponente estiver em pé. Trata-se de uma Disputa Rápida, sendo que cada competidor usa o *maior valor* entre ST, DX ou o NH em uma perícia de agarrar. Se o atacante não estiver em pé, ele sofre a penalidade normal de acordo com sua posição. Se o personagem *vencer*, a vítima cai ao lado dele (em um mapa hexagonal, ela ocupa o hexágono onde estava, mais um hexágono adjacente à escolha do personagem). Se ela o estava agarrando, o personagem se desvencilha. Se ele perder, sofre os *mesmos efeitos*! Num empate, nada acontece.

Imobilizar

Um personagem só pode tentar imobilizar um oponente que estiver no chão e somente se estiver agarrando o tronco dele. Trata-se de uma Disputa Normal de ST. O lutador *maior* recebe um bônus de +3 para cada categoria pela qual seu Modificador de Tamanho excede a do oponente. O lutador com a maior quantidade de mãos livres também recebe um bônus de +3. Se o personagem *vencer*, o oponente fica *imobilizado* e indefeso. O personagem precisa permanecer no local para segurar sua vítima, mas pode livrar uma de suas mãos para fazer outras ações. Se ele perder ou empatar, nada acontece.

Asfixia ou Estrangulamento

O personagem precisa ter agarrado o oponente pelo pescoço. Ele normalmente precisa das mãos livres e não pode fazer mais nada com elas (como aparar)

enquanto estiver segurando a vítima — mas se possuir a vantagem Ataque Constritivo (pág. 42), pode usar o *corpo* em vez das mãos. Trata-se de uma Disputa Rápida: a ST do personagem contra o *maior valor* entre a ST e HT do oponente. O personagem sofre uma penalidade de -5 se utilizar apenas uma mão, mas recebe um bônus de +2 para cada mão além da segunda. Se o Modificador de Tamanho do personagem exceder o do oponente, ele pode agarrar e espremer o tronco da vítima em vez do pescoço, mas sofre uma penalidade de -5, a menos que tenha Ataque Constritivo. Se o personagem *vencer*, causa dano por contusão ao oponente igual à sua margem de vitória. A RD protege normalmente contra esse dano. Multiplique o dano ao pescoço por 1,5. Se qualquer dano — mesmo de trauma por impacto (pág. 379) — penetrar a RD da vítima, ela começa a sufocar! No próximo turno dela e cada turno depois disso, até escapar, ela perde 1 PF; v. *Sufocamento* (pág. 437).

Mata-Leão

Um personagem com as perícias Judô ou Luta Greco-Romana, pode tentar agarrar um oponente de forma a incapacitá-lo *sem* esmagar a garganta ou o tronco. V. *Mata-Leão* (pág. 404).

Chave de Braço

Um personagem com as perícias Judô ou Luta Greco-Romana, pode tentar uma imobilização para prender ou incapacitar o braço do oponente. V. *Chave de Braço* (pág. 403).

Torção de Pescoço ou Torção de Membro

Quando um personagem agarra o pescoço ou crânio do oponente, ou algum membro ou outra extremidade, ele pode *torcê-lo*. V. *Torcer Pescoço ou Membros* (pág. 404).

Outras Ações

Um personagem pode morder ou usar um Golpeador (de alcance C) mesmo que todas as suas mãos estejam ocupadas. Se não estiver usando uma mão para agarrar o oponente, ele pode usá-la para fazer um Ataque ou Ataque Total (desarmado ou com uma arma de alcance C) ou uma manobra Preparar. *Não é possível* Apontar, Fintar, Concentrar, Aguardar ou fazer ataques à *distância* a menos que o oponente esteja imobilizado. Também é possível fazer as seguintes ações livres:

- *Soltar*. O personagem pode soltar o oponente se o estiver agarrando ou imobilizando.
- *Jogar fora uma arma preparada*. O personagem consegue fazer isso automaticamente e sem gastar tempo. Ele

Ações Depois de ser Agarrado

Um personagem agarrado não pode fazer uma manobra Deslocamento a menos que tenha pelo menos o dobro da ST do oponente. As manobras Apontar, Aguardar, Concentrar e Fintar — assim como ataques à *distância* — não são permitidas. Se estiver imobilizado, o personagem também não pode realizar nenhuma manobra que requer movimento físico! Caso contrário, ele pode fazer o seguinte:

Ataque ou Ataque Total

As duas manobras são permitidas, com algumas limitações. O personagem *não pode* usar nenhum membro que foi agarrado — nem morder, se seu pescoço ou cabeça estiverem agarrados. Ele está limitado a ataques desarmados (golpear ou agarrar) ou ataques com armas de alcance C. É possível apunhalar com uma adaga, mas não golpear com uma espada!

Preparar

O personagem pode Preparar um objeto se tiver uma mão livre, mas precisa fazer um teste de DX. Em caso de fracasso, ele deixa o objeto cair. As manobras Preparar para ativar ou desativar vantagens tem sucesso automático.

Desvencilhar-se

Se estiver agarrado, um personagem não pode se afastar até conseguir se desvencilhar, *vencendo* uma Disputa Rápida de ST. O oponente recebe um bônus de +5 se estiver agarrando com as duas mãos. Além disso, se o personagem estiver imobilizado, o oponente recebe um bônus de +10 se estiver usando duas mãos ou +5 se estiver usando apenas uma e o personagem só pode tentar se desvencilhar uma vez a cada 10 segundos. Se qualquer um dos dois combatentes possuir três ou mais braços, cada braço além do segundo confere um bônus de +2. Se estiver atordoado, o oponente sofre uma penalidade de -4; se ele ficar inconsciente por algum motivo, o personagem se liberta *automaticamente*! Se conseguir se desvencilhar, o personagem pode imediatamente se mover um metro em qualquer direção.

pode fazer isso para se livrar de uma arma inútil ou para privar o oponente da chance de apanhar uma arma útil (como um cassetete).

- *Arrastar ou carregar uma vítima*. Se tiver imobilizado o oponente, o personagem pode se mover ou dar um passo normalmente, arrastando ou carregando-o; veja *Levantar e Mover Objetos* (pág. 354) para saber quanto o personagem é capaz de levantar ou arrastar — nesse caso, o oponente conta como carga, reduzindo seu Deslocamento. Se o oponente não estiver imobilizado, afastar-se dele significa que ele automaticamente está solto, a menos que o personagem tenha pelo menos o dobro da ST dele. Um personagem forte assim, pode puxar ou carregar o oponente consigo!

Encontrão

Um personagem pode deliberadamente colidir com um oponente. Isso requer uma manobra Ataque, Ataque Total ou Avançar e Atacar. Para atingir, o personagem faz um teste contra DX, Briga ou Sumô. A penalidade de -4 para atingir o alvo e o limite de NH efetivo de 9 comuns à manobra Avançar e Atacar *não se aplicam a encontrões*.

O oponente pode bloquear, esquivar ou aparar (embora o corpo seja considerado uma arma pesada; v. *Aparando Armas Pesadas*, pág. 376). Se o oponente se esquivar, o personagem se move pelo menos mais dois metros além dele, se tiver movimento suficiente. Se isso fizer com que ele atinja outra pessoa, veja *Atingindo o Alvo Errado*, pág. 389.

Se o alvo for atingido, os dois causam ao outro um número de dados de dano por contusão igual a (PV x velocidade)/100. Aqui, “Velocidade” normalmente é apenas o número de metros que o personagem percorreu no turno — mas, em uma colisão frontal, adicione a distância que o *oponente percorreu* em direção ao personagem em seu último turno (ou seja, use a *velocidade relativa*).

Se o dano for menor que 1d, considere as frações até 0,25 como 1d-3, frações até 0,5 como 1d-2 e qualquer fração maior como 1d-1. Caso contrário, arredonde apenas as frações de 0,5 ou mais para *cima* para obter 1d de dano completo. É permitido usar Ataque Total (Forte) para aumentar esse dano!

Se o dano causado pelo personagem for maior ou igual ao dano causado pelo oponente, ele deve fazer um teste de DX ou cair. O oponente cai *automaticamente* se sofrer o dobro ou mais de dano.

Contudo, se ele causar o dobro de dano ao personagem, é este quem vai ao chão!

Se o oponente se esquivou e o personagem passou por ele e atingiu um obstáculo sólido, o personagem causa dano a si mesmo (e ao obstáculo, se for relevante).

Também é possível dar um encontrão usando um veículo ou montaria. Nesse caso, faça o teste usando o NH do personagem com a perícia de operação do veículo ou Cavalgar. Calcule o dano com base nos PV do veículo ou da montaria.

Para regras adicionais e situações especiais, veja *Colisões e Quedas* (pág. 430)

Voadora: Como o encontrão, mas o personagem precisa ter pelo menos duas pernas e um braço livre — a maior parte dos animais e veículos não é capaz disso! Uma voadora confere um bônus de +4 para atingir o alvo e

um metro adicional de alcance; além disso, o personagem pode escolher usar seu NH em Salto para atingir. Entretanto, independente de ter fracassado ou atingido o alvo, o personagem sempre termina o movimento deitado (no mesmo hexágono que o oponente, caso esteja usando um mapa de combate).

Acometida: Como a voadora, mas o personagem precisa ter quatro ou mais pernas. Depois do ataque, ele faz um teste de DX, Acrobacia ou Salto. Em caso de sucesso, o personagem termina o movimento em pé! Muitos animais atacam desta forma, especialmente os felinos: eles derrubam seus oponentes e depois atacam com as garras ou mordem. Se uma montaria tentar isso, o cavaleiro deve fazer um teste de Cavalgar-4 ou cair!

Arremetida com Escudo: Como o encontrão, mas o personagem precisa

de um escudo. Ele faz o teste contra seu NH em Escudo para atingir o alvo e adiciona o Bônus de Defesa do escudo à avaliação de dano. Nesse caso, o escudo sofre dano em vez do personagem, mas este ainda cai se o oponente causar o dobro ou mais de dano.

Empurrão

O personagem pode empurrar um oponente com um ou dois braços, fazendo um teste contra a DX ou Sumô para atingir. O oponente pode bloquear, esquivar ou parar. Se for atingido, o alvo sofre dano por GdP/contusão — com -1 por dado se o personagem só usou uma mão — e dobre o resultado. Esse ataque resulta em projeção (v. *Projeção*, pág. 378), nunca em lesões físicas.

ATAQUES À DISTÂNCIA

Um “ataque à distância” é qualquer ataque feito com uma arma usada à distância, desde uma pedra arremessada até rifle laser. Isso inclui mágicas de Projétil e as vantagens Ataque Inato, Atribuição e Retenção (a menos que tenham os modificadores Ataque Corpo a Corpo, Aura ou Imprecação). A maioria das outras mágicas e vantagens não é considerada um ataque à distância.

Alcance

Um personagem só pode atacar um alvo que esteja dentro do alcance de sua arma. Consulte a tabela de armas ou a descrição da vantagem ou mágica apropriada para encontrar essa informação. A maioria dos ataques à distância também estipula o parâmetro Metade do dano (1/2D) e o alcance Máximo (Max) em metros. O alvo não pode estar mais longe que o alcance Max; o parâmetro 1/2D só afeta o dano.

Algumas armas também têm um alcance mínimo, porque lançam projéteis em um arco longo ou apresentam limitações de detonação ou no sistema de mira. Quando estiver usando essas armas, o alvo não pode estar mais próximo que o alcance mínimo.

Fazendo um Ataque

Calcule as chances de sucesso do personagem da seguinte forma:

1. Descubra o NH básico do personagem com a arma que ele está utilizando.
2. Aplique o modificador de Precisão (Prec) da arma se o personagem precedeu o ataque com uma manobra Apontar.
3. Aplique o Modificador de Tama-

nho (MT) do alvo. V. *Modificador de Tamanho* (pág. 19).

4. Modifique o NH em função do alcance e velocidade (um único modificador) a partir da *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância* (pág. 550).

5. Modifique o NH em função das circunstâncias (fogo contínuo, movimento, escuridão, cobertura, etc.), incluindo quaisquer condições especiais determinados pelo Mestre. Veja *Modificadores de Ataques à Distância* (pág. 548) para uma relação mais completa.

Esse resultado é o NH efetivo do personagem. Um resultado menor ou igual a esse número indica um sucesso. Nesse caso, o ataque irá atingir o alvo, a menos que ele obtenha sucesso em uma defesa ativa.

Precisão e Disparo com Mira

Todas as armas de combate à distância apresentam o parâmetro Precisão (Prec). Esse é o bônus que o personagem recebe se executar uma ou mais manobras Apontar imediatamente antes do ataque.

A manobra Apontar pode acrescentar outros bônus à jogada, por segundos adicionais de pontaria, por firmar a arma ou por usar miras telescópicas ou a laser. Esses benefícios são discutidos em *Apontar* (pág. 364) e relacionados em *Modificadores de Ataques à Distância* (pág. 548). A soma do bônus de Precisão com os demais bônus de pontaria nunca podem exceder o dobro do parâmetro Prec da arma.

Modificador de Tamanho

Um alvo de tamanho humano tem um Modificador de Tamanho (MT) de 0; não

há bônus ou penalidades para atingi-lo. Alvos maiores têm MT positivo e alvos menores têm MT negativo. Acrescente o MT ao NH. O MT de um personagem ou veículo aparece em sua planilha de personagem ou na descrição do veículo. Para outros objetos, use a *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância* (pág. 550).

Velocidade e Distância do Alvo

Um alvo distante é mais difícil de atingir. Como regra geral, um alvo até 2 metros de distância está suficientemente próximo para que não haja penalidade para atingi-lo. A 3 metros, há uma penalidade de -1 para atingir; até 5 metros, -2; até 7 metros, -3; até 10 metros, -4; e assim por diante, com cada aumento aproximado de 50% na distância resultando numa penalidade de -1.

Consulte a coluna Velocidade/Distância na *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância* (pág. 550) para encontrar a penalidade exata. No caso de distâncias que se encontram entre dois valores da tabela, use a maior distância. Para alvos muito distantes, a tabela também oferece as distâncias em quilômetros.

Exemplo: A agente Jenny Atkins, da Patrulhas Infinity, está disparando no campo de treino. O alvo está a 17 metros. Esse valor é arredondado para 20 metros na tabela, resultando numa penalidade de -6 para atingir.

Um alvo em alta velocidade também é mais difícil de atingir. Consulte a mesma coluna da tabela, mas use a velocidade em metros/segundo (3 km/h = 1 m/s) em vez da distância em metros para encontrar a penalidade.

Se o alvo estiver distante *e* em alta velocidade, adicione a distância (em metros) à velocidade (em metros/segundo) e encontre a penalidade na coluna Velocidade/Distância. (Não busque as penalidades de distância e velocidade separadamente para depois acrescentá-las! Grandes distâncias diminuem os efeitos da velocidade e vice-versa.)

Exemplo: A agente Atkins dispara sua pistola contra um espião do Centrum que está fugindo numa moto em alta velocidade. O alvo está a 50 metros de distância e viajando a 90 km/h (Deslocamento 30). Isso resulta numa velocidade/distância de $50 + 30 = 80$. De acordo com a *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância*, isso resulta numa penalidade de -10 para Atkins atingir o espião.

Ataques à Distância contra Alvos Humanos

Quando um personagem estiver realizando um ataque à distância contra um alvo que se move numa velocidade padrão para um humano — até Deslocamento 10 — o Mestre pode simplificar o cálculo usando somente o modificador de *distância* e ignorando a velocidade (a menos que o alvo esteja voando, correndo em disparada ou algo do gênero). Assuma que a capacidade do alvo de executar adequadamente uma esquiva representa os efeitos do movimento.

ATAQUES COM ARMAS DE ARREMESSO

“Armas de arremesso” são armas que o personagem deve lançar fisicamente contra o alvo: pedras, granadas de mão, *shurikens*, etc. Algumas armas de combate corpo a corpo também podem ser arremessadas, como machadinhas, facas e lanças. Veja a *Tabela de Armas Motoras de Combate à Distância* (pág. 275) para obter as estatísticas e perícias necessárias. Veja o Capítulo 13 para saber os efeitos de granadas e objetos incendiários.

Uma arma de arremesso funciona exatamente como qualquer outro ataque à distância, com algumas regras especiais:

- Depois que arremessar uma arma, ela não estará mais preparada! Independente do sucesso, a arma agora está em algum *outro lugar*, não mais na mão do personagem. Se ele quiser atacar novamente com ela, terá que ir buscá-la (no chão ou no corpo do oponente) ou preparar outra.

- O alcance de uma arma de arremesso é normalmente um múltiplo da ST

do personagem; por exemplo, “STx2”. Esse alcance é dado na *Tabela de Armas Motoras de Combate à Distância* para a maioria das armas de arremesso mais comuns. Para determinar o alcance (e o dano) de objetos não relacionados na tabela, v. *Arremesso* (pág. 349).

- Uma arma de arremesso faz seu percurso numa velocidade relativamente baixa, permitindo ao alvo bloquear ou aparar, em vez de somente esquivar. Uma margem de sucesso de 5+ (ou um sucesso decisivo) num teste para aparar desarmado indica que o alvo conseguiu *pegar* a arma!

ATAQUES COM ARMAS DE PROJÉTIL

Ataques com “armas de projétil” são ataques à distância que não usam armas de arremesso: arcos, armas de fogo, mágicas de Projétil, Ataques Inatos à distância e assim por diante. Esses ataques são divididos em duas categorias mais amplas.

Armas de Projétil Motoras: Incluem arcos, fundas e bestas. Assim como acontece com as armas de arremesso, o alcance e dano dependem da ST — ou, no caso da besta, na ST da besta. Veja a *Tabela de Armas Motoras de Combate à Distância* (pág. 275) para maiores informações.

Armas de Fogo: Incluem armas de fogo, armas de feixe e projéteis autopropelidos. Veja a *Tabela de Armas de Fogo* (págs. 278-280) para obter as estatísticas e regras especiais para todos os tipos de armas de projétil modernas — desde armas de pólvora, até armas contemporâneas e armas da ficção científica, como lasers.

Cadência de Tiro

Todas as armas de projétil apresentam o parâmetro Cadência de Tiro (CdT). Uma CdT de 1 indica que a arma só pode dar um disparo por ataque. Uma CdT de 2 ou mais indica que a arma é capaz de dar mais de um disparo por ataque; v. *Fogo Contínuo* (a seguir).

Exemplos: Um arco tem CdT 1; pode dar um disparo por ataque. Um revólver .38 tem CdT 3; pode dar até três disparos por ataque. Uma metralhadora tem CdT 10; pode dar até 10 disparos por ataque... ainda assim, trata-se de uma única jogada de ataque, não 10 ataques separados!

Recarregar e Disparar

Armas de projétil também apresentam o parâmetro Tiros. Depois de disparar esse número de tiros, o personagem precisa recarregar a arma antes de poder usá-la novamente.

Para recarregar uma arma, são necessárias um número determinado de

manobras Preparar; v. *Preparando Armas e Outros Equipamentos* (pág. 382). O tempo necessário para recarregar a arma aparece entre parênteses depois do número de Tiros nas tabelas de armas.

Ao recarregar, o personagem restaura a arma ao seu número total de tiros. No caso de uma arma com um único tiro, isso representa recarregar um novo tiro. Para armas com vários tiros, isso representa trocar o pente, a cinta, etc. Uma exceção a essa regra são as armas com vários tiros que possuem cilindros, carregadores alimentáveis ou pentes internos. O tempo de carregamento dessas armas é indicado com um “i” (de carregada “individualmente”) e é feito *por tiro* (a menos que seja acelerado por algum mecanismo, como um municionador rápido).

Exemplos: Um arco tem Tiros 1(2); ele pode disparar uma flecha e depois exige que o arqueiro gaste dois segundos para preparar outra. Um revólver .38 tem Tiros 6(3i); ele pode disparar seis disparos e depois leva 3 segundos para recarregar *cada tiro*. Uma metralhadora tem Tiros 200(5); ela pode dar 200 disparos e depois leva 5 segundos para trocar a cinta, recarregando todos os tiros.

Fogo Contínuo

Algumas armas de projétil têm CdT 2 ou mais. Isso significa que elas podem disparar vários tiros *por ataque*, até um número máximo igual à CdT. Por exemplo, um revólver .38 com CdT 3 pode dar 1, 2 ou 3 disparos por ataque. Obviamente, a arma não pode efetuar mais disparos que a munição restante nela, independentemente da CdT.

Armas passíveis de fogo contínuo usam o parâmetro Recuo (Rco), que mede quão controlável a arma é ao efetuar vários disparos. O Rco ajuda a determinar o número de sucessos que um ataque em fogo contínuo é capaz de alcançar. Quanto *menor* o Rco, mais fácil é controlar a arma. Rco 0 significa que a arma não tem recuo, como acontece com a maioria das armas de feixe.

No caso de armas com CdT 2 ou mais, o personagem deve decidir quantos tiros (até o valor da CdT) ele deseja disparar *antes* de fazer a jogada de ataque. Armas de fogo com CdT 1-3 dão um disparo a cada puxada do gatilho; armas com CdT 4+ normalmente são “automáticas”, como as uma metralhadora — disparando pequenas rajadas ou continuamente.

Efetuar um grande número de disparos por ataque confere um bônus à jogada de ataque, como mostrado na tabela:

Tiros	Bônus para Atingir
2-4	+0
5-8	+1
9-12	+2
13-16	+3
17-24	+4
25-49	+5
50-99	+6
cada x2	+1 para atingir

Com fogo contínuo, é possível acertar vários disparos em um único ataque. Um sucesso na jogada de ataque indica que o personagem acertou pelo menos um disparo — e possivelmente

um número *adicional* de disparos, até um máximo igual ao número de disparos realizados. Para descobrir o número de disparos que atingiram o alvo, compare a margem de sucesso da jogada de ataque com o Recuo da arma.

O ataque atinge um disparo *adicional* para cada múltiplo *inteiro* igual ao Recuo da arma que o personagem tem na margem de sucesso da jogada de ataque. O número total de acertos não pode exceder o número de tiros disparados. Por exemplo, em um ataque com uma arma com Rco 2, uma margem de sucesso de 0-1 indica que o personagem atingiu 1 disparo; uma

margem de sucesso de 2-3 indica que um disparo *adicional* atingiu o alvo; uma margem de sucesso de 4-5, indica que dois disparos *adicionais* atingiram o alvo; uma margem de sucesso de 6-7, indica que três disparos *adicionais* atingiram o alvo; e assim por diante.

Armas com altas CdT (CdT 5+) também podem espalhar tiros entre vários alvos (v. *Espalhando Tiros*, pág. 408) ou disparar muitos tiros para “cobrir” uma área (v. *Fogo de Retenção*, pág. 409). Outras regras especiais se aplicam a fogo contínuo com armas específicas — v. *Regras Especiais para Fogo Contínuo* (pág. 408).

DEFENDENDO

Um sucesso na jogada de ataque ainda não indica que o personagem atingiu o alvo — exceto no caso de um golpe fulminante. O ataque foi *bom o bastante* para acertar o alvo *se este não conseguir se defender*.

Existem três “defesas ativas” que um combatente pode usar para evitar um ataque: Aparar, Esquiva e Bloqueio. Os valores das defesas ativas devem ser calculados previamente e registrados na planilha de personagem.

Uma defesa ativa é uma tentativa deliberada de evitar um ataque. Ela só é permitida se o defensor estiver ciente da possibilidade de um ataque por parte de seu agressor e se ele estiver livre para reagir... saindo do caminho do ataque (esquivando), defletindo o ataque com uma arma ou com as próprias mãos (apareando) ou interpondo um escudo (bloqueando).

Se o ataque for bem-sucedido, o alvo pode escolher *uma* defesa ativa e tentar uma “jogada de defesa”. *Exceção*: a manobra Defesa Total (Defesa Dupla) permite que o personagem tente uma segunda defesa contra um determinado ataque, se fracassar no primeiro teste.

A defesa ativa escolhida depende da situação — *principalmente* da manobra adotada no turno anterior. Algumas manobras restringem as defesas ativas que podem ser usadas. Como quando um personagem adota a manobra Ataque Total e *não* tem direito a qualquer jogada de defesa ativa.

Um personagem também não tem direito a uma jogada de defesa ativa se não estiver ciente do ataque. Alguns exemplos de situações onde nenhuma defesa ativa é permitida incluem: uma estocada pelas costas de um “amigo”, o tiro surpresa de um atirador de elite, uma armadilha totalmente inesperada. Um personagem também não pode usar suas defesas ativas se estiver inconsciente, imobilizado ou de alguma outra forma incapaz de reagir.

JOGADAS DE DEFESA ATIVA

O defensor joga 3d e compara o resultado com o valor de sua defesa ativa. Se o resultado for *menor ou igual* à sua defesa efetiva, ele se esquiva, apara ou bloquear o ataque com sucesso. Caso contrário, a defesa ativa foi ineficaz e ele foi atingido. Se isso acontecer, faça a avaliação de dano.

Um resultado de 3 ou 4 na defesa ativa *sempre* indica que o defensor se protegeu adequadamente, mesmo que sua defesa efetiva dose apenas de 1 ou 2! Um resultado de 17 ou 18 sempre indica um fracasso.

Um defensor não tem direito a uma jogada de defesa se o atacante obteve um golpe fulminante contra ele.

Vários modificadores se aplicam às jogadas de defesa; veja a seguir explicações para alguns deles. Para obter uma lista completa de modificadores, veja *Modificadores de Defesa Ativa* (pág. 548).

Lesões e Defesas Ativas

Um personagem atordoado sofre uma penalidade de -4 em qualquer defesa ativa. No entanto, as defesas ativas nunca sofrem penalidades devido a choque. Para maiores informações sobre atordoamento e choque, veja *Efeitos de Lesões* (pág. 379).

Escudos e Bônus de Defesa

Um personagem com um escudo preparado, adiciona o Bônus de Defesa (BD) do escudo a qualquer jogada de Aparar, Bloqueio ou Esquiva contra um ataque que venha pela frente ou pelo lado do escudo.

O Bônus de Defesa é de 1 para um escudo pequeno, capa leve e para a maior parte dos escudos improvisados; 2 para um escudo médio ou capa pesa-

da; e 3 para um escudo grande ou escudo de força. A mágica Escudo (pág. 251) confere um BD de 1-4.

O BD de um escudo é adicionado às jogadas de defesa ativa contra ataques com armas de combate corpo a corpo, armas de arremesso e armas motoras de projétil — *não* contra armas de fogo (a menos que o Mestre queira usar as regras opcionais de *Dano a Escudos*, pág. 484).

Retirada e Jogar-se ao Chão

Em algumas situações, um personagem pode bater em retirada ou jogar-se ao chão para receber um bônus em Aparar, Bloqueio ou Esquiva. V. *Opções de Defesa Ativa* (pág. 377).

ESQUIVA

Uma “esquiva” é uma tentativa ativa de sair da trajetória de um ataque. Esta normalmente é a melhor defesa quando um personagem não sabe usar uma arma e não está usando um escudo, ou quando ele é atacado várias vezes ou ainda quando o oponente tem uma arma tão potente que o personagem teme que apará-la ou bloqueá-la possa destruir sua arma ou escudo.

Normalmente, esta é a *única* defesa ativa que pode ser usada contra armas de fogo. Isso não significa que o personagem é capaz de se esquivar de balas! Uma esquiva contra esses ataques representa uma tentativa de sair do local onde o personagem acredita que o oponente fará o disparo, contorcendo ou abaixando-se no momento certo.

O valor de esquiva de um personagem é igual à sua Velocidade Básica + 3 (ignore as frações), menos uma penalidade igual ao nível de carga (v. *Carga e Deslocamento*, pág. 17). Anote o valor da Esquiva do personagem em sua planilha para referências rápidas.



O personagem pode se esquivar de *qualquer* ataque, exceto daqueles que ele não está ciente! Só é possível fazer um único teste de Esquiva para um determinado ataque.

Se um único ataque de fogo contínuo atingir o personagem várias vezes, um teste bem-sucedido de Esquiva permite que ele se esquive de um desses tiros, mais um número de tiros adicionais igual à margem de sucesso na jogada de defesa. Um sucesso decisivo indica que o personagem conseguiu se esquivar de todos os tiros disparados contra ele.

Exemplo: Um ataque com uma metralhadora atinge 4 disparos contra o personagem. Ele possui uma Esquiva 10 e obtém um resultado de 8 na jogada de defesa, conseguindo uma margem de sucesso de 2. O personagem se esquivou de três disparos; apenas uma bala o atinge.

Um personagem só tem direito a uma defesa ativa contra cada ataque, a menos que utilize a manobra Defesa Total (Defesa Dupla), mas não há limites para o número de vezes que ele pode se esquivar de ataques *diferentes* durante seu turno.

Esquiva Acrobática

Um personagem que gastou pelo menos um ponto na perícia Acrobacia, pode tentar uma esquiva “cinematográfica” *uma vez* durante seu turno. Ele pode descrever a esquiva como um salto sobre a

espada, um mortal de lado ou como preferir. Para isso, ele precisa fazer um teste de Acrobacia antes do teste de Esquiva. (Se ele estiver voando, use Acrobacia Aérea.) Em caso de sucesso, ele recebe um bônus de +2 no teste de Esquiva. Em caso de fracasso, sofre uma penalidade de -2.

É possível combinar essa ação com uma retirada (v. *Retirada*, pág. 377).

Esquiva Altruísta

Um personagem pode defender uma pessoa ao se jogar na frente da trajetória de um ataque desferido contra ela. Para isso, ele precisa estar suficientemente próximo para se colocar entre essa pessoa e o atacante com um passo (v. *Passo*, pág. 368). Essa ação deve ser anunciada *depois* da jogada de ataque do inimigo, mas *antes* da jogada de defesa do alvo.

Utilize as regras normais de esquiva, exceto que ela não pode combinada com uma retirada (v. *Retirada*, pág. 377). Em caso de sucesso, *o personagem* é atingido no lugar do alvo. Em caso de fracasso, ele não se moveu a tempo, mas seu amigo ainda tem direito à sua jogada de defesa. Nos dois casos, como o personagem já se moveu, ele não pode mais usar as regras de retirada se for atacado antes do seu próximo turno.

Esquiva com Veículo

Um veículo fazendo manobras evasivas tem direito a uma jogada de Es-

quiva. Em vez de Velocidade Básica + 3, use a *metade* do NH do operador do veículo (Condução, Pilotagem, etc.), arredondada para baixo, modificada pelo parâmetro Manobrabilidade do veículo. Por exemplo, um motoboy com Condução (Motocicleta) 14 em uma moto com Manobrabilidade +1 teria uma Esquiva de 8.

BLOQUEIO

Um “bloqueio” é uma tentativa de interpor um escudo, capa ou objeto grande similar entre no caminho de um ataque. Isso requer um escudo ou capa *preparada*. (Um personagem forte o bastante para segurar e levantar uma pessoa pode bloquear com o corpo da vítima!)

O valor de Bloqueio de um personagem é igual a 3 + *metade* de seu NH em Escudo ou Capa, ignorando as frações. Por exemplo, Escudo 11 resultaria num valor de Bloqueio de 3 + (11/2) = 8,5; arredondado para 8.

Em geral, o personagem pode bloquear *qualquer* ataque corpo a corpo, arma arremessada, líquido projetado ou arma motora de projétil. *Não é possível* bloquear balas nem armas de feixe — os projéteis dessas armas são rápidos demais para serem detidos desta forma.

Só é possível bloquear *um* ataque por turno.

APARANDO ARMAS PESADAS

Não é possível usar uma rapieira frágil para aparar o porrete de um titã (que é do tamanho de uma árvore), o encontrão de um defensor de futebol americano ou a espada de um robô gigante! Armas pesadas são capazes de lançar uma arma para longe — ou até mesmo *quebrá-la*.

O mesmo vale para ataques desarmados de criaturas com alta ST. No que se refere a esta regra, considere um soco, chute, mordida, etc., como uma arma com peso efetivo igual a 1/10 da ST do atacante. Use a ST *total* do atacante no caso de um encontrão, voadora, atropelamento ou arremetida com escudo!

Uma arma pode quebrar se aparar qualquer coisa com três ou mais vezes seu próprio peso. (Isso não se aplica a um aparar desarmado; para verificar o dano aos membros ao aparar desarmado, veja *Aparar Desarmado*.)

Uma arma que estiver aparando um objeto três vezes seu próprio peso tem uma probabilidade de 2 em 6 de quebrar; ela se quebra num resultado de 1 ou 2 em 1d. Acrescente +1 a esta probabilidade para cada múltiplo inteiro do peso além de 3 (3 chances em 6 para um objeto com quatro vezes o peso da arma, 4 chances em 6 para um objeto com cinco vezes o peso da arma e assim

por diante). A qualidade da arma modifica esta probabilidade: +2 se a arma for barata, -1 se for de qualidade superior ou -2 se qualidade de qualidade altíssima.

Se a arma for quebrada, o sucesso na defesa ativa ainda será considerado *a menos* que as probabilidades de ela quebrar fossem maior que 6 em 6. Nesse caso, a arma ofereceu tão pouca resistência que a tentativa de aparar nem significou nada!

Independente do peso da arma, se estiver aparando desarmado ou usando uma arma de uma mão, um personagem não pode aparar uma arma mais pesada que sua Base de Carga — ou duas vezes a BC no caso de uma arma de duas mãos. Tentativas de aparar objetos mais pesadas que isso fracassam *automaticamente*; independente da arma quebrar ou não, o ataque desloca a arma para o lado e atinge o alvo normalmente. Se a arma não se quebrar, o personagem a deixa cair; se estiver desarmado, o personagem é projetado um metro pra trás (e deve fazer um teste de DX para não cair).

Um atacante também pode quebrar ou derrubar uma arma deliberadamente; v. *Golpes Visando a Arma do Oponente* (pág. 400).

APARAR

“Aparar” é uma tentativa de desviar um golpe utilizando uma arma ou as mãos nuas. O personagem não pode aparar a não ser que sua arma esteja *preparada* — ou que uma de suas mãos esteja livre, no caso de aparar desarmado.

A maioria das armas de combate corpo a corpo podem ser usadas para aparar; veja a coluna Aparar na *Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo* (pág. 271) para descobrir as restrições e modificadores especiais. Algumas armas robustas (ex., machado) são *desbalanceadas*: o personagem não pode usá-las para aparar se já a usou para atacar em seu turno. (Embora ele ainda possa aparar com uma arma na outra mão.) Algumas armas longas bem-balanceadas (ex., bastão) concedem um bônus de +1 ou +2 nas tentativas de aparar devido à sua capacidade de manter o oponente à distância.

O valor de Aparar de um personagem com uma determinada arma é igual a 3 + *metade* de seu NH com a arma, ignorando as frações. Por exemplo, Espadas de Lâmina Larga 13 resultaria num valor de Aparar de 9.

A defesa Aparar só consegue deter ataques corpo a corpo ou armas arremessadas — a menos que o personagem tenha alguma perícia especial. *Exceção*: quando um oponente ataca o personagem com uma arma de projétil *enquanto* estiver dentro do alcance da arma de combate corpo a corpo do personagem, este pode aparar o ataque. Ele está aparando a arma, não o projétil! Por exemplo, se um inimigo disparar uma pistola contra o personagem a apenas um metro de dis-

tância, este poderia tentar aparar com as mãos nuas. Em caso de sucesso, ele deu um tapa no braço ou na arma, fazendo com que o disparo fosse longe.

Número de Tentativas: Depois de tentar aparar com uma arma em particular ou com as mãos nuas, o personagem sofre uma penalidade cumulativa de -4 para aparar novamente com a mesma arma ou mão. Diminua essa penalidade para -2 por tentativa se o personagem estiver usando uma arma de esgrima ou se ele possuir a vantagem Treinado por Um Mestre ou Mestre de Armas — ou para -1 por tentativa se ele possuir cumprir as duas condições. Essa penalidade só se aplica às tentativas de aparar *no mesmo turno*; ela não se estende a outros turnos.

Aparando com a Mão Inábil: Um personagem normalmente apara com a mão “inábil” (sua mão esquerda ou mão “do escudo” se ele for destro; v. Destro ou Canhoto, pág. 14) ou com uma arma nessa mão, com uma penalidade de -4 no NH. Uma vez que o valor de Aparar é igual à metade do NH, isso confere uma penalidade efetiva de -2 à jogada de defesa. É possível ignorar essa penalidade com a vantagem *Ambidestria* (pág. 38).

Aparando Armas Arremessadas: O personagem também pode aparar armas de arremesso, mas sofre uma penalidade de -1 para a maioria delas, ou de -2 para as *pequenas*, como facas, shuriken e outras armas que pesam 0,5 kg ou menos.

Aparando Ataques Desarmados: Se obtiver um sucesso numa tentativa de aparar desarmado (mordida, soco, etc.) com uma arma, o personagem pode fe-

rir o atacante! Ele deve fazer um imediatamente um teste contra a perícia na arma que usou para aparar — com uma penalidade de -4 se o atacante usou Judô ou Caratê. Em caso de sucesso, o personagem atinge em cheio o membro do atacante — que não tem direito a uma jogada de defesa! Faça a avaliação de dano normalmente.

Aparar com Armas Improvisadas

É possível aparar com qualquer objeto de tamanho e formato adequado, usando a perícia com arma mais próxima possível. Uma vara ou rifle poderia ser usado para aparar como um bastão, um arco como um porrete leve. Contudo, uma única defesa com um arco o danifica *como arco* — ele talvez ainda sobreviva alguns segundos como um porrete! Outros objetos frágeis podem ser arruinados de forma semelhante. A maior parte das armas improvisadas são consideradas “baratas” para fins de rompimento; veja *Aparando Armas Pesadas* (acima) para maiores informações.

Aparar Desarmado

Se estiver lutando sem armas ou com pelo menos uma mão livre, o personagem pode tentar aparar com as mãos nuas. Criaturas que não têm mãos (como a maior parte dos animais) não podem aparar desarmadas — elas só podem se esquivar.

Um personagem pode usar as perícias Boxe, Briga, Caratê ou Judô — ou a DX, se ela for maior — para aparar com uma mão. Ele também pode aparar com as pe-

riças Luta Greco-Romana ou Sumo, mas isso requer as duas mãos. Nesses casos, o valor de Aparar do personagem é igual a 3 + metade do seu NH com a perícia em questão ou DX, ignorando as frações.

Não existem penalidades para aparar um ataque desarmado, mas o personagem sofre uma penalidade de -3 para aparar armas, exceto no caso de um ataque em *GdP* ou se o personagem estiver usando Caratê ou Judô (nesses casos, utilize o valor total de aparar). Veja as descrições individuais das perícias de combate desarmado para informações sobre outras limitações.

Se a tentativa de aparar fracassar, o personagem é atingido. Se as regras de ponto de impacto estiverem sendo utilizadas, um fracasso na tentativa de aparar uma arma permite ao atacante escolher entre atingir seu alvo original ou o braço com o qual o personagem tentou aparar! Quando um braço sofre mais dano que a metade dos Pontos de Vida do personagem, ele fica automaticamente *incapacitado* (v. *Lesões Incapacitantes*, pág. 420).

Algumas perícias de combate desarmado (ex., Judô) oferecem algumas opções especiais quando o personagem consegue aparar desarmado. Veja as descrições individuais das perícias para maiores informações.

OPÇÕES DE DEFESA ATIVA

Um personagem pode aumentar suas chances de sucesso em uma jogada de defesa ao escolher uma das opções a seguir para usar juntamente com ela.

Retirada

Uma “retirada” não é uma defesa separada, mas sim uma opção que pode ser usada em conjunto com *qualquer* defesa ativa contra um ataque corpo a corpo. Para escolher esta opção, o personagem precisa se afastar do atacante: pelo menos um metro, mas não mais que 1/10 do seu Deslocamento — exatamente como um passo (v. *Passo*, pág. 368).

Retirada confere um bônus de +3 à Esquiva ou de +1 a Bloqueio ou Aparar. **Exceção:** um personagem que aparar usando Boxe, Caratê, Judô ou qualquer perícia de esgrima (Adaga de Esgrima, Rapieira, Sabre ou Terçado) recebe um bônus de +3 na jogada de defesa durante uma retirada, já que essas formas fazem melhor uso da mobilidade.

O passo para trás é dado imediatamente. Assume-se que ele acontece no momento em que o oponente está atacando. Se a retirada remover o personagem do alcance do atacante, este *ainda tem direito ao ataque*. Se o oponente puder realizar vários ataques (ex., devido a Ataque Adicional, Ataque Total ou Golpe Rápido), a retirada também não remove o personagem do alcance dos ataques restantes — contudo, ele mantém o bônus de retirada em *todas* as jogadas de defesa contra *todos* os ataques daquele oponente até seu próximo turno.

Se o oponente atacou com uma manobra que permite um passo, mas ele ainda não deu esse passo, ele pode escolher fazê-lo nesse momento, seguindo o personagem. Efetivamente, o oponente está forçando o personagem para trás!

Um personagem só pode usar retirada *uma vez* durante seu turno. Depois de fazê-lo, só terá essa opção novamente em seu próximo turno.

Um personagem não pode usar retirada a partir da posição sentado ou ajoelhado, ou se estiver atordoado, ou se já se moveu mais que seu Deslocamento Básico no último turno (ou seja, se ele estava correndo ou usando Deslocamento Ampliado).

É *possível* usar retirada a partir da posição deitado (rolando).

Esquiva e Queda

Sob fogo, beije o chão! Um personagem pode se jogar ao chão durante uma esquiva, recebendo um bônus de +3 na jogada de defesa. Isso se chama “esquiva e queda”. Essa opção é semelhante a uma retirada, mas só funciona contra ataques *à distância*. Contudo,

ela apresenta um inconveniente: o personagem termina a ação deitado!

Assim como acontece com as retiradas, o bônus de esquiva e queda se aplica a *todas* as defesas contra um único inimigo durante um turno. Qualquer cobertura atrás da qual o personagem cair depois da esquiva e queda não conta contra o ataque inicial que resultou nesta ação, mas serve contra os ataques seguintes realizados contra o personagem.

Esquiva e Queda Altruísta: Um personagem pode usar esquiva e queda em conjunto com a esquiva altruísta (pág. 375) para proteger um amigo a até um passo dele. Em caso de sucesso, os dois terminam a ação deitados e o *personagem* sofre o golpe — a não ser que tenha tido uma margem de sucesso de 3 ou mais: nesse caso, *nenhum* dos dois é atingido! Também é possível usar esquiva e queda altruísta para se lançar contra um explosivo (ex., uma granada de mão). Em caso de sucesso, trate o efeito da explosão como uma explosão de contato (pág. 415).

Mergulho de Proteção: Um personagem também pode tentar se jogar ao chão se estiver dentro da área de efeito de uma explosão que afeta uma área ou cone, se houver cobertura (como uma trincheira) a até um passo de distância. Um sucesso significa que o personagem alcançou a cobertura em tempo; um fracasso significa que não. Mesmo que não haja uma cobertura à vista, um ou dois metros a mais do centro da explosão ainda podem ajudar, uma vez que o dano diminui com a distância. Em caso de sucesso, o personagem se afasta um passo; se fracassar, ele sofre o dano antes do passo.

Voo ou Natação: Nesses ambientes, só é possível usar esquiva e queda se o passo levar o personagem para trás de um terreno que o encubra (ex., uma criatura voadora se escondendo atrás do cume de uma colina). O personagem não termina a ação deitado. Nos dois casos, ainda é possível realizar um mergulho de proteção para se afastar de uma explosão, etc.

DANO E LESÃO

Quando um personagem obtém sucesso numa jogada de ataque e seu alvo fracassa na jogada de defesa (se ele tiver uma), ele é atingido! No caso de ataques que causam dano, torna-se necessário uma “avaliação de dano”. Essa jogada determina o *dano básico* causado pelo ataque.

A arma (ou sua ST, no caso de armas motoras), ou Ataque Inato ou natural do personagem determinam o número de dados que devem ser joga-

dos para definir o dano. Se o alvo tiver algum tipo de Resistência a Dano (RD) — proveniente de armadura, da vantagem Resistência a Dano (pág. 83), de mágicas protetoras, etc. — ela deve ser subtraída do resultado da avaliação de dano. Se o ataque for acompanhado de um *divisor de armadura* (pág. 105, 112), isso modifica a RD do alvo.

Se o resultado da avaliação de dano for menor ou igual à RD efetiva do alvo, o ataque *não conseguiu penetrá-*

la — ele resvalou ou foi absorvido. Entretanto, um ataque por corte, contusão, perfuração ou perfurante às vezes pode provocar dano mesmo sem penetrar a armadura; v. *Armadura Flexível e Trauma por Impacto* (pág. 379).

Se o resultado da avaliação de dano *exceder* a RD do alvo, esse excesso é considerado *dano penetrante*. Se o oponente não tiver nenhuma RD, o resultado total da avaliação de dano é considerado dano penetrante.

Depois de determinar o dano penetrante de um ataque, aplique o modificador de ferimento de acordo com o tipo de dano causado (isso só é importante para ataques por corte, perfuração e alguns tipos de ataques perfurante; pág. 379). Esse resultado é o *dano* causado ao oponente, que é subtraído de seus Pontos de Vida.

Exemplo: O “dano básico” de um personagem com sua espada é $2d+1$ de dano por corte. Ele atinge o alvo e joga 2 dados, adicionando 1 ao resultado, para um total de 8 pontos de dano (*dano básico*). O oponente possui RD 3, portanto, o *dano penetrante* é de 5 pontos. Aplicando o modificador de ferimento de $\times 1,5$ para ataques por corte, temos um resultado de 7 pontos de *lesão* (sempre arredonde para baixo). O oponente perde 7 PV.

AVALIAÇÃO DE DANO

Um jogador normalmente faz suas próprias avaliações de dano, enquanto o Mestre faz a dos PdMs. As avaliações de dano são sempre expressas em um número de dados, às vezes seguido de um modificador; por exemplo, “ $6d-1$ ” ou “ $1d+2$ ”. Um modificador negativo não pode reduzir o dano abaixo de 0 no caso de dano *por contusão*, ou abaixo de 1 para *outros tipos de dano*.

Ataques que causam muito dano podem ser expressos por um número de dados seguido por um multiplicador; por exemplo, “ $6dx3$ ” significa “jogue 6d e multiplique o total por 3”. Um resultado de 21 nos 6d causaria 63 pontos de dano. Essa é só uma maneira mais rápida de jogar muitos dados.

O resultado da avaliação de dano (depois de quaisquer modificadores, como mostrado acima) é o “dano básico” do ataque.

Metade do Dano (1/2D) para Armas de Combate à Distância

Se uma arma de combate à distância apresenta dois valores de alcance, o primeiro é seu alcance relativo à Metade do Dano (1/2D), em metros. Se o alvo estiver a uma distância maior ou igual ao alcance 1/2D, *divida o dano básico por 2*, arredondando para baixo. (Esse parâmetro é uma simplificação! Realisticamente falando, a maioria dos projéteis perde potência gradualmente conforme a resistência do ar os desacelera, mas um cálculo detalhado seria impraticável.)

Algumas armas de combate à distância (ex., granadas) não sofrem redução no dano; elas simplesmente não possuem

PROJEÇÃO

Quando atinge um oponente com muita força, o personagem pode projetá-lo para longe! Isso se chama “projeção”. Somente ataques *por contusão* e *corte* podem provocar projeção. Um ataque por contusão pode provocar projeção independente de penetrar a RD do alvo. Um ataque por corte só pode provocar projeção se *não* penetrar a RD do alvo.

A projeção depende do dano básico antes de *subtrair* a RD. Para cada múltiplo *completo* da ST do alvo -2 , ele é projetado um metro para longe do atacante. Por exemplo, um homem com ST 10 seria projetado um metro para trás para cada 8 pontos do dano básico. Alvos com ST 3 ou menos, são projetados um metro para cada ponto do dano básico! Alvos que não têm ST (como um muro) ou que não estão resistindo, usam os PV no lugar da ST.

Um alvo projetado deve fazer um teste contra o *maior* valor entre sua DX, Acrobacia ou Judô. Se ele for projetado mais de um metro, o teste sofre uma penalidade de -1 para cada metro depois do primeiro. Equilíbrio Perfeito (pág. 58) confere um bônus de $+4$ a este teste. Em caso de fracasso, o alvo fica caído.

Quando um alvo é projetado contra um objeto sólido, considere que ele colidiu contra o objeto com uma velocidade igual aos metros de projeção — inclusive no que se refere ao dano ao alvo e ao objeto. V. *Colisões e Quedas* (pág. 430).

“*Apenas Projeção*”: Alguns ataques — como um jato d’água, ou um empurrão (pág. 372), etc. — só causam projeção, não dano. Faça a avaliação de dano e o cálculo de projeção normalmente, mas nenhum dano real é causado (a menos que o alvo colida com um objeto).

um alcance de 1/2D. O dano de um ataque modificado com Acompanhamento (pág. 102) também nunca é dividido pela metade — embora o ataque que “transporta” o acompanhamento esteja sujeito aos efeitos de 1/2D normalmente.

Por último, se um ataque que apresenta um alcance de 1/2D exigir um teste de resistência para evitar uma atribuição de algum tipo, o alvo recebe um bônus de $+3$ no teste de resistência *em vez* de o dano ser reduzido pela metade (se houver dano).

RESISTÊNCIA A DANO E DANO PENETRANTE

A Resistência a Dano (RD) determina o grau de proteção de uma armadura, armadura natural, escudo de força, pele grossa, etc.; contra os diversos tipos de dano. Objetos e veículos possuem seus próprios valores de RD que os protegem contra qualquer dano que *eles* venham a sofrer — contudo, um personagem escondido atrás ou dentro de um objeto, se beneficia da RD deles.

Subtraia a RD do dano básico. O resultado é o “dano penetrante” que transpôs ou deformou a armadura o suficiente para provocar uma lesão. Por exemplo, se um personagem estiver usando uma cota de malha de RD 4 e for atingido por um ataque que causa 6 pontos de dano básico, ele sofre apenas 2 pontos de dano penetrante.

Em geral, a RD de fontes diferentes são acrescentadas umas às outras; por exemplo, um personagem com uma RD natural de 2 que vestir um colete militar de RD 15, tem uma RD total de 17. Exceções a esta regra sempre estarão descritas.

A RD de uma armadura normalmente varia de acordo com a parte do corpo. Se não estiver usando as regras de ponto de impacto (v. *Ponto de Impacto*, pág. 398), assuma que todos os golpes atingem o tronco e aplique essa RD.

Por último, observe que a RD de algumas fontes oferecem níveis de proteção diferentes contra tipos de dano diferentes.

Para maiores informações sobre RD, veja *Resistência a Dano* (pág. 83) e *Armaduras* (pág. 282).

Divisores de Armadura e Modificadores de Penetração

Um “divisor de armadura” indica que um ataque tem uma maior facilidade (ou dificuldade) para penetrar a Resistência a Dano. Os divisores de armadura aparecem nas tabelas de armas como números entre parênteses depois do dano: por exemplo “ $3d(2)$ pa” indica 3d de dano perfurante com um divisor de armadura (2).

Um divisor de (2) ou mais significa que a RD protege com um valor *reduzido* contra o ataque. Divida a RD do alvo pelo número entre parênteses antes de subtraí-la do dano básico; ex., um divisor (2) diminui a RD pela metade. Arredonde o resultado para *baixo*. A RD mínima é 0.

Alguns divisores são frações, como (0,5), (0,2) ou (0,1). Nesses casos, a RD protege *melhor* contra esses ataques: multiplique a RD por 2 para (0,5), por 5 para (0,2) e por 10 para (0,1). Além disso, considera toda RD 0 (ex., pele comum) como se fosse RD 1 contra qualquer divisor de armadura fracionado!

Cálculo Rápido de Dano para Múltiplos Impactos

Quando um ataque de fogo contínuo atinge vários disparos, é possível simplificar a avaliação de dano da seguinte forma: em vez de avaliar o dano por impacto, determine o dano de *um* impacto, subtraia a RD e multiplique o dano penetrante resultante (ou trauma por impacto) pelo número de impactos.

Esta regra opcional pode gerar distorções se o resultado dos dados for muito alto (ou baixo!).

Existem muitos outros “modificadores de penetração” que afetam o tipo de proteção necessária para impedir um determinado ataque — v. *Acompanhamento* (pág. 102), *Agente de Contato* (pág. 102), *Agente Respiratório* (pág. 102), *Agente Sanguíneo* (pág. 102) e *Base Sensorial* (pág. 103). Esses modificadores muitas vezes são encontrados em Atribuições e ataques que causam dano por toxina. Veja *Modificadores Especiais de Penetração* (pág. 416) para maiores informações.

Armadura Flexível e Trauma por Impacto

Armaduras flexíveis como jaquetas de couro, cotas de malha ou coletes balísticos modernos são muito mais leves que uma armadura rígida, mas não absorvem a força total dos golpes que recebem. Um ataque que provoca dano por contusão (cont), corte (corte), perfuração (perf) ou perfurante (pa-, pa, pa+, pa++) pode provocar “trauma por impacto” se não penetrar uma RD flexível.

Para cada 10 pontos *completos* de dano por corte, perfuração ou perfurante ou 5 pontos de dano por contusão barrados pela RD, o personagem sofre 1 PV de dano devido ao trauma por impacto. Essa é uma *lesão* real, não dano básico. Mas não há modificador de ferimento.

Contudo, se um *único* ponto de dano penetrar a RD flexível, não há sofre trauma por impacto.

Se uma segunda RD estiver sobreposta à RD flexível, somente o dano que penetrar a camada externa é capaz de provocar trauma por impacto.

Corrosão

Um ataque que causa dano por *corrosão* (cor) — ácidos, feixes de desinte-

gração, etc. — destrói um ponto da RD do alvo a cada 5 pontos de dano básico. Isso afeta primeiro a armadura, depois a RD natural. Contudo, isso só reduz a RD contra ataques futuros, não contra o ataque que destruiu a RD! RD natural perdida por criaturas vivas é recuperada à mesma razão que os PV perdidos.

Superpenetração e Cobertura

Alguns ataques são suficientemente potentes para atravessar uma cobertura, escudo ou uma vítima e ferir alguém do outro lado. Normalmente preocupar-se com isso dá muito trabalho, mas se for importante (ex., quando alguém deseja disparar através de uma porta ou um transeunte se encontra atrás do alvo), veja *Superpenetração* (pág. 408).

Alguns ataques são suficientemente potentes para atravessar uma cobertura, escudo ou uma vítima e ferir alguém do outro lado.

Machucando-se

Sempre que atacar *desarmado* (com os pés ou mãos nuas, com as presas, etc.) e atingir um alvo com uma RD 3+, um personagem pode acabar *se machucando*! Para cada 5 pontos de dano básico na avaliação de dano, o personagem sofre 1 ponto de dano por contusão, até um dano máximo igual à RD do alvo. As regras de ponto de impacto estiverem sendo usadas, esse dano se aplica à parte do corpo usada para atacar. Contudo, a RD do próprio atacante o protege desse dano. *Exceção*: essa regra não se aplica se a RD do alvo tiver a limitação *Pele Resistente* (v. *Resistência a Dano*, pág. 83).

MODIFICADORES DE FERIMENTO E LESÃO

Qualquer dano remanescente depois de subtrair a RD do dano básico é considerado “dano penetrante”. Se houver

algum dano penetrante, multiplique-o pelo “modificador de ferimento” do ataque. Esse valor é um multiplicador que depende do tipo do dano:

- Pouco perfurante (pa-): $\times 0,5$.
- Por queimadura (queim), corrosão (cor), contusão (cont), fadiga (fad), toxina (tox) e perfurante (pa): $\times 1$ (o dano não é alterado).
- Corte (corte) e muito perfurante (pa+): $\times 1,5$.
- Perfuração (perf) e extremamente perfurante (pa++): $\times 2$.

O dano penetrante depois de modificado determina o dano real causado: os PV perdidos pelo alvo. Arredonde as frações para *baixo*, com um dano mínimo de 1 PV para qualquer ataque que penetre a RD. Ajuste os PV atuais da vítima de acordo com o dano sofrido.

Exemplo: Pierre, o Sórdido, é atingido por uma machadada que causa dano por corte. A avaliação de dano básico do ataque é 7, mas Pierre está vestindo uma armadura de couro de RD 2, portanto, sofre 5 pontos de dano penetrante. Multiplicando esse valor por 1,5, por se tratar de dano por corte, Pierre perderia 7,5 PV, que é arredondado para 7 PV — um ferimento considerável!

Observe que o dano de trauma por impacto não tem modificador.

O *local* atingido pode afetar ainda mais o modificador de ferimento; v. *Ponto de Impacto* (pág. 398). As regras descritas acima assumem um golpe no tronco ou no rosto.

EFEITOS DE LESÕES

Quando um personagem sofre uma lesão, ele deve subtrair os pontos de dano perdidos do seu total de Pontos de Vida. Geralmente, enquanto o número de PV do personagem for positivo ele continua lutando; v. *Lesões Comuns: Perda de Pontos de Vida* (pág. 419) para maiores informações. Algumas considerações importantes são:

- Se estiver com *menos* de 1/3 do seu PV inicial, o personagem fica cambaleando devido aos ferimentos. Sua Velocidade Básica e Deslocamento são reduzidos pela *metade* (arredondado para cima), o que também afeta a Esquiva.

Lesões em Alvos Difusos, Homogêneos e Não-Vivos

As regras de *Modificadores de Ferimento e Lesão* assumem um humano, animal ou outro ser vivo comum. Máquinas, mortos-vivos corpóreos, enxames e outras entidades incomuns são muito menos vulneráveis a tipos de dano específicos:

Não-vivo: Máquinas e criaturas com Tolerância a Ferimentos (Não-Vivo) (pág. 95), como a maioria dos mortos-vivos corpóreos, são menos vulneráveis a danos por perfuração e perfurantes. Isso resulta nos seguintes modificadores de ferimento: perfuração e extremamente perfurante, x1; muito perfurante, x1/2; perfurante, x1/3; e pouco perfurante, x1/5.

Homogêneo: Coisas que não possuem órgãos ou mecanismos internos vulneráveis — como objetos uniformemente sólidos ou ociosos (ex., armas de combate corpo a corpo, escudos e mobília), veículos não-elétricos, árvores e paredes — são ainda menos vulneráveis! Isso inclui estátuas animadas, bolhas e qualquer coisa com Tolerância a Ferimentos (Homogêneo). Isso resulta nos seguintes modificadores de ferimento: perfuração e extremamente perfurante, x1/2; muito perfurante, x1/3; perfurante, x1/5; e pouco perfurante, x1/10.

Difuso: Um alvo com Tolerância a Ferimentos (Difuso) é ainda mais difícil de avariar! Isso inclui enxames, elementais de ar, redes, etc. Ataques por perfuração ou perfurantes (de qualquer gravidade) nunca provocam mais que 1 PV de dano, independente do dano penetrante! Outros tipos de ataques também nunca causam mais que 2 PV de dano. *Exceção:* ataques de área, de cone e explosões causam o dano normal.

Exemplo: Edmund Zhang descarrega sua pistola-metralha de 9 mm (2d+2 pa de dano) contra um zumbi que se aproxima. Ele acerta três tiros. Depois de subtrair a RD 1 do zumbi, ele causa 8 pontos de dano perfurante com a primeira bala, 7 com a segunda e 10 com a terceira. O zumbi tem Tolerância a Ferimentos (Não-Vivo), portanto, o modificador de ferimento normal de x1 para dano perfurante cai para x1/3. Arredondando para baixo, os três disparos causaram 2 PV, 2PV e 3 PV de dano. O zumbi, que tinha 24 PV, agora tem 17 PV. Sem medo, ele continua avançando com seu andar trôpego. Edmund deveria ter trazido um machado ou lança-chamas!

• Se estiver com zero ou menos PV, o personagem só consegue se manter consciente por pura força de vontade e adrenalina ou, se for uma máquina,

ele mal consegue ficar em pé sem se desmantelar. Ele precisa de um sucesso num teste de HT a cada turno para não perder a consciência. Se desmaiar, veja

Retomando a Consciência (pág. 423) para descobrir quanto tempo o personagem demora para se recuperar.

Ele deve refazer este teste sempre que alcançar um novo multiplicador negativo desse valor; ou seja, quando alcançar -2xPVInicial, -3xPVInicial e assim por diante. Se chegar a -5xPVInicial o personagem morre automaticamente.

• Se estiver com um número negativo de PV igual ao seu PVInicial (ex., -10 para um personagem com 10 PV), o personagem está correndo risco de vida! Ele precisa de um sucesso num teste de HT para não morrer. Ele deve refazer esse teste sempre que alcançar um novo múltiplo negativo desse valor; ou seja, quando alcançar -2xPVInicial, -3xPVInicial e assim por diante. Se chegar a -5xPVInicial, o personagem morre automaticamente. V. *Morte* (pág. 423).

A perda súbita de PV pode trazer outras consequências:

Atordoamento: Quando um personagem fica atordoado, suas defesas ativas sofrem uma penalidade de -4 e ele não pode usar a opção de retirada, além disso, ele é obrigado a realizar uma manobra Fazer Nada em seu próximo turno. No final desse turno, ele pode fazer um teste de HT para se recuperar. Em caso de fracasso, o personagem continua atordoado e novamente é obrigado a Fazer Nada em seu próximo turno e assim por diante.

Choque: Qualquer lesão que cause a perda de PV também causa “choque”. O choque se traduz como uma penalidade aplicada sobre a DX, IQ e as perícias baseadas nesses atributos, somente no próximo turno à DX, ao IQ e às perícias baseadas nestes atributos, somente no próximo turno. Esta penalidade é de -1 para cada PV perdido, a menos que o personagem tenha 20 PV ou mais — a



partir daí, a penalidade é de -1 para cada PVInicial/10 perdidos, arredondando para baixo. A penalidade devido ao choque não pode exceder -4, independente da quantidade de dano sofrido.

Ferimentos Graves: Um ferimento grave é qualquer lesão que provoca uma perda de PV maior que 1/2 do PVInicial do personagem em um único golpe. Se sofrer um ferimento grave no tronco, o personagem precisa fazer um teste de HT. Se fracassar, ele fica atordoado; no caso de uma margem de fracasso de 5+, ele perde a consciência. Para maiores informações, veja *Ferimentos Graves* (pág. 420) e *No-ciente e Atordoamento* (pág. 420).

Para maiores informações sobre lesões — e como se recuperar delas! — veja *Lesões* (pág. 418).

DANO ESPECIAL

Alguns ataques têm “efeitos especiais”: veneno, choque elétrico, atordoamento, atear fogo na vítima, etc. Consulte as tabelas de armas, as ampliações de ataque no Capítulo 2 e outras seções pertinentes nos Capítulos 13 e 14 para maiores informações.

Dano de Acompanhamento

Alguns ataques, como dardos envenenados e balas explosivas, apresentam

Ataques que não Causam Dano

Nem todos os ataques causam dano. Alguns — raios atordoantes, drogas, etc. — oferecem um teste modificado de HT para resistir (ex., HT-2). Se a vítima for atingida e fracassar no teste de HT, ela é afetada; v. *Atribulação* (pág. 44) Outros ataques podem também imobilizar a vítima, exigindo testes de ST para que ela possa se desvencilhar; v. *Retenção* (pág. 85).

“dano de acompanhamento”: um segundo tipo de dano que ocorre um instante depois do efeito primário. O efeito primário sempre causa dano comum de algum tipo — por corte, perfuração, etc.

Se o dano primário penetrar a RD do alvo, o efeito de acompanhamento ocorre dentro do alvo. A RD não oferece mais proteção! Efeitos de acompanhamento que ocorrem internamente *nunca* causam projeção ou trauma por impacto — mesmo que seu tipo de dano normalmente o fizesse.

Se o dano primário não for capaz de penetrar a RD, o efeito de acompanhamento ocorre fora do alvo, se possível, como se o alvo tivesse sido tocado — da mesma forma que um efeito conjunto (a seguir). Dessa forma, um veneno que precisa entrar na corrente sanguínea não surte efeito se a flecha que o transportava não conseguiu penetrar a RD.

Por outro lado, um projétil explosivo ainda provocaria dano... mas a RD que impediu a entrada do dano primário novamente protegeria contra a explosão.

Efeitos Conjuntos

Alguns ataques têm um efeito conjunto. Esse é um segundo tipo de dano ou outro efeito que ocorre simultaneamente com o efeito primário. Faça apenas *uma* jogada de ataque, mas calcule o dano e faça testes de resistência *separadamente* para o efeito primário e seu efeito conjunto. Um exemplo de um efeito conjunto é uma granada que causa dano por contusão e libera um clarão de luz ofuscante na detonação. Uma pessoa com armadura pode ser cegada mas sair ileso, enquanto uma pessoa sem blindagem, mas com um protetor ocular, pode ser ferida mas não cegada.

GOLPES FULMINANTES E ERROS CRÍTICOS

“Golpes fulminantes” e “erros críticos” são sucessos decisivos e falhas críticas (v. *Grau de Sucesso ou Fracasso*, pág. 347) nas jogadas de ataque ou defesa durante um combate.

GOLPES FULMINANTES

Um “golpe fulminante” é um golpe especialmente sortudo ou bem-feito. Ele automaticamente atinge o alvo — o oponente *não* tem direito a uma jogada de defesa ativa!

Sempre que obtiver um resultado natural de 3 ou 4 nos dados numa jogada de ataque, o personagem desfere um golpe fulminante e deve jogar os dados de acordo com a *Tabela de Golpe Fulminante* (pág. 557). Se tiver um NH alto suficiente ou uma chance particularmente boa de acertar o oponente, os golpes fulminantes se tornam mais frequentes. Com um NH efetivo de 15+, um resultado de 5 ou menos é um golpe fulminante; com um NH efetivo de

16+, um resultado de 6 ou menos é um golpe fulminante. Os bônus à jogada de ataque (ex., devido a Ataque Total ou ao alvo ser grande) *também tornam* os golpes fulminantes mais frequentes, da mesma forma que penalidades (ex., devido a um alvo difícil) tornam os golpes fulminantes menos frequentes.

Exemplo: Louis LeBlanc precisa de um resultado de 15 ou menos para atingir Pierre, o Sórdido. Ele obtém um resultado de 5 nos dados. Para ele, isso conta como um golpe fulminante! (Enquanto um 3 ou 4 seriam um golpe fulminante para qualquer um!) Como se trata de golpe fulminante, Pierre não tem direito a uma jogada de defesa. O golpe atinge automaticamente!

Um golpe fulminante muitas vezes é a única maneira de um personagem pouco habilidoso ferir um oponente superior numa luta justa, ou de atravessar uma armadura pesada com uma arma leve. De vez em quando, todos conseguem um golpe de sorte. Contudo, observe que o

resultado mais comum na tabela é “nenhum dano adicional”. Mesmo que o personagem tenha sorte de atingir um oponente superior, seu golpe pode não ter sido particularmente forte...

Sucessos Decisivos em Jogadas de Defesa

Quando um personagem obtém um sucesso decisivo em uma jogada de defesa contra um ataque corpo a corpo, então o atacante joga imediatamente contra a *Tabela de Erro Crítico* (pág. 556). O personagem “tapeou” o inimigo, derubou a arma da mão dele ou se defendeu de alguma forma *muito* especial!

Um sucesso decisivo em uma jogada de defesa contra um ataque à distância não tem nenhum efeito especial, com uma exceção: se o ataque foi feito com uma arma de arremesso, um sucesso decisivo numa tentativa de aparar desarmado permite que o personagem pegue a arma vindo em sua direção sem se machucar, se ele assim quiser.

EXEMPLO DE COMBATE

A arma de Louis LeBlanc é uma espada curta. Ele está a dois metros de seu oponente, Pierre, o Sórdido. Em seu turno, Louis executa a manobra Ataque, dá um passo em direção a Lucas e golpeia!

Louis tem Espadas Curtas 15 e não há condições adversas que lhe tragam penalidades; portanto, ele precisa de um resultado de 15 ou menos para atingir. Ele desfere o golpe e obtém um resultado de 13, atingindo o alvo.

Pierre tem Esquiva 8, Escudo 12 (resultando em Bloqueio 9) e Espadas Curtas 11 (resultando em Aparar 8). Sua melhor defesa é o Bloqueio, portanto, ele sempre a usará quando puder. O escudo pequeno de Lucas confere um Bônus de Defesa +1 (v. *Escudos*, pág. 287); isso aumenta todas as suas defesas em 1.

Sendo assim, a defesa de Bloqueio de Lucas é de 9 + 1, ou 10... ou ainda 11, se ele estiver em retirada. Se ele bloquear em retirada e obtiver um resultado de 11 ou menos nos dados ele será capaz de defender o golpe preciso desferido por Louis. Contudo, ele obtém um 12. Que pena! Pierre foi atingido.

Embora os cálculos de combate pareçam complexos de início, durante a sessão é possível perceber que eles são na verdade bastante *simples*! O atacante faz o teste contra seu NH, como mostrado em sua planilha do personagem. O defensor soma suas opções de defesa, como mostradas em *sua* planilha de personagem, e faz o teste contra o valor total. Só isso!

Continuando com o exemplo, Louis estava atacando Pierre e atingiu o golpe, enquanto Pierre não conseguiu se defender.

Agora Louis deve fazer uma avaliação de dano. O jogador já havia preenchido o dano causado pelo espada curta em sua planilha de personagem. Ele tem ST 11, portanto, seu GeB causa 1d+1 de dano. Ele joga um dado e obtém um 4; adicionando 1, temos um total de 5; esse é o dano básico.

Contudo, Pierre está vestindo uma túnica de RD 1. Ele subtrai 1 do dano básico — apenas 4 pontos de dano penetraram sua armadura. Uma espada curta causa dano por corte, com um modificador de ferimento de x1,5, que se aplica ao dano penetrante... assim, Pierre sofre 6 pontos de dano! Um golpe desses poderia ter derrubado um homem mais fraco. Triste, mas verdade... uma boa espada pode acabar com uma luta.

O Mestre subtrai 6 dos Pontos de Vida de Pierre; e para sorte dele, esse valor *não é mais* que a metade de seus 12 PV inicial, então ele não precisa fazer um teste para saber se foi nocauteado ou se ficou atordoado. Entretanto, se ele decidir atacar no próximo turno, sofrerá uma penalidade devido ao choque de -4 ou igual aos PV perdidos, o que for menor. Como ele perdeu 6 PV, sofrerá uma penalidade de -4 nas perícias apropriadas.

E a luta continua.

ERROS CRÍTICOS

O oposto de “golpe fulminante” é um “erro crítico”. Um personagem obtém um erro crítico quando fracassa *feito* em uma jogada de ataque ou defesa. Ele pode quebrar a arma, jogá-la acidentalmente para longe ou até mesmo atingir a si próprio!

Um resultado de 18 é *sempre* um erro crítico. Um resultado de 17 é um erro crítico a menos que o NH efetivo do personagem seja de 16 ou mais;

nesse caso, é apenas um fracasso comum. Uma jogada de ataque com uma arma de combate corpo a corpo (mas *não* um ataque à distância) ou uma jogada de defesa que fracassa por uma margem de 10 ou mais também é um erro crítico.

Se obtiver um erro crítico ao *atacar* ou *apapar*, o personagem deve jogar contra a *Tabela de Erro Crítico* (pág. 556). Aplique o resultado imediatamente. Se obtiver um erro crítico numa *esquiva*, o personagem perde o apoio e

cai (nenhum efeito se ele já estava deitado). Se tentou *bloquear*, ele perde o controle do escudo e precisa gastar um turno para prepará-lo antes de poder usá-lo para bloquear novamente.

Uma arma de fogo pode apresentar *mau funcionamento* com um resultado ruim. V. *Mau Funcionamento* (pág. 407). Um mau funcionamento tem “prioridade” em relação a um erro crítico: se os dois acontecerem, somente o mau funcionamento é considerado.

OUTRAS AÇÕES EM COMBATE

Combatentes podem executar outras ações que não sejam atacar e se mover. Ações físicas geralmente exigem manobras Preparar, enquanto ações mentais exigem manobras Concentrar.

PREPARANDO ARMAS E OUTROS EQUIPAMENTOS

Um item “preparado” é um item que está em mãos e pronto para ser usado. Uma arma ou outro dispositivo está *despreparado* se estiver no coldre, bainha, bolso, cinto ou mochila; ou no chão ou sobre a mesa; etc.

Normalmente uma única manobra Preparar é suficiente para preparar um item que está no cinto, bolso, bainha, aljava, coldre ou preso às costas.

Se estiver *parado*, uma única manobra Preparar permite que o personagem prepare um item que esteja sobre uma mesa, prateleira, cabide, etc., contanto que este esteja ao alcance do personagem (normalmente um metro).

Uma única manobra Preparar permite que o personagem aceite um item que outra pessoa está entregando em suas mãos. Ela deve estar suficientemente perto para alcançar o personagem (um metro, para um humano) e também deve ter escolhido a manobra Preparar em *seu* turno para poder entregar o

item. Os dois devem *ficar parados*. Observe que não é possível trocar dois itens simultaneamente. Cada objeto trocado requer uma manobra Preparar separada de cada pessoa envolvida. (Lembrando que essas regras são para *combate*; é óbvio que duas pessoas andando pela rua podem entregar livremente coisas uma para a outra.)

Seguem algumas regras adicionais:

Apanhar um objeto do chão. O personagem precisa estar ajoelhado, rastejando, sentado ou deitado para fazer isso, a menos que ele tenha braços com alcance de dois metros! Se ele estiver de pé, precisa primeiro executar a manobra Mudança de posição para se ajoelhar, sentar, etc.

Preparar uma arma. Um personagem só pode atacar ou apagar com uma arma que estiver em suas mãos e preparada para usar. Algumas armas também precisam ser “preparadas” novamente depois de cada ataque! Por exemplo, um machado de haste precisa ser preparado novamente depois de cada golpe, porque sua cinética tende a levá-lo para longe. Consulte as tabelas de armas no Capítulo 8 para saber quais armas precisam ser preparadas depois de usadas.

Recarregar uma arma. Isso requer algumas manobras Preparar consecutivas. O número de manobras Preparar necessárias se encontra entre parênteses depois da estatística Tiros da arma. Por exemplo, um arco longo requer duas manobras Preparar: uma para preparar a flecha removendo-a da aljava e outra para posicioná-la na corda e puxá-la. Isso leva dois turnos. No terceiro turno, o personagem pode Apontar ou realizar um Ataque.

Preparar um escudo ou capa. Um escudo ou capa no chão ou nas costas precisa de um número de manobras Preparar igual ao seu Bônus de Defesa para prepará-lo para combate. O mesmo tempo é necessário para vestir a capa ou prender novamente o escudo nas costas — embora seja possível largá-los no chão com uma única manobra Preparar (não uma ação livre!). Para fins de preparo, considere um *broquel* como uma arma, não um escudo.

Ações prolongadas. Muitas ações físicas levam mais de um segundo para terminar. Em combate, adote a manobra

Ação

Ação	Tempo
Apanhar um objeto pesado com uma mão (peso até 2xBC)	2 segundos
Apanhar um objeto pesado com as duas mãos (peso até 8xBC)	4 segundos
Abriu uma caixa, pasta, baú, porta, etc., destrancada	1 segundo
Encontrar um item solto em uma caixa, pasta, mochila, etc. (se não estiver escondido)	2d segundo
Encontrar um item em seu próprio bolso	1d segundo
Escrever um pequeno bilhete	(5 segundos por frase)
Ler um pequeno bilhete	(2 segundos por frase)
Engolir uma pílula ou poção	2 segundos
Acender uma vela, cigarro, pavio, fósforo, tocha, etc.	2 segundos
Guardar uma arma na bainha ou um item pequeno no bolso	2 segundos
Revistar uma pessoa (que não está resistindo) cuidadosamente	1 minuto
Vestir uma armadura	3 segundos por peça (30 segundos/peça para um traje pressurizado ou traje de combate)

Preparar a cada turno até completar a tarefa. Essa não é uma manobra específica, mas uma escolha “genérica” que permite ao personagem realizar um segundo de uma atividade que demora vários segundos. O Mestre é quem decide quantos turnos cada ação demora; veja *Ações Prolongadas Comuns* (a seguir) para alguns exemplos. Algumas ações (como empilhar pedras para subir em cima) podem ser interrompidas se necessário, enquanto outras (como uma magia ritualística) não podem; se forem, precisam ser iniciadas do zero novamente.

Se uma ação levar muito tempo, o jogador pode ajudar o Mestre a acompanhar os eventos contando os segundos a cada vez que seu turno é anunciado. Por exemplo, para recarregar uma arma, um jogador diria “Recarregando

minha arma — um segundo” em seu primeiro turno e “Recarregando minha arma — dois segundos e terminei” no segundo turno.

AÇÕES PROLONGADAS COMUNS

Consulte a tabela para obter a duração de algumas ações prolongadas. O personagem deve realizar uma manobra Preparar a cada segundo.

A duração das ações prolongadas é realística, mas pode fazer com que um jogador fica inativo — por exemplo, enquanto seu personagem faz uma busca minuciosa numa mochila. Se o Mestre considerar apropriado, ele pode permitir que os PdJs economizem alguns segundos com um teste de DX ou IQ, mas se eles fracassarem, podem ter outros problemas (ex., deixar a mochila cair, derrubar seu conteúdo, etc.).

Com isso, encerramos o sistema de combate. Agora vá e lute!

Depois que se acostumar com essas regras, prossiga para o Capítulo 12, *Combate Tático*, se quiser usar um mapa hexagonal para uma resolução mais precisa do combate. Os Mestres também podem consultar o Capítulo 13 para obter algumas regras avançadas para questões que nem sempre aparecem nos combates: pontos de impacto, oponentes montados, ataques surpresa e diversas armas exóticas. Veja também nas págs. 462-470, regras para veículos; nas págs. 455-461, regras para animais; e nas págs. 547-559, uma compilação das tabelas de combate.

Quando uma Arma Está Preparada?

Uma arma está “preparada” se estiver nas mãos do personagem e pronta para atacar. É necessário um turno para preparar uma arma a partir da bainha (v. *Sacar Rápido*, pág. 221). Seguem algumas regras especiais:

Mudando o Alcance: Algumas armas longas exigem um turno de preparação para ajustar seu alcance de um metro para dois metros ou de dois metros para três metros, ou vice-versa. Uma arma *despreparada* pode ser preparada para qualquer alcance legal, independente de como ela havia sido usada anteriormente; isso faz parte da manobra Preparar.

Armas Desbalanceadas: Algumas armas grandes e desajeitadas precisam ser preparadas novamente depois de cada golpe, porque sua cinética tende a levá-las para longe. A menos que a ST do personagem seja pelo menos 1,5 vezes o mínimo necessário para manejar a arma, ela fica *despreparada* depois de ser usada para atacar; para usá-la novamente, se faz necessária uma manobra Preparar. Quando um personagem cai, perde o equilíbrio ou fica atordoado enquanto está empunhando uma arma que precisa de preparação depois de ser usada, ela fica *despreparada*!

Guardando no Coldre: Guardar uma pistola no coldre demora 1 segundo.

Embainhar: Guardar uma arma na bainha ou em uma alça de cinto demora dois segundos.

COMBATE TÁTICO

As regras apresentadas aqui permitem ao Mestre conduzir um combate usando marcadores ou miniaturas em um mapa hexagonal. Elas assumem o domínio do sistema de combate apresentado no Capítulo 11 e tratam apenas de exceções e casos especiais que surgem quando as regras são usadas em um mapa.

FIGURAS

São necessários marcadores ou miniaturas para representar cada combatente. Elas podem ser metálicas, de plástico ou até mesmo de papel. As regras assumem hexágonos de 25mm, ou uma escala de 50mm, para o mapa — mas figuras de 25mm são mais fáceis de manejar. *Qualquer* tipo de marcador serve, contanto que tenha uma “frente” para indicar a direção e alguma forma de representar um combatente caído.

O MAPA DE COMBATE

O combate tático usa um “mapa de combate” marcado com *hexágonos*. Cada hexágono de 25mm no mapa representa um quadrado de 1 metro de lado. No início do combate, o Mestre deve escolher o mapa apropriado, normalmente um que ele já desenhou sobre uma folha em branco de papel hexagonal.

HEXÁGONOS

Um *hexágono* no mapa de combate representa um metro de distância. O número de hexágonos que um personagem pode se mover em seu turno depende de seu Deslocamento e da manobra escolhida (v. *Manobras em Combate Tático*, pág. 385).

Cada combatente de tamanho humano ou menor ocupa 1 hexágono. Algumas exceções incluem o combate corporal (v. *Combate Corporal*, pág. 391), enxames (v. *Ataques em Enxame*, pág. 461) e situações onde pessoas se encontram aglomeradas, mas não estão lutando (é possível comprimir até quatro humanos de tamanho normal em um único hexágono, desde que em situação amistosa).

Um combatente de tamanho humano que esteja deitado ou que tenha a desvantagem Hori-

Qualquer tipo de marcador serve, contanto que tenha uma “frente” para indicar a direção e alguma forma de representar um combatente caído.



Um combatente de tamanho humano que esteja deitado ou que tenha a desvantagem Horizontal ocupa *dois* hexágonos; v. *Mudança de Posição* (a seguir). Combatentes maiores também ocupam mais de um hexágono; v. *Figuras Multi-Hexagonais* (pág. 392).

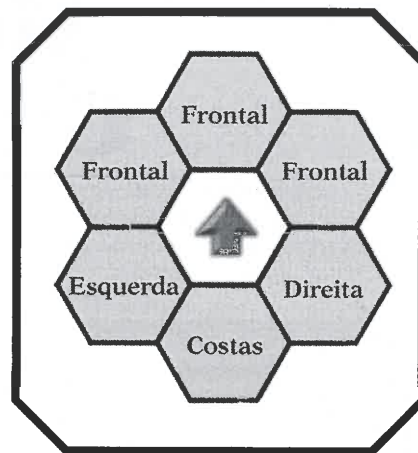
Considere os hexágonos fracionados (ex., um que esteja cortado ao meio por uma parede) como hexágonos completos: é possível se mover por ele e ocupá-los sem penalidades, a menos que o Mestre diga o contrário. Também é possível passar por um hexágono ocupado por um aliado, mas o “custo” do movimento é maior. Não é possível atravessar ou ocupar um hexágono *inteiramente* preenchido por uma barreira sólida (ex., uma pilastra).

DIRECIONAMENTO

Um personagem sempre precisa estar voltado para um dos seis hexágonos adjacentes ao seu. Essa direção define os hexágonos *frontais*, *direito*, *esquerdo* e *costas* (veja a ilustração).

Os hexágonos frontais são aqueles que o personagem é capaz de *ver* e *deslocar-se* facilmente para eles. Ele pode ingressar em qualquer hexágono adjacente — mas o movimento lateral e para trás é mais lento.

Para um combatente destro, o lado direito é o “lado da arma” e o lado esquerdo é o “lado do escudo”. Para um combatente canhoto, o contrário.



MANOBRAS EM COMBATE TÁTICO

O combate tático usa as manobras descritas no Capítulo 11 (v. *Manobras*, pág. 363), mas algumas delas apresentam complicações adicionais no mapa hexagonal. Muitas das observações a seguir se referem a “pontos de movimento”; veja *Movimento em Combate Tático* (pág. 386) para maiores informações.

Deslocamento

O personagem recebe um número de pontos de movimento igual ao seu Deslocamento.

Mudança de Posição

Um lutador de tamanho humano caído ou com a desvantagem Horizontal ocupa *dois* hexágonos. Se ele se deitar ou for derrubado, a parte inferior de seu corpo ocupa o hexágono onde ele se encontrava e a parte superior ocupa qualquer hexágono adjacente. Um personagem deitado que decide se levantar pode escolher ficar em *qualquer um* dos dois hexágonos.

Ataque Total

O personagem precisa se mover primeiro e depois atacar — não o contrário. Ele pode ficar parado, girar no lugar ou mover-se *para frente*. Se escolher mover-se para frente, ele pode se mover até 2 hexágonos ou hastar um número de pontos de movimento igual à metade do seu Deslocamento (arredondado para cima), o que for maior. O personagem não pode mudar de direção no final do deslocamento.

Avançar e Atacar

O personagem recebe um número de pontos de movimento igual ao seu Deslocamento.

Defesa Total

Se escolher Esquiva Aumentada, o personagem pode gastar um número de pontos de movimento igual à metade do seu Deslocamento (arredondado para cima).

Preparar

O personagem pode pegar um objeto em seu próprio hexágono ou em um hexágono dentro do seu alcance (normalmente de um hexágono).

Aguardar

A precisão do combate tático em um mapa hexagonal permite muitas opções com esta manobra; v. *Estratégias com a Manobra Aguardar* (a seguir) e *Disparo de Oportunidade* (pág. 390). Se estiver aguardando com uma arma de combate corpo a corpo, o alcance da arma é *crucial*: uma arma longa permite ao personagem atingir um oponente em carga antes que ele possa alcançá-lo!

ESTRATÉGIAS COM A MANOBRAS AGUARDAR

A manobra Aguardar pode ser muito útil em uma situação tática na qual o personagem está tentando bloquear um oponente em fuga — ou protegendo uma pessoa atrás dele.

Se tiver escolhido a manobra Aguardar, o personagem pode atacar a qualquer momento — até mesmo no meio do movimento de outra pessoa! Um personagem que não se moveu em seu turno, pode dar um passo (v. O “Passo” no Combate Tático, pág. 386) e depois golpear. Se o oponente ainda estiver em pé depois do golpe, ele pode continuar seu movimento.

Essa é a melhor maneira (talvez a única) de impedir que um oponente mais rápido passe por um mais lento num campo aberto. Se o combatente mais lento escolher outra manobra (ex., atacar outra pessoa), ele estará distraído — e numa escala de um segundo, o oponente mais veloz seria plenamente capaz de passar por ele! Contudo, se o personagem estiver esperando, terá uma chance de interceptá-lo ou atingi-lo quando ele tentar passar.

MOVIMENTO EM COMBATE TÁTICO

No combate tático, o movimento é medido com mais precisão, hexágono por hexágono, e a *direção* do combatente se torna muito importante.

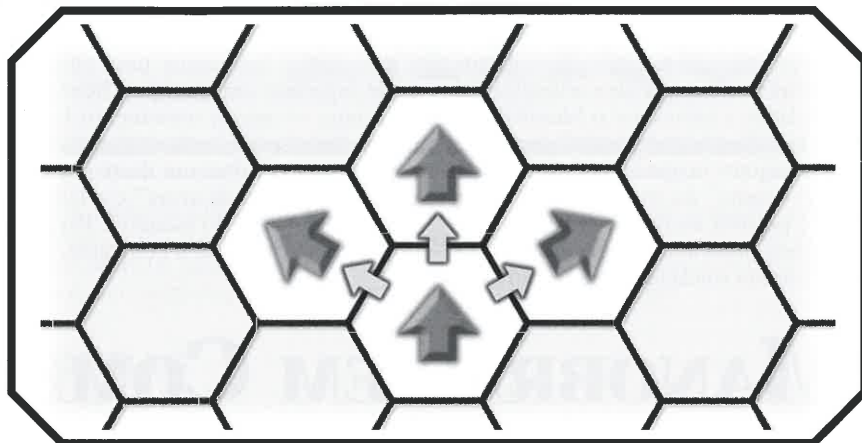
O "Passo" no Combate Tático

Algumas manobras, como Ataque ou Preparar, permitem que o personagem dê um passo em qualquer direção (v. *Passo*, pág. 368). Cada metro desse passo — normalmente um metro para os humanos — é equivalente a um hexágono de movimento. Ele pode mudar de direção livremente antes ou depois do movimento.

Pontos de Movimento

Uma maneira fácil de acompanhar o movimento é assumir que uma manobra *Deslocamento* ou *Avançar e Atacar* concede um número de "pontos de movimento" igual ao *Deslocamento* do personagem; ou seja, *Deslocamento 5* concede 5 pontos de movimento para serem usados durante uma manobra *Deslocamento* ou *Avançar e Atacar*. As manobras *Ataque Total* e *Defesa Total (Esquiva Aumentada)* concedem a metade desses pontos de movimento, arredondado para cima; ex., *Deslocamento 5* concede 3 pontos de movimento para serem usados nessas manobras.

Nos diagramas, as flechas grandes indicam as figuras e sua direção, enquanto as flechas pequenas indicam o movimento.



MOVIMENTO E DIRECIONAMENTO

O movimento e a direção se interagem na medida em que o personagem se move como parte de uma manobra *Deslocamento*, *Avançar e Atacar*, *Ataque Total* ou *Defesa Total (Esquiva Aumentada)*.

Movimento Frontal e Direcionamento

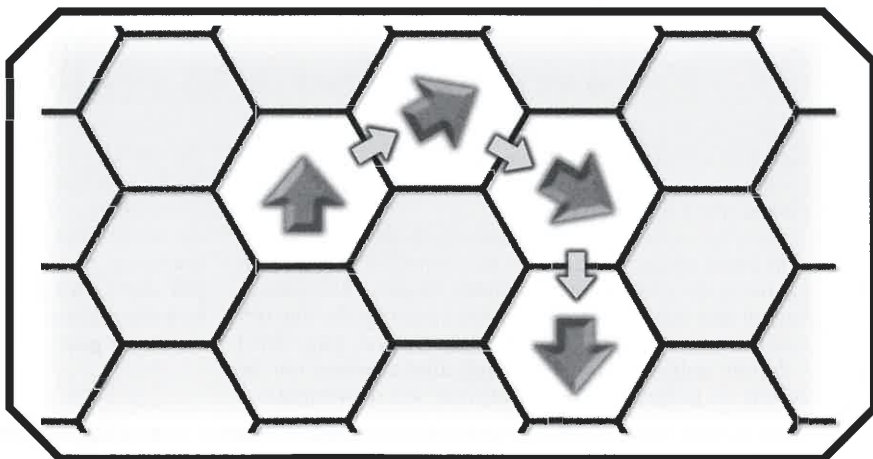
Quando um personagem estiver se movendo para frente, ingressar em um hexágono custa *um* ponto de movimento. Um movimento "frontal" é um movimento para um dos três hexágonos frontais do personagem. Num movimento para *frente*, a direção do personagem não muda; caso contrário, ela muda em um lado de hexágono: ele precisa se *virar na direção do hexágono* que ingressou (veja a ilustração).

Dessa forma, é possível mudar de direção num movimento "para frente". Três hexágonos de movimento "frontal" consecutivos permitem que o personagem faça um semicírculo e termine na direção oposta à inicial (veja a ilustração).

Direcionamento em Movimento Lateral e Para Trás

Se optar por uma manobra *Deslocamento*, *Avançar e Atacar* ou *Defesa Total (Esquiva Aumentada)* — mas *não* um *Ataque Total* — e não quiser se mover para frente, o personagem pode se mover para trás (A) ou para os lados (B), mantendo a *mesma* direção (veja a ilustração). Contudo, cada hexágono de deslocamento lateral ou para trás custa *dois* pontos de movimento.

Também é possível dar um "passo lateral" para um hexágono *frontal* (C), mantendo a direção. Isso é permiti-



CUSTOS EM PONTOS DE MOVIMENTO

Utilize os custos em pontos de movimento abaixo nas manobras Deslocamento, Avançar e Atacar, Ataque Total ou Defesa Total (Esquiva Aumentada). Independente de quão graves forem as penalidades, um personagem *sempre* pode se mover pelo menos um hexágono por turno.

A maioria das outras manobras permite um passo (v. *Passo*, pág. 368). Neste caso, o “custo” não importa — um personagem pode dar seu passo completo (normalmente apenas um hexágono), independente da direção, posição ou terreno.

Direção do Movimento

Frontal: 1 ponto de movimento por hexágono.

Lateral ou Para Trás: 2 pontos de movimento por hexágono.

Posição

Agachado: +1/2 ponto de movimento por hexágono.

Ajoelhado: +2 pontos de movimento por hexágono.

Rastejando: +2 pontos de movimento por hexágono.

Deitado: Todos os pontos de movimento para se mover um hexágono.

Sentado: Não pode se mover!

Mudança de Direção

Mudar de direção antes ou durante o movimento: +1 ponto de movimento por lado de hexágono virado.

Mudar de direção no final do movimento: Livre! O personagem pode se virar para qualquer direção se não usou mais que a metade dos seus pontos de movimento; se usou mais, ele pode mudar sua direção em apenas *um lado de hexágono*.

Obstruções

Obstrução pequena no hexágono (ex., *um aliado ou um corpo no chão*): +1 ponto de movimento por obstrução.

Obstrução grande no hexágono (*díversos corpos, uma barricada, etc.*): É necessário se desviar do hexágono ou escalá-lo (v. *Saltos*, pág. 356).

Inimigo no hexágono: É necessário evadir (v. *Evadir*, pág. 368).

Piso Ruim

Terreno traiçoeiro (*lama, pisos encerados, etc.*): +1 ponto de movimento por hexágono (ou mais, dependendo do Mestre).

Escadas (*para cima ou para baixo*): +1 ponto de movimento por hexágono.

Água rasa (*não mais que 1/6 da altura do personagem*): +1 ponto de movimento por hexágono.

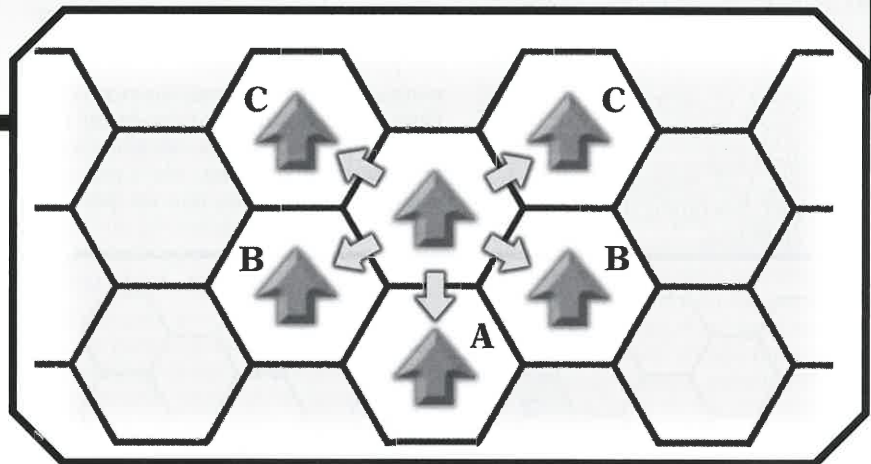
Água mais profunda: Todos os pontos de movimento para se mover 1 hexágono.

do em um Ataque Total (assim como numa manobra Deslocamento, etc.). Esse deslocamento também custa *dois* pontos de movimento.

Mudanças de Direção e Movimento

No final do turno do personagem, se ele realizou uma manobra Deslocamento ou Avançar e Atacar e não usou mais que a *metade* dos seus pontos de movimento — ou se ele escolheu a manobra Defesa Total (Esquiva Aumentada) — ele pode se virar para qualquer direção.

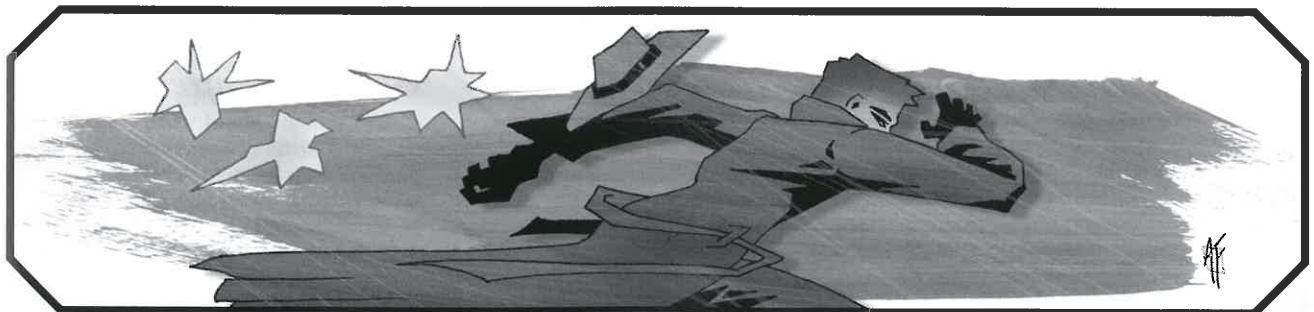
Se ele realizou uma manobra Deslocamento ou Avançar e Atacar e usou *mais que a metade* dos seus pontos de



movimento, ele pode mudar a direção apenas em *um lado de hexágono*.

Também é possível mudar de direção *antes* ou *durante* a parte de movimento das manobras Deslocamento, Avançar e Atacar ou Defesa Total

(Esquiva Aumentada), mas isso custa pontos de movimento. Cada lado de hexágono conta como um metro de movimento; ou seja, virar-se 180° custa três pontos de movimento.



ATAcando EM COMBATE TÁTICO

Os ataques funcionam como descrito no Capítulo 11, com a diferença que um mapa hexagonal permite a determinação precisa de alcance, direção, campo de visão e área de efeito. Isso exige algumas regras adicionais — especialmente para combates que acontecem no mesmo hexágono do oponente (v. *Combate Corporal*, pág. 391).

ATAQUES CORPO A CORPO

Normalmente, só é possível atacar os hexágonos frontais. A distância do ataque depende do “alcance” da arma.

Alcance da Arma

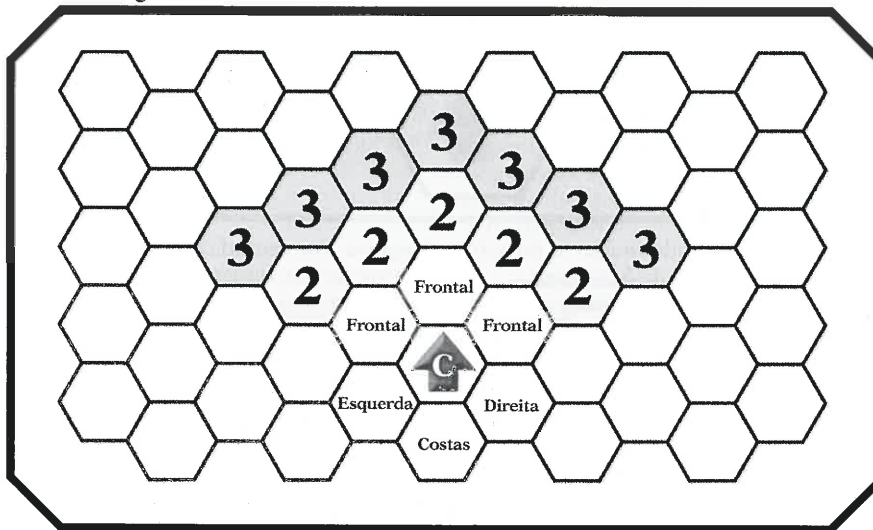
O “alcance” de uma arma de combate corpo a corpo, como dado na *Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo* (pág. 271), define os hexágonos nos quais o personagem pode atacar com ela, como mostrado a seguir:

Alcance C (“Corporal”): Só pode golpear alvos em seu próprio hexágono.

Alcance 1 (1 metro): Pode golpear qualquer hexágono marcado como “Frontal” no diagrama.

Alcance 2 (2 metros): Pode golpear qualquer hexágono marcado como “2” no diagrama.

Alcance 3 (3 metros): Pode golpear qualquer hexágono marcado como “3” no diagrama.



A maior parte das armas de combate corpo a corpo possui um alcance de apenas um metro e pode golpear apenas os três hexágonos frontais.

Algumas armas possuem mais de um alcance. Por exemplo, uma faca

pode ser usada tanto em combate “corporal” quanto a um metro. Uma lança, pode ter alcance de um ou dois metros, dependendo de como o personagem a empunha. Armas de haste maiores podem ter alcance de um, dois ou três metros!

Mudando o Alcance: Algumas armas longas exigem um turno de preparação para ajustar seu alcance de um metro para dois metros ou de dois metros para três metros, ou vice-versa. Uma arma *despreparada* pode ser preparada para qualquer alcance legal, independente de como ela havia sido usada anteriormente; isso faz parte da manobra Preparar.

A maioria das armas com alcance de dois ou mais metros exige uma manobra Preparar para ajustar seu alcance. Por exemplo, se um personagem estiver segurando uma alabarda usando seu alcance de três metros, ele precisa prepará-la durante um turno para po-

Estratégias com Armas Longas

A manobra Ataque permite que o personagem dê um passo antes ou depois de atacar. Um passo realizado *depois* de um ataque corpo a corpo pode ser vantajoso para combatentes com armas de alcance maior que a do oponente. Imagine um personagem com uma lança e um adversário com uma espada larga. Ele poderia atacar o oponente a dois metros de distância e depois dar um passo para trás, terminando o turno a *três* hexágonos do oponente. Uma vez que a arma do oponente tem um alcance de apenas um hexágono, ele não pode alcançar o personagem com a manobra Ataque, pois esta o limita a um passo de um metro (obviamente, um oponente com Deslocamento 11 ou mais poderia dar um passo maior). Para golpear em seu turno, o oponente precisaria realizar uma manobra Ataque Total ou Avançar e Atacar... sendo que as duas restringiriam suas defesas, deixando-o com a guarda aberta para o *próximo* ataque do personagem! Além disso, mesmo que *chegue* perto o suficiente para atacar, o personagem sempre pode usar retirada ao se defender...

der usá-la para golpear alguém a um ou dois metros de distância. Algumas armas balanceadas (ex., espada grande e bastão) permitem que o personagem ataque com mais de um alcance *sem* precisar Preparar. A *Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo* mostra quais armas exigem uma mudança de alcance e quais não precisam.

Observe que se um personagem muito grande pode ter um alcance maior — v. *Modificador de Tamanho e Alcance* (pág. 402).

Atacando Através de um Hexágono Ocupado

É possível atacar “através” de um hexágono ocupado com uma arma com um alcance de dois metros ou mais. É possível atacar através do hexágono de um aliado sem nenhuma penalidade (faz parte do treinamento básico com qualquer arma longa). Contudo, atacar através do hexágono de um inimigo, acarreta em uma penalidade de -4. Quando um ataque passa por uma linha tangente a dois hexágonos, não há penalidade a menos que os *dois* hexágonos estejam ocupados. Se estiverem, considere que se trata de um único hexágono ocupado — por um aliado, a menos que os dois estejam ocupados por inimigos.

Golpe Desenfreado

Um Golpe Desenfreado é um ataque com uma arma de combate corpo a corpo contra um oponente ao *lado* (direito ou esquerdo) ou nas *costas* do personagem — ou ainda, contra um oponente que ele não consegue enxergar. É improvável que ele atinja o alvo, mas às vezes é melhor do que fazer nada.

Um Golpe Desenfreado sofre a *pior* entre as penalidade a seguir: a) penalidade de -5; b) penalidade relativa à visibilidade no momento, ou; c) o NH efetivo não pode exceder 9 depois de aplicados todos os modificadores. Também não é possível atingir uma parte específica do corpo do oponente; se estiver utilizando as regras de ponto de impacto, defina aleatoriamente.

Um Golpe Desenfreado não precisa ser um golpe em balanço — pode ser um golpe de ponta. Contudo, não é permitido realizar um “golpe de ponta desenfreado” contra um alvo a mais de um metro de distância.

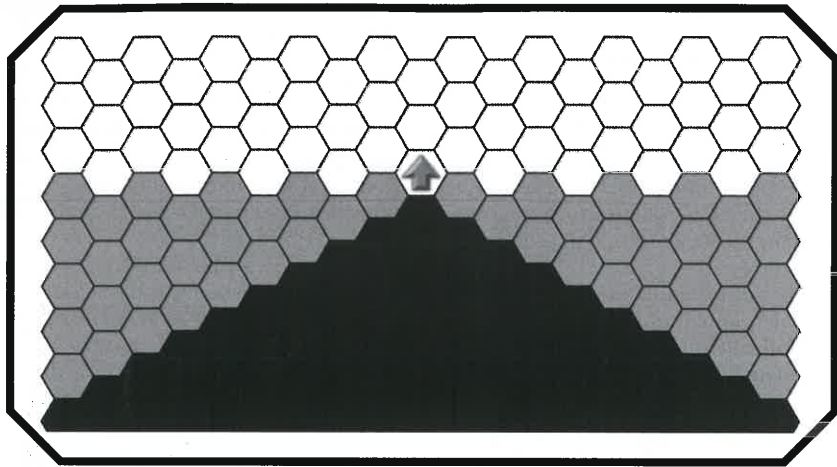


O personagem *pode* combinar um Golpe Desenfreado com um Ataque Total, mas *não* pode escolher a opção “Determinado” para receber o bônus de +4 para compensar a penalidade do Golpe Desenfreado. Ele também pode fazer um Golpe Desenfreado durante uma manobra Avançar e Atacar; utilize a pior das duas penalidades.

Um personagem com Visão Periférica (pág. 98) pode desferir ataques com armas de duas mãos contra os hexágonos laterais e ataques com armas de uma mão contra o hexágono do *lado da arma* (ex., hexágono direito para armas na mão direita) sem ter que se sujeitar ao Golpe Desenfreado. No entanto, ataques com armas de uma mão contra o lado *oposto* (ex., hexágono esquerdo para armas na mão direita) e ataques contra oponentes nas costas ainda são considerados Golpes Desenfreados.

Um personagem com Visão 360 Graus (pág. 97) pode desferir ataques contra os hexágonos laterais e nas costas sem se sujeitar ao Golpe Desenfreado, mas ainda sofre uma penalidade de -2 para atacar o hexágono nas costas devido do ângulo desajeitado do ataque.

Observe que algumas técnicas de artes marciais (ex., Chute para Trás,



pág. 231) permitem que o personagem ataque oponentes em suas costas *sem se sujeitar* ao Golpe Desenfreado.

ATAQUES À DISTÂNCIA

O combate à distância em um mapa hexagonal também requer algumas regras adicionais.

Campo de Visão

Um personagem com uma arma de combate à distância pode atacar qualquer um dos hexágonos *brancos*. Se possuir Visão Periférica (pág. 98) poderá atacar qualquer um dos hexágonos *brancos* ou *cinzas*. E se possuir Visão 360 Graus (pág. 97) poderá atacar qualquer hexágono, *branco*, *cinza* ou *preto*. Nos três casos, os hexágonos passíveis de serem atacados definem o “campo de visão” do personagem.

Tiro às Cegas

Com uma arma de combate à distância, um personagem também pode atacar um alvo fora de seu campo de visão — ou em escuridão total, ou enquanto estiver vendado — adotando um “tiro às cegas”. Utilize as regras para Golpe Desenfreado (pág. 388), exceto que a penalidade é de -10 e o personagem também não pode ter NH efetivo maior que 9 depois de aplicados todos os modificadores. (Como prevê a Lei de Murphy, é mais provável que o personagem atinja qualquer coisa, *menos* o seu alvo; v. *Atingindo o Alvo Errado*, a seguir). Não é necessário dizer que não é possível realizar a manobra Apontar!

Disparando Através de um Hexágono Ocupado

Um personagem pode disparar contra um inimigo se puder traçar uma linha reta entre *qualquer* parte de seu hexágono e *qualquer* parte do hexágono do alvo sem passar por um obstáculo sólido. Use algo reto (como uma régua) para determinar isso. Contudo,

se a linha reta passar por um hexágono ocupado, os ocupantes daquele hexágono estarão “no caminho”. Se o personagem errar o alvo, pode atingi-los — v. *Atingindo o Alvo Errado*, a seguir.

Qualquer pessoa no caminho (amigo ou inimigo) resulta em uma penalidade de -4. Se o ataque atravessar mais de um hexágono ocupado, aplique essa penalidade para *cada* pessoa no caminho!

Se a linha passar *entre* dois hexágonos, *não* há penalidade a menos que os *dois* hexágonos estejam ocupados. Se estiverem, considere como se fosse um *único* hexágono ocupado (penalidade de -4).

Uma pessoa deitada não está “no caminho” a não ser que o personagem também esteja deitado. Uma pessoa ajoelhada ou sentada (no chão) não está no caminho a não ser que o personagem *ou* o alvo esteja também estejam ajoelhados ou sentados.

Essas regras assumem combatentes de tamanho humano ou menor. Um combatente com um Modificador de Tamanho 2 ou mais níveis maior que o personagem (3 ou mais se o combatente estiver ajoelhado ou tiver a desvantagem Horizontal, 4 ou mais se estiver deitado) bloqueia completamente a linha de visão (não é possível disparar por cima dele), a menos que o personagem esteja em algum ponto mais alto.

Atingindo o Alvo Errado

Quando um personagem dispara uma arma de combate à distância e *errar* o alvo, ele pode atingir outra pessoa. É *sempre* necessário fazer essa verificação depois de fracassar numa jogada de ataque.

O personagem pode atingir *qualquer um* — amigo ou inimigo — que estiver em sua linha de fogo. Para determinar isso, verifique a linha pela qual ele disparou. Qualquer hexágono cortado por essa linha está “no caminho”. Combatentes que estiverem ajoelhados ou deitados não estão no caminho a não ser que o personagem estivesse no nível deles.

Atingir um alvo errado é uma questão de pura sorte (ou azar!). A jogada de ataque contra cada possível alvo é

de: 9 ou o número que o personagem teria usado se tentasse atingir o alvo de propósito (o que for *pior*).

O personagem primeiro faz o teste contra o alvo mais próximo. Se fracassar — ou se o alvo se esquivar — faça o teste contra o alvo seguinte e assim por diante. Continue até atingir alguém, até alguém bloquear ou aparar o ataque ou até que não haja mais alvos. Se o ataque atravessou uma linha entre dois hexágonos ocupados, decida aleatoriamente qual alvo atacar primeiro.

Todos os alvos (amigos ou inimigos) têm as mesmas opções de defesa que teriam se o ataque tivesse sido dirigido intencionalmente contra eles.

o atacante e o alvo, caso contrário, ele não teria que se esquivar.)

Disparo de Oportunidade

Se possuir uma arma de combate à distância, o personagem pode observar uma área específica e atacar assim que um alvo aparecer. Isso se chama um “disparo de oportunidade”.

Para isso, o personagem precisa escolher a manobra Aguardar. Ele então deve *ficar parado* e observar a chegada de um alvo dentro da *área especificada*. Ele precisa estar virado para a direção da área de “toçaia” e *não pode fazer mais nada* durante o turno.

ATAQUES SÚBITOS

Um “ataque súbito” é uma manobra Ataque especial onde o personagem sai de um esconderijo, move-se não mais que um hexágono, faz um ataque à distância e *volta* a se esconder — tudo no intervalo de um turno! Um exemplo seria saltar para trás de uma esquina ou árvore ou sair de uma trincheira. Esse tipo de ataque é possível com qualquer arma de arremesso, arma de fogo ou besta, mas *não* com um arco ou uma funda.

Não é possível apontar em um ataque súbito. Na verdade, há uma penalidade de -2 na jogada de ataque porque o personagem não podia ver seu alvo no início do seu turno.

Observe que quando o personagem sai do esconderijo para atacar, qualquer pessoa que estava apontando para o hexágono dele com um disparo de oportunidade *pode* atacá-lo. Se isso acontecer, a única defesa permitida é a Esquiva.

Disparos perdidos ou Extraviados

Se obtiver *sucesso* no ataque, mas o oponente *bloquear* ou *aparar* com sucesso, assuma que a arma ou projétil cai no chão. Ela não tem como atingir mais ninguém.

No entanto, se o oponente se *esquivar*, o projétil *passará* por ele e pode atingir outra pessoa. Siga as instruções de *Atingindo o Alvo Errado*, acima, mas comece pelo alvo mais próximo do *outro lado* do oponente. (Já foi determinado que ninguém foi atingido *entre*

Se um alvo aparecer na área especificada, o personagem *deve* atacá-lo (ele pode tentar discriminar o alvo, mas isso incorre numa penalidade na jogada de ataque — veja a seguir). O ataque acontece *imediatamente*. Se duas ou mais pessoas estiverem de tocaia contra o mesmo alvo, todas disparam ao mesmo tempo.

Se nenhum alvo aparecer, o personagem terá desperdiçado o turno!

Toda a área “observada” deve estar dentro do campo de visão do personagem (pág. 389). Quanto maior a área que está sendo observada, maior a penalidade na jogada de ataque:

Hexágonos Vigíados	Penalidade no Ataque
1	0
2	-1
3-4	-2
5-6	-3
7-10	-4
11+	-5

O personagem também pode especificar uma única linha reta e dizer que irá disparar contra o primeiro alvo que cruzar a linha. Neste caso, a penalidade é de -2, a mesma de um disparo de oportunidade.

Quando o personagem faz a jogada de ataque, aplique a penalidade apropriada descrita acima, além dos modificadores relativos ao combate à distância. Ele *não pode* declarar nenhum bônus relacionado à manobra Apontar (pág. 364). Exceção: se o personagem observar um *único hexágono* (somente), ele pode Apontar e Aguardar. Cada segundo que ele aguarda a aparição do alvo também conta como uma manobra Apontar e ele recebe o bônus normal pelo tempo que passou apontando quando finalmente fizer a jogada de ataque.

O Mestre deve se assegurar de que os jogadores especifiquem cuidadosamente a área que está sendo observada em um disparo de oportunidade. Em conflitos entre PdJs, os jogadores devem dizer *em segredo* ao Mestre para que seus oponentes não saibam onde eles estão planejando disparar.

Discriminação de Alvo: Normalmente, quando um personagem opta pelo disparo de oportunidade, ele *deve* atacar o primeiro alvo que aparecer na área designada — amigo ou inimigo! Ele pode, no entanto, especificar que *não* está atacando automaticamente; o que é bastante útil para evitar atingir um amigo. Se ele escolher esta opção, o Mestre deve fazer um teste de Visão para o personagem quando o alvo aparecer e dizer a ele se ele *acha* que é um amigo ou inimigo. Contudo, independente do resultado o personagem sofre uma penalidade de -2 na jogada de ataque devido ao tempo que passou tentando identificar o alvo.

DEFENDENDO EM COMBATE TÁTICO

As defesas ativas funcionam como descritas no Capítulo 11, com algumas regras adicionais.

Defendendo Contra Ataques Laterais

Contra um ataque que surge de um dos hexágonos *laterais* do personagem, ele tem uma penalidade de -2 na jogada de defesa, a menos que possua Visão Periféri-

ca (pág. 98) ou Visão 360 Graus (pág. 97). *Independente* dessas vantagens:

- Se estiver usando um escudo, o personagem *não pode bloquear um ataque vindo do lado de sua arma*, apenas ataques que vem do lado do escudo.

- Se estiver usando uma arma de uma mão, o personagem *não pode aparar um ataque vindo do outro lado do corpo*, apenas ataques que vem do lado da arma, a não ser que seu braço

da arma tenha a ampliação Extraflexível ou que ele possua a vantagem Ultraflexibilidade das Juntas.

Defendendo Contra Ataques pelas Costas

Contra um ataque pelas *costas*, o personagem *não tem nenhuma defesa* a menos que tenha Visão Periférica (que o permite se defender com uma pena-

Ataques “Esquivos”

Um combatente veloz pode começar o turno em frente ao oponente e correr para trás dele para atacá-lo pelas costas. Contra um verdadeiro ataque pelas costas nenhuma defesa ativa é possível, pois a vítima não sabe que o ataque está prestes a acontecer. Contudo, se o atacante estava inicialmente na frente da vítima e correu para trás, vencendo o oponente simplesmente pela velocidade, a vítima sabe que será atacada. Neste caso, considere o ataque como um ataque lateral: uma penalidade de -2 nas defesas ativas, a menos que a vítima tenha alguma vantagem compensatória.

lidade de -2) ou Visão 360 Graus (que o permite defender sem penalidades). Mesmo com essas vantagens, o personagem sofre uma penalidade adicional de -2 para *aparar* um ataque pelas costas e não pode *bloqueá-los*, a não ser que seu braço da arma ou do escudo tenha a ampliação Extraflexível ou que ele possua a vantagem Ultraflexibilidade das Juntas.

Retirada

Esta manobra permite que o personagem se afaste de um adversário — normalmente um hexágono — contra o qual está se defendendo. Ele não pode bater em retirada para um hexágono ocupado. Quando escolhe essa opção o personagem pode mudar de direção em um lado de hexágono.



COMBATE CORPORAL

“Combate corporal” é qualquer situação na qual o personagem ocupa o mesmo hexágono que seu oponente ou tenta se mover por um hexágono ocupado por um inimigo. Utilize as regras de *Evadir* (pág. 368) e *Combate Desarmado* (pág. 370) apresentadas no Capítulo 11, com as adições a seguir.

ENTRANDO NO HEXÁGONO DO Oponente

É possível se mover ou dar um passo para dentro de um hexágono ocupado por um inimigo usando qualquer manobra que conceda pontos de movimento suficientes para isso. Um personagem se encontra em “combate corporal” assim que entra no hexágono do oponente, *independente* de sua manobra ou da manobra do oponente.

Se optar por uma manobra Deslocamento, Avançar e Atacar ou Ataque Total, o personagem pode correr para o hexágono do inimigo e *parar* por lá, de frente para ele. Se não quiser parar, o personagem *precisa* tentar *evadir* (pág. 368) ou pode dar um *encontro* (pág. 371) no oponente — a escolha é dele, dentro dos limites da manobra escolhida.

Quando um personagem ingressa num hexágono ocupado por um inimigo, ele ocupa *metade* do hexágono. O personagem fica com a metade do hexágono por onde entrou, enquanto o oponente fica com a outra metade. Para sair por qualquer um de seus hexágonos frontais pelo lado do inimigo, ele precisa passar por ele com uma evasão.

Evadir em Combate Tático

Para evadir um oponente, é preciso ter pontos de movimento suficientes não apenas para *entrar* no hexágono, mas também para *sair* dele! Se os pontos de movimento acabarem quando o personagem entra no hexágono, ele *não pode evadir* naquele turno.

Saindo do Hexágono do Oponente

Um personagem que começa o turno no hexágono de um oponente que não o está agarrando pode sair desse hexágono por qualquer um dos hexágonos do *seu* lado do hexágono. Se fizer isso usando uma manobra Deslocamento ou Avançar e Atacar, ele primeiro precisa gastar pontos de movimento para mudar de direção ou para dar um passo lateral ou para trás. Para se mover para frente e sair por um dos três hexágonos do lado do *oponente*, ele precisaria primeiro *evadi-lo*.

Se optar por uma manobra que permita um passo, o personagem pode dar um passo para fora do hexágono e atacar, fintar, etc., com uma arma de alcance de um hexágono — ou ele pode fazer um ataque em combate corporal e *depois* dar um passo para fora — mas esse passo só pode levá-lo para um dos três hexágonos do *seu* lado do hexágono.

Se o oponente agarrar o personagem, ele ainda pode escolher uma manobra em seu turno, mas não pode deixar o hexágono até se desvencilhar (v. *Ações Depois de ser Agarrado*, pág. 371).

ARMAS DE COMBATE CORPORAL

Num combate corporal, um personagem só pode usar armas pequenas e de fácil manuseio. Ele pode atacar com qualquer arma de combate corpo a corpo de alcance “C”. Se estiver usando uma arma de combate à distância, *ignore* as penalidades de velocidade/distância e aplique a Magnitude da arma como penalidade na jogada de ataque.

PREPARAR UMA ARMA EM COMBATE CORPORAL

É necessário um teste de DX para preparar uma arma em combate corporal. Em caso de fracasso, o personagem gasta a manobra Preparar, mas não pode fazer nada. Se possuir a perícia Sacar Rápido, ele precisa fazer *dois* testes: o teste de DX acima e o teste de Sacar Rápido para sacar a arma *rapidamente*. Se fracassar no teste de Sacar Rápido, ele consegue preparar a arma normalmente mas precisa gastar uma manobra Preparar completa.

DEFESA EM COMBATE CORPORAL

Um personagem pode se *esquivar* normalmente em um combate corporal. Ele

só pode *aparar* usando as mãos nuas ou uma arma de alcance "C" (ex., uma faca). Ele não pode *bloquear* de forma alguma!

O personagem também *pode* usar a opção de retirada (pág. 377) em combate corporal, mas apenas se não estiver sendo agarrado — basta ele dar um passo para fora do combate corporal, para qualquer um dos três hexágonos do *seu* lado do hexágono. Isso normalmente confere o bônus normal à jogada de defesa.

Escudos em Combate Corporal

Um escudo se torna um incômodo potencialmente mortal em um combate corporal. Ele ainda concede seu Bônus de Defesa, mas atrapalha o *personagem* enquanto ele o utiliza.

Qualquer ataque em um combate corporal — exceto pelo *primeiro* ataque ou encontrão assim que o personagem entra no hexágono do oponente — sofre uma penalidade igual ao Bônus de Defesa do escudo! Além disso, qualquer teste de DX que o personagem fizer *depois* do primeiro turno em combate corporal sofre a mesma penalidade.

Um personagem precisa de uma manobra Preparar de um turno completo e um sucesso num teste de DX para se livrar do escudo num combate corporal.

COMBATE CORPORAL MÚLTIPLO

Qualquer número de pessoas pode participar de um combate corporal no mesmo hexágono. Isso é fácil de ser representado com marcadores achatados, mas pode ser difícil de representar com figuras tridimensionais — especialmente se alguns combatentes estiverem de pé e outros deitados. Uma

solução é permitir que um combatente declare estar em combate corporal com um oponente mesmo estando em um hexágono adjacente.

Até dois lutadores podem combinar seus esforços para derrubar um único oponente; até três podem trabalhar juntos numa tentativa de imobilizar um único oponente. Nos dois casos, use a ST, a DX ou a perícia de agarrar do atacante com o *maior* NH e acrescente 1/5 (arredondado para baixo) do NH de cada um dos ajudantes.

Intervindo em um Combate Corporal

Um personagem que não estiver envolvido em um combate corporal pode ajudar aliados que *estão* em um combate corporal, ficando do lado de fora do hexágono onde o embate está acontecendo e atacando um inimigo que esteja em combate corporal com esses aliados. O ataque sofre uma penalidade de -2, além de qualquer modificador devido à posição do alvo (ex., deitado).

Em caso de *sucesso* na jogada de ataque, o oponente só pode se defender como explicado em *Defesa em Combate Corporal* (anteriormente).

Em caso de *fracasso*, ou se o oponente conseguir se *esquivar*, é possível que o personagem atinja outra pessoa — amigo ou inimigo — dentro do hexágono. Se houver mais de um possível alvo, determine aleatoriamente quem pode ser atingido primeiro. A jogada de ataque contra o alvo é de: 9 ou o número que o personagem teria usado se tentasse atingir o alvo de propósito (o que for *pior*). Em caso de sucesso, a vítima também pode tentar qualquer defesa permitida ao combate corporal. Continue as jogadas de ataque até não ter mais alvos ou até atingir alguém.

FIGURAS MULTI-HEXAGONAIS

Gigantes, animais grandes, monstros, veículos, etc., muitas vezes ocupam mais de um hexágono. Marcadores maiores ajudam bastante nesses casos ou, se estiver usando figuras, é possível usar bases de cartolina do tamanho apropriado.

A *cabeça* ou frente de uma figura multi-hexagonal controla seu movimento. Trate a distância do movimento, a direção do movimento e a direção do corpo como se a cabeça da criatura fosse uma figura de um hexágono. O resto do corpo a segue. Isso pode significar, por exemplo, que enquanto a cabeça de um dragão se move apenas 3 hexágonos, sua cauda se arrasta por 10 hexágonos. Não tem problema — essa é uma boa forma do dragão derrubar as pessoas.

Uma figura multi-hexagonal não consegue entrar em um espaço no mapa que seja menor que seu ponto mais largo. Contudo, o Mestre pode tolerar que figuras maiores entrem em hexágonos cortados por paredes ou barreiras semelhantes. Lembre-se que quando um hexágono é cortado por uma parede reta, etc., um hexágono parcial ainda conta como um hexágono inteiro.

Campo de Visão

A cabeça da criatura de múltiplos hexágonos determina seu campo de visão. Isso *significa* que boa parte do corpo de uma criatura grande pode ficar de fora do seu próprio campo de visão!

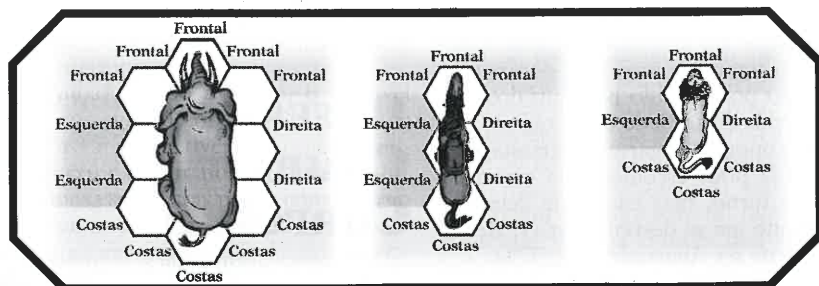
Entretanto, muitas criaturas grandes também têm Visão Periférica (pág. 98).

Hexágonos Frontais, Laterais e Traseiros

Figuras multi-hexagonais possuem hexágonos frontais, à direita, à esquerda e atrás, como um humano (veja a ilustração).

Encontrão e Atropelamento

Quando uma figura de dois ou mais hexágonos se move através de uma menor, considere essa situação como um encontrão (v. *Encontrão*, pág. 371). A figura menor tem uma chance de sair da frente. Se não conseguir, ela provavelmente será derrubada! A figura maior pode continuar seu movimento se ela própria não tiver sido derrubada.



CAPÍTULO TREZE

SITUAÇÕES ESPECIAIS DE COMBATE

ATAQUES SURPRESA E INICIATIVA

13

Quando os PdJs surpreendem um grupo de oponentes, ou vice-versa, o grupo surpreso pode não ser capaz de reagir imediatamente. Nesse caso, os atacantes podem receber um ou mais “turnos livres”. Cabe ao Mestre determinar quando um grupo de atacantes consegue surpreender outro.

Um personagem com Reflexos em Combate raramente é pego de surpresa e *nunca* fica “paralisado”. Ele também recebe um bônus de +6 em todos os testes de IQ para se recuperar da surpresa. Observe que muitos animais selvagens possuem Reflexos em Combate — veja alguns exemplos no Capítulo 16.

Essas regras avançadas de combate cobrem situações táticas menos comuns e oferecem detalhes adicionais. Elas são modulares — cabe ao Mestre decidir quais regras estão em vigor numa dada situação.

Surpresa Total

Quando os defensores são pegos *totalmente* de surpresa eles ficam “paralisados”. O Mestre joga 1d. Esse é o número de segundos que se passam até que os defensores possam *reagir*. Até lá, eles estarão mentalmente atordoados e devem optar pelo manobra Fazer Nada. *Exceção*: um personagem com Reflexos em Combate nunca fica paralisado e considera a surpresa total como surpresa *parcial*.

Aventureiros, guardas, etc., raramente são totalmente surpreendidos, a não ser que estejam de fato dormindo. Mas uma surpresa total é apropriada quando um grupo de lobisomens entra correndo pela porta da biblioteca local. (Na verdade, um caso tão extremo justificaria até mesmo uma Verificação de Pânico — pelo menos para o bibliotecário.)

Depois de passada a “paralisia” inicial, cada defensor deve fazer um teste de IQ básico no início do seu turno, até se recuperar. Em caso de sucesso, ele pode agir normalmente *pelo resto do combate*. Num fracasso, ele ainda está mentalmente atordoado; e poderá tentar fazer o teste novamente no início do

seu próximo turno. Um personagem de IQ baixa, ao ser totalmente surpreendido, pode perder o combate todo!

Surpresa Parcial

Isso acontece quando o defensor já está esperando pela encrenca... ou quando os dois grupos se surpreenderam! Os dois lados devem determinar a *iniciativa*.

Para determinar quem tem a iniciativa, o líder de cada lado joga 1d. Um líder com Reflexos em Combate recebe um bônus de +2, ou +1 se ele não possuir Reflexos em Combate mas um de seus aliados tiver (esse bônus não é cumulativo para cada personagem com a vantagem). O líder com o IQ mais alto recebe um bônus de +1. Um personagem com pelo menos um ponto na perícia Tática recebe um bônus adicional de +1 nos testes de iniciativa; Tática com NH 20+ concede um bônus de +2. O Mestre pode aplicar outros modificadores se achar adequado; ex., se ele achar que um lado estava mais alerta que o outro.

Se um lado não tiver um líder, o Mestre faz a jogada por ele — que recebe automaticamente uma penalidade de -2 na jogada de iniciativa. (Isso não se aplica a animais ou qualquer outro grupo com IQ 5 ou menos.)

O lado que tiver o melhor resultado vence a iniciativa e pode se mover e agir normalmente. Todos do outro lado ficam mentalmente atordoados e devem fazer testes de IQ em seus respectivos turnos, como descrito em Surpresa Total, para conseguir reagir. No entanto, no caso da surpresa parcial, há um bônus de +1 no teste de IQ no segundo turno, +2 no terceiro e assim por diante... até mesmo os personagens de IQ baixo se ligam depois de alguns segundos. Observe que animais normalmente têm Reflexos em Combate, o que compensa a baixa IQ.

Em caso de embate, ninguém é pego de surpresa.

VISIBILIDADE

Uma situação de combate onde os combatentes não podem ver seus oponentes certamente afeta as jogadas de ataque e defesa.

Atacante não enxerga nada. Um atacante que estiver cego ou em escuridão *total* pode fazer um teste de Audição-2 — ou usar algum outro método — para descobrir a posição do oponente. Se fracassar no teste de Audição, ele pode atacar em uma direção escolhida aleatoriamente (em um mapa, ele deve especificar o hexágono). Ele ataca com uma penalidade de -10 (-6 se estiver acostumado com a cegueira). Determine o ponto de impacto aleatoriamente.

Atacante não enxerga o oponente, mas é capaz de ver seus arredores. Se apenas o oponente estiver invisível, utilize as regras acima, mas a penalidade é de -6.

Atacante não enxerga o oponente, mas sabe com certeza sua localização. Se o oponente estiver em um único hexágono cheio de fumaça ou algo parecido, utilize as regras acima, mas nenhum teste de Audição é necessário e a penalidade é de -4.

Defensor não é capaz de ver seu atacante. Se o atacante (incluindo sua

arma) estiver invisível, mas o defensor estiver ciente de que está sendo atacado, ele pode se esquivar com uma penalidade de -4. O defensor também pode fazer um teste de Audição-2 para aparar ou bloquear — ainda assim, com uma penalidade de -4. Se estiver completamente inconsciente do ataque, o defensor *não pode usar nenhuma defesa!* Se o atacante estiver envolto em fumaça ou escondido em trevas sobrenaturais, mas o defensor não, este pode se defender normalmente, uma vez que pode ver a arma se aproximando.

Observe que um combatente invisível pode tentar com segurança coisas que outro combatente não poderia — ou pode somente esperar em um canto até que seu oponente esteja exausto!

Tochas e Lanternas

Uma tocha ou lanterna reduz a penalidade nas jogadas de ataque devido à escuridão. Assuma que qualquer luz desta espécie dentro da linha de visão reduz a penalidade de -10 (por escuridão total) para -3. Praticamente todas as fontes de luz têm um alcance ou raio

limitado — veja a descrição do item para maiores informações.

Também é possível usar uma tocha como arma: trate-a como um bastão curto que causa um ponto de dano adicional por queimadura como efeito conjunto (v. *Efeitos Conjuntos*, pág. 381). Uma tocha também pode atear fogo às coisas, dado tempo suficiente. A maior parte dos óleos em um mundo medieval se incendeia depois de três segundos de contato com uma chama direta; roupas comuns se inflamam depois de quatro segundos e gravetos depois de 10 segundos. Outras objetos ficam a critério do Mestre.

É possível portar uma fonte de luz na mão “inábil”, deixando o braço da arma livre para o combate. Também é possível aparar com ela — com as penalidades comuns por estar usando a mão inábil. Uma tocha ou lanterna comum será destruída na primeira vez que for usada para aparar uma arma com um peso pelo menos três vezes maior que o eu! Lanternas “policiais” de NT7+ também podem ser usadas como bastões curtos: *triplique* o custo e peso de uma lanterna pesada comum (v. *Equipamentos de Acampamento e Sobrevivência*, pág. 288).

MOVIMENTOS ESPECIAIS

A maioria das formas de movimento ampliado possui efeitos *significativos* no combate.

MOVIMENTO EM ALTA VELOCIDADE

Algumas criaturas se movem tão rápido que não conseguem parar ou alterar seu curso com facilidade. Esse “movimento em alta velocidade” ocorre sempre que a velocidade atual do personagem excede seu Deslocamento Básico. As regras apresentadas aqui se aplicam igualmente a seres vivos e a veículos velozes.

Um personagem pode decidir acelerar a uma alta velocidade *no final* de qualquer turno no qual tenha se deslocado seu Deslocamento Básico total — modificado pela carga, se houver — mais ou menos na mesma direção (não mais que uma curva de 60°). O personagem precisa ter optado por uma manobra Deslocamento ou Avançar e Atacar durante o turno e precisa estar em pé.

Uma vez em alta velocidade, o personagem se desloca como descrito em *Disparada* (pág. 353). Ele pode iniciar o próximo turno com uma velocidade até 20% maior que seu Deslocamento (no mínimo, Deslocamento +1). Se possuir a vantagem Deslocamento Ampliado

ou se estiver em um veículo com uma velocidade máxima maior que seu Deslocamento, ele pode iniciar o próximo turno com uma velocidade até 100% maior que seu Deslocamento Básico. Seja como for, utilize as regras de movimento em alta velocidade a seguir.

Velocidade

Mantenha um registro da velocidade (em metros por segundo). O personagem pode aumentá-la ou diminuí-la no *final* de cada turno; v. *Aceleração*, a seguir. Contudo, um personagem *é obrigado* a se deslocar sua velocidade — ou seja, se sua velocidade for 17, ele deve se deslocar 17 metros, a menos que algo (ex., piso ruim) o desacelere.

Manobras Durante um Movimento em Alta Velocidade

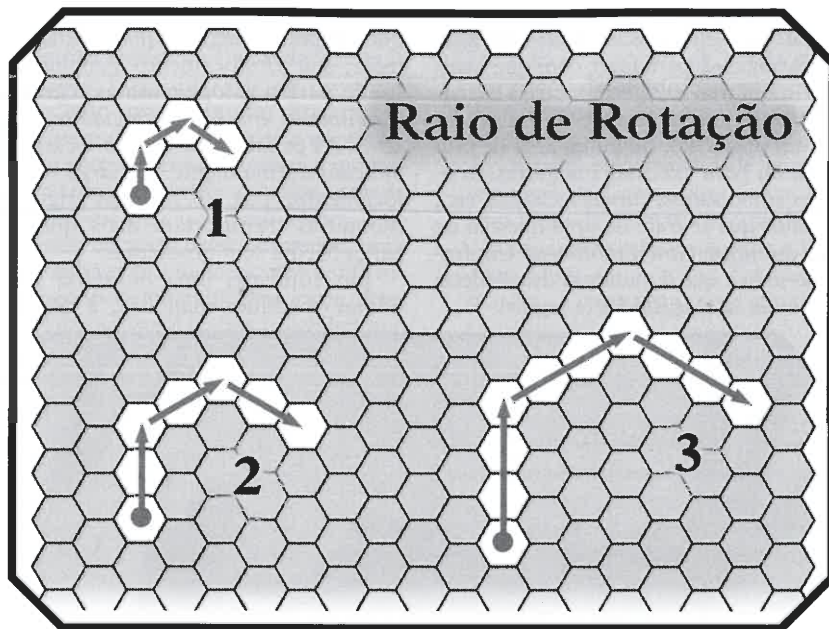
Se estiver se deslocando a uma velocidade alta por seus próprios esforços, o personagem deve escolher as manobras Deslocamento ou Avançar e Atacar. Isso se aplica a uma montaria, mas não aos cavaleiros ou ocupantes de um veículo. Se não o fizer (ou se ninguém estiver controlando o veículo); v. *Perdendo o Controle*, pág. 395.

Direção e Raio de Rotação

Em velocidades altas é difícil mudar rapidamente de direção. É preciso continuar se movendo mais ou menos para frente. Uma grande alteração de direção (até 60°) só é possível depois de um deslocamento para frente maior ou igual à (velocidade atual/Deslocamento Básico) metros, arredondado para baixo. Esse valor é o *raio de rotação*. Por exemplo, um objeto de Deslocamento Básico 5, movendo-se a uma velocidade de 13 precisa se deslocar pelo menos $13/5 = 2,6$ metros, arredondado para 2 metros, entre cada mudança de direção.

Até ter se movido uma distância igual ao seu raio de rotação, um personagem precisa continuar se movendo para frente. Se as regras de *Combate Tático* estiverem sendo usadas, o personagem pode se deslocar para qualquer um de seus três hexágonos frontais, *mas sem mudar de direção*. Se tiver pernas ou algo semelhante, o personagem pode fazer um teste de DX ou de Salto para evitar obstáculos; caso contrário, ele colide contra qualquer coisa que não possa contornar ou que não saia de sua trajetória.

Observação: Essas regras são *cinematográficas* mas são fácil de usar. Um raio de rotação mais realístico seria (velocida-



de ao quadrado)/10 metros: quem gostar de complexidade pode usar esta regra.

Essas regras não se aplicam a objetos com Deslocamento Básico 0. Esses objetos *não conseguem* virar por conta própria! Eles ficam à deriva. Para virar eles precisam ser empurrados, arrastados, etc.

Atacando e Defendendo

É possível lutar normalmente mesmo em alta velocidade, sempre se submetendo aos limites da manobrabilidade. Um personagem pode se esquivar, mas não usar a opção de retirada ou um mergulho de proteção. O Mestre sempre deve aplicar os modificadores de velocidade quando o um personagem em alta velocidade está sob ataque — ou atacando!

Aceleração

No final do seu turno, se a velocidade atual de um objeto for menor que sua velocidade máxima, ela pode ser aumentada em um valor igual ao Deslocamento Básico, até um máximo igual à velocidade máxima relacionada. A velocidade máxima é 20% maior que o Deslocamento no caso de uma pessoa em disparada que não tem a vantagem Deslocamento Ampliado.

Desaceleração

Em vez de acelerar, também é possível *desacelerar*, reduzindo a velocidade atual em um valor igual ao Deslocamento Básico (ou mais, com algum risco — veja a seguir). No final do turno, se a desaceleração reduzir a velocidade atual para um valor menor ou igual ao Deslocamento Básico, o objeto não estará mais em alta velocidade e pode usar as regras normais de movimento no próximo turno.

Forçando a Barra

É possível desacelerar um valor até Deslocamento Básico x 2. Também é possível tentar mudar de direção antes de se deslocar a distância necessária. Isso requer um teste de DX+3 — ou um teste de operação de veículo, modificado pela Manobrabilidade do veículo, no caso de um.

Uma desaceleração brusca requer um teste com uma penalidade de -1 para cada dois metros/segundo *inteiros* além do Deslocamento Básico pelos quais a velocidade é reduzida. Por exemplo, um objeto com Deslocamento Básico 5, desacelerando 9 m/s, resulta numa penalidade de -2.

Uma curva não prevista (ou uma curva fechada; ex., de 120° em vez de 60°) requer um teste com uma penalidade de -1 para cada incremento *completo* de Deslocamento Básico pelo qual a velocidade atual excede o Deslocamento Básico. Por exemplo, um objeto com Deslocamento Básico 3, movendo-se a 23 metros/segundo, deve fazer um teste com uma penalidade de -6.

Em caso de fracasso, o objeto perde a tração e cai ou rodopia sem controle — v. *Perdendo o Controle*, a seguir.

Movimento Tático

Se as regras de movimento tático estiverem sendo usadas em conjunto com

as regras de movimento em alta velocidade, os pontos de movimento equivalem à velocidade no *início* do turno. O passo lateral ou para trás não é permitido. Também há uma alteração no limite de mudança de direção devido ao raio de rotação: um desvio de 60° equivale a uma mudança de um lado de hexágono.

Pequenas obstruções e piso ruim costumam pontos de movimento adicionais normalmente (v. *Custos em Pontos de Movimento*, pág. 387) e também *desaceleram* o movimento no final do turno em um valor igual aos pontos de movimento adicionais pagos. Por exemplo, um objeto em alta velocidade se move a 14 m/s e passa por 6 metros de lama (+1 ponto de movimento por hexágono); no final do turno, o objeto automaticamente desacelera para uma velocidade 8. Acrescente esse valor a qualquer desaceleração voluntária. Se a desaceleração total exceder o Deslocamento Básico x2, o objeto automaticamente perde o controle.

Perdendo o Controle

Um personagem que estiver correndo no solo e perder o controle, *tropeça*. Ele cai, desliza para frente por 1/4 do restante do seu movimento (a menos que atinja algo) e depois para. Se cair no chão e deslizar até parar sem atingir nada, o personagem sofre o dano normal de uma queda na velocidade em que estava; v. *Queda* (pág. 432). Se ele atingir algo, sofre (e causa) dano por colisão; v. *Dano por Colisão* (pág. 431).

Um personagem também perde o controle se for nocauteado ou se executar qualquer manobra de combate diferente de Deslocamento ou Avançar e Atacar, enquanto se mover em alta velocidade. Por exemplo, se ele ficar atordoado e for forçado a Fazer Nada, ele tropeçaria como descrito anteriormente.

Exceção: Se estiver se movendo sobre três ou mais rodas, o personagem está um pouco mais estável. O Mestre pode determinar que ele simplesmente desacelera usando a desaceleração máxima segura a cada turno, em vez de tropeçar,

Regra Opcional: Mudança de Posição com Armaduras

Para quem deseja mais realismo, é possível permitir que o nível de carga afete o tempo necessário para executar uma manobra Mudança de Posição. Com nível de carga 0 (Nenhuma) ou 1 (Leve), a Mudança de Posição leva um segundo, como o normal. Com nível 2 (Média), leva *dois* segundos e assim por diante. Enquanto o personagem estiver mudança de posição, considera-se que ele está na posição *antiga*. Esta regra pode atrasar a sessão, mas também concede uma vantagem realista a combatentes com armaduras leves.

a menos que a perda de controle tenha sido resultado de uma falha crítica ou devido a uma lesão (atordoamento, etc.).

Natação e Voo de Alta Velocidade

Só use o Deslocamento Básico se o personagem estiver se movendo no *solo*. Utilize o Deslocamento aéreo básico se estiver voando e o Deslocamento aquático básico se estiver nadando (v. *Deslocamento em Outros Ambientes*, pág. 18). Se perder o controle na água ou no ar, o personagem não tropeça; em vez disso, ele se desloca para frente na velocidade atual e depois desacelerar com sua desaceleração máxima segura. Ele não pode fazer *nada* diferente disso — isso efetivamente encerra o turno dele!

COMBATE MONTADO

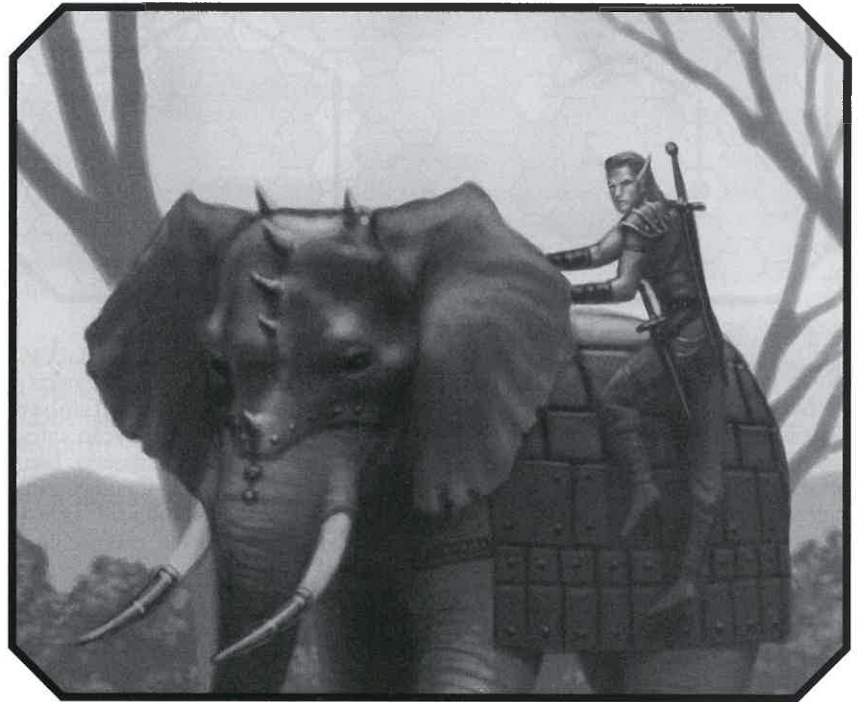
Cavaleiros, caubóis, índios e outros aventureiros muitas vezes lutam em cima de uma sela. Uma montaria não só proporciona maior mobilidade, mas sua altura adicional e cinética também podem tornar os ataques mais eficazes; além do choque de um avanço de cavalaria que pode aterrorizar oponentes despreparados. Algumas montarias inclusive lutam por si só.

Com a exceção de um camelo ou ocasional elefante, guerreiros montados normalmente usam cavalos — e as regras a seguir assumem isso. Para verificar as diferenças entre os cavalos e as diversas montarias das histórias de ficção científica e fantasia, consulte as descrições dos animais.

Normalmente, um cavaleiro pode direcionar uma montaria treinada para o combate por comando de voz e pressão com os pés, deixando as mãos livres para o uso de armas. Contudo, todos os testes de Cavalgar sofrem uma penalidade de -3 se ele estiver “sem as mãos” ou de -1 se apenas uma das mãos estiver na rédea. Um cavaleiro que precise das *duas* mãos para controlar sua montaria pode soltar o que estiver segurando. É necessária uma manobra Preparar e um sucesso num teste contra DX-3 para guardar uma arma na bainha enquanto uma montaria está corcoveando; no caso de uma falha crítica, a arma cai no chão!

Montarias não-sapientes sem treinamento de guerra (v. *Montarias Treinadas para a Guerra*, pág. 459) podem ficar “assustadas” em caso de perigo — especialmente com o som de disparos de armas de fogo ou de animais de sua própria espécie feridos! *Todos* os testes de Cavalgar em combate sofrem uma penalidade de -3 com uma montaria dominada, mas sem treinamento de guerra — e de -6 ou *pior* se ela não estiver tão dominada assim.

Um cavaleiro precisa fazer um teste de Cavalgar+2 para fazer com que qualquer montaria, *exceto* montarias treinadas para a guerra, avance contra ou sobre um obstáculo, ou numa área de piso ruim, ou para executar manobras arriscadas como saltos, curvas fechadas, etc., a menos que se trate de uma questão de vida ou morte *para a montaria!* Um fracasso indica que a montaria desobedece; v. *Montarias Assustadas* (a seguir).



Montando

Montar um cavalo ou criatura semelhante exige duas manobras consecutivas: Deslocamento para saltar ou escalar, seguida de Mudança de Posição para se sentar. Um personagem pode montar já corretamente em apenas *um* turno com um sucesso num teste de Cavalgar, Acrobacia ou Salto com uma penalidade de -3 (sem penalidade se ele estiver usando estribos) — contudo, em caso de fracasso, ele cai!

Se as regras de *Combate Tático* estiverem sendo usadas, um cavaleiro fica no centro de uma montaria de 3 hexágonos, como um cavalo, ou na parte da frente de uma montaria de 2 hexágonos, como um grifo. Um elefante ou montaria semelhante teria costas planas e um cavaleiro poderia ficar em pé e até se mover sobre a montaria; tradicionalmente, um elefante transporta o guia, ou *cornaca*, em seu pescoço, e um *howdah*, uma plataforma com diversos combatentes, em suas costas.

Movimento e Manobras

Veja *Animais de Montaria e Carga* (pág. 459) para verificar o Deslocamento das diversas montarias. O Deslocamento Básico do animal é o ritmo

que ele pode atingir enquanto anda ou trotar; seu Deslocamento Ampliado é usado para o galope e usa as regras de *Movimento em Alta Velocidade* (pág. 394). As penalidades devido à carga se aplicam normalmente (v. *Carga e Deslocamento*, pág. 17)... mas algumas montarias transportam mais que sua carga Média sem problemas.

Em combate, uma *montaria* pode adotar qualquer manobra, a não ser

que esteja se movendo em alta velocidade. Nesse caso, ela estaria limitada a Deslocamento ou Avançar e Atacar.

Um *cavaleiro* também pode adotar qualquer manobra. Ele pode usar Mudança de Posição para desmontar com segurança de uma montaria que ainda não se moveu ou que se moveu apenas um passo. Caso contrário, a única maneira de descer é saltando ou caindo. Para saltar com segurança, o personagem deve executar uma manobra Deslocamento ou Avançar e Atacar e fazer um teste de Acrobacia ou Salto. Em caso de fracasso, ele cai!

Caindo: Sempre que uma montaria obtém sucesso num teste de DX para executar uma ação difícil como um salto, uma curva fechada ou uma desaceleração brusca, seu cavaleiro precisa fazer um teste de Cavalgar. Em caso de fracasso, o cavaleiro cai da sela, mesmo que a montaria tenha conseguido executar a manobra. Se a montaria *fracassar* no teste de DX para uma ação arriscada, veja o resultado 12 na *Tabela de Perda de Controle da Montaria* (a seguir) para verificar os efeitos.

Montarias Assustadas

Quando uma montaria fracassa numa Verificação de Pânico ou se re-

culpa a executar uma ação, ela normalmente fica assustada e agitada. O cavaleiro deve fazer um teste de Cavalgar e executar uma manobra Preparar a cada segundo para retomar o controle.

Um sucesso decisivo acalma a montaria imediatamente; três sucessos comuns consecutivos têm o mesmo efeito. Três fracassos comuns consecutivos ou uma única falha crítica indicam uma perda total do controle (abaixo). Uma longa alternância de sucessos e fracassos significa que o personagem está perdendo seu tempo brigando com a montaria em vez de com seu inimigo! Felizmente, uma montaria descontrolada ainda pode se esquivar, assim como seu cavaleiro — embora nenhuma outra defesa ativa seja permitida.

Tabela de Perda de Controle da Montaria

Jogue 2d e consulte a tabela a seguir sempre que um personagem perder *completamente* o controle de sua montaria. Consulte a tabela sem jogar os dados sempre que apropriado — quando um cavaleiro é projetado, a montaria cai, etc.

- 2 — O cavaleiro é jogado para fora da montaria e sofre dano de acordo com uma queda de três metros (ajuste a altura no caso de montarias mais altas ou baixas). Se permanecer consciente, o cavaleiro pode tentar imediatamente um teste de Adestramento de Animais-3 para chamar de volta sua montaria. Em caso de fracasso, ele pode fazer uma nova tentativa a cada 5 minutos.
- 3 — O cavaleiro perde o domínio e cai, sofrendo dano de acordo com uma queda de dois metros; um teste de Salto ou Acrobacia pode negar esse dano. De outra forma, como em 2.
- 4 — O cavaleiro deixa cair o que estiver segurando. Agora jogue novamente!
- 5 — A montaria dispara *na direção* do oponente, perigo, etc.
- 6-7 — A montaria está exausta e se recusa a lutar ou se mover mais rápido que uma caminhada lenta (Deslocamento 2) até descansar por algumas horas.
- 8-9 — A montaria parece ter se acalmado, mas está rebelde: -1 em todos os testes de Cavalgar durante o resto do combate. Se obtiver este resultado várias vezes, a penalidade é cumulativa.
- 10 — A montaria corre na *direção oposta* ao oponente, perigo, etc.
- 11 — A sela fica frouxa. Todos os testes de Cavalgar e jogadas de ataque realizadas pelo cavaleiro enquanto ele estiver montado sofrem uma penalidade de -3 até que ele desmonte e passe 4d segundos apertando as correias. Se o cavaleiro estiver cavalgando sem sela, como em 3.
- 12 — A montaria cai! Ela deve fazer um teste contra DX+1 para não quebrar uma perna. Seja como for, o cavaleiro

deve fazer um teste contra Cavalgar-2. Em caso de fracasso, ele cai da sela e sofre dano de acordo com uma queda de três metros. Em caso de sucesso, ele deve fazer *outro* teste de Cavalgar, agora com uma penalidade igual ao seu nível de Carga, para saltar ileso para longe da montaria em queda. Em caso de novo sucesso, ele salta e sofre dano como em 3, acima. Em caso de fracasso, a montaria cai por cima dele, causando dano por GdP/contusão com base na ST da montaria *mais* o dano de uma queda de 2 metros de altura.

Ataques de uma Montaria

Uma montaria treinada para a guerra pode atacar se executar a manobra apropriada; veja o Capítulo 16 para maiores informações. Um cavalo pode morder, dar um coice com as patas ou pisotear; ferraduras de ferro conferem um bônus de +1 ao dano do coice ou de pisotear. O ataque do *cavaleiro* sofre uma penalidade adicional de -2 se sua *montaria* atacar em seu último turno.

Pânico: Se um combatente montado for em direção a um PdM que não está acostumado a enfrentar uma cavalaria (a critério do Mestre), o Mestre pode exigir que ele faça um teste de Vontade para ficar onde está e lutar. Em caso de fracasso, ele tentará fugir. Qualquer um com Reflexos em Combate recebe um bônus de +6 neste teste. Um PdM com um MT maior ou igual ao da montaria não precisa fazer o teste!

Armas de Cavalaria

Armas de Combate Corpo a Corpo: Um cavaleiro usa sua arma de combate corpo a corpo com base no NH *mais baixo* entre sua perícia Armas de Combate Corpo a Corpo e Cavalgar. Dessa forma, um cavaleiro treinado não sofre penalidade por usar uma arma de combate corpo a corpo enquanto estiver montado. Se a velocidade relativa da montaria for maior que a do oponente em 7 ou mais, o ataque sofre uma penalidade de -1, mas o dano recebe um bônus de +1. Use essas mesmas regras para personagens que estiverem atacando de uma motocicleta ou veículo aberto semelhante (substitua a perícia Cavalgar por Condução).

Lanças de Justa: A perícia Lança de Justa aparece na pág. 206. Para usar uma lança de justa, o cavaleiro *deve* ter uma sela e estribos. O dano de uma lança de justa em riste depende da massa e da velocidade da montaria. Calcule o dano de uma colisão entre a montaria e o alvo — (ST da montaria) x (distância deslocada no último turno)/100 dados de dano, arredondando para baixo — acrescente o bônus de GdP/perfuração da lança de justa, que é +3. *Por exemplo:* um cavalo de guerra com ST 25,

movendo-se com Deslocamento 8, causa 2d+3 pontos de dano por perfuração.

As *competições* de justa usam lanças com ponta de madeira, especialmente desenvolvidas para quebrar ao se chocar com muita força. Elas causam o mesmo dano, mas *por contusão* — além disso, se o dano exceder 15 pontos, a lança se quebra, limitando o dano a 15 pontos.

Usando Armas de Combate à Distância Enquanto Montado

Ataque: Disparar sobre um animal em movimento testa tanto a pontaria quanto a habilidade em cavalgar de um combatente. Ele deve fazer um teste contra o *menor* NH entre Cavalgar e sua perícia Armas de Combate à Distância. Se estiver disparando uma arma barulhenta (ex., uma arma de fogo sem silenciador), o cavaleiro deve fazer um teste de Cavalgar depois de cada ataque. Em caso de fracasso, a montaria fica assustada (v. *Montarias Assustadas*, acima); em caso de uma falha crítica, o cavaleiro perde o controle da montaria (v. *Tabela de Perda de Controle da Montaria*, acima).

Apontar: É possível Apontar com uma arma de combate à distância mesmo montado, mas se a montaria se mover mais que um passo, o combatente sofre as mesmas penalidades que sofreria se estivesse disparando a partir de um veículo em movimento: ele também não pode se beneficiar de turnos adicionais de Apontar ou de miras telescópicas e outros sistemas de pontaria.

Truques: Virar-se na sela e disparar contra um oponente nas costas incorre em uma penalidade de -4 no NH da arma e -1 a qualquer teste de Cavalgar feito no mesmo turno. Inclinar-se para a lateral da montaria e disparar por cima ou por baixo dela incorre em uma penalidade de -6 no NH da arma e -3 a qualquer teste de Cavalgar feito no mesmo turno. Esse último movimento também faz com que os únicos alvos que um oponente poderia mirar são um pé, o rosto, os olhos, o crânio e uma mão. Contudo, se ele fracassar por 4 ou menos, ele atinge a montaria!

Defesa Montada

A única defesa de uma *montaria* é a Esquiva. Algumas montarias podem ter *bardas* (v. *Tabela de Armaduras para Cavalos (Bardas)*, pág. 286) ou RD natural.

Um *cavaleiro* pode Esquivar, Bloquear ou Aparar. Se ele tiver Cavalgar 12+, suas defesas funcionam no nível normal. Um cavaleiro menos habilidoso, sofre uma penalidade em todas as defesas ativas igual à diferença entre 12 e seu NH em Cavalgar; ex., um cavaleiro com Cavalgar 9 sofre uma penalidade de -3 em todas as defesas ativas.

Diferença de Altura

Um cavaleiro sobre sua montaria está efetivamente um metro acima de um oponente em pé. V. *Combate em Diferentes Níveis* (pág. 402).

Resultados do Combate Montado

Um cavaleiro montado que fica atordoado precisa de um sucesso num teste de Cavalgar-4 para não cair. Um cavaleiro que sofre *qualquer* projeção também cai automaticamente a menos que esteja usando sela e estribos; nesse caso, ele tem direito a um teste de Cavalgar com uma penalidade de -4 por metro de projeção para se manter montado.

Qualquer ataque apontado contra o cavaleiro que *fracassar por 1*, acerta a montaria dele, a menos que ela obtenha sucesso em sua jogada de defesa ativa; o mesmo acontece no caso contrário, para ataques apontados contra a montaria. Afinal, os dois alvos podem ser atacados de propósito!

Se a *montaria* for atingida, o cavaleiro deve fazer um teste de Cavalgar com uma penalidade igual à penalidade de choque sofrida pela montaria, para evitar que ela se assuste (pág. 396). Se a montaria ficar incapacitada e cair, os efeitos são como o resultado 12 da *Tabela de Perda de Controle da Montaria* (pág. 397).

Vários Cavaleiros

Em uma montaria do tamanho de um cavalo ou maior, um segundo cavaleiro de tamanho humano ou menor pode ficar atrás do primeiro que está no controle da montaria. O cavaleiro que está no controle sofre uma penalidade adicional de -1 em todos os testes de Cavalgar. O passageiro usa o *menor* valor entre o NH em Cavalgar do controlador ou sua própria ST em qualquer teste para não cair, mas sempre com uma penalidade de -3.

Quando um combatente golpeia um inimigo, ele normalmente pode escolher *qual parte do ser corpo atacar*. Algumas partes do corpo, ou “pontos de impacto”, são mais difíceis de acertar que outras; além disso, algumas são mais (ou menos) vulneráveis a certos tipos de danos. Seguem algumas exceções:

- Ataques completamente sem mira — como Golpes Desenfreados, estocadas no escuro, fragmentos de granada, etc. — não podem *deliberadamente* mirar um ponto de impacto. Em vez disso, determine um *Ponto de Impacto Aleatório* (pág. 400).

COMBATE AÉREO

Heróis podem voar de muitas formas, usando vantagens (Voo, Telecinese, etc.), mágicas, cintos antigravitacionais e assim por diante. Algumas regras especiais se aplicam ao combate aéreo.

Movimento Aéreo

Se o teto for suficientemente alto, um combatente voador pode sobrevoar os demais combatentes! Os humanos normalmente voam na posição horizontal (para que possam observar o chão e ver para onde estão indo); trate-os como figuras de dois hexágonos ao usar as regras de *Combate Tático*.

Mudando de Altitude: O movimento vertical custa o mesmo que o movimento horizontal. Deslocar-se um metro na vertical e um metro na horizontal simultaneamente (movimento *diagonal* em 45°) custa o mesmo que 1,5 metros na horizontal.

Passos e Retirada: Use o Deslocamento aéreo básico da criatura para calcular a distância do seu passo ou retirada durante o combate (v. *Passo*, pág. 368); criaturas voadoras normalmente são rápidas o bastante para darem “passos” de 2 metros ou mais. Quando se utiliza da retirada como parte da defesa ativa, uma criatura voadora pode escolher fazê-lo na vertical ou horizontal.

Voo Veloz: V. *Movimento em Alta Velocidade* (pág. 394). Uma criatura voadora pode acelerar mais rapidamente: durante um mergulho; acrescente +10 ao Deslocamento aéreo básico e *dobre* a velocidade aérea máxima em qualquer turno que ela estiver num mergulho e não fizer mais nada (uma manobra Deslocamento).

Incapaz de Pairar: Se estiver voando por si só usando Voo com as limitações Incapaz de Pairar, Planar Controlado ou Planar, deve executar uma manobra Deslocamento ou Avançar e Atacar e deslocar-se pelo menos 1/4 de sua velocidade aérea máxima a cada turno, ou perderá velocidade e começará a cair.

Uma criatura voadora também pode cair se perder o controle durante um movimento em alta velocidade (pág. 394) e sofrer uma súbita desaceleração que o leve abaixo de 1/4 de sua velocidade aérea máxima. É possível se recuperar dessa queda, transformando-a num mergulho para recuperar a velocidade. A criatura deve fazer um teste contra DX-4 a cada turno para fazê-lo.

Altitude Máxima de Voo

Na Terra, um humano desprotegido não consegue respirar direito acima de 1.800 metros; acima dos 6.000 metros, ele precisaria de uma máscara de oxigênio ou de uma vantagem como Não Respira; v. *Pressão Atmosférica* (pág. 434). Em mundos com uma maior pressão atmosférica, é possível voar a alturas maiores. Em mundos com pouca atmosfera, o inverso ocorre. Uma criatura que utiliza asas para voar não consegue voar numa atmosfera rarefeita ou no vácuo.

Ataque e Defesa Aéreos

Não existem penalidades nas jogadas de ataque e defesa realizadas durante um voo. As criaturas voadoras normalmente não são menos estáveis que os combatentes no chão.

Ataque: Quando uma criatura voadora ataca um oponente no chão, use as regras de *Combate em Diferentes Níveis* (pág. 402). O alcance da arma passa a ser muito importante! Não se preocupe com a altura relativa de dois combatentes voadores — pelo menos enquanto eles estiverem próximos o bastante para se atacarem.

Defesa: Uma criatura voadora em retirada pode se afastar do plano do ataque, não somente para longe do atacante. Se puder pairar e tiver espaço suficiente para dar um passo para cima ou para baixo, ela recebe um bônus adicional de +1 além do bônus normal da retirada. Para fazer uma Esquiva Acrobática (pág. 375), use a perícia Acrobacia Aérea.

PONTO DE IMPACTO

- Ataques que cobrem uma área ampla — como uma avalanche ou o cone do sopro de um dragão — tornam os pontos de impacto *irrelevantes*. V. *Lesões de Grande Escala* (pág. 400).

- Dano por fadiga (fad) sempre *ignora* os pontos de impacto.

Decidindo Onde Atacar

Decidir onde atacar um oponente depende de muitas coisas — o NH do personagem, a armadura do oponente e se o atacante quer ou não matar seu oponente! Um alvo humanoide possui

todos os pontos relacionados a seguir (veja as tabelas de pontos de impacto nas págs. 552-554 para não-humanoides). Cada ponto relaciona uma penalidade na jogada de ataque (entre parênteses), seguido de quaisquer efeitos especiais de dano.

Tronco (0): Inclui o tórax e abdome. Nenhuma penalidade para atingir e nenhum efeito sobre o dano. Este é o alvo pré-definido para todos os ataques: quando não se especifica o ponto de impacto, o alvo é o tronco.

Órgãos Vitais (-3): Inclui o coração, os pulmões (pela frente) ou os rins (por

trás). Alguns ataques podem visar os órgãos vitais para causar mais dano. Aumente para x3 o modificador de ferimento de qualquer tipo de dano *perfurante* ou dano *por perfuração*. Aumente para x2 o modificador de ferimento de ataques por *queimadura de feixe concentrado* (veja a caixa). Outros tipos de ataque não podem visar os órgãos vitais.

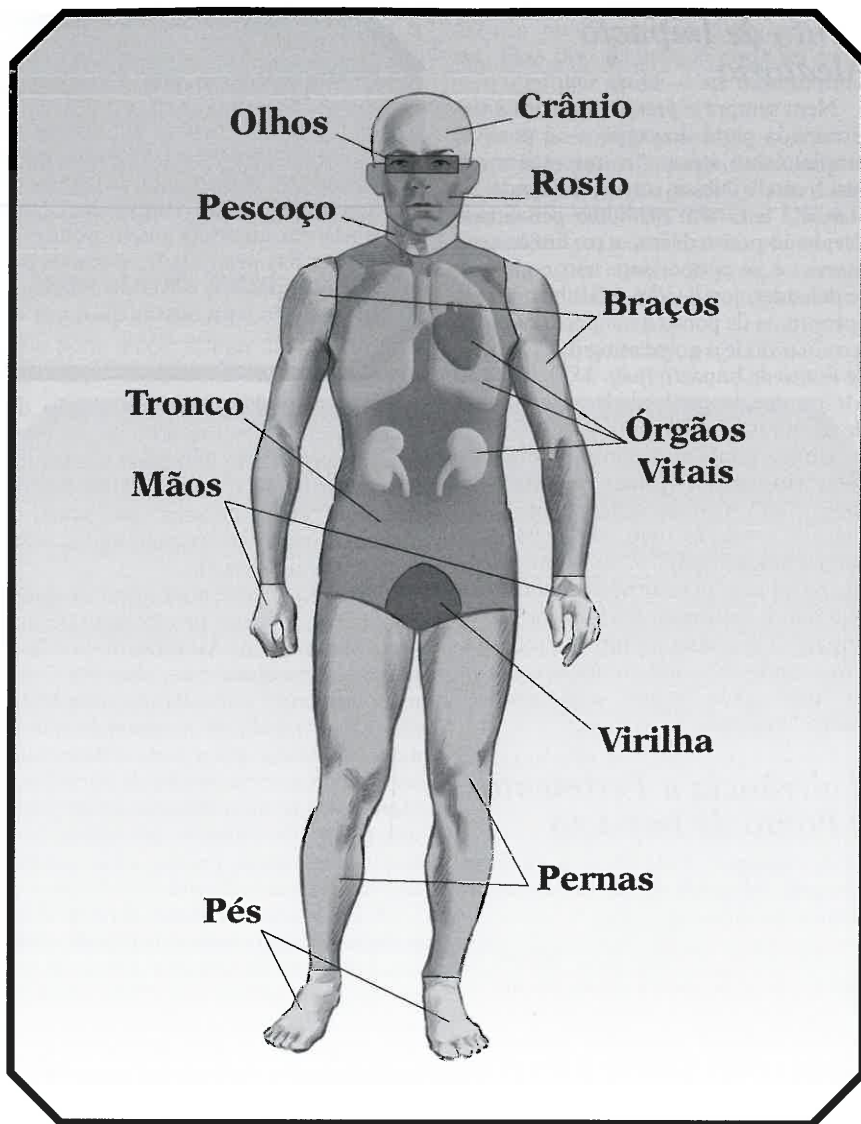
Crânio (-7): É a parte da cabeça que abriga o cérebro. O crânio tem uma RD adicional de 2, mas o modificador de ferimento para todos os tipos de ataques aumenta para x4, os testes de nocaute são feitos com uma penalidade de -10 e os golpes fulminantes usam a *Tabela de Golpe Fulminante na Cabeça* (pág. 557). *Exceção:* nenhum desses efeitos se aplica a dano *por toxina*.

Olho (-9): Ataques que causam dano *perfurante*, *por perfuração* ou *por queimadura de feixe concentrado* podem especificamente visar o olho. Qualquer dano maior que PV/10 cega o olho; caso contrário, trate como um golpe no crânio sem a RD adicional de 2! (Assim como acontece com os golpes no crânio, o dano *por toxina* não surte efeitos especiais.)

Rosto (-5): Inclui o maxilar, as bochechas, o nariz e as orelhas. Muitos capacetes têm a parte do rosto aberta, permitindo que esse tipo de ataque ignore a RD da armadura! Os testes de nocaute são feitos com uma penalidade de -5 e os golpes fulminantes usam a *Tabela de Golpe Fulminante na Cabeça* (pág. 557). Qualquer dano por corrosão (somente) recebe um modificador de ferimento de x1,5; além disso, em caso de ferimento grave, o golpe *também* cega um dos olhos (ou os dois olhos no caso de dano maior ou igual ao PVInicial do personagem).

Pescoço (-5): Inclui o pescoço e a garganta. Aumente para x1,5 o modificador de ferimento de ataques *por contusão* ou *corrosão* e para x2 os ataques *por corte*. O Mestre pode determinar que uma criatura morta por um golpe que causou dano por corte no pescoço é decapitada!

Virilha (-3): Inclui o tronco inferior. Jaquetas e armaduras leves nem sempre protegem esta área. Trate como um golpe contra o tronco, exceto que homens humanos (e os machos de espécies semelhantes) sofrem o *dobro* do choque normal no caso de dano *por*



contusão (até um máximo de -8) e sofrem uma penalidade de -5 nos testes de nocaute.

Braço ou Perna (-2): Essa é uma boa maneira de aleijar sem matar! Contra um alvo vivo, reduza para x1 o modificador de ferimento de um ataque *por perfuração*, *muito perfurante* ou *extremamente perfurante*. Qualquer ferimento grave (perda de mais de 1/2 dos PV em um único golpe) incapacita o membro — contudo, o dano adicional ao mínimo necessário para provocar uma lesão incapacitante é desperdiçado. *Observação:* a penalidade para atingir um braço com escudo é de -4.

Mãos ou Pés (-4): Como descrito em braço ou perna, mas qualquer dano maior que 1/3 dos PV em um único golpe é considerado um ferimento grave incapacitante (e o excesso ainda é perdido). Essa é uma boa chance de incapacitar um oponente causando pouco dano real. No entanto, ele pode trocar a arma de mão (ou pular em um pé só) enquanto *responde* o golpe! *Observação:* a penalidade para atingir uma mão com escudo é de -8.

Arma (varia): Esse é o melhor lugar para atacar quando se precisa capturar um alvo sem machucá-lo, desarmar um amigo ou só para se mostrar mesmo. *V. Golpes Visando a Arma do Oponente* (pág. 400).

Ataques por Queimadura de Feixe Concentrado

Um "ataque por queimadura de feixe concentrado" é qualquer ataque à distância por queimadura que não seja um jato, cone, efeito de área, explosão ou de acompanhamento. Dessa forma, um laser é um ataque por queimadura de feixe concentrado, enquanto uma tocha ou um lança-chamas não. Esses ataques podem visar os olhos ou os órgãos vitais para causar dano adicional, mas o dano deve ser dividido por 10 nas tentativas de atear fogo; v. *Queimando Objetos* (pág. 430) e *Pegando Fogo* (pág. 430).

Agarrões e Ponto de Impacto

Divida pela metade as penalidades de ponto de impacto (arredondado para cima) para *agarrar* uma determinada parte do corpo — é mais fácil *agarrar* uma parte do corpo que golpeá-la. Isso não se aplica a *agarrar* uma arma!

Ponto de Impacto Aleatório

Nem sempre é preciso visar uma determinada parte do corpo — é possível simplesmente atacar “o que estiver em sua frente”. Nesses casos, a jogada de ataque é feita sem nenhuma penalidade devido ao ponto de impacto. Em caso de sucesso e se o oponente não conseguir se defender, jogue 3d e consulte a tabela apropriada de ponto de impacto para determinar onde o golpe atingiu; v. Tabelas de Ponto de Impacto (pág. 552). Cabe ao Mestre decidir qual tabela usar no caso de criaturas não-humanoides.

Utilize também o ponto de impacto aleatório para os Golpes Desenfreados (pág. 388), tiro às cegas (pág. 389), fogo de retenção (pág. 409), dano de fragmentação (pág. 414) e em outras situações nas quais o Mestre considera que não é realístico visar um ponto de impacto. No caso de um ataque aleatório vindo diretamente de cima, trate os “pés” como “mãos” e as “pernas” como “braços”.

Tolerância a Ferimentos e Ponto de Impacto

A vantagem Tolerância a Ferimentos (pág. 94) pode alterar os efeitos dos pontos de impacto.

Difuso ou Homogêneo: Ignore todos os modificadores de ferimento ou de nocaute para o ponto de impacto. (Olhos e membros ainda podem ser incapacitados.) Todo dano usa os modificadores de ferimento apresentados em *Lesões em Alvos Difusos, Homogêneos e Não-Vivos* (pág. 380).

Sem Cérebro: Golpes contra o crânio não usam modificador de ferimentos ou de nocaute diferentes. Golpes contra o olho ainda podem incapacitar; caso contrário, trate-os como golpes contra o rosto, não contra o crânio.

Sem Olhos, Sem Cabeça ou Sem Pescoço: A criatura não possui os pontos de impacto em questão e seus oponentes não podem visá-las.

Sem Órgãos Vitais: Golpes contra os órgãos vitais ou contra a virilha têm os mesmos efeitos que os golpes contra o tronco.

Não-Vivo: Os pontos de impacto têm seus efeitos normais, exceto que todo dano por perfuração ou perfurante contra qualquer ponto que não seja os olhos, o crânio ou os órgãos vitais usam os modificadores de ferimento apresentados em *Lesões em Alvos Difusos, Homogêneos e Não-Vivos* (pág. 380).

Lesões de Grande Escala

Alguns ataques afetam grande parte do corpo da vítima — por exemplo, o

Apontando Contra Frestas na Armadura

É possível realizar um ataque por perfuração, por queimadura de feixe concentrado ou perfurante contra as juntas ou pontos fracos de uma armadura, veículo, etc. A jogada de ataque deve ser feita com uma penalidade de -8 para atingir uma fresta no tronco ou -10 para atingir uma fresta em qualquer outro ponto (rosto, olhos, órgãos vitais, braço, etc.) em vez das penalidades normais para o ponto de impacto em questão. Em caso de sucesso, a RD do local é diminuído pela metade — esse efeito é cumulativo com outros divisores de armadura.

sopro de um dragão, a detonação de uma bomba, um incêndio gigantesco ou a imersão em um poço de ácido. Particularmente, qualquer dano descrito como “efeito de área” ou “cone” e qualquer explosão externa causa uma lesão de grande escala.

Um ataque com uma arma de *combate corpo a corpo* proveniente de um atacante com um Modificador de Tamanho que excede o do alvo por 7 ou mais também é considerado uma lesão de grande escala — *assumindo* que o atacante esteja golpeando desarmado ou com uma arma projetada para o seu tamanho. (Se ele realmente quiser visar um ponto de impacto específico, sua minúscula vítima precisa estar imobilizada de alguma forma.)

A Resistência a Dano protege normalmente contra lesões de grande escala — mas se a RD do alvo variar de um ponto para outro, sua “RD efetiva” será a *média* entre a RD do tronco e a RD do ponto de impacto *menos* protegido que foi exposto ao ataque (que também pode ser o tronco), arredondando para cima. Se a RD variar contra tipos de ataques diferentes, então “menos protegido” significa o ponto com o menor RD *contra o tipo de ataque em questão*.

Um ponto protegido por cobertura ou oculto pelo corpo *não* conta como “exposto ao ataque”. Contra uma explosão ou ataque em cone, somente os pontos voltados em direção à detonação ou foco do cone estão expostos (ex., um personagem de costas para uma explosão, não tem o rosto, nem os olhos expostos). No caso de dano causado pela imersão em meios nocivos (ex., fogo ou ácido), somente os pontos imersos estão expostos. Contra um efeito verdadeiramente de área, todos os pontos estarão expostos.

Não modifique uma lesão de grande escala de acordo com o ponto de impacto (trate-a como um golpe contra o tronco) a menos que somente um ponto esteja exposto. Se um *único membro* (mão, braço, etc.) estiver exposto, o dano que excede o necessário para causar um ferimento grave ainda é desperdiçado.

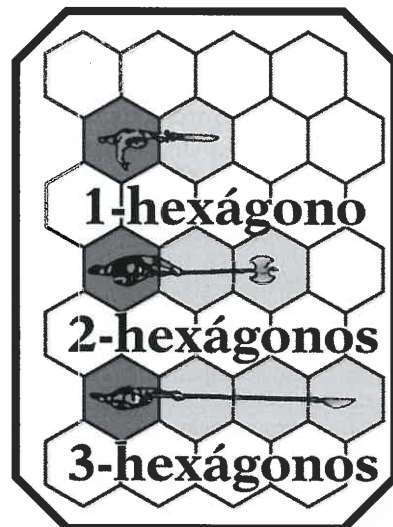
Ponto de Impacto para Não-Humanoides e Veículos

É impossível fornecer regras de pontos de impacto para todos os tipos de animais e máquinas. Em vez disso, criamos algumas diretrizes: v. *Tabelas de Ponto de Impacto para Não-Humanoides* (págs. 552-554) e *Tabela de Ponto de Impacto para Veículos* (págs. 554-555).

GOLPES VISANDO A ARMA DO Oponente

É possível atacar a arma de um oponente para capturá-lo vivo — ou talvez porque a arma seja a única coisa que o personagem pode atingir, ou porque ela está menos blindada que seu usuário.

O personagem deve anunciar se está golpeando para *desarmar* ou para *quebrar* a arma e depois fazer a jogada de ataque. Ele sofre uma penalidade de -5 para atingir uma arma de combate corpo a corpo de alcance “C” (ex., uma faca) ou uma pistola; -4 para uma arma de combate corpo a corpo de alcance 1 (espada de lâmina larga, maça, etc.) ou uma arma de fogo de tamanho médio (ex., carabina ou espingarda de



cano cortado); e -3 para uma arma de combate corpo a corpo de alcance 2+ (lança, espada grande, arma de haste, etc.) ou um rifle. Tentativas de desarmar normalmente sofrem uma penalidade adicional de -2, mas veja adiante.

Golpes Visando a Arma do Oponente em Combate Tático: Uma arma de alcance "C" fica no hexágono do usuário. Uma arma de alcance 1 fica no hexágono do usuário e no hexágono diretamente à sua frente. Uma arma de alcance 2 ou 3 fica nos dois ou três hexágonos diretamente à frente dele. Veja o diagrama na pág. 400. Um personagem sempre pode golpear uma arma de alcance 2+ no turno seguinte a ela ter sido usada para atacá-lo ou fintá-lo.

Defendendo sua Arma

Esquiva: Um personagem pode se esquivar normalmente para proteger sua arma.

Aparar: Um personagem pode aparar usando a arma que foi atacada — mas somente se ela estiver preparada. Se tiver uma espada de lâmina larga em uma mão e uma faca na outra e o oponente estiver atacando a faca, o personagem não pode aparar com a espada. Essa forma de defesa normalmente indica que o personagem está virando a arma de forma que o golpe do oponente não a atinja ou resvale sem prejuízo.

Bloqueio: Não é possível bloquear um ataque contra a arma.

Também é possível combinar uma esquiva ou uma aparada com uma retirada para receber o bônus normal, contudo, o Bônus de Defesa de um escudo não oferece benefício nenhum.

Derrubando uma Arma

Um golpe para *desarmar* é uma tentativa de derrubar ou tirar a arma do controle do oponente, sem danificá-la. Somente uma arma capaz de aparar pode ser usada para desarmar, o que limita essa opção a ataques desarmados, armas de combate corpo a corpo e algumas armas de arremesso. O personagem sofre uma penalidade adicional de -2 a menos que esteja usando uma arma de esgrima (adaga de esgrima, rapieira, sabre ou terçado).

Se o personagem atingir a arma e o oponente não conseguir defendê-la, faça uma Disputa Rápida entre os NHs com as armas; se o alvo for uma arma de projétil, o oponente usa a DX. Qualquer um dos dois pode escolher basear o teste de perícia na ST em vez de na DX, se for melhor. O personagem recebe um bônus de +2 se *usar* as perícias Jitte/Sai ou Chikote (só ter a perícia não é suficiente!). O oponente recebe um bônus de +2 se estiver usando uma arma de duas mãos.

Se vencer, o personagem desarma o oponente; a arma voa um metro para uma direção aleatória. Se o oponente vencer ou empatar, ele mantém a arma, mas ela fica despreparada, a menos que ele tenha vencido a disputa por uma margem de 3 ou mais. Se o personagem sofrer uma falha crítica, *ele* é quem é desarmado!

Quebrando uma Arma

Em vez de desarmar, um personagem pode tentar atingir uma arma com a intenção de parti-la ao meio, despe-

daçá-la ou destruí-la de alguma forma. Esse tipo de ataque pode ser feito com qualquer arma — até mesmo uma arma de fogo.

Se o personagem atingir a arma e o oponente não conseguir defendê-la, faça normalmente a avaliação de dano contra a arma. Veja *Dano a Objetos* (pág. 483) para verificar os efeitos. O peso da arma e sua composição determinam sua RD e PV. (Para armas compradas como *vantagens*, veja *Limitações de Instrumentos*, pág. 116.)

IMOBILIZANDO O ADVERSÁRIO

Às vezes é preciso imobilizar um adversário sem matá-lo. Gases no-cauteadores, atordoadores de alta tecnologia, mágicas e outros truques são as melhores formas de se levar prisioneiros — a maioria das armas é definitiva *demais!* Ainda assim, se o personagem precisa derrotar um oponente sem feri-lo e só tem armas comuns à sua disposição, ele ainda tem algumas opções:

Desarmá-lo. Um personagem pode tentar atingir a arma do oponente para derrubá-la da mão dele ou quebrá-la. Obviamente, pode ser que mesmo assim ele não se renda...

Maneirar na força. O personagem não precisa golpear com força total. Ele pode escolher usar qualquer valor de ST abaixo da sua própria ao golpear com as mãos nuas ou com uma arma de combate corpo a corpo, arma de arremesso, arco ou funda (mas *não* com uma besta ou arma de fogo). Por exemplo, um personagem com ST 10 pode atacar com ST 9 para ferir um pouco menos ou com ST 1 para *tocar* o oponente sem causar nenhum dano.

Virar a lâmina. Um personagem pode golpear com o lado plano de qualquer arma de GeB/corte (espada, machado, etc.); isso transforma o dano normal por corte em dano por contusão. Também é possível cutucar com o lado sem ponta de uma arma de GdP/perfuração (lança, alabarda, etc.); isso reduz o dano em 1 ponto e também causa dano por contusão. Reverter uma arma de perfuração de alcance 2+ para atacar com sua extremidade sem ponta requer uma manobra Preparar.

Imobilizá-lo. Depois de agarrar um oponente, é possível "imobilizá-lo" (v. *Combate Desarmado*, pág. 370) e depois amarrá-lo. Isso leva aproximadamente um minuto com cordas ou dois segundos com algemas preparadas. A *Chave de Braço* (pág. 403), oferece outra opção.

Sufocá-lo. Para maiores informações, veja *Asfixia ou Estrangulamento* (pág. 370), *Mata-Leão* (pág. 404) e *Sufocamento* (pág. 437).

Estrangulamento e Sufocamento

É possível deixar um oponente inconsciente — ou até mesmo matá-lo — por meio do sufocamento, *sem* causar nenhum dano significativo em termos de PV. Veja *Sufocamento* (pág. 437) para maiores informações.

Se não quiser *asfixiar* a vítima (v. *Ações Depois de Agarrar*, pág. 370), o personagem precisa de alguma outra maneira para fazer com que ele pare de respirar ou para restringir o fluxo do sangue (e, assim, de oxigênio) ao cérebro, sem esmagar a garganta. Se a vítima estiver preso, inconsciente ou não oferecer resistência, o personagem tem muitas opções: manter nariz e boca fechados com a mão, cobrir o rosto com um travesseiro ou objeto semelhante, ou comprimir uma das artérias carótidas externas (no pescoço).

Um personagem consciente que estiver sendo sufocado, pode escolher não resistir e fingir estar inconsciente. Normalmente, só é possível enganar um atacante se ele já estiver sufocando ou estrangulando sua vítima por pelo menos 10 segundos. Um teste de Vontade é necessário para ficar passivamente sob o controle do agressor! Depois disso, uma vitória numa Disputa Rápida entre Dissimulação e a IQ do atacante pode enganar um oponente precipitado ou hesitante e fazê-lo acreditar que seu alvo já está inconsciente.

REGRAS ESPECIAIS DE COMBATE CORPO A CORPO



Estas regras acrescentam mais opções — e complexidade — aos ataques e defesas com as armas de combate corpo a corpo.

ATAQUES VINDO DE CIMA

Uma emboscada vinda de cima é uma boa tática para surpreender o inimigo. Uma Disputa Rápida é necessária para verificar se ela funciona ou não: a Furtividade do atacante contra a Visão da vítima. Uma vítima andando por uma trilha, beco, etc., sofre uma penalidade de -2 para perceber alguém à espreita num *patamar mais elevado*, a menos que ela especifique que está olhando nas árvores, janelas altas, etc.; nesse caso, ela recebe um bônus de +2 (mas uma penalidade de -2 para perceber perigos no mesmo patamar dela!). A Visão Periférica não ajuda nesses casos.

Se o atacante vencer a Disputa Rápida, a vítima não consegue vê-lo. Ela *não* tem direito a nenhuma defesa ativa contra o ataque! Se o Mestre quiser, um indivíduo particularmente incauto pode ficar “paralisado”; v. *Ataques Surpresa e Iniciativa* (pág. 393). Mesmo que o atacante perca a disputa — ou que o alvo seja avisado — o alvo ainda sofre uma penalidade de -2 nas jogadas de defesa contra o ataque. No entanto, um oponente alertado pode executar uma manobra Aguardar e “interromper investida” contra o atacante (v. *Aguardar*, pág. 366).

Um personagem pode cair de *qualquer* altura antes de atacar (um tipo especial de “passo”), mas recebe uma penalidade adicional de -2 na jogada de ataque. Independente do resultado do ataque, o atacante sofre o dano normal

da queda se tiver caído de uma altura maior que dois metros — v. *Queda* (pág. 432) — ele pode fazer um teste de Acrobacia para reduzir o dano. Os animais que naturalmente fazem emboscadas vindas de cima (ex., um jaguar) possuem Queda de Gato (pág. 81).

O personagem pode escolher cair sobre a vítima — os animais geralmente atacam desta forma! Calcule o dano de colisão ao atacante e à vítima separadamente do ataque. Observe que a vítima é um objeto *macio* no qual o atacante aterrissou, a menos que ela tenha RD 3+.

Até 30 cm de diferença vertical: Ignore.

Até 60 cm de diferença vertical: Ignore, exceto se as regras de pontos de impacto estiverem sendo usadas. Nesse caso, o combatente mais elevado sofre uma penalidade de -2 para atingir os pés ou as pernas e um bônus de +1 para atingir a cabeça (crânio, rosto ou olhos) ou o pescoço. O combatente mais abaixo recebe um bônus de +2 para atingir os pés ou as pernas e uma penalidade de -2 para atingir a cabeça. Esses modificadores são *cumulativos* com as penalidades normais de ponto de impacto.

Até 90 cm de diferença vertical: Como acima, mas o combatente mais

Modificador de Tamanho e Alcance

Um personagem com um MT maior que 0 possui um alcance maior com os braços. Aumente o maior alcance da arma de combate corpo a corpo que ele estiver empunhando de acordo com a tabela.

O personagem também recebe um bônus de +1 para agarrar para cada +1 de MT que ele possui a mais que seu alvo.

Exemplo: Um gigante com MT +3 possui um alcance de 2 a mais que o maior alcance de sua arma — uma arma de alcance 2-3 teria um alcance de 2-5 nas mãos dele! Além disso, para agarrar um humano (MT 0), ele teria um bônus de +3 nas jogadas de ataque —

contudo, ele não recebe nenhum bônus para agarrar outro gigante do mesmo tamanho.

MT	Alcance
+1	+0*
+2	+1
+3	+2
+4	+3
+5	+5
+6	+7
+7	+10
+8	+15
+9	+20
+10	+30

* Uma arma de alcance “C” passa a ter alcance 1, sem outros efeitos.

COMBATE EM DIFERENTES NÍVEIS

Suponha que um personagem queira pular em cima de uma mesa e golpear seu oponente ainda no chão. Ou abrir o caminho através de inimigos enquanto sobe uma escadaria que leva ao seu objetivo. Se o atacante e seu alvo estiverem em níveis diferentes, a distância vertical afeta o combate. Esta regra só se aplica a armas de combate *corpo a corpo*. Para armas de combate *a distância*, veja *Atirando para Cima e para Baixo* (pág. 407).

abaixo sofre uma penalidade de -1 nas jogadas de defesa ativa, enquanto o combatente mais elevado recebe um bônus de +1 nas defesas ativas.

Até 1,20 m de diferença vertical: Como acima, mas o combatente mais abaixo sofre uma penalidade de -2 nas jogadas de defesa ativa, enquanto o mais elevado recebe um bônus de +2. O combatente mais elevado *não pode* atacar os pés ou as pernas do oponente abaixo.

Até 1,50 m de diferença vertical: O combatente mais abaixo *não pode* atacar a cabeça do oponente mais elevado, que por sua vez *não pode* atacar os pés ou as pernas do oponente abaixo. O combatente mais abaixo sofre uma penalidade

de -3 nas jogadas de defesa, enquanto o mais elevado recebe um bônus de +3.

Até 1,80 m de diferença vertical: O combatente mais elevado *só pode* atacar a cabeça do oponente abaixo, que por sua vez *só pode* atacar os pés e as pernas do oponente mais elevado. Nenhum dos dois recebe nenhum bônus ou penalidade nas jogadas de ataque. O combatente mais abaixo sofre uma penalidade de -3 nas jogadas de defesa, enquanto o mais elevado recebe um bônus de +3.

Mais de 1,8 m de diferença vertical: É *impossível* combater nesta altura, a menos que os combatentes assumam posições esquisitas; por exemplo, o combatente mais elevado pode se deitar e atacar pela beirada. Neste caso em particular, ele efetivamente estaria se aproximando 90 cm do alvo, que poderia atacar sua cabeça e braço. O Mestre deve aplicar bônus ou penalidades que julgar apropriadas a quaisquer táticas bizarras que os jogadores decidam adotar.

Efeitos do Alcance

Se uma arma ou Modificador de Tamanho concede a um personagem um alcance de mais de um metro, cada metro depois do primeiro traz o *oponente* 90 cm mais próximo do personagem. Isso não faz com que o *personagem* fique mais próximo do oponente! Por exemplo, uma espada grande (alcance de dois metros) permite que o personagem lute como se o oponente estivesse 90 cm mais próximo. Se o personagem estava a 1,80 m abaixo dele, ele pode lutar como se estivesse a apenas 90 cm abaixo. O oponente contudo, não receberia o mesmo benefício, a não ser que ele também estivesse usando uma arma com um alcance longo.

Distâncias Comuns

Determine as distâncias usando o bom senso e de acordo mútuo (de antemão, se possível). Alguns exemplos: escadas comuns costumam ter degraus de 20 cm de altura (para simplificar, talvez seja melhor usar 30 cm). O assento de uma cadeira tem menos de 60 cm de altura. Uma mesa de jantar comum tem menos de 90 cm de altura. O balcão de uma loja fica a aproximadamente 1,20 metro do chão. O capô de um carro e o leito de uma carroça ficam a cerca de 90 cm do chão. O teto de um carro e o assento de uma carroça ficam a mais ou menos 1,50 metro do chão.

TÉCNICAS ESPECIAIS DE COMBATE DESARMADO

Seguem algumas opções adicionais para combatentes desarmados que não querem só socar, chutar ou agar-

rar. A maioria destas opções requer as perícias Briga, Judô, Caratê ou Luta Greco-Romana. Um personagem pode melhorar suas habilidades com algumas dessas técnicas — v. *Exemplo de Técnicas de Combate* (pág. 230).

Chave de Braço

Uma chave de braço é uma tentativa de prender ou incapacitar um oponente torcendo o braço dele. Ela usa as perícias Judô ou Luta Greco-Romana. Para executar uma chave de braço, o atacante precisa ter as duas mãos livres e obter um sucesso numa tentativa de aparar desarmado com Judô ou Luta Greco-Romana contra um ataque corpo a corpo do oponente.

No primeiro turno do atacante depois que aparar o ataque, ele pode tentar pegar o braço do atacante *se este ainda estiver a até um metro dele*. Trata-se de um ataque: o atacante entra num combate corporal e faz um teste contra Judô ou Luta Greco-Romana para atingir. O oponente pode usar qualquer defesa ativa — *inclusive* aparar a mão com uma arma! Se o alvo fracassar na jogada de defesa, o atacante prende o braço dele.

O oponente pode tentar se desvencilhar (v. *Ações Depois de ser Agarrado*, pág. 371) em seu próximo turno, mas o atacante recebe um bônus de +4 na Disputa Rápida. Cada vez que o alvo fracassar no teste, ele sofre uma penalidade cumulativa de -1 nas tentativas futuras de se desvencilhar.

No próximo turno do atacante — e nos turnos seguintes, até que o oponente consiga se desvencilhar — ele pode tentar ferir o braço agarrado. Os combatentes devem fazer uma Disputa Rápida: usando o *maior valor* entre os NHs em Judô ou Luta Greco-Romana ou a ST contra o *maior valor* entre a ST ou HT da vítima. Se o atacante vencer, ele causa um número de pontos de dano por contusão igual à sua margem de vitória na disputa. A RD natural da vítima (a não ser que tenha a limitação Pele Resistente) e a RD de qualquer armadura *rígida* o protegem normalmente. Armaduras flexíveis não têm efeito nenhum!

Se a vítima tiver o braço incapacitado, ela deixa cair o que tinha naquela mão. A partir daí, não é possível causar mais dano ao membro incapacitado, mas as Disputas continuam a cada turno. Se o atacante vencer, a vítima sofre choque e atordoamento como se tivesse sofrido dano.

Os testes para causar dano são completamente passivos e não contam como ataques! O atacante ainda pode simultaneamente desferir ataques em combate corporal contra o oponente, que se defende com uma penalidade de -4, além das demais penalidades devido ao dano que sofreu.

Essa técnica também pode ser usada de forma *ofensiva*. Em vez de esperar para aparar um ataque, o personagem pode agarrar o oponente normalmente com um teste de Judô ou Luta Greco-Romana. Se o alvo não conseguir se desvencilhar em seu próximo turno,



o personagem pode tentar a chave de braço no turno seguinte, exatamente como se ele tivesse aparado um ataque.

Cotovelada

É possível atacar um inimigo em suas costas num combate corporal, usando uma cotovelada. O atacante faz um teste contra Briga-2 ou Caratê-2 para acertar. Não existem modificadores por ele não estar de frente para o inimigo, mas aplique uma penalidade adicional de -1 na jogada de ataque se quiser visar um ponto de impacto específico. Em caso de sucesso, faça normalmente a avaliação de dano de um soco. Uma cotovelada contra um oponente à sua frente é considerada um soco normal.

Golpe Letal

É um golpe que concentra toda a força em um único ponto: um dedo do pé, alguns dedos esticados, etc. Esse é uma opção válida para qualquer soco ou chute com Caratê. O atacante faz um teste contra Caratê para acertar, mas sofre uma penalidade adicional de -2, além de quaisquer outras penalidades. Ele também causa -1 de dano, mas o dano se torna *perfurante* em vez de por contusão — o que também permite que o golpe vise os olhos ou órgãos vitais! Há um porém: a regra de *Machucando-se* (pág. 379) deve ser aplicada se o alvo tiver RD 1+ (não RD 3+).

Joelhada

Esta técnica envolve um violento e rápido golpe com o joelho. Diferente do chute, ela tem alcance C. O atacante deve fazer um teste contra Briga-1 ou Caratê-1 para acertar. Se estiver agarrando o oponente, ele sofre uma penalidade de -2 para se defender — se estiver agarrando pela frente, o atacante pode visar a virilha *sem penalidades!* Em caso de sucesso, faça normalmente a avaliação de dano de um chute.

Mata-Leão

Esta técnica de Judô e Luta Greco-Romana consiste em uma chave usando o antebraço ao redor do pescoço do alvo e a aplicação de pressão à traqueia. Quanto mais a vítima se esforça para sair, mais apertada fica a chave. Esta técnica é capaz de rapidamente submeter um oponente.

Para aplicar um mata-leão, o atacante precisa agarrar sua vítima por trás usando as duas mãos. Considere isso como uma tentativa normal de agarrar (v. *Agarrar*, pág. 370), usando Judô-2 ou Luta Greco-Romana-3. Uma vítima ciente do ataque pode tentar qualquer defesa ativa, mas sofre as penalidades normais por ter sido atacado por trás.

No próximo turno do oponente e nos turnos seguintes, ele pode tentar se des-

vincilhar. O atacante recebe um bônus de +5 na Disputa Rápida. Mas observe que ele controla o pescoço e a cabeça da vítima — não seus braços e pernas. A vítima ainda pode atacar usando um Golpe Desenfreado (pág. 388), Chute para Trás (pág. 231), etc., com uma penalidade de -4 por estar agarrada.

No próximo turno do atacante — e nos turnos seguintes, até que o oponente consiga se desvincilhar — a vítima perde 1 PF por *Sufocamento* (pág. 437). Se quiser, o atacante também pode ao mesmo tempo estrangular a vítima causando dano por contusão (v. *Ações Depois de Agarrar*, pág. 370) — com um bônus de +3 na ST para esse propósito.

ou torcer um membro para deslocá-lo ou quebrá-lo.

O atacante primeiro precisa agarrar o oponente pelo pescoço ou membro desejado usando as duas mãos; v. *Agarrar* (pág. 370). A vítima pode tentar se desvincilhar em seu turno. Se ela fracassar, no próximo turno do atacante, os combatentes iniciam uma Disputa Rápida: usando a ST-4 do atacante contra o maior valor entre a ST ou HT da vítima. Se o atacante vencer, ele causa dano por GeB/contusão no pescoço ou no membro. O dano no pescoço sofre o modificador de ferimento normal de x1,5. A RD natural da vítima (a não ser que tenha a limitação Pele Resisten-

Armas Improvisadas

Um personagem pode querer atingir um oponente com algo diferente de uma arma "real". Nesses casos, o Mestre deve tratar os objetos como armas com as quais eles mais se pareçam: uma bengala seria um bastão curto, porrete ou bastão; uma ferramenta pesada seria equivalente a uma maça ou malho; uma corrente serviria como uma maça-estrela desajeitada; e assim por diante.

Se uma arma improvisada for particularmente desajeitada, acrescente uma penalidade de -1 a -3 nas jogadas de ataque ou tentativas de aparar com ela, ou aumente a ST mínima necessária. Se ela for mais curta ou leve que a arma "real" de mesmo tipo (ou não muito afiada, para uma lâmina), reduza o dano e/ou alcance.

Pisotear

Um personagem pode pisotear uma vítima se seu Modificador de Tamanho exceder o dela por 2 ou mais — ou por apenas 1 se ela estiver deitada e o personagem não.

Pisotear é um ataque desarmado: o atacante faz um teste contra o maior valor entre a DX ou seu NH em Briga para acertar. A única defesa permitida é uma esquiva. Em caso de sucesso, o atacante causa dano por GdP/contusão de acordo com sua ST; se ele tiver Cascos, acrescente +1 por dado de dano.

Quando um atacante derruba um oponente numa colisão ou encontram e continua se movendo, ele *automaticamente* atropela e pisoteia o oponente. Nenhuma jogada de ataque ou defesa é necessária — faça a avaliação de dano imediatamente, com base na metade da ST, arredondando para baixo.

Em todos os casos, se o MT do atacante exceder o da vítima por 3 ou mais, ignore o ponto de impacto — o ataque é considerado uma lesão de grande escala (v. *Lesões de Grande Escala*, pág. 400).

Torcer Pescoço ou Membros

Esta técnica envolve a força bruta e consiste em agarrar e repentinamente torcer a cabeça para quebrar o pescoço

te) e a RD de qualquer armadura rígida o protegem normalmente. Armaduras flexíveis não têm efeito nenhum!

O atacante pode repetir essa ação nos turnos seguintes, mas o oponente também pode atacá-lo ou tentar se desvincilhar, sempre sofrendo as penalidades normais por estar agarrado.

REGRAS ESPECIAIS PARA ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Algumas armas de combate corpo a corpo são mais complicadas que outras! Abaixo seguem alguns casos especiais:

Armas de Esgrima

A posição "preparada" da arma de um combatente usando as perícias Adaga de Esgrima, Rapieira, Sabre ou Terço é sempre apontando ela contra o oponente. Em geral, as "armas de esgrima" usadas com essas perícias são leves e de grande mobilidade. Esses fatores facilitam que o combatente se recupere depois de aparar ou depois de uma retirada.

Um personagem em retirada com uma arma de esgrima recebe um bônus de +3 para Aparar em vez do +1 normal

(v. *Retirada*, pág. 377). Ele também sofre apenas metade da penalidade normal para aparar mais de uma vez (v. *Aparar*, pág. 376). Contudo, os teste de Aparar sofrem uma penalidade igual ao nível de Carga e o personagem *nunca* pode aparar manguais com armas de esgrima.

Capas

Um personagem pode estalar uma capa na face de seu oponente ou usá-la para bloquear a visão dele; os dois casos são considerados como uma finta (v. *Fintar*, pág. 365). Uma capa também pode ser usada para agarrar. O personagem deve fazer um teste contra seu NH em Capa para acertar; o alcance é C, 1. Nos demais sentidos, considere essa como uma tentativa de agarrar desarmado (v. *Agarrar*, pág. 370).

Chicotes

Os chicotes são armas efetivas de desarmamento. Quando um personagem ataca para desarmar com um chicote, ele recebe um bônus de +2 na Disputa Rápida; v. *Derrubando uma Arma* (pág. 401).

Também é possível envolver o *oponente* em vez de uma arma. Este ataque sofre uma penalidade adicional de -4 e não causa dano, mas segue as regras descritas em *Laços* (pág. 411), em caso de sucesso.

Os chicotes são péssimas armas de defesa e causam uma penalidade de -2 nas tentativas de Aparar. Os chicotes também são *desbalanceados* e não podem ser usados para atacar e aparar no mesmo turno — chicotes longos também ficam *despreparados* depois de qualquer ataque ou teste de aparar. É necessário um turno para preparar um chicote de dois metros, dois turnos para preparar um chicote com três ou mais metros de comprimento.

Algumas regras adicionais se aplicam a tipos diferentes de chicote:

Chicote: Um atacante pode “estalar” um chicote comum de couro torcido — som criado pela ponta do chicote quando ela ultrapassa a barreira do som! Isso requer um ataque com uma penalidade de -4, mas causa 2 de dano adicional. *Qualquer* golpe de chicote é doloroso: uma vítima de um ferimento de chicote no braço ou mão deve fazer um teste de Vontade modificado pela penalidade de choque devido ao ferimento. Em caso de fracasso, a vítima deixa cair o que tinha naquela mão.

Kusari: Trata-se de uma corrente com um peso na extremidade. O alcance desta arma pode ser ajustado de 1 a 4 metros com uma manobra Preparar. Ele é considerado como um chicote comum para desarmar, envolver um oponente ou preparar, mas é considerado como

TRUQUES SUJOS

Jogadores criativos constantemente inventam novos truques de combate — como jogar areia nos olhos do inimigo para cegá-lo. Isso pode representar um problema para o Mestre. Por outro lado, a criatividade deve ser estimulada; ela torna a partida mais interessante. Contudo, lembre-se que truques só funcionam quando são novos e originais. Se areia nos olhos funcionasse sempre, os guerreiros bárbaros deixariam suas espadas em casa e levariam sacos de areia!

A melhor solução é permitir que esses “truques” funcionem uma vez — talvez duas — e depois assumir que a notícia se espalhou. Como Mestre, se achar que uma ideia inteligente dos jogadores é realmente boa, você pode dar uma boa chance de ela funcionar. Mas tenha em mente que truques elaborados podem fracassar de forma elaborada — e que as notícias se espalham rápido. O primeiro cavalo de Tróia foi um grande sucesso, mas nunca mais funcionou desde então.

IQ e Truques Sujos

Muitas vezes o Mestre pode achar apropriado exigir um teste de IQ quando um combatente tenta um truque engenhoso. Dependendo das circunstâncias, o Mestre pode:

- Exigir que o *trapaceiro* faça um teste de IQ para executar corretamente o truque.
- Exigir que a *vítima* faça um teste de IQ para perceber o truque.
- Exigir uma Disputa Rápida de IQ para ver quem é mais esperto.

Não existe uma regra fixa aqui! Apenas lembre-se que nenhum jogador que escolhe jogar com um guerreiro de IQ 8 deve ser permitido fazê-lo como se ele fosse um gênio!

Líquidos no Rosto

Este é um dos “truques sujos” mais comuns. Considere qualquer líquido jogado no rosto como uma arma de arremesso com Prec 1 e Max 3. Lembre-se da penalidade de -5 para atingir o rosto!

Em caso de um golpe fulminante o líquido atinge os olhos da vítima, cegando-a por 1d segundo (o Mestre joga em segredo). Em caso de sucesso comum, o alvo pode se defender normalmente — exceto que é impossível aparar um líquido. Se ele não conseguir se defender, deve fazer um teste de Vontade para não se encolher. Se fracassar, o alvo vacila: penalidade de -2 em todas as jogadas de defesa neste turno e -2 em qualquer teste de DX ou de Sentidos no próximo turno. Se o alvo obtiver sucesso no teste, o ataque não surte efeito — a menos que a vítima tenha Irritabilidade!

Estas regras assumem uma substância relativamente inofensiva, como cerveja. Ácidos, venenos, etc., têm seus efeitos habitual.

um mangual contra defesas inimigas: -2 para bloquear e -4 para aparar. Se um oponente aparar um kusari com uma arma, o atacante deve fazer um teste de habilidade imediatamente. Em caso de sucesso, o kusari se envolve na arma do oponente. Um fracasso comum não gera nenhum efeito especial; uma falha crítica indica que o personagem deixa o kusari cair! O oponente pode desenrolar sua arma no próximo turno. Isso requer uma mão livre e um teste de DX. Se ele não conseguir fazê-lo, o personagem pode tentar desarmá-lo no turno seguinte *sem precisar* fazer a jogada de ataque para atingir a arma: basta dizer que está tentando desarmar e fazer a Disputa Rápida. Isso ainda conta como um ataque. Não é possível usar um kusari se não houver altura suficiente ou numa área cheia de obstáculos (pessoas próximas

são consideradas obstáculos). Em caso de erro crítico, um resultado de 3, 4, 17 ou 18 na tabela indica que o personagem atingiu a si próprio no rosto!

Chicote Monofio: É um chicote de ultratecnologia feito de fio superfino. Ele possui um controle que permite que seu comprimento se ajuste de 1 a 7 metros, alterando tanto o alcance quanto o tempo de preparo. O ajuste do comprimento requer uma manobra Preparar. Quando usado para prender um oponente ou uma arma, o chicote corta o alvo, causando dano por corte igual à GdP+1d(10) a cada turno que for mantido esticado, até que a vítima consiga escapar.

Qualquer erro crítico que resulte em “o personagem deixa a arma cair” deve ser substituído por “o personagem atinge a si mesmo ou um amigo”.

Escudos

Um escudo é uma excelente defesa contra armas de baixa tecnologia, mas também pode ser usado de forma ofensiva:

Golpe com o Escudo: Um “golpe” com o escudo é um ataque comum com arma de combate corpo a corpo. Um escudo só pode atingir oponentes nos hexágonos frontais e laterais. Veja a *Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo* (pág. 271) para obter as estatísticas.

Arremetida com Escudo: Uma “arremetida” com um escudo é uma tentativa de derrubar o oponente ao correr contra ele com o escudo à frente. Veja *Encontrão* (pág. 371) para maiores informações. Não é possível fazer isso com um broquel.

Garrote

Um “garrote” é uma corda ou fio usado para estrangular. Ele só pode ser usado contra vítimas distraídas ou indefesas e precisa ser usado pelas costas (o que normalmente exige testes de Furtividade!).

Quando estiver em posição, o personagem deve fazer um teste contra seu NH em Garrote para acertar. Ele *precisa* visar o pescoço, com a penalidade normal de -5 na jogada de ataque. Na maioria dos casos, o alvo não está ciente do ataque, então o personagem pode fazer um Ataque Total (Determinado) com segurança, recebendo um bônus de +4 na jogada de ataque.

A vítima pode tentar aparar com a mão ou com uma arma de combate corporal preparada, mas sofre uma penalidade de -3. Além disso, a não ser que tenha Reflexos em Combate, ela muito provavelmente ficará mentalmente atordoada, o que incorre numa penalidade *adicional*

de -4 na sua jogada de defesa. Em caso de sucesso, a vítima consegue colocar a mão ou arma entre sua garganta e o garrote. A mão não sofre dano a menos que o atacante esteja usando um garrote de fio.

No turno em que ocorreu o ataque e em todos os turnos seguintes, o atacante pode tentar asfixiar a vítima (v. *Ações Depois de Agarrar*, pág. 370), recebendo um bônus de +3 na ST nas Disputas Rápidas seguintes. Considere o dano de um garrote de corda como dano por contusão (x1,5 contra o pescoço) ou o dano de um garrote de fio como dano por corte (x2 contra o pescoço). Além disso, a vítima começa a sufocar (v. *Sufocamento*, pág. 437). Para se desvencilhar, a vítima precisa vencer uma Disputa Rápida entre ST-5, Judô-3 ou Luta Greco-Romana-3 contra o NH do atacante com o Garrote.

Um garrote improvisado (praticamente qualquer pedaço de corda) inflige uma penalidade de -2 ao NH. Um garrote de fio deve ser equipado com alças ou então o próprio *atacante* sofrerá dano por GdP/corte em cada mão!

Manguais

Uma arma com uma corrente entre o cabo e a cabeça é considerada um “mangual”. Por causa da corrente, os manguais são capazes de envolverem a arma ou escudo do oponente quando ele tenta se defender. Qualquer tentativa de aparar um mangual sofre uma penalidade de -4; armas de esgrima, com suas lâminas leves, não podem aparar manguais! Até mesmo um escudo é menos efetivo contra um mangual: todos os bloqueios sofrem uma penalidade de -2.

Picaretas

Armas de combate corpo a corpo que causam dano por GeB/perfuração — picaretas, martelos de guerra, etc. — provocam *muito* dano, mas podem ficar *presas* no oponente! No início do turno seguinte a um ataque que penetre a RD do oponente e cause algum dano, o atacante deve escolher largar a arma presa no seu oponente (uma ação livre) ou tentar arrancá-la com um teste de ST (uma manobra Preparar).

Em caso de sucesso no teste de ST, a arma se solta. Se a arma for de um tipo que precisa ser preparada depois de um ataque (qualquer arma com um “†” ao lado da estatística ST), o personagem pode prepará-la como parte da mesma ação. Em caso de fracasso, a arma continua *presa*. O personagem não poderá usá-la ou prepará-la — e se ele quiser se mover, terá que deixá-la para trás. Nos turnos seguintes, o personagem novamente tem duas opções: deixar a arma para trás ou tentar outro teste de ST. Em caso de uma falha crítica no teste de ST, a arma fica *permanentemente* presa (mas o personagem poderá removê-la de um oponente caído depois do combate).

Quando uma arma é libertada, ela causa *metade* do dano que causou quando entrou. Por exemplo, se o ferimento original foi de 4 pontos, ela provoca mais 2 pontos na saída. Fracassos nos testes de ST não causam dano.

Se o oponente tentar ir embora ou fugir enquanto a arma está presa nele, faça uma Disputa Rápida de ST. Se ele vencer, *ele* tira a arma do controle do personagem! Caso contrário, o oponente não consegue se mover. Em caso de empate, a arma é liberada e causa o dano descrito acima.



REGRAS ESPECIAIS DE COMBATE À DISTÂNCIA

As seguintes regras acrescentam alguns detalhes a situações de combate à distância.

MAU FUNCIONAMENTO

Esta regra *opcional* se aplica somente a armas de fogo, granadas e armas incendiárias. Um mau funcionamento é uma falha mecânica da arma; ex., um disparo falho ou emperramento. Diferentemente de uma falha crítica, um mau funcionamento normalmente não coloca o usuário em perigo.

No que se refere a esta regra, armas de fogo, granadas e armas incendiárias têm um valor de mau funcionamento (Mauf) em função do NT.

NT	Mauf
3	12
4	14
5	16
6 ou maior	17

Uma arma de fogo de qualidade superior ou altíssima tem +1 em Mauf; uma arma barata tem -1. Alguns tipos específicos de armas podem ter Mauf maior ou menor, conforme indicado em sua descrição. O Mestre pode reduzir o Mauf de uma arma devido ao descuido, falta de manutenção ou dano.

Independente do NH do atacante, uma arma irá enguiçar em vez de disparar em qualquer jogada de ataque com resultado não-modificado maior ou igual ao seu Mauf. Os efeitos exatos dependem da arma.

Tabela de Mau Funcionamento de Armas de Fogo

Quando uma arma sofre um mau funcionamento, jogue 3d e consulte a tabela abaixo:

- 3-4 — Problema mecânico ou elétrico.
- 5-8 — Disparo falho.
- 9-11 — Emperramento.
- 12-14 — Disparo falho.
- 15-18 — Problema mecânico ou elétrico e possível explosão.

Problema Mecânico ou Elétrico

A arma não dispara. Um teste de Armeiro ou contra a própria perícia na arma em questão (leva uma manobra

Preparar) pode diagnosticar o problema. Uma vez reconhecido o problema, o personagem pode fazer um teste de Armeiro para corrigi-lo. Cada tentativa leva uma hora e qualquer falha crítica destrói a arma.

Granadas: Ocorreu um problema no detonador e a arma detona com 1d segundo de *atraso*.

Disparo Falho

A arma não dispara. Um teste de Armeiro+2 ou contra a própria perícia na arma em questão (leva uma manobra Preparar) identifica o problema. Se a arma for um revólver, o *próximo* disparo será normal. Caso contrário, cada tentativa de consertar o problema requer três manobras Preparar, duas mãos livres e um teste de Armeiro+2 ou contra a própria perícia na arma. Uma falha crítica provoca um problema mecânico ou elétrico.

Granadas: A granada é defeituosa e *nunca* explodirá.

Emperramento

A arma dá um disparo e depois emperra ou para de funcionar por algum motivo. (Trate o disparo dado como um ataque normal.) Cada tentativa de liberar a arma requer três manobras Preparar, duas mãos livres e um teste de Armeiro ou NH-4 na perícia com a arma em questão. Um sucesso conserta a arma. Um fracasso indica que ela ainda não está consertada, mas o personagem pode tentar novamente. Uma falha crítica provoca um problema mecânico ou elétrico.

Armas de feixe: Trate como um problema mecânico ou elétrico.

Granadas e outras armas de uso único: A arma é defeituosa; ela *nunca* irá disparar ou explodir.

Explosão

Qualquer arma de fogo de NT3 ou granada, arma de retrocarga ou arma de fogo de repetição de NT4 pode explodir no rosto do atirador, causando 1d+2 de dano cont ex [2d]. Se a arma usar uma ogiva explosiva, use o dano da carga da ogiva. Armas de NT5+ não explodem — trate como um problema mecânico ou elétrico.

ATIRANDO PARA CIMA E PARA BAIXO

Atirar para baixo aumenta a distância pela qual é possível arremessar ou disparar um projétil; enquanto atirar para cima diminui essa distância. É improvável que isso faça diferença a curtas distâncias, mas pode ser importante a distâncias maiores. Ignore por completo essa regra para armas de feixe como lasers!

Atirando para Baixo: Para cada dois metros de elevação que um personagem tem sobre seu alvo, subtraia um metro da distância efetiva, até uma distância mínima de metade da distância *real*. (*Exemplo:* um personagem está a 40 metros de seu alvo e 10 metros acima dele. Subtraia 5 metros da distância efetiva. Ele dispara como se estivesse a apenas 35 metros de distância.)

Atirando para Cima: Para cada metro de elevação que o alvo tem em relação ao personagem, acrescente um metro à distância efetiva. (*Exemplo:* um personagem está a 40 metros de seu alvo e 10 metros abaixo dele. Acrescente 10 metros à distância efetiva. Ele dispara como se estivesse a 50 metros de distância.)

COBERTURA

Para se proteger atrás de um obstáculo, o personagem só precisa se mover de forma que o obstáculo fique entre ele e o atacante. Ele talvez precise se ajoelhar ou se deitar, dependendo da altura da cobertura. A cobertura pode proteger um ou mais pontos de impacto, tornando-o um alvo mais difícil para armas de longo alcance.

O personagem normalmente precisa expor seu crânio, olhos, rosto e pescoço para visualizar um alvo. Ele precisaria expor o braço e mão da arma para disparar uma arma de uma mão. Com uma arma de duas mãos, ele precisaria expor *os dois* braços e mãos, além de *metade* do tronco e órgãos vitais, a menos que esteja disparando por uma fenda estreita. A virilha, pernas e pés podem permanecer ocultos se a cobertura for suficiente para protegê-los. Talvez seja necessário expor mais partes do corpo se a cobertura for parcial ou se o personagem não puder ajoelhar, sentar ou deitar atrás de uma cobertura baixa.

Contra um oponente parcialmente atrás de uma cobertura, um personagem tem três opções:



- Apontar contra um ponto que não esteja atrás da cobertura. O ataque sofre a penalidade normal de acordo com o ponto de impacto. Se o ponto estiver exposto apenas pela *metade*, aplique uma penalidade adicional de -2 à jogada de ataque.

- Determinar aleatoriamente o ponto de impacto. O ataque não sofre penalidade por ponto de impacto, mas quando determinar o ponto na tabela, os tiros que atingiriam os pontos de impacto protegidos, atingem a cobertura. No caso de um disparo que atingiria um ponto de impacto exposto pela *metade*, jogue 1d: num resultado de 4-6, o disparo acerta a cobertura, não o alvo.

- Ignorar a cobertura e tentar disparar através dela! Isso só funciona se o personagem tiver uma arma potente ou se o alvo estiver atrás de uma cobertura leve. O atacante sofre uma penalidade adicional de -2 na jogada de ataque. (*Exceção*: se o oponente estiver *completamente* oculto pela cobertura, o ataque sofre a penalidade normal de um tiro às cegas, geralmente de -10.) A cobertura adiciona sua "RD de cobertura" contra o ataque. Para estruturas sólidas, esse valor normalmente é igual à RD da barreira + (PV/4); veja a *Tabela de Dano Estrutural* (pág. 558) e *Tabela de RD de Coberturas* (pág. 559) para maiores informações. Para saber a RD de coberturas vivas, veja *Superpenetração*, a seguir.

Coberturas normalmente só funcionam contra armas de combate à distância, mas alguns obstáculos também podem interferir com ataques com armas de combate corpo a corpo. É possível lutar por cima de obstáculos baixos se os seus ataques tiverem alcance suficiente para passar por eles. Dessa forma, duas esgrimistas podem duelar com uma mesa entre eles, mas não poderiam golpear as pernas ou pés um do outro.

SUPERPENETRAÇÃO

Quando um personagem causa dano *perfurante*, por *perfuração* ou por *queimadura de feixe concentrado* com um ataque à distância, há uma chance que o dano atravesse o alvo e acerte algo do outro lado; como um transeunte inocente. Da mesma forma, um ataque potente pode atravessar coberturas (v. *Cobertura*, pág. 407) ou um escudo (v. *Dano a Escudos*, pág. 484) — ou mesmo penetrar um edifício ou veículo, causando dano a ele e seus ocupantes.

Cabe ao Mestre decidir quem poderia ser atingido por uma superpenetração. O acerto é *automático* se o segundo alvo estiver imediatamente atrás do primeiro; ex., alguém atrás de uma cobertura ou bloqueando com um escudo. Caso contrário, veja *Atingindo o Alvo Errado* (pág. 389) e *Tabela de Impacto em Ocupantes* (pág. 555) para determinar quem é atingido.

Um ataque só causa superpenetração se o dano *básico* exceder a "RD de cobertura". Para determinar esse valor, acrescente a RD de cobertura ou do alvo — dos *dois* lados, no caso de uma pessoa com armadura — ao PV (para carne), PV/2 (para máquina, veículo ou outro alvo Não-Vivo) ou PV/4 (para um objeto Homogêneo). Use apenas a RD do objeto no caso de uma placa fina, como uma parede ou porta. Por último, aplique quaisquer divisores de armadura.

Se o ataque provocar dano suficiente para penetrar a RD de cobertura, determine se alguém do outro lado é atingido. Se alguém for atingido, aplique a RD de cobertura *mais* a RD do alvo contra o dano.

Exemplo: O Agente Especial Ira Gray localiza um assassino com um rifle e se joga em frente ao VIP que está protegendo bem na hora que o disparo é dado. A bala perfurante de armadura do rifle — um

ataque de 7d(2) pa — o atinge no peito! O dano básico da bala é 20. O colete à prova de bala de Ira tem RD 8, mas para apenas 4 pontos em função do divisor de armadura (2). O agente sofre 16 pontos de dano penetrante. Como se trata de dano pouco perfurante, esse valor é dividido pela metade, causando apenas 8 pontos de dano ao agente. E o VIP? O colete de Ira oferece RD 16, uma vez que os *dois* lados precisam ser atravessados, e Ira tem 12 PV. A RD de cobertura total é 28, dividido pela metade por causa do divisor de armadura (2), resultando numa RD 14. Como o dano básico da bala foi de 20, trata-se de superpenetração. O VIP não estava vestindo nenhuma armadura, então sofre $(20 - 14) = 6$ pontos de dano, dividido pela metade por se tratar de dano pouco perfurante, resultando num ferimento de 3 PV. Ele foi ferido, mas não muito — o Agente Especial Ira Gray salvou a vida dele.

REGRAS ESPECIAIS PARA FOGO CONTÍNUO

As regras adicionais a seguir devem ser usada em conjunto com as regras de *Fogo Contínuo* (pág. 373). Elas só se aplicam a ataques com armas de combate a distância com CdT 2+.

Armas Automáticas e Apenas Automáticas

Armas automáticas — armas de fogo com CdT 4+ — usam as regras de *Fogo Contínuo*. A maioria delas pode realizar rajadas controladas ou pode ser colocada no modo "apenas automático" (ou seja, enquanto o gatilho estiver apertado).

Algumas armas automáticas (ex., metralhadoras) só podem disparar no modo apenas automático; elas não apresentam as funções de uma semiautomática ou rajadas controladas ("fogo seletivo"). Uma arma "apenas automática" tem um "!" depois da CdT. A única maneira de disparar uma rajada breve com essas armas é puxar o gatilho por uma fração de segundo. A CdT *mínima* é um quarto da CdT total (arredondado para cima), ou o restante da munição, o que for menor.

Espalhando Tiros

Uma arma disparada com CdT 5+ pode atingir múltiplos alvos. Todos os alvos precisam estar aproximadamente na mesma direção (dentro de um ângulo de 30°) e o personagem deve atacá-los sucessivamente — da direita para a esquerda e da esquerda para a direita.

Ele deve anunciar quantos tiros irá disparar contra cada alvo *antes* de fazer a jogada de ataque — dividindo sua

CdT como quiser. Se os alvos estiverem a mais de um metro de distância um do outro, a passagem de um para o outro desperdiça alguns tiros. No caso de uma CdT de 16 ou menos, ele perde um tiro para cada metro entre os alvos. No caso de uma CdT 16+, ele perde dois tiros para cada metro. Esses tiros “desperdiçados” podem atingir alvos não-intencionados (v. *Atingindo o Alvo Errado*, pág. 389).

A jogada de ataque deve ser feita *separadamente* contra cada alvo. A CdT efetiva para cada ataque é exatamente o número de tiros que o personagem disparou contra aquele alvo. Considerando que é mais difícil controlar uma arma quando se tenta atingir mais de um alvo, acrescente +1 ao Recuo efetivo em sua jogada de ataque contra o segundo alvo, +2 ao Recuo contra o terceiro alvo e assim por diante.

Exemplo: Sargento Kelly, do Serviço Especial Aéreo, chuta uma porta para abri-la e vê três terroristas armados. Sem reféns à vista, Kelly abre fogo! Sua arma é uma ADP, 4,6 mm (pág. 278). Ele espalha seus tiros contra todos os três terroristas, usando a CdT completa da arma, que é 15. Os primeiros dois terroristas estão a 2 metros um do outro; o terceiro está a 4 metros dos dois. Kelly dispara 5 tiros contra o primeiro, desperdiça um tiro na passagem para o segundo, dispara 4 tiros contra este, desperdiça 3 tiros na passagem para o terceiro e dispara seus últimos 2 tiros contra o último. Ele resolve esta ação como três ataques *separados* de fogo contínuo: um com CdT 5 e o Recuo normal da PDW, que é 2; outro com CdT 4 e Recuo 3 e outro com CdT 2 e Recuo 4.

Espingarda e Múltiplos Projéteis

Uma arma com a CdT seguida de um multiplicador (ex., CdT 3x9) dá disparos que libertam múltiplos projéteis menores. O *primeiro* número é o número de disparos que a arma pode de fato dar; o quanto de munição é utilizado. No entanto, na resolução do ataque, multiplique os disparos dados pelo *segundo* número para saber a CdT efetiva.

Exemplo: A espingarda do Padre O’Leary tem CdT 3x9. Ele opta por disparar três vezes contra o demônio voando contra ele. Conforme as regras de *Fogo Contínuo*, seus três disparos são um ataque com CdT $3 \times 9 = 27$, visto que cada cápsula libera múltiplos chumbinhos.

A uma distância muito curta, múltiplos projéteis não têm tempo de se espalharem. Isso aumenta a letalidade da arma! A uma distância até 10% do 1/2D, não aplique o multiplicador da

CdT à CdT. Em vez disto, multiplique tanto o número de dados de dano básico quanto a RD do alvo pela *metade* desse valor (arredondado para baixo).

Exemplo: A espingarda do Padre O’Leary tem uma 1/2D de 50; dessa forma, quando o demônio estiver a 5 metros de distância, ele estará suficientemente perto para que os chumbos não se dispersem muito. Se O’Leary disparar três vezes, sua CdT será 3, não 27. Mas como o ataque é uma carga de múltiplos projéteis x9, um multiplicador de x4 se aplica aos dados de dano básico e à RD do demônio. O dano básico da espingarda é 1d+1, então O’Leary joga 4d+4 para cada disparo (até um máximo de três, dependendo de sua jogada de ataque). Contudo, a RD 3 do demônio passa a ser RD 12 contra esse dano.

Fogo Contínuo contra Alvos Imóveis Próximos

Um disparo em fogo contínuo normalmente resulta em apenas alguns disparos atingindo o alvo. Isso é bastante realístico... exceto se o alvo estiver bem próximo e incapaz de se mover. Essas situações acontecem quando o personagem dispara através de uma parede, porta ou carro estacionado com uma espingarda ou rifle de assalto — ou durante uma execução.

Se o alvo estiver *totalmente imóvel* (por exemplo, um objeto inanimado ou um alvo completamente atado ou inconsciente) e tiver um Modificador de Tamanho grande suficiente para neutralizar totalmente a penalidade por distância, um sucesso na jogada de ataque indica que *metade* dos disparos (arredondado para cima) atinge o alvo. Se a margem de sucesso do ataque for

maior ou igual ao Recuo da arma, *todos* os disparos atingem o alvo.

Exemplo: Ao disparar contra uma porta de MT +2, esta regra se aplicaria em qualquer distância menor que 5 metros (modificador de distância -2). Se o alvo fosse um homem (MT 0), a regra só se aplicaria a uma distância de até 2 metros (modificador de distância 0) — e só se ele estivesse amarrado ou inconsciente.

Fogo de Retenção

Um personagem com uma arma com CdT 5+ pode disparar um “fogo de retenção”. Isso envolve segurar o gatilho e disparar numa área com tiros que podem atingir qualquer um que entrar nela antes do início do próximo turno do personagem. Não é preciso ter um alvo na área quando ele começa a disparar!

Para usar o fogo de retenção, o personagem deve escolher uma área de dois hexágonos em algum ponto dentro do alcance da arma e executar uma manobra Ataque Total (Fogo de Retenção) e então começar a atirar. Esta manobra leva um segundo *completo*; o personagem não pode fazer mais *nada* no turno.

O personagem também deve especificar quantos tiros está disparando, até um máximo igual à CdT da arma. Uma arma com CdT 10+ pode proteger *mais de uma* área de dois metros, contanto que elas sejam adjacentes e que o personagem dispare pelo menos 5 tiros contra cada uma. A CdT efetiva em cada zona é o número de tiros disparados contra ela, *não* o total dos disparos.

Uma vez iniciado o fogo de retenção, o personagem *deve* atacar qualquer alvo — amigo ou inimigo — que entrar na área ou numa margem de um metro para cada lado de uma linha



imaginária traçada entre o personagem e o centro da área. Exceto pelas penalidades devido à visibilidade do alvo, todos os modificadores de ataque se aplicam — incluindo o bônus de fogo contínuo devido à CdT *efetiva* e quaisquer bônus por ter apontado antes da supressão. O NH efetivo final da maioria das armas não pode ser maior que 6 + o bônus de fogo contínuo, ou 8 + o bônus de fogo contínuo no caso de armas montadas sobre veículos ou tripés.

Se alguém for atingido, use a tabela de *Ponto de Impacto Aleatório* (pág. 400) — não é possível visar um ponto específico com fogo de retenção. Isso pode fazer com que alguns tiros acertem uma cobertura (v. *Cobertura*, pág. 407). Se todos os tiros de alguma forma atingirem um alvo, o personagem não poderá mais acertar nenhum tiro no mesmo turno.

ARMAS ESPECIAIS DE COMBATE À DISTÂNCIA

Algumas armas de combate à distância apresentam “regras especiais” e requerem observações adicionais.

Arpões

A maioria dos arpões é *farpa*. Utilize as regras de Picaretas (pág. 406), exceto que a corda permite que o personagem faça o teste de ST para libertar a arma mesmo à distância. Uma vítima arpoada *pode* se mover, mas somente até o limite do comprimento da corda! Para ir mais longe, ela deve vencer uma Disputa Rápida de ST para puxar a corda das mãos do atacante. Ela talvez tenha que vencer uma ST 50 (ou maior!) para escapar se a corda for grossa e estiver amarrada a algo sólido (ex., um navio).

Bestas

Quando um personagem compra uma besta, ele deve especificar a ST dela. São necessários dois segundos para engatilhar uma besta de ST igual ou inferior a do personagem.

Uma besta mais forte provoca mais dano mas demora mais para engatilhar. Uma besta com uma ST 1 ou 2 pontos maior que a do personagem leva *seis* segundos para engatilhar. Uma besta com uma ST 3 ou 4 pontos maior que a do personagem exige uma alavanca de besta para engatilhar (e leva 20 segundos). Um personagem não consegue engatilhar bestas mais fortes que isto, exceto se usar dispositivos mecânicos lentos. Mas ele ainda pode *dispará-las!*

Lembre-se que além do tempo para engatilhar, sacar um virote leva um

O fogo de retenção envolve segurar o gatilho e disparar numa área com tiros que podem atingir qualquer um que entrar nela antes do início do próximo turno do personagem. Não é preciso ter um alvo na área quando ele começa a disparar!

turno — a menos que o personagem tenha Sacar Rápido (Flecha) — e mais um turno para carregá-lo na besta.

Boleadeiras

A boleadeira é uma arma de arremesso que se entrelaça no alvo. O alvo pode se esquivar ou bloquear, mas se ele tentar aparar as boleadeiras atingem o braço que está aparando, com os mesmos efeitos descritos abaixo. (*Exceção:* um sucesso num teste de aparar com uma arma que causa dano *por corte*, pode romper as cordas, estragando a boleadeira!)

O personagem pode apontar a boleadeira contra qualquer parte do corpo. Em caso de sucesso, ela causa dano e se envolve no alvo. Para escapar, a vítima precisa de uma mão livre e um sucesso em três testes de DX. Cada tentativa conta como uma manobra Preparar, durante a qual a vítima não pode fazer outras ações. Os animais rolam no chão para escapar, com uma penalidade de -3 se tiverem patas e -6 se tiverem cascos.

Se o personagem atingir uma arma ou um braço ou uma mão segurando alguma coisa, faça uma Disputa Rápida: do NH em Boleadeira contra a ST do alvo. Se o personagem vencer, o alvo deixa cair o que estava segurando (isso não afeta um escudo preso ao braço). Se atingir uma perna ou pé, a bo-

leadeira se entrelaça nas *duas* pernas; um alvo correndo deve fazer um teste contra sua DX ou cairá, sofrendo 1d-2 ponto de dano. Se atingir o pescoço, a boleadeira interrompe a respiração do alvo (v. *Sufocamento*, pág. 437) até que ele consiga escapar.

Coquetéis Molotov e Frascos de Óleo

Um “coquetel Molotov” (NT6) é um frasco cheio de gasolina e com um “pavio” em chamas — normalmente um pedaço de pano qualquer. Quando em mãos, é preciso uma manobra Preparar para acender o pavio (se o personagem tiver uma tocha ou isqueiro) e uma manobra Ataque para arremessá-lo.

Em teoria, o frasco se rompe ao atingir alguma superfície dura (qualquer coisa com RD 3+), derramando a gasolina, que imediatamente se incendia. Na verdade, sabe-se bem que os coquetéis Molotov não são muito confiáveis. Eles têm Mauf 12, independente do nível tecnológico (v. *Mau Funcionamento*, pág. 407): numa jogada de ataque, qualquer resultado de 12+ faz com que o pavio se separe do frasco, que o frasco não se rompe ou que o combustível não se incendie.

Se lançado contra uma pessoa, ela pode se esquivar ou bloquear, mas não



apapar. Se ela se esquivar, o frasco se rompe no chão aos seus pés. A mesma coisa acontece se ela não conseguir se defender mas não tiver uma RD de 3+ (o frasco bate no corpo sem quebrar e quebra no contato com o chão). Se ela bloquear, o frasco se quebra no escudo.

Se o alvo for o chão ou se o personagem mirou numa pessoa mas atingiu o chão, o coquetel Molotov atea fogo num raio de um metro; v. *Ataques de Efeito em Área* (pág. 413). Em um mapa de combate, o hexágono alvo fica em chamas.

Se o coquetel Molotov se quebrar no alvo, ele causa 3d pontos de dano por queimadura e depois 1d ponto de dano por queimadura por segundo. A RD costuma proteger contra apenas 1/5 desse dano; armaduras vedadas protegem completamente. Se o coquetel atingir o *escudo* do alvo, este sofrerá o dano e o usuário pode continuar usando o escudo até ele ser destruído (o fogo está na parte de fora). Use a regra de *Dano a Escudos* (pág. 484) ou simplesmente assumam que ele deve ser descartado depois do combate. Se o frasco se romper no *chão*, as chamas causam 1d-1 ponto de dano por queimadura por segundo num raio de um metro. Em todos os casos, as chamas queimam por 10d segundos.

O “fogo grego” (NT3) consiste em nafta — um derivado do petróleo destilado a partir de um óleo cru, similar à gasolina — misturada com banha ou alcatrão e salitre bruto para torná-la pegajosa e fazer com que ela produza mais calor. Ela deve ser muito cara! Trate louças de barro cheias de fogo grego como coquetéis Molotov. Este seria o clássico “frasco de óleo” de cenários de fantasia.

Abaixo de NT3 não há disponibilidade de líquidos inflamáveis de ardência forte em cenários realísticos.

Observe que essas armas são *frágeis*. Quando um personagem cai, jogue 1d para cada frasco; ele se quebra num resultado de 1-4. Um oponente também pode golpear um frasco preso a um cinto (penalidade de -5 na jogada de ataque); ele se quebra automaticamente se for atingido. Qualquer um dos resultados acima deixa o personagem encharcado com líquido inflamável: um *único* ponto de dano por queimadura irá atear fogo nele!

Flechas em Chamas

Uma flecha em chamas pode ser feita por meio de um pano, grama, etc., embebido em óleo ou gordura ao redor da haste logo atrás da ponta da flecha; são necessários 10 segundos para preparar uma e ela deve ser usada dentro de três segundos após sua preparação. Ela tem um voo desajeitado, resultando numa penalidade de -2 na jogada de ataque.

Se ela atingir seu alvo, considere-a como uma flecha que causa um ponto de dano por queimadura como efeito conjunto (v. *Efeitos Conjuntos*, pág. 381). As chances que as chamas se espalharem depende do que a flecha atingir.

Granadas de Mão

É necessária uma manobra Preparar para pegar uma granada de mão do cinto, colete, etc. Para usá-la, o personagem precisa armá-la (“puxar o pino”); o que requer uma segunda manobra Preparar. Depois disso, ele pode lançá-la normalmente.

A maioria das granadas tem um tempo de retardo fixo (geralmente menos de 5 segundos), mas algumas detonam com o impacto. Se a granada tiver um retardo, o personagem pode levar um ou dois segundos para Apontar (e rezar para que ninguém atire nele!) antes de jogá-la. Se ele não fizer isso, é possível que um inimigo consiga apanhar uma granada que cai ao seu lado e *jogá-la de volta!* Ele leva um segundo para se ajoelhar, outro para reparar a granada, mais um para jogá-la e...

Laços

Como o arpão, considere o laço uma arma de arremesso, apesar de o personagem segurar uma das extremidades. É possível atacar com um laço contra qualquer parte do corpo. O alvo pode se esquivar ou aparar — e, se aparar com uma arma que causa dano *por corte*, ele danifica o laço como se ele tivesse tentado cortá-lo (abaixo). Contudo, se o alvo tentar aparar e *fracassar*, seu braço é automaticamente enlaçado!

Se o personagem atingir o braço ou tronco do alvo, ele fica enlaçado. Nos turnos seguintes, o personagem precisa fazer uma manobra Preparar para manter a vítima enlaçada — ele deve fazer uma Disputa Rápida de ST em teu turno. Se o personagem vencer, ele imobiliza o oponente; se perder, o oponente puxa o laço dele.

Se o personagem enlaçar o pescoço do alvo, use as mesmas regras, mas a vítima sofre uma penalidade de -5 na Disputa. Se o personagem vencer, o laço corta a respiração da vítima — v. *Sufocamento* (pág. 437).

Se o personagem enlaçar o pé do alvo, este deve fazer um teste de DX para permanecer em pé (faça isso no lugar da Disputa acima). Ele faz o teste com uma penalidade de -4 se estava correndo. Se o alvo cair, ele sofre 1d-4 ponto de dano — ou 1d-2 se estava correndo. Nos turnos seguintes, use as regras acima para manter o alvo enlaçado.

O personagem precisa manter o laço esticado o tempo todo para imobilizar e sufocar sua vítima. Isso requer

uma manobra Preparar a cada turno. Se estiver usando um cavalo treinado para fazer em seu lugar, o personagem pode substituir a ST do cavalo pela sua na Disputa Rápida.

Para escapar de um laço *esticado*, a vítima pode cortar a corda (RD 1, 2 PV). Para escapar de um laço *frouxo* (inclusive um laço puxado das mãos do atacante), use as regras apresentadas em *Boleadeiras* (pág. 410).

Redes

Uma rede é uma arma de arremesso que serve para emaranhar o alvo. O alvo pode se esquivar ou aparar. Se ele conseguir aparar com uma arma que causa dano *por corte*, ele danifica a rede; considere uma rede de qualquer tamanho como um objeto difuso com RD 1 e PV normal de acordo com seu peso. Se o alvo não conseguir se defender ele fica emaranhado na rede e não consegue se mover ou atacar até conseguir se libertar.

Para escapar, a vítima precisa de pelo menos uma mão livre e três sucessos consecutivos em testes contra DX-4. Cada tentativa conta como uma manobra Preparar, durante a qual a vítima não pode fazer mais nada. Os animais rolam no chão para escapar, com uma penalidade de -2, assim como humanos com apenas uma mão disponível; os testes para escapar de uma rede *pequena* são feitos com um bônus de +3. Se a vítima fracassar em três testes consecutivos, ela ficará tão embaraçada que só conseguirá sair se alguém cortar a rede por ela.

Também é possível escapar de uma rede ao danificá-la. A vítima só pode usar ataques com alcance “C”, mas eles são automaticamente bem-sucedidos. Use as regras apresentadas em *Quebrando uma Arma* (pág. 401) — mas considere a rede como difusa (v. *Lesões em Alvos Difusos, Homogêneos e Não-Vivos*, pág. 380).

O personagem também pode usar uma rede *pequena* como uma arma de combate corpo a corpo. Ela tem um alcance de 1 ou 2 metros. Resolva o ataque usando as regras de *Laços* (acima) e resolva as tentativas da vítima de se livrar usando as regras de *Boleadeiras* (pág. 410).

ACESSÓRIOS PARA ARMAS DE FOGO

Estas regras cobrem os efeitos dos acessórios para armas de fogo apresentados no Capítulo 8.

Bipés e Tripés

Um atirador *deitado* usando uma arma com um bipé preso a ela, pode

considerá-la como se ela estivesse firmada (v. *Apontar*, pág. 364) e reduzir sua ST mínima para 2/3 do normal (arredondado para cima). É necessária uma manobra Preparar para abrir ou fechar uma bipé dobrável.

Uma arma pesada pode ser *montada* sobre um tripé ou dispositivo similar. O artilheiro não pode se mover ou dar um passo no mesmo turno em que disparar a arma. Ele também pode *ignorar* a ST mínima da arma enquanto ela estiver sobre o apoio. São necessárias três manobras Preparar — ou mais, para armas muito pesadas — para remover uma arma de seu apoio ou recolocá-la.

Miras a Laser

Estes aparelhos usam um feixe laser de baixa potência para projetar um ponto de mira no alvo. Alguns usam um feixe visível; outros usam um feixe visível somente para visão infravermelha ou ultravioleta.

Miras a laser têm um alcance máximo dentro do qual elas são eficazes; além deste alcance o ponto fica muito disperso para ser visível. Se não for fornecido um alcance máximo, assuma que o alcance da mira é igual ao alcance 1/2D da arma sobre a qual ela está afixada.

Se puder enxergar seu próprio ponto de mira, o personagem recebe um bônus de +1 na jogada de ataque, independente de ter executado ou não uma manobra Apontar. Contudo, se *alvo* também puder vê-lo, ele recebe um bônus de +1 na Esquiva! A ativação de uma mira a laser é uma ação livre; o personagem deve especificar se ela está ativada antes de Apontar ou realizar o Ataque.

Miras Telescópicas

Uma mira telescópica concede um bônus na jogada de ataque se o personagem realizar uma manobra Apontar. Com uma mira telescópica de *potência fixa*, é preciso Apontar no mínimo um número de segundos igual ao bônus da mira telescópica. Com uma mira telescópica de *potência variável*, é possível Apontar por menos segundos, mas isso reduz o bônus na mesma proporção. As miras telescópicas são de potência variável a não ser que seja especificado o contrário.

Uma mira telescópica pode ser parte integrante de uma arma, pode ser afixada ou parte do sistema de pontaria de um veículo. A Visão Telescópica (pág. 98) também concede um bônus de mira, mas um personagem só pode se beneficiar de uma mira telescópica (incluindo a Visão Telescópica) por vez. Algumas miras telescópicas avançadas também funcionam como aparelhos de visão noturna.

Silenciadores

Um silenciador abafa o som dos disparos. Uma pessoa a algumas salas

de distância num ambiente fechado, ou fora da linha de visão num lugar aberto, tem direito a um teste de Audição+5 para ouvir um disparo não-silenciado. Este teste pode receber um modificador de até +4 para armas de alta potência ou num ambiente silencioso, ou de até -4 para armas de baixa potência ou num ambiente barulhento (a critério do Mestre). Um silenciador comum confere uma penalidade adicional de -4, enquanto os melhores silenciadores do mercado podem conferir -6.

Qualquer pessoa na frente da arma e exposta e suficientemente próximo para que o atacante pudesse tê-la atacado, ouve automaticamente o disparo — mesmo com um silenciador. No entanto, o silenciador dificulta a localização do som: o ouvinte deve fazer um teste de IQ (não um teste de Audição) para deduzir sua localização, a menos que o atacante esteja à vista.

Os silenciadores são muito comuns em pistolas automáticas e submetralhadoras, mas existem para muitas outras armas.

lotados pelo operador com um manche. Sistemas modernos só requerem que ele mantenha a mira do lançador no alvo; o míssil e os componentes eletrônicos do lançador fazem o resto.

A maioria dos livros de referência categoriza as armas teleguiadas de acordo com a forma como o lançador se comunica com o projétil. Por exemplo, um torpedo ou míssil “teleguiado por fio” recebe os comandos através de um fio fino que se embobina atrás do projétil em voo, enquanto que uma arma “teleguiada por rádio” recebe os comandos por ondas de rádio. Há muitos outros sistemas!

Trate um ataque com uma arma teleguiada *exatamente* como qualquer outro ataque à distância, com exceção das regras especiais a seguir:

Apontar: Se Apontar com a arma teleguiada antes de realizar o Ataque, o personagem recebe o bônus de Prec da arma — contudo, ele não *precisa* apontar. Se o projétil levar alguns segundos para chegar ao alvo (v. *Tempo até o Alvo*, pág. 413), o ataque é *automati-*

Armas Guiadas Semiativas

O guiamento “semiativo” por laser ou radar é comum em mísseis de NT7+. A cabeça localizadora deste tipo de projétil detecta e se guia pelos reflexos de um feixe de radar ou laser apontado para o alvo. Como acontece com outras armas guiadas, o atirador não precisa fazer mais nada depois do disparo. Contudo, *alguém* (o atirador ou um aliado) precisa apontar um feixe modulado de radar ou laser contra o alvo até o míssil atingi-lo.

Os soldados modernos muitas vezes se aproximam sorrateiramente de seus alvos e usam “designadores laser” do tamanho de fuzis para direcionar “bombas inteligentes” guiadas por laser ou mísseis lançados por artilharias ou aeronaves distantes. A designação de um alvo requer manobras Apontar contínuas e um teste de Observador Avançado baseado na DX (pág. 213); um fracasso significa que a arma erra o alvo.

ARMAS GUIADAS E TELEGUIADAS

Algumas armas podem ser conduzidas, ou se autoconduzir, depois de lançadas. Isso facilita acertar alvos distantes! Esse tipo de arma só surge no final do NT6 e são bastante comuns no NT7 em diante. A maioria tem propulsão a foguete, com exceção de torpedos subaquáticos — mas alguns exemplos mágicos ou exóticos podem existir em alguns cenários.

Armas Teleguiadas

Uma arma “teleguiada” é um projétil que pode receber comandos de navegação durante o voo. Isso permite que um atirador o mantenha em sua trajetória. A arma depende da habilidade do *operador* para chegar ao seu alvo. Os primeiros mísseis teleguiados precisavam ser pi-

camente considerado apontado e recebe o bônus de Prec.

Ataque: Se o alvo estiver dentro do alcance 1/2D da arma, a arma pode atingi-lo no mesmo turno em que é lançada. Nesse caso, o atacante deve usar uma manobra Ataque ou Ataque Total. Se o alvo estiver mais distante, então o atacante deve usar uma manobra Concentrar — e, como o projétil estará em voo por alguns segundos, ele precisará executar manobras Concentrar em um ou mais turnos seguintes.

Modificadores: Trate uma arma teleguiada como qualquer outra arma de fogo no que se refere aos modificadores, mas *ignore* os modificadores devido à distância! O alvo também pode ter “contramedidas eletrônicas” (CME) que causam penalidades na jogada de ataque. Esses detalhes dependem do tipo de CME e do sistema de guia e estão fora do escopo do *Módulo Básico*.

Armas Guiadas

Uma arma “guiada” é um projétil que pilota a si mesmo em direção ao alvo. Ela possui seu próprio sensor de guiamento — chamado de “cabeça localizadora”, colocada no míssil — que determina como ela rastreia seu alvo. Isso é semelhante a uma vantagem sensorial; por exemplo, um míssil guiado por infravermelho usa Infravisão, enquanto um míssil guiado por rádio usa Sentido de Monitoramento (Radar). Algumas armas possuem múltiplos métodos de guiamento! Quando estiver calculando os modificadores de combate, use o(s) método(s) de guiamento da arma *em vez* dos sentidos do atacante; por exemplo, um radar pode ignorar a escuridão, mas também pode sofrer interferência.

Armas guiadas usam as regras normais de combate à distância, com as seguintes modificações:

Tempo de Preparação: Alguns lançadores precisam de muitos segundos para que o operador insira baterias, ligue o equipamento, aqueça os sistemas eletrônicos, etc. Essas atividades requerem manobras Preparar, mas *já estão* calculadas no tempo de preparação de um novo disparo, conforme relacionado na estatística Tiros da arma.

Apontar: A arma deve “travar” no alvo antes de ser disparada. Isso requer uma manobra Apontar e normalmente exige que o atacante seja capaz de ver o alvo. Esta manobra Apontar especial requer um teste contra o NH com a arma: Artilharia (Míssil Teleguiado) para mísseis guiados — não Armas de Fogo ou Canhoneiro.

Ataque: O atacante deve disparar uma arma guiada com uma manobra Preparar, *não* uma manobra de Ataque — o projétil ataca por si só! Se o alvo estiver dentro do alcance 1/2D da arma, a arma pode atingi-lo no mesmo turno; caso contrário, veja *Tempo até o Alvo*. O atacante não deve usar seu NH com a arma na jogada de ataque. Em vez disto, ele deve usar o NH da *arma*, que é 10 mais o bônus de Prec, caso o atacante tenha conseguido “travar” no alvo.

Modificadores: Mísseis guiados *ignoram* os modificadores de distância e todos os modificadores de ferimento, movimentação, posição, etc., aos quais o atacante estaria sujeito! Em relação aos modificadores de visibilidade, considere os que afetam o sistema de guiamento do *projétil*, não os sentidos do atacante. Qualquer coisa que interferir com o sistema (ex., um sistema de interferência de radar contra um guiamento por radar) resulta numa penalidade na jogada de ataque. Todos os outros modificadores de combate à distância (tamanho, velocidade, etc.) se aplicam normalmente.

Tempo até o Alvo

Se um ataque teleguiado ou guiado tiver um valor de 1/2D, não divida o dano pela metade. Em vez disso, considere esse valor como a *velocidade* do ataque em metros/segundo. O projétil pode atingir um alvo que esteja a uma distância de até 1/2D no mesmo turno em que é lançado. Ele requer mais de um segundo para chegar a um alvo mais distante. Só faça a jogada de ataque quando o projétil de fato chegar ao alvo.

O projétil continua se aproximando a uma velocidade igual à sua estatística 1/2D até viajar uma distância total igual a Max (ou seja, durante Max/1/2D segundos, incluindo o turno do disparo). Se ele ainda assim não atingir um alvo (ou se for atingido no caminho), ele cairá, se autodestruirá, etc. Dessa forma, é possível “fugir” de um ataque teleguiado ou guiado... a não ser que o alvo seja muito rápido!

Seguem algumas regras especiais adicionais:

Armas Teleguiadas: O atacante deve executar uma manobra Concentrar a cada turno para conduzir o míssil. Se ele perder o alvo de vista enquanto o ataque está a caminho, o ataque fracassa automaticamente! Ele também *precisa* executar uma manobra Ataque ou Ataque Total (Determinado) no turno em que o projétil alcança o alvo. Resolva o ataque como se ele tivesse disparado a arma no turno em que isso acontecer. Se o atacante não puder executar um Ataque ou Ataque Total, o projétil passará pelo alvo e cairá.

Armas Guiadas: O atacante não precisa manter controle sobre o projétil depois de lançá-lo. Ele irá até o alvo por si só. O próprio projétil deve executar a manobra Ataque no turno em que alcançar o alvo.

ATAQUES DE ÁREA E DE PROPAGAÇÃO

Alguns ataques — sopro de dragão, bombas de gás, etc. — afetam uma área ampla. O dano desse tipo de ataque usa as regras de *Lesões de Grande Escala* (pág. 400), a não ser que a vítima seja tão grande que apenas uma parte do corpo dela esteja dentro da área.

Ataques de Efeito em Área

Bombas de gás, coquetéis Molotov e ataques similares — incluindo qualquer coisa com a ampliação Efeito de Área (pág. 105) — afetam todos dentro de um raio específico. O dano ge-

ralmente não se reduz conforme a distância. Caso erre o ataque, use a regra de *Dispersão* (pág. 414) para determinar onde a área foi centrada. Defesas ativas não protegem contra um ataque em área, mas as vítimas podem dar um mergulho de proteção ou usar a opção retirada para fora da área; v. *Esquiva e Queda* (pág. 377).

Ataques em Cone

O sopro de um dragão, armas sônicas e armas de feixe amplo de microondas, além de qualquer coisa com a ampliação Cone (pág. 104), são exemplos de ataques em cone. Um ataque em cone exige uma jogada de ataque, mas ainda pode atingir um alvo dentro da área de efeito mesmo se o ataque fracassar! Em caso de sucesso, o cone estará centrado no alvo; caso contrário, utilize as regras de *Dispersão* (pág. 414) para determinar o novo ponto alvo. Depois de determinar o ponto alvo, imagine (ou desenhe em um mapa de combate) uma linha entre o atacante e este ponto. O cone se espalha para os dois lados desta linha até seu alcance máximo.

Um cone tem um metro de lado em sua origem, mas sua largura aumenta com uma “taxa de propagação” igual à sua largura máxima dividida pelo alcance máximo. Por exemplo, um cone com alcance máximo de 100 metros e largura máxima de 5 metros se espalharia um metro para cada 20 metros de distância; a 60 metros de distância, ele teria três metros de largura. Se a largura máxima não for especificada, assumo que o cone se espalha em um metro por metro de distância.

Um cone afeta todos dentro de sua área, mas qualquer um que esteja *completamente* coberto da perspectiva do atacante, seja por um objeto ou pessoa, estará atrás de uma cobertura, que o protege normalmente. Um alvo pode tentar se esquivar para deixar a área ou se proteger; v. *Esquiva e Queda* (pág. 377).

Dissipação

Alguns ataques em cone ou de área se *dissipam* com a distância. Isso é comum para armas de feixe amplo realísticas e ataques por queimadura de efeito em área. Ataques com a limitação Dissipação (pág. 112) também usam essas regras.

No caso de um ataque que causa dano (ex., um Ataque Natural), o dano é reduzido de acordo com a distância do alvo para o centro da área ou para o vértice do cone. No caso de um cone, divida o dano pela largura do cone em metros no local onde se encontra o alvo. No caso de um efeito de área,

ATACANDO UMA ÁREA

Um atacante pode *deliberadamente* atacar uma área no chão com um ataque explosivo ou em área. No caso de um coquetel Molotov, granada, etc., isso significa que o atacante lançou o objeto num arco alto.

Ele faz a jogada de ataque com um bônus de +4. Não há jogada de defesa, mas qualquer um dentro da área pode dar um mergulho de proteção; v. *Esquiva e Queda* (pág. 377).

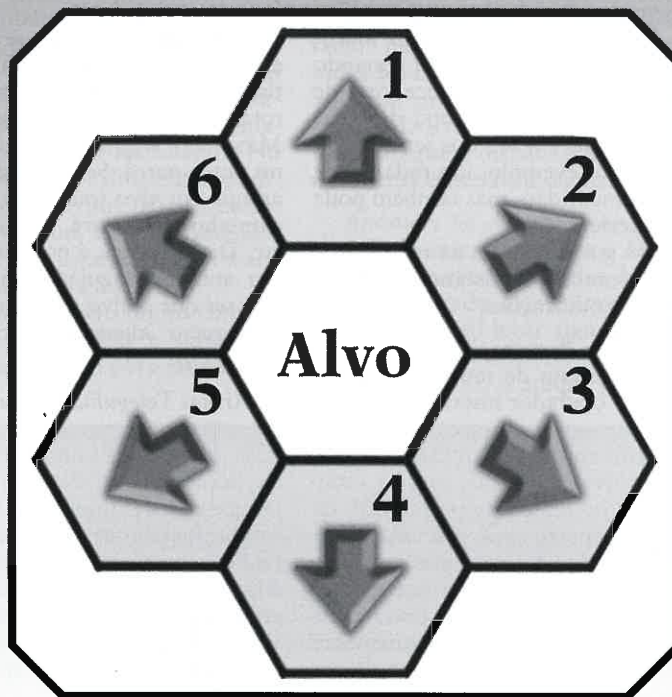
DISPERSÃO

Quando um ataque explosivo, em área ou em cone não atinge o alvo, é importante saber exatamente o que ele atinge!

Quando um atacante fracassa na jogada de ataque, ele erra o alvo por um número de metro igual à sua margem de fracasso, com um máximo igual à metade da distância até o alvo (arredondado para cima). Se o inimigo se esquivar, em vez disso, use a margem de sucesso dele para determinar a distância.

Exceção: Se o alvo estava voando ou submerso, ou se o atacante estava usando as perícias Artilharia ou Soltar para disparar contra ou bombardear um alvo que ele não podia enxergar, ele erra por um número de metros igual ao *quadrado* da margem de fracasso. O mesmo não acontece se o alvo se esquivar.

Para determinar a *direção* do erro, jogue um dado. Um resultado de 1 indica a direção para a qual o *alvo* está voltado, um resultado de 2 indica 60° no sentido horário a partir do 1 e assim por diante. O ataque erra na direção indicada, por um número de metros conforme determinada acima.



divida o dano pela distância em metros entre o alvo e o centro do efeito.

No caso de um ataque que permite um teste de HT para resistir (ex., Atri-

bulação), encontre o “divisor de dano” como descrito acima, mas não o aplique ao dano (se houver). Em vez disso, aplique o divisor como um bônus

no teste de HT para resistir ao efeito; por exemplo, um alvo a dois metros do centro de um efeito de área recebe um bônus de +2 no teste de HT.

EXPLOSÕES

Alguns ataques, como granadas de mão e mágicas de Bola de Fogo Explosiva, produzem uma explosão ao atingirem o alvo. Esses ataques possuem a notação “exp” depois do tipo de dano: “cont exp” no caso de uma explosão que causa dano por contusão, “qmd exp” no caso de uma explosão que causa dano por queimadura e assim por diante.

Além de provocar o dano relacionado a quem for atingido diretamente, uma explosão causa “dano colateral” a tudo que estiver a (2 x dados de dano) metros. Por exemplo, numa explosão de 6dx2 pontos de dano, todos dentro de 24 metros estão vulneráveis — apesar de alguns serem suficientemente sortu-

dos para sofrer pouco ou nenhum dano.

O dano relacionado “em seu valor nominal” só se aplica ao alvo atingido. Para tudo o mais que for pego na explosão, jogue o dano mas divida-o por (3 x distância em metros do centro da explosão), arredondado para *baixo*. O dano deve ser jogado individualmente (embora o Mestre possa economizar algum tempo fazendo uma única avaliação para os PdMs). Utilize a armadura do *tronco* para determinar a RD contra dano explosivo.

Se um ataque explosivo possuir um divisor de armadura, ele *não* se aplica ao dano colateral. Por exemplo, uma carga dirigida de um foguete antitanque tem um divisor de armadura de (10), mas

isso só reduz a RD do alvo que ela de fato atinge; os demais alvos próximos, mantém sua RD *total* contra a explosão.

As explosões são consideradas ataques incendiários e podem inflamar objetos; v. *Pegando Fogo* (pág. 430).

Quem for pego na área de uma explosão pode tentar uma jogada de defesa ativa para dar um mergulho de proteção e escapar do dano colateral e dano de fragmentação da explosão; v. *Esquiva e Queda* (pág. 377).

Dano de Fragmentação

Muitas granadas, bombas e munições de artilharia têm cápsulas metálicas projetadas para se estilhaçarem

quando explodem, produzindo uma tempestade de fragmentos afiados. Algumas também são carregadas com outros materiais (ex., chumbos, pregos) para aumentar este efeito.

O dano de fragmentação, se houver, aparece entre colchetes depois do dano explosivo; por exemplo, “[2d]” significa 2d pontos de dano de fragmentação. Todos que estiverem dentro de (5 x dados de dano de fragmentação) metros estão vulneráveis. Por exemplo, um ataque de [2d] lançaria fragmentos a $5 \times 2 = 10$ metros.

Quanto mais longe estiver um alvo do centro da explosão, menos provável que os fragmentos o atinjam. Contudo, um alvo é *automaticamente* atingido se o ataque explosivo atingi-lo em cheio. Os fragmentos atacam todos que estiverem dentro da área com um NH 15. Apenas três modificadores se aplicam: o modificador de distância do centro da explosão até o alvo, o modificador devido à posição do alvo (deitado, etc.) e o Modificador de Tamanho do alvo. É possível que mais de um fragmento atinja um mesmo alvo! Para cada três pontos de margem de sucesso na jogada de ataque, um fragmento *adicional* atinge o alvo.

A única defesa ativa contra os fragmentos é um mergulho de proteção para escapar da explosão que os criou; v. *Esquiva e Queda* (pág. 377).

Para cada fragmento, defina aleatoriamente o ponto de impacto. Se o ponto estiver atrás de uma cobertura, o fragmento atinge a cobertura.

O dano de fragmentação é *por corte*. Observe que se um ataque explosivo apresenta um divisor de armadura, este *não* se aplica aos fragmentos que ele venha a produzir.

Explosões Aéreas: Contra uma explosão aérea, os modificadores de posição *não* se aplicam — deitar-se sob uma explosão aérea *não* reduz a área do corpo exposta à chuva de fragmentos! Somente cobertura *acima da cabeça* protege.

Fragmentação Incidental: Uma explosão que *não* causa dano de fragmentação ainda pode criar fragmentos se houver qualquer material solto ou quebradiço no local da explosão. O dano de fragmentação incidental varia entre 1d-4 no caso de terra comum e 1d para uma explosão de sucatas.

Fragmentos Quentes: Ogivas de fumaça de fósforo branco produzem este efeito. Os fragmentos geralmente causam 1d(0,2) ponto de dano por *queimadura* a cada 10 segundos durante um minuto.

Demolição

Às vezes, a única maneira de lidar com um problema é *explodi-lo!* Se os

Explosões em Outros Ambientes

Outras Atmosferas: As regras acima assumem a pressão atmosférica terrestre normal. Uma atmosfera mais fina ou densa amplia ou reduz os efeitos das explosões. Sob a água, divida o dano colateral pela distância em metros em vez de 3x distância em metros. No vácuo ou numa atmosfera rarefeita, sem meio físico para transportar a onda de choque, o dano advém somente dos gases que se expandem: divida o dano por 10x a distância em metros.

Explosões de Contato: Uma pessoa pode se jogar contra uma granada, etc. para proteger seus amigos; v. *Esquiva e Queda Altruísta* (pág. 377). Ela sofre o máximo de dano possível; sua RD protege normalmente. Todos os demais alvos recebem a RD do tronco + PV dessa pessoa como “RD de cobertura”.

Explosões Internas: Se um explosivo for detonado *dentro* de alguém — ex., um efeito de acompanhamento de um ataque que penetrou a RD ou um dragão que engoliu uma granada de mão — a RD da vítima *não* a protege! Além disto, trate a explosão como um ataque nos órgãos vitais, com um modificador de ferimento de x3.

aventureiros estiverem usando ou lidando com explosivos, os PdJs ou o Mestre devem decidir quantos dados de dano — em múltiplos de 6d — a carga explosiva deve provocar e que espécie de explosão ela será.

Os explosivos geralmente provocam dano por contusão com o modificador de Explosão (pág. 108) — e às vezes o modificador de Fragmentação (pág. 108).

Quanto de Explosivo? Uma explosão que causa $6dxn$ pontos de dano necessita de $(n \times n)/8$ quilogramas de TNT. Se o explosivo usado *não* for TNT, divida o peso necessário por sua força explosi-

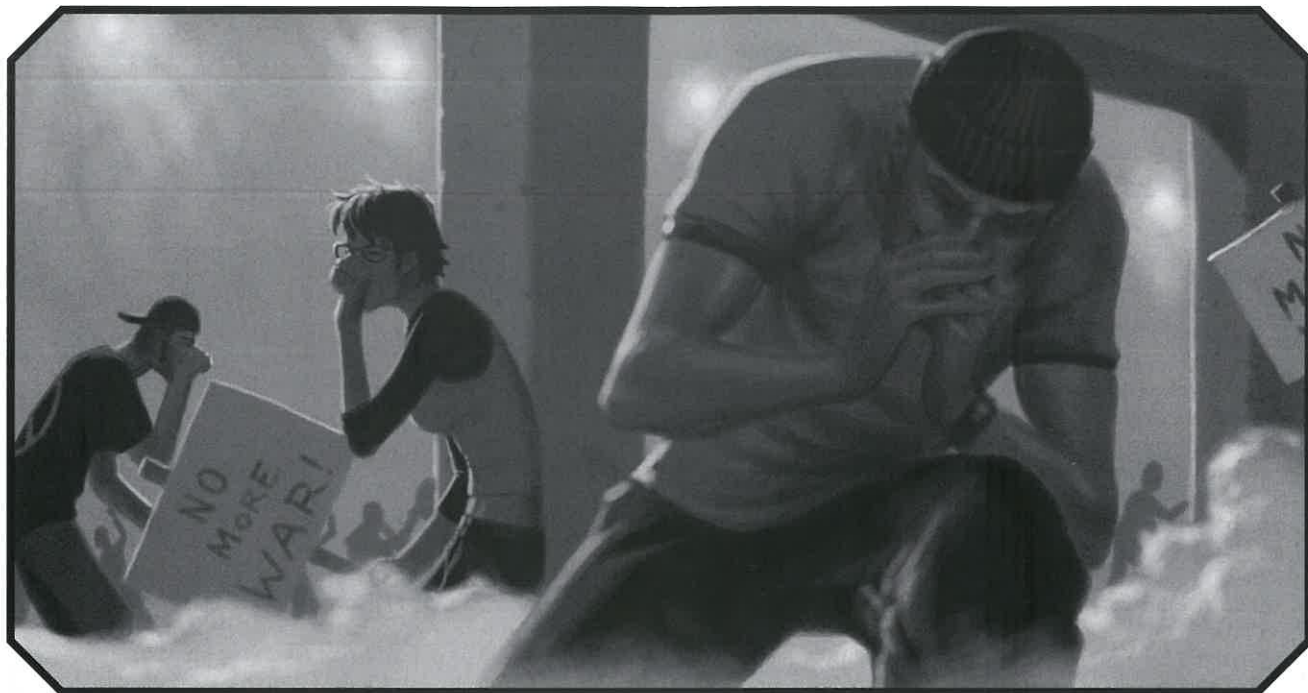
va relativa (FER) — v. *Tabela de Força Explosiva Relativa*, abaixo.

Quão Grande é a Explosão? Inverta a fórmula para determinar quanto dano uma determinada quantidade de explosivo causará: o dano é $6d \times$ raiz quadrada de (peso do explosivo em kg $\times 8 \times$ FER).

Exemplo: Um arrombador de cofres da década de 20 planeja explodir o cofre de um banco. Estimando a resistência do cofre (pág. 558), ele decide que precisa de uma explosão que cause $6d \times 8$ pontos de dano. Ele está usando dinamite. O peso necessário de dinamite é $(8 \times 8)/(8 \times 0,8) = 10$ kg.

Tabela de Força Explosiva Relativa

NT	Tipo	FER	Descrição
3	Pólvora de Serpentina	0,3	Pólvora padrão, pré-1600.
4	Nitrato de Amônio	0,4	Explosivo improvisado comum.
4	Pólvora Negra	0,4	Pólvora padrão, 1600-1850.
5	Pólvora Negra	0,5	Pólvora padrão, 1850-1890.
6	Óleo Diesel/ Fertilizante de Nitrato	0,5	Explosivo improvisado comum.
6	Dinamite	0,8	Disponível comercialmente para mineração, demolição.
6	TNT (trinitrotolueno)	1,0	É o explosivo básico, estável e poderoso.
6	Amatol	1,2	Nitrato de amônio + TNT. Usado em bombas e cartuchos na 2a Guerra Mundial.
6	Nitroglicerina	1,5	Instável! Se cair no chão, detona com 13+, provocando 3d pontos de dano.
7	Tetril	1,3	Comum em munições e cartuchos explosivos menores.
7	Composto B	1,4	Outra mistura comum usada em explosivos.
7	Explosivo Plástico C4	1,4	Explosivo padrão militar e de operações secretas.
9	Octanitrocubano	4	Explosivo avançado teórico.
10	Hidrogênio Metálico Estabilizado	6	Explosivo exótico de ficção científica.



DANO ESPECIAL

As regras a seguir cobrem ataques que não precisam atravessar a RD do alvo para feri-lo.

ATRIBUIÇÕES

Uma “atribuição” é qualquer ataque que provoca um efeito prejudicial — asfixia, atordoamento, cegueira, etc. — *em vez* de dano. Alguns exemplos incluem gás lacrimogêneo, armas atordoadoras, a vantagem Atribuição (pág. 44) e a maioria das outras armas e poderes “não-letais”.

O alvo de uma atribuição sempre tem direito a um teste modificado de HT para resistir; ex., HT-3. A RD do alvo normalmente é acrescida ao teste como um bônus; por exemplo, uma RD 1 confere um bônus de +1 ao teste de HT. Contudo, atribuições também podem vir acompanhadas de divisores de armadura ou “modificadores de penetração” especiais (abaixo) que ignoram parte ou toda a RD do alvo. Por exemplo, “a RD não confere nenhum bônus à HT contra a atribuição de acompanhamento se o ataque “portador” penetrar a RD”.

Em caso de fracasso no teste de HT, a vítima sofre os efeitos da atribuição: atordoamento no caso de armas atordoadoras de alta tecnologia, ou asfixia e cegueira parcial no caso de gás lacrimogêneo, etc. V. *Atribuições* (pág. 428) para uma descrição completa dos efeitos mais comuns. Uma vez que as atribuições representam uma enorme variedade de ataques diferentes — des-

de armas de feixe até agentes químicos a explosões mentais psíquicas — lembre-se de consultar as notas de rodapé da tabela da arma em questão para obter todos os detalhes.

Atribuições Associadas: Alguns ataques que causam dano comum apresentam uma atribuição “associada”. Por exemplo, um agulhão de gado provoca dano por queimadura e exige que a vítima faça um teste de HT-3 para não ficar atordoada. Qualquer um atingido por um ataque dessa espécie deve fazer o teste de resistência para não sofrer a atribuição, *independente* do dano que penetrou a RD.

Efeitos Colaterais: Alguns ataques que causam dano provocam uma atribuição como um “efeito colateral” — *somente* quando causam dano. A vítima tem direito a um teste de HT para resistir, mas normalmente com uma penalidade de -1 para cada 2 pontos de dano sofrido.

MODIFICADORES ESPECIAIS DE PENETRAÇÃO

Além dos divisores de armadura (v. *Divisores de Armadura e Modificadores de Penetração*, pág. 378) e ataques de acompanhamento (v. *Dano de Acompanhamento*, pág. 381), existem muitos outros “modificadores de penetração”:

Agente de Contato: Isso é muito comum em venenos de contato, ga-

ses nervosos e efeitos exóticos do tipo “mão da morte”. O ataque deve tocar a pele desprotegida ou alguma vestimenta porosa para ter efeito. Qualquer RD bloqueia o efeito, exceto se tiver a limitação Pele Resistente. *Exceção:* um ataque de Efeito de Área (pág. 105) ou de Cone (pág. 104) afeta todos dentro da área que não possuírem a vantagem Lacrado (seja natural ou conferida por um traje hermético).

Agente Respiratório: O ataque afeta apenas quem o inalar. A RD não tem efeito nenhum — mas o ataque não pode ferir quem estiver prendendo o fôlego, respirando ar artificial (dentro de um traje pressurizado, por exemplo), ou usando uma máscara de gás ou respirador. Ele também é inteiramente ineficaz contra qualquer um que tenha as vantagens Não Respira ou Pulmões com Filtro.

Agente Sanguíneo: O ataque precisa atingir um ferimento aberto ou uma membrana mucosa (olhos, boca aberta, nariz, etc.) para surtir efeito. Caso contrário, ele não surte nenhum efeito. Veja *Agente Sanguíneo* (pág. 110) para maiores informações.

Base Sensorial: O ataque é canalizado por um ou mais dos sentidos da vítima (por exemplo, visão e/ou audição), conforme especificado no ataque. Ele só pode afetar um alvo que estiver usando o sentido em questão. Veja *Base Sensorial* (pág. 103) para maiores informações.

REGRAS CINEMATográfICAS DE COMBATE

As regras a seguir são descaradamente irreais e totalmente opcionais, mas podem ser divertidas!

Bucha de Canhão

O Mestre pode definir alguns PdMs menos importantes como “buchas de canhão”, com os seguintes efeitos:

1. Eles automaticamente fracassam em todas as jogadas de defesa e nunca fazem um Ataque Total.

2. Eles caem (inconscientes ou mortos) se *qualquer* dano penetrar a RD. Se eles estiverem desprotegidos ou se o ataque do herói for de um tipo que sempre penetraria a RD, então a avaliação de dano é desnecessária. Seja como for, não se preocupe com as variações de PV!

Etiqueta de Combate

Quando um PdJ escolhe lutar desarmado ou com uma arma de combate corpo a corpo, seus oponentes sempre o enfrentam no mano-a-mano, um de cada vez. Os PdMs que não estiverem no combate podem dançar ao redor da luta emitindo gritos estridentes de encorajamento, mas esperam sua vez para atacar.

Se o oponente for um monstro muito forte, capaz de matar ou aleijar o herói com um único golpe, ele raramente golpeará para causar dano diretamente. Em vez disso, ele dará encontrões ou jogará o herói de um lado para o outro!

Explosões Cinematográficas

Na realidade, uma granada ou um foguete antitanque praticamente sempre vai matar um homem sem blindagem. Contudo, num combate cinematográfico, explosões não provocam *nenhum* dano direto! Ignore também todo dano de fragmentação. Tudo o que uma explosão pode fazer é desarmar uma roupa, enegrecer o rosto e (o mais importante) projetar as vítimas. Cada metro de projeção de uma explosão cinematográfica provoca um simbólico 1 ponto de dano por contusão.

Ferimentos Superficiais

Imediatamente depois de sofrer qualquer tipo de dano, um personagem pode declarar que o ataque (que pode se tratar de vários *impactos*, no caso de um disparo em fogo contínuo) causou penas um “ferimento superficial”. Isso permite que o personagem ignore todo o dano, exce-

to por 1 ponto de dano (ou PF), ao custo de um ponto de personagem não-gasto. Se ele não tiver nenhum ponto não-gasto, o Mestre pode permitir que ele fique “devendo”: e subtrair esse ponto dos que ele iria receber pela aventura.

Munição Infinita

Os PdJs sempre têm munição ou células de energia de reserva. Se eles usarem tudo o que tiverem, eles imediatamente encontram mais. Além disso, as armas nunca apresentam mau funcionamento.

Nudez a Prova de Balas

Os PdJs com aparência física Atraente ou melhor podem receber um bônus nas defesas ativas ao tirar a roupa! Qualquer vestimenta que desnude as pernas, peito ou o diafragma confere um bônus de +1. Uma tanga ou um pequeno traje de banho confere um bônus de +2. Fêmeas de topless recebem um bônus *adicional* de +1. A nudez total não confere nenhum outro bônus adicional, mas acrescenta +1 ao Deslocamento e +2 ao Deslocamento aquático.

Projeção Cinematográfica

Na realidade, armas de fogo provocam pouca ou nenhuma projeção.

Contudo, num combate cinematográfico, uma arma grande pode lançar um inimigo pela janela e através da parede! Calcule a projeção de um ataque perfurante como se fosse um ataque por contusão. Além de verificar se houve queda, o alvo de uma projeção deve fazer um teste de IQ para não ficar mentalmente atordoado no próximo turno. O teste deve ser feito com uma penalidade de -1 por metro de projeção.

Violência Televisiva

Um herói atingido por um ataque potencialmente *letal* (incluindo um disparo de fogo contínuo) pode escolher converter seu fracasso na jogada de defesa em um sucesso. Isso custa 1 PF e o herói perde o próximo turno.

Ele não pode gastar PF para evitar ataques desarmados ou ataques com armas de combate corpo a corpo ou de arremesso que causam dano por contusão (ou que *não* causam dano, se ele for agarrado), a menos que estes atinjam o crânio ou o pescoço. Da mesma forma, ele não pode evitar ataques contra sua arma ou posses não-vivas.

Com esta regra em efeito, quem estiver envolvido em um combate com armas letais pode abusar do “mergulho de proteção” e da “defensiva” até ficar exausto.

13

ATAQUES COM DUAS ARMAS

Esta regra opcional *pode* ser cinematográfica mas é suficientemente equilibrada para ser usada numa campanha realística. O Mestre tem a palavra final.

Se possuir pelo menos duas mãos, um personagem pode golpear com as duas ao mesmo tempo usando uma manobra Ataque *em vez* de uma manobra Ataque Total (Duplo). Cada mão pode realizar um ataque desarmado, ou com uma arma de combate corpo a corpo, ou com uma pistola. Obviamente, um personagem com ST suficiente pode até mesmo manejar uma arma de duas mãos com uma única mão!

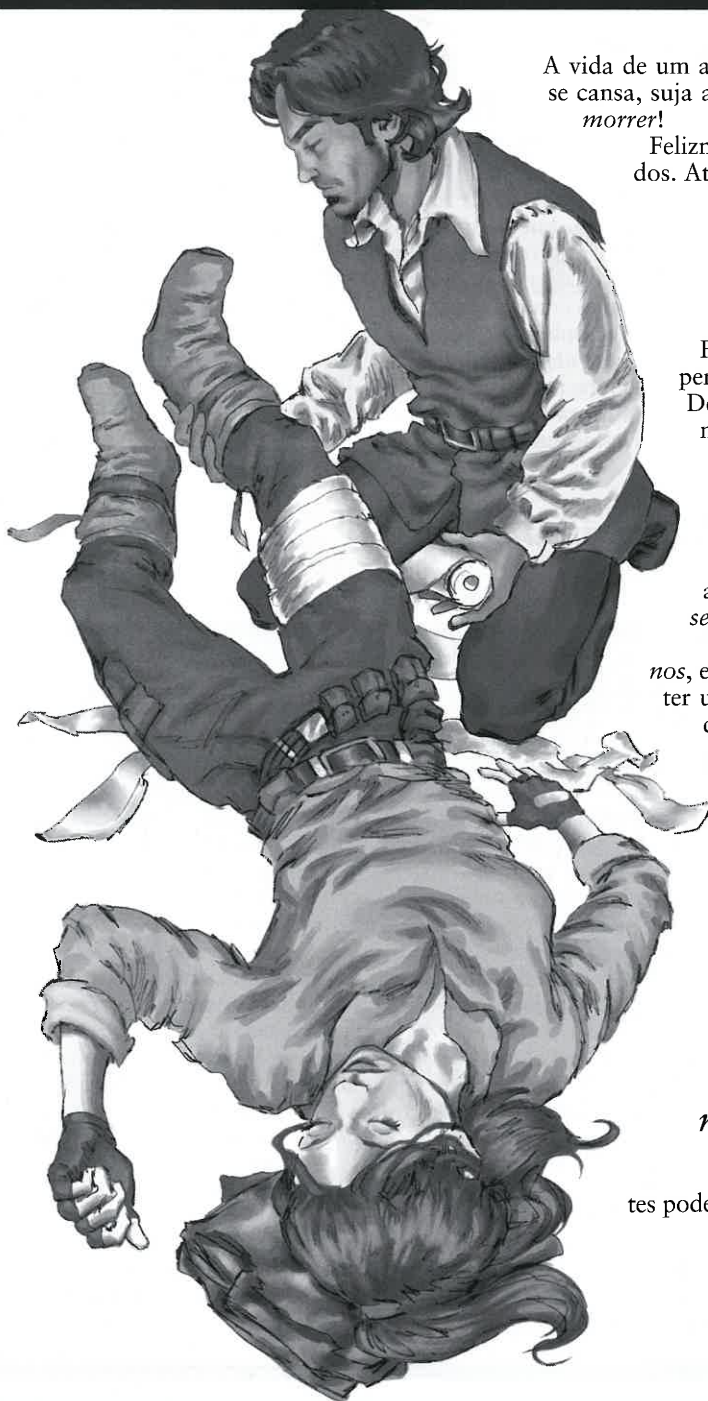
Cada ataque sofre uma penalidade de -4 na jogada de ataque, mas o personagem pode aprender a técnica Ataque com Duas Armas (pág. 230) para reduzir essa penalidade. Além disso, o personagem sofre uma penalidade adicional de -4 (total de -8) com a mão “inábil”, a menos que tenha Ambidestria (pág. 38) ou Treino em Armas na Mão Inábil (pág. 232).

As jogadas de ataque com cada mão devem ser feitas separadamente. O personagem pode atacar um ou dois alvos — mas para golpear dois oponentes com armas de combate *corpo a corpo*, eles precisam estar adjacentes. Se os dois ataques forem direcionados contra um único oponente, ele sofre uma penalidade de -1 nas jogadas de defesa contra eles, já que sua atenção está dividida!

Se já tiver múltiplos ataques — por exemplo, em função de Ataque Adicional (pág. 42) — o personagem pode “trocar” *um* desses ataques por um Ataque com Duas Armas. Todos os ataques restantes devem ser ataques simples com uma única arma.

CAPÍTULO QUATORZE

LESÕES, ENFERMIDADES E FADIGA



A vida de um aventureiro não é feita só de canções e glórias. Ele se cansa, suja as roupas e também pode se *machucar* — ou pior, *morrer*!

Felizmente, todos esses problemas podem ser remediados. Até a morte. Continue lendo...

LESÕES

Ferimentos e enfermidades causam “lesões”: uma perda (normalmente) temporária de Pontos de Vida. Dessa forma, os pontos de vida de um personagem medem sua capacidade de sustentar dano; v. *Pontos de Vida* (pág. 16).

Lesões normalmente resultam de “dano penetrante”, que é o dano que restou depois que a Resistência a Dano é subtraída do dano básico de um ataque. Contudo, doenças, exaustão e outras aflições semelhantes podem provocar lesões mesmo *sem* causar dano.

Se uma lesão reduzir um personagem a 0 PV ou *menos*, ele logo perderá a consciência. É até mesmo possível ter um valor *negativo* de PV, mas se esse valor reduzir demais, há risco de morte. Para um humano normal, a diferença entre PV total e PV negativo é uma ou duas espadadas ou tiros. Isso é realístico... e dramático! Até mesmo em batalhas cinematográficas, os heróis raramente ignoram dezenas de golpes. Em vez disso, eles costumam não ser atingidos. Uma armadura ajuda, mas comba-

A vida de um aventureiro não é feita só de canções e glórias. Ele se cansa, suja as roupas e também pode se machucar — ou pior, morrer!

tes podem ser mortais; portanto, pense antes de agir!

EXEMPLO DE LESÃO

O malévolo Friedrich tem HT 12 e PV 14. Ele teve a má-sorte de ficar encurralado em um corredor sem saída por uma horda de orcs. Ele luta bravamente, mas os monstros continuam vindo.

O primeiro ferimento que Friedrich recebe é uma estocada de lança que causa a perda de 4 PV. Isso o reduz a 10 PV. Ele irá sofrer uma penalidade por choque de -4 em seu próximo turno.

O líder dos orcs então gira sua alabarda. O Mestre está usando pontos de impacto e diz que o orc atinge o braço direito de Friedrich, que não consegue bloquear e sofre a perda de 11 PV. Esse valor é bem acima de PV/2 de Friedrich, portanto, o golpe incapacita o braço dele. Contudo, o dano a um membro não pode exceder o mínimo necessário para incapacitá-lo. No caso de Friedrich, PV/2 é 7. Dano maior que PV/2 é 8 PV, então ele perde apenas 8 PV. Agora ele está com 2 PV — e acaba de adquirir a desvantagem Maneta!

Uma vez que uma lesão incapacitante também constitui um ferimento grave, Friedrich deve fazer um teste de HT para não ficar atordoado e cair. Se ele fracassar por uma margem de 5 ou mais, ele pode até desmaiar! Felizmente, ele obtém um sucesso. No próximo turno, ele terá uma penalidade de -4 devido ao choque (essa é a penalidade máxima), mas pode continuar lutando. Ele ergue o machado com a mão esquerda...

No entanto, Friedrich está com menos de 1/3 de seus Pontos de Vida. Seus movimentos estão mais

lentos e vacilantes: ele está com a metade da Esquiva e do Deslocamento.

Em seguida, Friedrich sofre outro golpe que causa uma perda de mais 2 PV, reduzindo-o a 0 PV. No início do seu próximo turno ele faz um teste de HT — e obtém sucesso! De forma impressionante, ele se prende à consciência. Apesar da penalidade de -2 devido ao choque, ele mata mais um orc. Por mais dois turnos ele obtém sucesso em seus testes de HT, mas então ele é ferido novamente, caindo para -3 PV, mas continua lutando. No terceiro turno ele fracassa no teste de HT e instantaneamente desmaia.

Friedrich profanou o cemitério sagrado dos orcs e eles estão furiosos. Eles continuam atacando mesmo depois de ele ter caído! Quando ele chega a -14 PV, precisa fazer um teste de HT para evitar a morte. Ele obtém sucesso... mas os orcs continuam atacando. Chegando em -28 PV e novamente em -42 PV, ele deve fazer novos testes de HT para se manter vivo. Nas duas vezes ele obtém um resultado nos dados menor que 12 e continua vivo. Mas os orcs continuam espancando e, com o tempo, Friedrich chega a -70 PV (-5xPVIInicial) e morre automaticamente.

Somente uma magia poderosa pode ajudar Friedrich agora! E, se os orcs zangados continuarem batendo até ele chegar a -140 PV (-10xPVIInicial), não vai sobrar nem um corpo a ser revivido — apenas purê de Friedrich.

LESÕES COMUNS: PERDA DE PONTOS DE VIDA

Uma sequência de ferimentos inevitavelmente faz com que qualquer *pessoa* ou *objeto* enfraqueça ou se quebre, mesmo que nenhuma tenha sido individualmente muito grave. O diagrama abaixo resume os efeitos de estar com o PV baixo ou negativo. Todos os efeitos são cumulativos.

Menos de 1/3 dos PV restantes — O personagem fica cambaleando devido aos ferimentos. Seu Deslocamento e Esquiva são reduzidos pela metade (arredondado para cima).

0 PV ou menos — O personagem corre o risco de desmaiar a qualquer hora. Além dos efeitos acima, ele precisa de um sucesso num teste de HT no início do seu próximo turno, com uma penalidade de -1 para cada múltiplo inteiro de PVIInicial abaixo de zero. Um fracasso indica que ele desmaia (ou simplesmente para de funcionar, se não se tratava de um alvo vivo ou consciente); v. *Retomando a Consciência* (pág. 423). Um sucesso significa que ele pode agir normalmente, mas deve fazer um novo teste a cada turno para continuar agindo. *Exceção:* se escolher por Fazer Nada durante seu turno e não tentar nenhuma defesa ativa, o personagem

pode permanecer consciente sem fazer testes. Ele só precisa fazer um teste nos turnos em que tentar uma defesa ativa ou escolher uma manobra diferente de Fazer Nada.

-1xPVIInicial — Além dos efeitos acima, o personagem deve fazer imediatamente um teste de HT para não morrer. (Se fracassar por uma margem de apenas 1 ou 2, ele estará morrendo, mas ainda não estará morto — v. *Ferimentos Fatais*, pág. 423). Em caso de sucesso, o personagem ainda poderá falar, lutar, etc., como acima (até fracassar num teste de HT e sucumbir). Ele deve refazer esse teste sempre que alcançar um novo multiplicador negativo desse valor; ou seja, quando alcançar -2xPVIInicial, -3xPVIInicial e assim por diante. Por exemplo, um personagem com PVIInicial 11 deve fazer um teste para evitar a morte com -11 PV. Se sobreviver, ele deve fazer um novo teste com -22 PV, -33 PV e assim por diante.

-5xPVIInicial — O personagem morre imediatamente. Ele perdeu um total de 6 vezes seu PVIInicial! Ninguém pode sobreviver a tanto dano.

-10xPVIInicial — Destruição corporal total — se isso fizer sentido, de acordo com o tipo de dano. 200 pontos de dano por flechas deixam um corpo destruído, mas ainda reconhecível; 200 pontos de dano por queimadura não deixam nada além de um torrão

de carvão. Essa diferença pode ser importante em cenários onde a ressurreição, reanimação, etc., são possíveis!

CHOQUE

Sempre que sofrer dano, um personagem sofre uma penalidade na DX e IQ igual aos PV perdidos — até um máximo de -4, independente dos ferimentos — somente durante seu próximo turno. Esse efeito, chamado de “choque”, é temporário; os atributos voltam ao normal no turno seguinte.

O choque afeta as perícias baseadas na DX e IQ, mas não afeta as defesas ativas ou outras reações defensivas; v. *Penalidades Temporárias de Atributo* (pág. 421). Dessa forma, no turno seguinte a ter sido bastante ferido, talvez seja uma boa ideia tentar fugir ou usar uma Defesa Total em vez de contra-atacar imediatamente!

PVIInicial Elevado e Choque: Um personagem com 20 ou mais Pontos de Vida sofre uma penalidade de choque de -1 para cada PV/10 pontos de dano (ignore as frações). Dessa forma, um personagem com 20-29 PV, sofre uma penalidade de -1 para cada 2 PV perdidos; um personagem com 30-39 PV, sofre uma penalidade de -1 para cada 3 PV perdidos; e assim por diante. A penalidade máxima ainda é de -4.

FERIMENTOS GRAVES

Um "ferimento grave" é um *único* ferimento que causa um valor de dano maior que metade do PV Inicial do personagem. Se as regras de ponto de impacto estiverem sendo usadas, qualquer lesão menor capaz de incapacitar uma parte do corpo também é considerada um ferimento grave — v. *Lesões Incapacitantes* (a seguir). Qualquer ferimento grave requer um teste de HT para evitar nocaute e atordoamento (a seguir).

NOCAUTE E ATORDOAMENTO

Sempre que sofrer um *ferimento grave*, ou sempre que for atingido na *cabeça* (crânio, rosto ou olho) ou nos *órgãos vitais* e sofrer dano suficiente para provocar uma penalidade por choque (v. *Choque*, pág. 419), um personagem deve fazer imediatamente um teste de HT para não ficar atordoado ou não ser nocauteado.

Modificadores: -5 para um ferimento grave no *rosto* ou *órgãos vitais* (ou na *virilha* no caso de um humanoide macho); -10 para um ferimento grave no

crânio ou *olhos*; +3 se o personagem tiver *Hipoalergia* e -4 se tiver *Hiperalergia*.

Em caso de sucesso, ele não sofre nenhuma penalidade adicional à do choque.

Em caso de fracasso, ele fica atordoado; v. *Efeitos do Atordoamento*, a seguir. Ele cai no chão (se não estava) e deixa cair qualquer coisa que estava segurando. Este efeito é chamado de "nocaute".

Em caso de fracasso por uma margem de 5 ou mais ou numa falha crítica, o personagem perde a consciência! V. *Retomando a Consciência* (pág. 423).

Um personagem com *Tolerância a Ferimentos* (pág. 94) sofre efeitos reduzidos. Sem *Cérebro* significa que os ferimentos ao *crânio*, *rosto* e *olhos* não causam nocaute ou atordoamento a não ser que sejam ferimentos graves — e, mesmo assim, o teste não é feito com nenhuma penalidade especial. Sem *Órgãos Vitais* significa que os ferimentos aos *órgãos vitais* e à *virilha* não provocam nocaute ou atordoamento a não ser que sejam ferimentos graves; como no caso anterior, o teste não sofre nenhuma penalidade especial. *Homogêneo e Difuso* incluem *Sem Cérebro* e *Sem Órgãos Vitais*.

Efeitos do Atordoamento

Um fracasso no teste de nocaute pode causar "atordoamento" — assim como alguns resultados de golpes

fulminantes e algumas atribuições. Um personagem atordoado deve Fazer Nada em seu próximo turno. Ele pode usar qualquer defesa ativa enquanto estiver atordoado, mas sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de defesa e não pode usar a opção de retirada.

No final do seu turno, o personagem pode fazer um teste contra a HT. Em caso de sucesso, ele se recupera do atordoamento e pode agir normalmente nos turnos seguintes. Em caso de fracasso, ele continua atordoado; novamente sua próxima manobra deve ser Fazer Nada, mas ele recebe outro teste no final do turno em questão... e assim por diante, até ele se recuperar do atordoamento.

Atordoamento Mental: Um personagem pego de surpresa pode ficar *mentalmente* atordoado; v. *Ataques Surpresa e Iniciativa* (pág. 393). Este tipo de atordoamento funciona como o descrito acima, exceto que a vítima deve fazer um teste de IQ em vez de HT para se recuperar. Ele não está machucado, apenas confuso!

LESÕES INCAPACITANTES

Quando as regras de ponto de impacto estão sendo usadas, um determinado valor de dano a um membro, extremidade ou ao olho pode incapacitá-lo. Para isso acontecer, basta um *único* ferimento

REGRAS OPCIONAIS PARA LESÕES

As regras a seguir acrescentam realismo e dão aos heróis com perícias médicas ou habilidades de cura tarefas empolgantes para executar — contudo, elas também requerem um nível de controle ainda maior durante o combate e, por isso, são *opcionais*.

Sangramento

Se estiver ferido, um personagem pode continuar perdendo PV em razão do sangramento. Ao final de cada minuto depois de ter sido ferido, o personagem deve fazer um teste de HT, com uma penalidade de -1 para cada 5 PV perdidos. Em caso de fracasso, ele perde sangue e mais 1 PV. Em uma falha crítica, ele sangra 3 PV. Em um sucesso decisivo, o sangramento é estancado por completo. Com um sucesso normal, o personagem não sangra no minuto em questão, mas deve continuar fazendo testes a cada minuto. Se ele não sangrar por 3 minutos consecutivos, o sangramento é interrompido de vez. Caso contrário, o próprio personagem ou outra pessoa precisa fazer um teste de *Primeiros Socorros* para estancar o sangramento; v. *Primeiros Socorros* (pág. 424).

Cabe ao Mestre decidir quais ferimentos sangram. Ferimentos por corte, por perfuração ou perfurantes normalmente provocam sangramento; danos por contusão geralmente não, mas sempre há exceções. Queimaduras leves e lesões por corrosão não sangram de forma significativa: o dano queima a carne, cauterizando o ferimento e evitando a perda de sangue. Contudo, se essas lesões provocarem um ferimento grave, considere que o ferimento sangra na forma de plasma sanguíneo até ser tratado adequadamente.

Ferimentos Acumulados

Normalmente é necessário que um *único* ferimento cause a perda de mais de PV/3 para incapacitar uma extremidade — ou mais de PV/2 para incapacitar um membro. Para um realismo ainda maior, é possível registrar os ferimentos por ponto de impacto; neste caso, o dano *total* provocado, PV/3 ou PV/2, dependendo do ponto, as incapacitam. Tenha em mente que isso cria um complicado registro de dano! Uma boa maneira de lidar com isso é fazer marcas sobre a parte do corpo afetada na figura do personagem.

O dano em excesso ainda é perdido com esta regra. Por exemplo, no caso de um personagem com 11 PV, um total de 6 PV incapacitariam seu braço. Ignore qualquer dano depois disso, exceto para fins de desmembramento. Golpes repetidos sobre um membro ou extremidade *não* podem matá-lo.

Últimos Ferimentos

É possível que um herói muito ferido desmaie ou até morra depois de sofrer um golpe de 1 ponto de dano no pé. Algumas pessoas podem achar isso um pouco irreal. Para essas pessoas, apresentamos a seguinte regra opcional: quando um personagem está com menos de 1/3 do seu PV restantes, ele pode ignorar totalmente qualquer ferimento em um membro ou extremidade *a não ser que:* (a) seja um golpe fulminante; (b) seja dano suficiente para incapacitar a parte do corpo em questão; ou (c) sofra um dano maior ou igual a 1/3 do seu PV de uma vez só.

que exceda uma determinada fração do PV do alvo. No caso de humanos e humanoides, os limiares são os seguintes:

Membro (braço, perna, asa, golpeador ou cauda preênsil): dano *acima* de PV/2.

Extremidade (mão, pé, cauda, nadadeira ou cabeça desconexa): dano *acima* de PV/3.

Olho: dano *acima* de PV/10.

Às vezes é possível incapacitar uma parte do corpo com menos dano ou com dano nenhum; ex., como resultado de um golpe fulminante.

Um golpe contra um membro ou extremidade nunca pode causar mais dano que o *mínimo* necessário para incapacitar a parte do corpo em questão. Por exemplo, se um homem com 10 PV sofrer 9 pontos de dano no braço direito, ele só perde 6 PV — o mínimo necessário para incapacitar seu braço. **Exceção**: esse limite não se aplica aos olhos!

Desmembramento: Se a lesão causada a um membro do corpo *antes* da limitação acima for pelo menos o *dobro* do necessário para incapacitá-lo, o membro não terá sido somente incapacitado, mas *destruído*. Um ataque que causa dano por corte ou uma explosão são capazes de separar um membro ou extremidade do corpo; de outro modo, o membro ficaria irrevogavelmente esmagado, queimado, etc.

Incapacitando Membros Adicionais

No caso de personagens com *mais de dois* membros do mesmo tipo (braço, perna, etc.), um golpe incapacitante é qualquer um que provocar uma quantidade de dano maior que PV/(número de membros do mesmo tipo); desta forma, no caso de um personagem com quatro braços, um golpe que provocar mais que PV/4 pontos de dano incapacitará um braço.

No caso de personagens com *mais de duas* extremidades do mesmo tipo (mão, pé, etc.), um golpe incapacitante é qualquer um que provocar uma quantidade de dano maior que PV/(1,5 vezes o número de extremidades do mesmo tipo); desta forma, no caso de um personagem com quatro pés, um golpe que provoque mais que PV/6 pontos de dano incapacitará um pé.

Efeitos de Lesões Incapacitantes

Qualquer lesão incapacitante também é considerada um ferimento grave e requer um teste de HT para verificar nocaute e atordoamento; v. *Nocaute e Atordoamento* (pág. 420). Abaixo seguem alguns efeitos adicionais específicos relacionados a algumas partes do corpo; todos esses efeitos também se

Estado do Paciente

Os hospitais muitas vezes descrevem um paciente como estando em condição Boa, Normal, Grave ou Crítico. A seguir descrevemos como cada um desses termos se encaixa em GURPS.

Boa: Sinais vitais estáveis e dentro dos limites normais; indicadores excelentes; o paciente está consciente. Ele possui 1/2 ou mais de seu PVInicial; ex., um humano comum (10 PV) com 5 a 10 PV.

Normal: Sinais vitais estáveis e dentro dos limites normais; indicadores favoráveis; o paciente está consciente, mas com desconforto moderado ou grave. Ele tem pelo menos 1 PV, mas menos que 1/2 de seu PVInicial; ex., a mesma pessoa com 1 a 4 PV.

Grave: Sinais vitais possivelmente instáveis ou fora dos limites normais; indicadores questionáveis; o paciente está gravemente ferido ou profundamente enfermo e pode estar inconsciente. Ele está com 0 PV ou menos, mas acima de -1xPVInicial; ex., a vítima acima com 0 a -9 PV.

Crítica: Sinais vitais instáveis e fora dos limites normais; indicadores desfavoráveis; o paciente possivelmente está inconsciente e pode não sobreviver. Ele está com -1xPVInicial ou menos; ex., o mesmo paciente com -10 PV ou menos.

Penalidades Temporárias de Atributo

Choque, atribuições e outros fatores podem reduzir *temporariamente* os valores de atributo de um personagem. Reduções na ST afetam o dano causado por armas motoras. Penalidades na IQ se aplicam igualmente à Per e Vontade. Entretanto, não há outros efeitos sobre as características secundárias; por exemplo, reduções na ST, DX e HT *não* afetam o PV, Velocidade Básica, Deslocamento Básico ou PF.

Uma penalidade a um atributo sempre reduz os NHs das perícias governadas pelo atributo em questão pela mesma razão. Por exemplo, -2 em IQ resulta numa penalidade de -2 em todas as perícias baseadas em IQ (assim como nas perícias baseadas em Per e Vontade, uma vez que reduções à IQ reduzem a Per e Vontade).

Exceção: Reações defensivas que não exigem uma manobra — como as defesas ativas, testes de resistência, Verificações de Pânico, etc. — *nunca* sofrem penalidade devido às reduções de atributo. Por exemplo, -2 em DX não afeta Bloqueio, Esquiva ou Aparar.

Observe que a perda *permanente* de um valor de atributo requer um novo cálculo de *todos* os atributos secundários e perícias que se baseiam nele!

aplicam ao *desmembramento*. Eles duram até a luta terminar e possivelmente ainda mais tempo — v. *Duração de Lesões Incapacitantes* (pág. 422).

Mão: O personagem deixa cair qualquer coisa que tinha naquela mão. Se ele estava usando duas ou mais mãos para segurar um objeto, deve fazer um teste de DX para não deixá-lo cair. O personagem não pode segurar mais nada (ex., uma arma) na mão em questão. Ele ainda pode usar um escudo no braço da mão incapacitada e usá-lo para bloquear, mas não *atacar* com ele. Até ser curado, ele adquire a desvantagem Maneta (Uma Mão) (pág. 148).

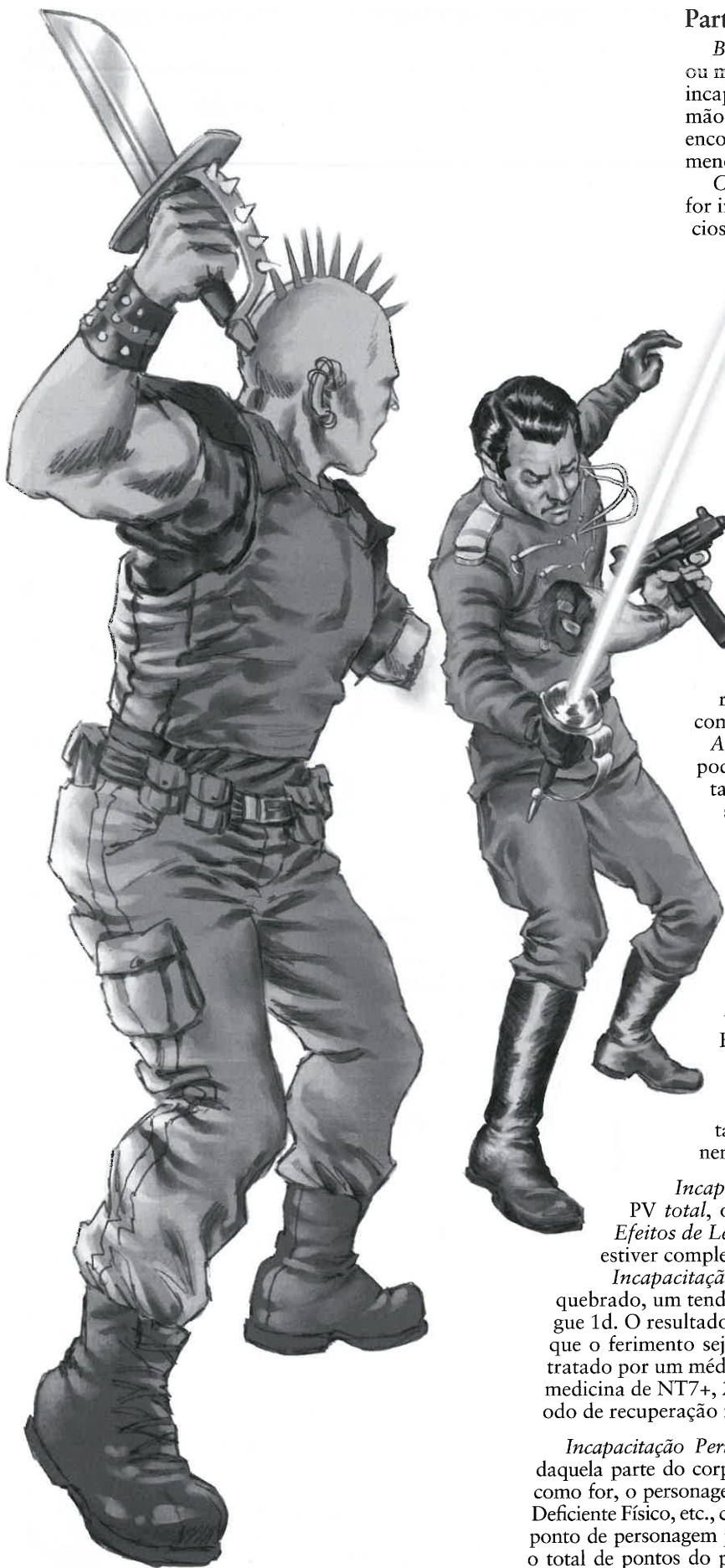
Braço: Acontece o mesmo que no caso da mão incapacitada, mas ao passo que alguém com a mão incapacitada pode ao menos portar um objeto na curva do braço, alguém com um braço incapacitado não pode carregar *nada*! Ele não deixa cair o escudo do braço (a menos que o braço seja cortado fora), mas não pode usá-lo para bloquear — além disso, como

o escudo fica pendurado à frente dele, o Bônus de Defesa é reduzido em 1. Até ser curado, ele adquire a desvantagem Maneta (Um Braço) (pág. 148).

Pé: O personagem cai! Ele não é mais capaz de ficar em pé e andar sem uma muleta ou alguma coisa com a qual se apoiar. Ele ainda pode lutar se conseguir se firmar contra uma parede. Se não tiver nada contra o que se apoiar, ele pode assumir uma posição de joelhos ou sentado. Até ser curado, ele adquire a desvantagem Deficiente Físico (Perna Incapacitada) (pág. 130).

Perna: O personagem cai! Ele ainda pode lutar se ficar sentado ou deitado. Até ser curado, ele adquire a desvantagem Deficiente Físico (Perna Faltando) (pág. 130).

Olho: O personagem está cego do olho atingido. Até ser curado, ele adquire a desvantagem Zorrolho (pág. 162) — ou Cegueira (pág. 125) se ele perder a visão em todos os olhos — a menos que tenha algum substituto para os olhos.



Partes do Corpo de um Não-Humano

Braços Adicionais: Um personagem com três ou mais braços que fica com um braço (ou mão) incapacitado só reduz o número de braços (ou mãos) que ele pode usar. Ele só realmente se encontrará em desvantagem se for reduzido a menos de dois braços (ou mãos).

Cabeça Adicional: Se uma cabeça desconexa for incapacitada, o personagem perde os benefícios daquela Cabeça Adicional; v. *Cabeça Adicional* (pág. 46).

Pernas Adicionais: No caso de um personagem com três ou mais pernas, veja *Pernas Adicionais* (pág. 77) para verificar os efeitos de um pé ou perna incapacitado.

Golpeador: O personagem não pode usar o Golpeador para atacar. Se o Golpeador também for uma assa ou cauda, consulte abaixo os efeitos adicionais.

Cauda: Quaisquer vantagens conferidas pela cauda (ex., Braço Adicional ou Golpeador) não funcionam mais. Da mesma forma, o personagem fica um pouco desequilibrado: -1 na DX, exceto para tarefas manuais próximas. No caso de uma criatura aquática ou voadora alada, a penalidade na DX é de -2 e ela terá apenas metade do seu Deslocamento normal na água ou no ar (o que também reduz pela metade a velocidade máxima com Deslocamento Ampliado).

Asa: Um personagem com Voo (Alado), não pode voar — e se estiver no ar, cai! Se a asa também for um Golpeador, ela não poderá ser usada para atacar.

Duração de Lesões Incapacitantes

Quando sofre uma lesão incapacitante, um personagem deve fazer um teste de HT para verificar a gravidade da lesão. No caso de ferimentos no campo de batalha, o teste só deve ser feito no final do combate. Em caso de sucesso, a incapacitação é *temporária*, enquanto num fracasso, ela é *duradoura*; uma falha crítica indica que a lesão é *permanente*. Qualquer desmembramento também é automaticamente permanente — nem se preocupe em fazer o teste!

Incapacitação Temporária: Até retornar ao seu PV total, o personagem sofre os efeitos descritos em *Efeitos de Lesões Incapacitantes* (pág. 421). Quando ele estiver completamente curado, os efeitos desaparecem.

Incapacitação Duradoura: O personagem teve um osso quebrado, um tendão rompido ou outro dano prolongado. Jogue 1d. O resultado indica o número de *meses* necessários para que o ferimento seja inteiramente curado. (Se o ferimento for tratado por um médico, subtraia 3 do resultado no caso de uma medicina de NT7+, 2 em NT6 ou 1 em NT5 — contudo, o período de recuperação nunca é menor que um mês.)

Incapacitação Permanente: O personagem perde a utilização daquela parte do corpo. Ela fica não-funcional ou é *perdida*. Seja como for, o personagem adquire uma nova desvantagem (Maneta, Deficiente Físico, etc., conforme apropriado). Ele não recebe nenhum ponto de personagem por isso! A desvantagem simplesmente reduz o total de pontos do personagem. Em alguns cenários, até mesmo

este grau de ferimento pode ser curado; v. *Recuperando-se de Lesões Incapacitantes Permanentes* (pág. 424).

FERIMENTOS FATAIS

Se fracassar num teste de HT para evitar a morte por uma margem de 1 ou 2, o personagem não simplesmente cai morto, mas sofre um “ferimento fatal”. Este é um ferimento tão grave que os danos internos podem matar a vítima mesmo depois que ela para de sangrar.

Um personagem mortalmente ferido fica imediatamente incapacitado. Ele pode ou não ficar consciente (a critério do Mestre). Se ele sofrer mais algum ferimento, deve fazer outros testes de HT para evitar a morte; em caso de fracasso nesses testes — não apenas numa falha crítica — o personagem morre.

Enquanto estiver mortalmente ferido, o personagem deve fazer um teste de HT a cada meia hora para evitar a morte. Em qualquer fracasso, ele morre. Em caso de sucesso, ele resiste por mais meia hora — quando deve fazer outro teste. Num sucesso decisivo, ele se recupera milagrosamente: ele não está mais mortalmente ferido (mas ainda está incapacitado).

Um personagem vivo mas mortalmente ferido, pode fazer uma cirurgia para estabilizar suas condições — v. *Estabilizando um Ferimento Fatal* (pág. 424). Em NT6+, a “manutenção do trauma” pode manter um paciente vivo enquanto ele espera pela cirurgia. Isso envolve ressuscitação cardiorrespiratória, oxigênio, transfusões, etc. Em vez de jogar contra a HT a cada meia hora, o personagem faz um teste contra o maior valor entre sua HT ou o NH em Medicina da pessoa que está cuidando dele a cada hora — ou a cada dia se ele estiver com um aparelho cardíaco ou respiratório ou outro aparelho similar de manutenção da vida. O personagem não precisa fazer nenhum teste se for colcoado

em alguma espécie de animação suspensa mágica ou de alta tecnologia!

Ao se recuperar de um ferimento fatal, o personagem deve fazer um teste de HT. Em caso de fracasso, ele perde um ponto de HT permanentemente. Numa falha crítica, o Mestre pode aplicar a desvantagem Ferido (pág. 140) ou algum outro efeito (ex., reduzir o nível de Aparência devido a cicatrizes, etc.).

“Agora saia da minha frente.”

“Foi só um arranhão.”

“Arranhão?! Você perdeu o braço!”

“Não, não perdi.”

“O que é aquilo então?”

“... você não viu nada.”

— *Rei Arthur e o Cavaleiro Negro*

Monty Python em busca do Cálice Sagrado

MORTE

Mesmo depois que um personagem é morto, seu jogador pode querer continuar registrando o dano. Em alguns mundos futuristas ou mágicos, os mortos podem ser trazidos de volta à vida se forem tratados rapidamente, contanto que o corpo esteja intacto em sua maior parte (não reduzido a menos de -10xPVInicial).

Morte Instantânea

A decapitação, degolação, etc., são capazes de matar qualquer um, independente de HT e PV. Se uma pessoa indefesa ou inconsciente for atacada de forma obviamente letal, ela morrerá. Nem se preocupe em fazer a avaliação de dano ou calcular o PV restante. Assuma que a vítima cai a -5xPVInicial.

Isso não se aplica a uma vítima que está apenas *desatenta*. Se um personagem se aproxima sorrateiramente e crava uma faca nas costas de um sentinela, ele não pode matá-lo automaticamente. Os cálculos devem ser feitos de forma realística. Se preferir, o personagem pode visar os órgãos vitais ou o pescoço. Como se trata de um ataque surpresa, não há contra-ataque: portanto, o

personagem pode tranquilamente fazer um Ataque Total! O sucesso na jogada de ataque é quase certo. A vítima não tem direito a nenhuma defesa ativa. O dano provavelmente será suficiente para incapacitar ou matar a vítima. Contudo, isso não é *automaticamente*.

Últimas Ações

Quando um PdJ ou PdM importante é morto de uma forma que não seja repentina ou cabal (como uma explosão), o Mestre pode permitir uma “última ação”. Se esta for um último golpe contra um inimigo, não deve durar mais que um turno. Se for uma última fala, o Mestre poderá esticá-la um pouco para produzir um efeito dramático! Isso não tem nada a ver com realidade, é apenas divertido.

RECUPERAÇÃO

As regras de *Lesões* podem parecer duras, mas não se desespere... é possível se recuperar!

RETOMANDO A CONSCIÊNCIA

Um fracasso por uma margem de 5 ou mais no teste de nocaute, um fracasso num teste de HT para se manter consciente com 0 PV ou menos e muitas outras coisas (ex., golpes fulminantes) podem deixar um personagem inconsciente. Fica a critério do Mestre decidir se ele ficará *verdadeiramen-*

te inconsciente ou apenas totalmente incapacitado em função da dor e dos ferimentos — seja o que for, o personagem não poderá *fazer* nada. Ele se recupera da seguinte maneira:

- Se tiver 1 ou mais PV restantes, o personagem acorda automaticamente em 15 minutos.

- Com 0 PV ou menos, mas ainda acima de -1xPVInicial, o personagem deve fazer um teste de HT para acordar a cada hora. Em caso de sucesso, ele pode agir normalmente e não precisa jogar contra a HT a cada segundo para permanecer consciente, a menos que

receba um *novo* ferimento. Contudo, como ele não está com menos de 1/3 do PV, ele não tem seu Deslocamento e Esquiva reduzidos pela metade.

- Com -1xPVInicial ou menos, o personagem está em maus lençóis. Ele tem direito a um *único* teste de HT para acordar depois de 12 horas. Em caso de sucesso, ele retoma a consciência e pode agir como descrito acima. Mas, se fracassar, ele não retoma mais a consciência sem tratamento médico — use as regras sob *Estabilizando um Ferimento Fatal* (pág. 424). Até receber ajuda, ele deve fazer um teste de HT a cada 12 horas; se fracassar em algum, ele *morre*.

PV Elevado e Cura

As taxas de cura dadas para recuperação natural, primeiros socorros, mágicas de cura, a vantagem Recuperação Física, etc., levam em consideração **personagens com Pontos de Vida dentro da escala humana; ou seja, com menos de 20 PV. Personagens com mais PV se curam proporcionalmente mais, de acordo com seu PV. Multiplique qualquer PV restaurado por 2 para 20-29 PV, por 3 para 30-39 PV, por 4 para 40-49 PV e assim por diante, com cada 10 PV completos acrescentando 1 ao multiplicador.**

RECUPERAÇÃO NATURAL

O descanso permite que um personagem recupere seu PV perdido, a não ser que o dano seja de um tipo que especificamente não possa ser curado naturalmente (v. *Enfermidades*, pág. 442). No final de cada dia de descanso e alimentação decente, um personagem pode fazer um teste de HT. Em caso de sucesso, ele recupera 1 PV. O Mestre pode atribuir uma penalidade se as condições forem ruins, ou um bônus se as condições forem muito boas.

Tabela de Primeiros Socorros

Nível Tecnológico	Tempo por Vítima	PV Restaurado
0-1	30 minutos	1d-4
2-3	30 minutos	1d-3
4	30 minutos	1d-2
5	20 minutos	1d-2
6-7	20 minutos	1d-1
8	10 minutos	1d
9+	10 minutos	1d+1

PRIMEIROS SOCORROS

As duas principais utilizações da perícia Primeiros Socorros (pág. 219) envolvem a *aplicação de ataduras* e o *tratamento do choque*.

Aplicação de Ataduras

É necessário um minuto para aplicar pressão ou um torniquete para estancar um sangramento. Isso restaura 1 PV.

Se as regras de *Sangramento* (pág. 420) estiverem sendo usadas, quem for ferido, mas receber Primeiros Socorros dentro de um minuto após seu ferimento, não perderá PV devido ao sangramento. Um novo teste evitará futuras perdas de PV.

Tratamento do Choque

Depois de aplicadas bandagens, o socorrista pode levar um tempo adicional para aplicar um curativo mais elaborado e tratar a vítima em relação

ao choque. Ele deve manter a vítima agasalhada, confortável, calma e imóvel. Depois do tempo indicado na *Tabela de Primeiros Socorros*, o personagem pode fazer um teste de Primeiros Socorros.

Em caso de sucesso, o médico joga um dado conforme indicado na tabela para verificar quanto PV a vítima recupera — mínimo de 1 PV. Um sucesso decisivo restaura o máximo de PV possível! Essa jogada *inclui* o 1 PV das bandagens; portanto, um resultado de 1 PV não restaura mais PV.

Em caso de falha crítica, a vítima *perde* 2 PV em vez de recuperar!

CIRURGIA

Uma cirurgia pode reparar danos físicos ao corpo, mas é *arriscada* em NTs baixos — especialmente antes da invenção da anestesia (meados do NT5) e da verificação de tipo sanguíneo (NT6). Veja a perícia Cirurgia (pág. 188) para obter alguns modificadores comuns e descobrir os efeitos de um fracasso no teste de habilidade. Seguem algumas regras adicionais:

Equipamento: Equipamentos básicos conferem um modificador de -6 em NT1, -5 em NT2-3, -4 em NT4, -2 em NT5 e +(NT-6) em NT6+. A qualidade do equipamento também modifica a jogada; v. *Modificadores de Equipamento* (pág. 345). Os modificadores para cirurgia de NT5+ assumem que anestésicos estejam disponíveis. Caso contrário, aplique uma penalidade de -2 ao NH. Este modificador *substitui* a penalidade de -1 pela falta de um item.

Infecção: Antes do NT5 (e a critério do Mestre durante boa parte do NT5) a prática da anestesia é deficiente. Verifique a possibilidade de infecção (v. *Infecção*, pág. 444) depois de qualquer cirurgia.

Estabilizando um Ferimento Fatal

Cada tentativa dura uma hora. A jogada sofre uma penalidade de -2 se o paciente estiver com -3xPVInicial ou pior, ou -4 se estiver com -4xPVInicial ou pior. Em caso de fracasso, tentativas repetidas são permitidas, mas sofrem uma penalidade cumulativa de -2 por tentativa. Se a vítima morrer na mesa de operação, ela pode ser ressuscitada; v. *Ressuscitação* (pág. 425).

Recuperando-se de Lesões Incapacitantes Duradouras

É possível tratar uma lesão incapacitante duradoura (v. *Duração de Lesões Incapacitantes*, pág. 422) com uma cirurgia em vez de deixar que a vítima se cure por si só. Este procedimento leva 2 horas. Em caso de sucesso, considere o tempo restante de recuperação da lesão em *semanas* em vez de *meses*. No entanto, em caso de falha crítica a lesão se torna permanente!

Recuperando-se de Lesões Incapacitantes Permanentes

Cirurgias radicais às vezes são capazes de restaurar algumas lesões incapacitantes *permanentes* em NT7+; os detalhes exatos ficam a critério do Mestre. Isso muitas vezes requer próteses ou transplantes, o que pode ser caro ou difícil de ser encontrado. Em NT7-8, estes procedimentos só são capazes de restaurar parcialmente a funcionalidade. Essas operações também são *traíçoeras*: penalidade de -3 ou mais. Em caso de fracasso, o paciente precisa de 1d mês para se recuperar antes de se submeter a outra tentativa.

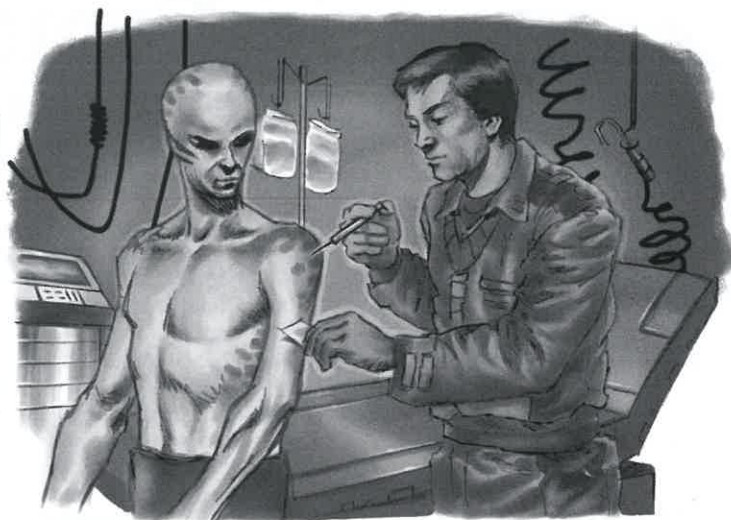
CUIDADOS MÉDICOS

Qualquer paciente sob cuidados de um médico competente (NH 12+ em Medicina) recebe um bônus de +1 em todos os testes de recuperação natural.

Um *curandeiro* também pode fazer um teste de Medicina para tratar o paciente. Um paciente pode receber o teste de um único médico, mas um único médico pode atender até 200 pacientes. O número exato de pacientes que um médico pode atender e a frequência com a qual ele pode fazer os testes dependem do NT de sua perícia Medicina; v. *Tabela de Auxílio Médico* (a seguir). Em caso de sucesso, o paciente recupera 1 PV; num sucesso decisivo, ele recupera 2 PV. Esse valor se acumula à recuperação natural; no entanto, uma falha crítica *custa* ao paciente 1 PV!

Tabela de Auxílio Médico

NT em Medicina	Frequência dos Testes	Pacientes por Médico
0	Não há médicos. Apenas recuperação natural.	
1-3	Semanal	10
4	Cada 3 dias	10
5	Cada 2 dias	15
6	Diária	20
7	Diária	25
8	Diária	50
9	2 vezes por dia	50
10	3 vezes por dia	50
11	4 vezes por dia	100
12+	5 vezes por dia	200



Bom, me parece que seu amigo está QUASE morto. Mas há uma grande diferença entre estar quase morto e inteiro morto.

*— Milagreiro Max
A Princesa Prometida*

Médicos de alta tecnologia dependentes muito de equipamentos, mas ainda recebem um bom treinamento básico; portanto, um médico de NT6+ atua como se fosse de NT6 se não dispuser da aparelhagem com a qual está acostumado, contanto que o ambiente pelo menos esteja limpo.

RESSUSCITAÇÃO

Reviver uma vítima de afogamento, asfixia ou parada cardíaca requer uma tentativa de *ressuscitação*. O personagem deve fazer um teste de Medicina/NT7+ — ou um teste de Primeiros Socorros/NT7+ com uma penalidade de -4. Cada tentativa leva um minuto. Tentativas repetidas são possíveis, mas quase sempre há um limite de tempo.

A ressuscitação cardiopulmonar e a respiração boca-a-boca, bastante difundidas após 1960, são métodos mais eficazes de ressuscitação que seus predecessores. Testes de Primeiros Socorros (mas *não* testes com valores pré-definidos) para reviver vítimas de afogamento ou asfixia sofrem uma penalidade de -2 em vez de -4.

DROGAS DE ULTRATECNOLOGIA

Drogas milagrosas são a matéria-prima da medicina de ficção científica. Abaixo segue um sistema rápido e simples para criar drogas de NT9+.

Efeitos: Escolha um ou mais modificadores de atributos, vantagens ou desvantagens para representar os efeitos da droga e seus efeitos colaterais (normalmente *ruins*). A maior parte das drogas medicinais confere Recuperação Acelerada, Resistência a Doenças, bônus na HT ou benefícios similares. Alguns mitigam desvantagens, cancelando-as durante o período de efeito da droga (ex., uma droga psiquiátrica pode suprimir Fantasias e Paranoia). Algumas conferem efeitos únicos, como a recuperação de PV ou FP perdidos.

Duração: Escolha o tempo de duração dos efeitos. As durações mais comuns são de *curto prazo* ([25-HT] minutos), *médio prazo* ([25-HT]/4 horas), *longo prazo* (um dia) ou *muito longo prazo* (até uma semana). Doses múltiplas geralmente estendem a duração em vez de aumentar o efeito; assim, duas doses de uma droga de longo prazo geralmente durariam dois dias.

Potência: O paciente recebe um teste de HT para resistir a desvantagens e outros efeitos negativos. A *potência* da droga atua como uma penalidade nesta jogada. Além disso, assuma que a cada vez que a dosagem do remédio é dobrada há uma penalidade adicional de -1 ao teste.

Forma: Uma droga pode ser uma pílula, injeção, aerossol, agente de contato ou agente de contato em forma de aerossol. Muitas drogas também podem ser encontradas em mais de uma forma. Pílulas normalmente levam 30 minutos ou mais para fazer efeito, mas podem ser dissolvidas em bebida, Agentes de contato (ex., adesivos) levam 5 minutos. Aerosóis e injeções funcionam quase que imediatamente.

Custo: Isso pode variar, mas há uma regra básica. Some o valor *absoluto* em pontos de todas as características que a droga acrescenta ou remove. Multiplique o resultado por um custo básico que depende da duração: \$2 para curto prazo, \$10 para médio prazo, \$50 para longo prazo e \$250 para muito longo prazo. No caso de drogas que curam, use o custo em pontos dos PV ou PF que ela restaura e considere a duração como sendo de "longo prazo". A potência também modifica o preço: duplique o custo para cada penalidade de -1 no teste de HT. Multiplique o custo final por 2 para aerossóis ou agentes de contato e por 10 para agentes de contato em forma de aerossol.

CL: Isso varia de acordo com a sociedade e com a natureza da droga. Drogas medicinais normalmente são CL3. Drogas consideradas socialmente prejudiciais podem ser CL2 ou mesmo CL1.

Exemplo: Uma "droga da verdade", que força o paciente a fazer um teste de HT-3 para evitar uma penalidade de -4 nos teste de Vontade durante (25 - HT) minutos custaria: 20 (valor em pontos) vezes \$2 (curto prazo) vezes 8 (potência) x 1 (injeção) = \$320/dose. Essa droga provavelmente só estaria disponível para espíões: CL2.

14

FADIGA

CUSTOS EM FADIGA

As seguintes atividades normalmente resultam na perda de PF.

Participando de uma Batalha

Qualquer batalha que dura mais de 10 segundos custa PF — um personagem gasta energia rapidamente quando luta por sua vida! Um personagem que *não fizer* nenhuma jogada de ataque ou de defesa durante uma luta está isento desse custo, embora outras ações (ex., lançar mágicas) apresentem seu próprio custo em PF. No *final* de um combate, aplique os seguintes custos:

Sem Carga: 1 PF.

Carga Leve: 2 PF.

Carga Média: 3 PF.

Carga Pesada: 4 PF.

Carga Muito Pesada: 5 PF.

Num dia quente, acrescente 1 PF ao custo acima — ou 2 PF para quem estiver vestindo uma armadura de placas, sobretudo, etc. Armaduras de NT9+ que cobrem o corpo todo apresentam climatização própria. Isso conta como um sistema de resfriamento e nega as penalidades devido à alta temperatura.

Esses custos são por *batalha*, não para cada 10 segundos de batalha. Uma batalha muito longa pode custar mais (a critério do Mestre), mas ela precisaria durar 2 ou 3 minutos (120 a 180 turnos!) para que o custo adicional se torne realista.

Caminhada

Utilize os custos em PF apresentados em participando de uma batalha, mas aplique-os *por hora* de viagem em estrada; ex., uma hora de marcha com carga leve custaria 2 PF (3 PF em um dia quente). Quando um grupo entra em combate durante uma marcha, assuma que ele já estava andando por uma hora, a menos que os eventos digam o contrário, e calcule os pontos de fadiga de acordo.

Estafa

Carregar mais que a carga muito pesada ou empurrar/puxar algo muito pesado custa 1 PF *por segundo* (v. *Levantar e Mover Objetos*, pág. 354). Para obter os custos em PF de outras formas de esforços, veja *Esforço Adicional* (pág. 356).

Corrida ou Natação

A cada 15 segundos de disparada ou a cada minuto de corrida ou natação ritmada, o personagem deve fazer um teste de HT para evitar a perda de 1 PF. Não há efeito direto da carga sobre isso, embora o personagem corra

ou nade mais lentamente. V. *Corrida* (pág. 353) e *Natação* (pág. 355).

Habilidades Especiais

A maioria das mágicas (Capítulo 5), muitas vantagens (como a Cura, pág. 51) e algumas perícias cinematográficas (como Golpe Poderoso, pág. 202) custam PF, assim como qualquer característica com a limitação *Custa Fadiga* (pág. 112).

FOME E DESIDRATAÇÃO

Quando estiver comprando os equipamentos de seu personagem, não se esqueça da comida! As rações de um viajante apresentadas em *Equipamentos de Camping e Sobrevivência* (pág. 288) são o *mínimo* necessário para mantê-lo saudável na estrada; perder uma única refeição o enfraqueceria.

Observação para o Mestre: Mestres que não acham muito divertido manter registro das refeições do grupo, devem se sentir à vontade para ignorar esta seção. Viagens se tornam muito mais perigosas quando o Mestre decide controlar o uso de comida e água!

Fome

Um ser humano precisa de três refeições por dia. Ele perde 1 PF a cada refeição perdida. Além disso, só é possível recuperar a fadiga perdida por “fome” com um dia de descanso: nada de combate ou viagem, acompanhado de três refeições completas. Cada dia de descanso compensa três refeições perdidas.

Desidratação

Em ambientes temperados, onde a água é fácil de encontrar, assuma que os personagens podem renovar seus suprimentos conforme necessário. Contudo, se a água for escassa, cuidado! Um humano (ou elfo, anão, etc.) necessita de 2 litros de água por dia — 3 em climas quentes, 5 no calor do deserto! Se beber menos que o necessário, ele perde 1 PF a cada oito horas. Se beber menos de um litro num dia, ele perde 1 PF e 1 PV *adicional* por dia. Um personagem pode recuperar todo PF perdido devido à desidratação durante um dia de descanso com água em abundância. Essa recuperação de PV perdido acontece na velocidade normal.

SONO PERDIDO

O ser humano *comum* é capaz de funcionar normalmente durante um “dia”

Muitas atividades, como correr longas distâncias, fazer esforço adicional, ser sufocado, lançar mágicas, entre outras, podem causar “fadiga”: uma perda temporária de Pontos de Fadiga. Os Pontos de Fadiga (PF) iniciais de um personagem são iguais à sua HT, mas esse parâmetro pode ser modificado; v. *Pontos de Fadiga* (pág. 16). Assim como o dano sofrido representa traumas físicos e são subtraídos do PV, a fadiga representa a energia perdida e reduz o PF. Sempre que perde PF, o personagem deve registrar a perda em sua ficha de personagem.

PONTOS DE FADIGA PERDIDOS

O texto abaixo relaciona os efeitos de estar com PF baixo ou negativo. Todos os efeitos são cumulativos.

Menos de 1/3 do seu PF remanescente —

O personagem está muito cansado. Divida seu Deslocamento, Esquiva e ST pela metade (arredondado para cima). Isso *não* afeta as características baseadas na ST, como PV e dano.

0 PF ou menos — O personagem está à beira de um colapso. Se ele sofrer mais fadiga, cada PF perdido também resultará na perda de 1 PV. Desta forma, toda fadiga devido à fome, desidratação, etc., uma hora pode levar o personagem à morte — é até mesmo *possível* trabalhar até a morte! Para fazer qualquer coisa diferente de conversar ou descansar, o personagem precisa fazer um teste de Vontade; em combate, ele também precisa fazer um teste sempre que fizer uma manobra diferente de Fazer Nada. Em caso de sucesso, ele age normalmente. O personagem ainda pode usar PF para lançar mágicas, etc., e se estiver se afogando, pode continuar buscando ar, mas ainda sofre normalmente a perda de 1 PV para cada PF perdido. Em caso de fracasso, ele cai por esgotamento, incapacitado, e não pode fazer mais *nada* até alcançar um valor positivo de PF. Numa falha crítica, o personagem deve fazer imediatamente um teste de HT. Se fracassar, ele sofre uma parada cardíaca; v. *Condições Fatais* (pág. 429).

-1xPF — O personagem perde a consciência. Enquanto estiver inconsciente, ele recupera o PF perdido como se estivesse descansando normalmente e acorda quando alcançar um valor positivo de PF. O PF de um personagem *nunca* pode cair abaixo deste nível. A partir deste valor, qualquer custo em PF é subtraído diretamente do PV!

de 16 horas. Ele então precisa descansar por um “período de sono” de oito horas. A vantagem Pouco Sono (pág. 80) encurta esse período de sono, aumentando assim o período útil do dia; Sono Complementar (pág. 157) e Sonolento (pág. 157) fazem o contrário. Quando um personagem dorme menos que seu “período de sono” normal, ele gasta PF que só podem ser recuperados com o sono.

Interrupções, ruído e desvantagens como Dor Crônica (pág. 135), Insono (pág. 147), Sono Leve (pág. 157) e Pesadelos (pág. 152) podem reduzir a *qualidade* do sono. Em termos de regras, o período de sono é considerado menor que o real — ou simplesmente não é considerado.

Um personagem com a vantagem Não Dorme (pág. 73) pode *ignorar* toda esta seção!

Dormir Tarde

Quando fica acordado mais tempo que seu dia normal (normalmente 16 horas), um personagem começa a ficar cansado. Ele perde 1 PF se não for dormir, mais 1 PF a cada quarto de dia útil (normalmente quatro horas) que ficar acordado *depois disso*.

Se perder metade ou mais do seu PF em função da perda de sono, o personagem deve fazer um teste de Vontade a cada duas horas que estiver inativo (ex., montando guarda). Em caso de fracasso, ele adormece, dormindo até ser acordado ou até completar um período inteiro de sono. Em caso de sucesso, o personagem se mantém acordado, mas sofre uma penalidade de -2 nos testes de DX, IQ e de autocontrole. Personagens com a desvantagem Dorminhoco (pág. 136) sofrem uma penalidade adicional de -1.

Se estiver com menos de 1/3 do seu PF devido à sono perdido, o personagem deve fazer um teste, como acima, a cada 30 minutos de inatividade ou a cada duas horas de ação. Isso pode ser muito perigoso!

Acordar Cedo

Se dormir menos tempo que seu período completo de sono, o person-

PROCURANDO ALIMENTO

Em territórios mais acolhedores, um personagem pode suplementar seus mantimentos por meio da coleta de alimentos. Durante qualquer dia um personagem é capaz de “coletar” enquanto o grupo viaja. Um sucesso num teste de Sobrevivência ou Naturalista resulta na coleta de plantas e frutos comestíveis suficientes para uma refeição. (Num resultado de 17, o personagem se envenenou e deve fazer um teste de HT. Em caso de sucesso, ele perde 1 PV; caso contrário, ele perde 1d PV. Num resultado de 18, ele compartilhou o alimento com seus amigos (se possível) e todo o grupo sofre os efeitos — cada PdJ faz seu teste independentemente.)

Num território apropriado, um sucesso num teste de habilidade com uma arma de projétil (com uma penalidade de -4) captura um coelho ou criatura semelhante, que fornece carne para duas refeições. Próximo da água ou do mar, um sucesso num teste de Pescaria apresenta os mesmos resultados.

Cada personagem que estiver participando da busca por alimentos tem direito a *um* teste de Sobrevivência ou Naturalista e *um* teste com arma de projétil ou Pescaria por dia.

Além disso, um grupo também pode interromper um pouco a viagem e fazer uma coleta *séria*. Cada personagem pode fazer *cinco* testes de Sobrevivência ou Naturalista e *cinco* testes com arma de projétil ou Pescaria por dia. Depois disso os coletores podem defumar a carne ou peixe numa fogueira e acrescentá-los ao estoque regular de ração.

O Mestre pode impor penalidades em áreas com pouca fauna e flora (ex., -3 na neve, -6 no deserto), assim como penalidades cumulativas para coletas repetidas numa mesma área.

gem ainda estará cansado ao acordar. Subtraia o *dobro* das horas de sono perdidas do próximo dia útil para determinar quanto tempo ele pode ficar acordado. Por exemplo, um personagem com um período de sono de oito horas que dormiu apenas seis horas, perdeu duas horas de sono. Ele irá sofrer os efeitos de dormir tarde depois de apenas 12 horas acordado: as 16 horas normais, menos 4 horas (o dobro das duas horas de sono perdido).

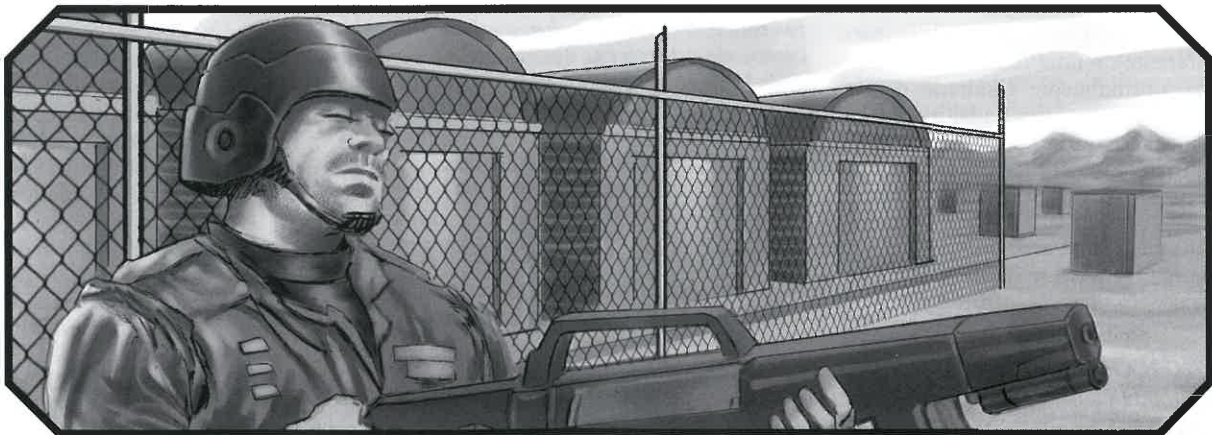
RECUPERAÇÃO DA FADIGA

Um personagem pode recuperar PF perdidos “normalmente” com um descanso calmo. Ler, falar e pensar são permitidos; andar por aí ou fazer qual-

quer coisa mais extenuante *não são*. O PF perdido é recuperado à razão de 1 PF a cada 10 minutos de descanso. O Mestre pode permitir que o personagem recupere 1 PF adicional se comer uma refeição decente *enquanto descansa*. Algumas drogas, poções mágicas, etc., são capazes de restaurar PF perdido, assim como as mágicas Conceder Energia e Recuperar Energia (pág. 247).

Um personagem só pode se recuperar da perda de fadiga provocada por *sono perdido* ao dormir por pelo menos um período completo de sono. Isso restaura 1 PF. Sono adicional ininterrupto restaura 1 PF por hora.

Um personagem também precisa de comida ou água para recuperar PF perdido por fome ou desidratação; v. *Fome e Desidratação* (acima).



PERIGOS

Além dos riscos comuns de combates com espadas, pistolas e mágicas, os aventureiros frequentemente lidam com outros perigos.

ÁCIDO

Os ácidos variam de muito fraco a muito forte (ex., ácidos clorídrico, perclórico, nítrico e sulfúrico). A maioria dos ácidos de laboratório só é nociva para os olhos, mas alguns ácidos mais fortes ou altamente concentrados podem “queimar” equipamentos e a carne. Para fins de regras, considere álcalis fortes como ácidos fortes.

Se um ácido forte for *espirrado* contra uma vítima, ela sofre 1d-3 ponto de dano por corrosão. Se o ácido for espirrado no rosto, ela deve fazer um teste de HT para evitar dano aos olhos. Em caso de fracasso, ou se o ataque atingir diretamente os olhos, o dano é causado aos *olhos*. Use as regras de *Lesões Incapacitantes* (pág. 420) para verificar se ela ficou cega — se isso aconteceu, a cegueira é permanente. Numa falha crítica, a cegueira permanente é certa (a vítima adquire a desvantagem *Cegueira*, pág. 125).

Se a vítima for *imersa* em ácido, ela sofre 1d-1 ponto de dano por corrosão por segundo. Se seu *rosto* for imerso, ela também sofre dano nos olhos (como acima) a cada segundo.

Se a vítima *engolir* ácido, ela sofre 3d pontos de dano à razão de 1 PV a cada 15 minutos. Um sucesso num teste de Medicina ou Venefício pode interromper a perda de PV; o tratamento requer 2d minutos.

Se utilizado contra os pinos de uma fechadura ou outros objetos pequenos e vulneráveis, o ácido demora 3d minutos para corroer o objeto.

Um pequeno frasco de ácido potente o bastante para produzir esses efeitos é um item de NT3 que custa \$10.

ATRIBUIÇÕES

Uma “atribuição” é um efeito nocivo diferente de uma lesão direta ou da fadiga, normalmente resultado de um ataque, perigo, enfermidade, mágica ou toxina. Na maioria dos casos, a vítima tem direito a um teste de HT para resistir ao efeito e só sofre a atribuição em caso de fracasso. A duração depende da causa; consulte a descrição da doença, perigo, veneno, mágica ou arma em questão para maiores informações.

Condições Irritantes

Bêbado: O personagem está altamente intoxicado: -2 na DX e IQ e -4 nos tes-

tes de autocontrole, exceto para resistir à Covardia. Um personagem bêbado também reduz seu nível de Timidez em *dois*.

Dor: O personagem sofre uma penalidade na DX, IQ e nos testes de perícia e autocontrole. -2 para Dor Moderada, -4 para Dor Severa, -6 para Dor Terrível. A Hipoalgia reduz essas penalidades pela metade, enquanto a Hiperalgia os dobra.

Eu rio na cara do perigo... e depois me escondo até que ele desapareça.

— Xander, *Buffy A Caça-Vampiros*

Embriagado: O personagem está ligeiramente intoxicado: -1 na DX e IQ e -2 nos testes de autocontrole, exceto para resistir à Covardia. Um personagem embriagado também reduz seu nível de Timidez em um.

Espirro ou Tosse: O personagem sofre uma penalidade de -3 na DX e de -1 na IQ e não pode usar Furtividade.

Euforia: O personagem recebe uma penalidade de -3 na DX, IQ e nos testes de perícia e autocontrole.

Nauseado: O personagem sofre uma penalidade de -2 em todos os atributos e testes de perícia e -1 nas defesas ativas. Além disto, ele sempre precisa fazer um teste contra a HT depois de comer, ser exposto a cheiros podres, fracassar numa Verificação de Pânico ou ficar atordoado, e a cada hora em gravidade zero ou qualquer outra situação na onde ele possa sofrer enjoo por estar em movimento. Se ele ingeriu uma refeição completa na última hora, sofre uma penalidade de -2 neste teste; remédios contra náusea conferem um bônus de +2. Em caso de fracasso, ele vomita durante (25 - HT) segundos — trate como *Ânsia* (a seguir).

Sonolento: O personagem está à beira de cair no sono e precisa fazer um teste de Vontade a cada duas horas que estiver inativo. Em caso de fracasso, ele adormece, dormindo até ser acordado ou até completar um período inteiro de sono. Em caso de sucesso, o personagem se mantém acordado, mas sofre uma penalidade de -2 nos testes de DX, IQ e de autocontrole.

Condições Incapacitantes

Todas as atribuições abaixo impedem o personagem de tomar ações voluntárias pelo período de sua duração. Além de outros efeitos, o personagem estará efetivamente atordoado (-4 em todas as defesas ativas). Em combate, ele

sempre deve Fazer Nada em seu turno. Se uma atribuição permitir que o personagem *caia*, ele pode sentar, ajoelhar, deitar, etc., se estava em pé, ou pode deitar se estava ajoelhado ou sentado. Se ela o permitir *cambalear*, ele pode se abaixar, mudar de direção, dar um passo ou engatinhar um metro. Seja como for, ele ainda está efetivamente atordoado.

Agonia: O personagem está consciente, mas sob dores tão violentas que não pode *fazer nada* além de gemer ou gritar. Se estiver em pé ou sentado, ele cai. Enquanto a atribuição durar, o personagem perde 1 PF por minuto ou fração de minuto. Depois que o personagem se recuperar, qualquer pessoa que ameaçá-lo de forma verossímil com o reinício das dores recebe um bônus de +3 nos testes de Interrogação e Intimidação. A Hiperalgia *dobra* a perda de PF e o bônus de tortura. A Hiperalgia permite que o personagem supere a agonia suficientemente para conseguir agir, mas sofre uma penalidade de -3 na DX e IQ.

Alucinação: O personagem pode tentar realizar alguma ação, mas deve fazer um teste de Vontade antes de cada teste de habilidade. Em caso de sucesso, ele sofre 2d segundos de desorientação. Isso resulta em uma penalidade de -2 nos testes de habilidade. Em caso de fracasso, o personagem de fato alucina durante 1d minuto. Neste caso, a penalidade é de -5. O Mestre está livre para especificar os detalhes das alucinações, que não precisam ser necessariamente visuais. Numa falha crítica, o personagem fica num estado desvairado durante 3d minutos — e pode vir a *fazer qualquer coisa!* O Mestre joga 3d e quanto maior o resultado, mais perigosas as ações.

Ânsia: O personagem está consciente, mas está vomitando (ou com ânsia de vômito). Ele pode tentar realizar uma ação, mas sofre uma penalidade de -5 na DX, IQ e Per, além de automaticamente fracassar em qualquer ação que envolva a manobra Concentrar. No final do acesso de ânsia, ele perde 1 PF. Ele também não recebe os benefícios de refeições ou medicamentos orais tomados recentemente — ele acaba os expelindo.

Asfixia: O personagem é incapaz de respirar ou falar. Ele não pode fazer nada

além de cair. Enquanto a asfixia durar, o personagem sofre os efeitos de sufocamento (v. *Sufocamento*, pág. 437). Se ele estiver com algum objeto preso na garganta, um amigo pode tentar um teste de Primeiros Socorros para expeli-lo; este teste sofre uma penalidade de -2 antes de NT7 — cada tentativa leva 2 segundos. Um personagem com as vantagens Não Respira ou Tolerância a Ferimentos (Homogêneo), não sofre de asfixia!

Convulsão: O personagem sofre um acesso de algum tipo. Seus membros tremem incontrolavelmente, ele cai no chão se estiver em pé e não consegue falar nem pensar com clareza. Ele não consegue fazer *nada*. No final da convulsão, ele perde 1d PF.

Êxtase: O personagem está incapacitado em razão de um prazer irresistível. Trate como Agonia, exceto que nem Hipoalgia nem Hiperalgia têm efeito — e, em vez de um bônus de tortura, quem se oferecer para *continuar* com o prazer recebe um bônus de +3 nos testes de Influência! Um personagem com a desvantagem Incapaz de Sentir Prazer é imune ao êxtase.

Inconsciência: O personagem desmaia, como se tivesse sofrido algum dano.

Torpor: O personagem fica consciente — se ele estiver em pé, continua em pé — mas não consegue fazer nada. Se ele for atingido, esbofeteado ou sacudido, ele se recupera no próximo turno.

Paralisia: O personagem não consegue mover seus músculos de forma voluntária e cai no chão se não estiver numa posição equilibrada. Ele permanece consciente e ainda pode usar vantagens ou mágicas que não exigem que ele fale ou se movimente.

Condições Fatais

Ataque Cardíaco: O coração do personagem para de funcionar. Ele imediatamente cai para -1xPVInicial. Independente do PV com o qual ele estava, o personagem irá morrer em PVInicial/3 minutos a menos que seja ressuscitado — v. *Ressuscitação* (pág. 425). Se sobreviver, o personagem volta a 0 PV ou o PV que tinha antes do ataque, o que for *pior*. O PV perdido se cura normalmente. Se o personagem morrer, mas seu PV for importante por algum motivo, considere que ele morreu com -1xPVInicial ou o PV que tinha antes do ataque, o que for pior. A Tolerância a Ferimentos (Difuso, Homogêneo ou Sem Órgãos Vitais) confere imunidade a esta atribuição.

Coma: O personagem desfalece como se tivesse sido levado a -1xPVInicial ou pior e desmaiado; v. *Retomando a Consciência* (pág. 423). Ele tem direito a um único teste de HT para acordar depois de 12 horas. Em caso de fracasso, ele não irá se recupera sem tratamento médico.

Até receber tratamento, o personagem deve fazer um teste de HT a cada 12 horas. Em qualquer fracasso, ele *morre*.

CALOR

Em tempo quente comum, um personagem não sofre efeitos adversos se ficar na sombra e não se mover muito. Contudo, um personagem *ativo* em temperaturas que se encontram nos últimos 5 °C de sua zona de conforto — de 27 °C a 32 °C para humanos sem Tolerância à Temperatura (pág. 96) — precisa fazer um teste contra o maior valor entre HT e Sobrevivência (Deserto) (baseada na HT) a cada 30 minutos.

Modificadores: Penalidade igual ao nível de carga (-1 para Leve, -2 para Média e assim por diante); -1 para cada 5 °C adicionais de calor.

Roupas molhadas ou usadas por baixo da armadura são quase impossíveis de pegar fogo e não ficam muito tempo inflamadas.

Um fracasso custa 1 PF. Numa falha crítica, o personagem sofre de insolação: perde 1d ponto de PF. Como sempre, se cair abaixo de 0 PF, o personagem começa a perder 1 PV para cada PF perdido. Ele não pode recuperar o PF ou PV perdido em função do calor até se deslocar para um ambiente mais fresco.

Da mesma forma, em temperaturas até 15 °C acima de sua zona de conforto (32-47 °C para humanos), o personagem perde 1 PF adicional sempre que perder PF por estafa ou desidratação. Em temperaturas até 33 °C acima da zona de conforto (47 — 65 °C para humanos), a perda é de 2 PF.

Calor Intenso: A pele humana começa a *queimar* a partir dos 70 °C; veja *Chamas* (a seguir) para verificar o dano. Mesmo que nenhum dano penetre a RD, o personagem rapidamente se superaquece se a temperatura ambiente estiver acima de 9 vezes sua zona de conforto (em um incêndio, por exemplo). Depois de 3 x RD segundos, o personagem precisa fazer um teste de HT a cada segundo. Em caso de fracasso, ele perde 1 PF. A RD fornece sua proteção normal contra o dano por queimadura, mas não surte efeito sobre a perda de PF.

Queimadura Solar: Depois de um dia inteiro de Sol a pino sobre a pele desprotegida, um albino estaria à beira da morte e um caucasiano de pele clara estaria com bastante desconforto (1d-3 ponto de dano). Indivíduos de pele mais escura podem sofrer coceiras, mas

não estarão sob grande perigo. Os detalhes ficam a critério do Mestre.

Armadura: As armaduras evitam queimaduras solares e concedem sua RD total contra qualquer dano por queimadura — mas somente uma armadura que confere Tolerância à Temperatura (por meio de isolamento ou de um sistema de resfriamento) pode evitar a perda de PF devido ao calor. Esta é uma característica padrão em trajes de combate e armaduras de guerra de NT9+.

CHAMAS

A exposição ao fogo causa dano por *queimadura*. Veja *Modificadores de Ferimento e Lesão* (pág. 379) e *Ponto de Impacto* (pág. 398) para obter informações sobre os efeitos dos ferimentos. Abaixo seguem algumas regras especiais adicionais.

Fontes de Fogo

Os aventureiros muitas vezes se deparam com óleo em chamas (v. *Coquetéis Molotov e Frascos de Óleo*, pág. 410), armas de alta tecnologia, Ataques Naturais e mágicas de combate (v. *Mágicas de Fogo*, pág. 248) — sem contar o rastro flamejante que esses ataques deixam para trás!

Se passar *parte* de seu turno em um hexágono em chamas (ex., correndo através delas), um personagem sofre 1d-3 ponto de dano por queimadura. Se passar um turno *inteiro* em uma fogueira de intensidade moderada — ou se estiver pegando fogo — ele sofre 1d-1 ponto de dano por segundo. Fogueiras muito intensas causam mais dano; por exemplo, metal fundido ou uma fornalha causam 3d pontos de dano por segundo! Use *Lesões de Grande Escala* (pág. 400) em todos os casos.

A exposição contínua ao fogo também pode resultar em calor intenso que causa fadiga, mesmo que as chamas não penetrem a RD do personagem. V. *Calor* (acima).

Ataques Incendiários: Qualquer ataque com o modificador de dano Incendiário (pág. 108) causa um ponto de dano por queimadura além do seu próprio dano; em termos de regra, eles possuem um ataque conjunto de 1 ponto de dano por queimadura. Alguns exemplos incluem tochas (v. *Tochas e Lanternas*, pág. 394) e flechas em cha-

mas (v. *Flechas em Chamas*, pág. 411). Projéteis luminosos de alta tecnologia também se qualificam.

Pegando Fogo

Um *único* ataque que causa pelo menos 3 pontos de dano por queimadura atea fogo a *parte* das roupas da vítima. (A mágica *Atear Fogo* faz isso em seu terceiro nível de efeito; pág. 248.) Isso provoca 1d-4 ponto de dano por queimadura por segundo e distrai o alvo (penalidade de -2 na DX, a menos que o dano não afete a vítima). Para apagar o fogo, a vítima deve abafá-lo com as mãos. Isso requer um teste de DX e cada tentativa exige uma manobra Preparar.

Um *único* ataque que causa pelo menos 10 pontos de dano por queimadura atea fogo a *toda* a roupa da vítima. Isso causa 1d-1 ponto de dano por queimadura por segundo e distrai *muito* o alvo (penalidade de -3 na DX, exceto nos testes para apagar o fogo). Para apagar o fogo, a vítima deve rolar no chão. Isso requer um teste de DX e cada tentativa exige *três* manobras Preparar. Pular na água requer apenas um segundo e automaticamente extingue o fogo.

Se um escudo de madeira sofrer 10 ou mais pontos de dano por queimadura em um segundo, seu portador sofre uma penalidade de -2 na DX, além de 1d-5 ponto de dano por segundo até se livrar dele.

Em todos os casos, lembre-se de aplicar a penalidade de choque à DX se as chamas causarem algum dano!

As diretrizes acima assumem roupas comuns. Armaduras protegem bem contra o fogo: roupas sobre a armadura (um manto, por exemplo) podem queimar, mas a RD da armadura reduz o dano normalmente. Roupas molhadas ou usadas *por baixo* da armadura são quase impossíveis de pegar fogo e não ficam muito tempo inflamadas. Por outro lado, vestidos extravagantes, bordados, rendas e semelhantes se inflamam com um único ponto de dano por queimadura!

Lembre-se de dividir o dano de ataques por queimadura de feixe concentrado por 10 quando estiver aplicando essas regras.

COLISÕES E QUEDAS

Quando um objeto em movimento atinge outro objeto, chamamos de *colisão*. Use as regras abaixo na resolução de tentativas de investida, choques acidentais, quedas e objetos em queda.

QUEIMANDO OBJETOS

Os materiais são agrupados em seis “classes de inflamabilidade”, de acordo com a quantidade de dano por queimadura ou incendiário necessária para atear fogo a eles:

Superinflamáveis (pólvora negra, éter): qualquer dano (chama de vela).
Altamente inflamável (alcoól, papel): 1 ponto.
Inflamável (madeira seca, gravetos, óleo): 3 pontos.
Resistente (madeira envelhecida, roupa, corda, couro): 10 pontos.
Altamente Resistente (madeira fresca, carne): 30 pontos.
Não-inflamável (tijolo, metal, rocha, sintéticos à prova de fogo, etc.): N/A.

Uma fonte de fogo (incluindo qualquer ataque incendiário) que cause a quantidade de dano por *queimadura* relacionada acima em uma *única* avaliação de dano inflama o material imediatamente. Se as chamas não forem capazes de inflamar o material imediatamente — mas se elas poderiam ter sido no *melhor* resultado possível da avaliação de dano — calcule o dano uma vez por segundo enquanto a fonte estiver em contato com o material. Até mesmo uma chama que seria incapaz de causar dano suficiente para inflamar um material mesmo em sua melhor avaliação de dano, ainda pode atear fogo a esse material com o contato prolongado. Jogue 3d a cada 10 segundos de contato. Um material que estiver sofrendo dano de uma categoria acima (ex., materiais Inflamáveis sofrendo 1 ponto de dano por segundo) se inflamam com um resultado de 16 ou menos; se estiver sofrendo dano de duas categorias acima (ex., materiais Inflamáveis tocando uma vela acesa) se inflamam com um resultado de 6 ou menos.

Uma vez inflamado, o material pode inflamar materiais adjacentes. Faça testes separados para esses materiais com base no dano do fogo (1d-1 por segundo para chamas comuns).

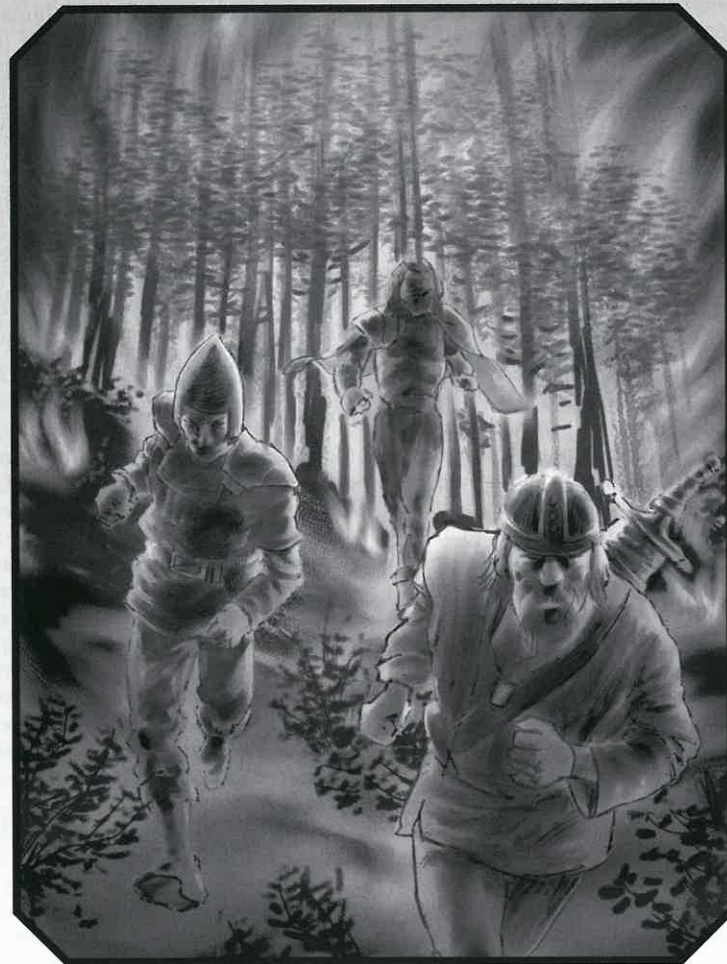


Tabela de Velocidade em Quedas

Queda	Velocidade	Queda	Velocidade	Queda	Velocidade	Queda	Velocidade
1 metro	5	13-14 metros	17	35-37 metros	28	68-71 metros	39
2 metros	7	15 metros	18	38-39 metros	29	72-75 metros	40
3 metros	8	16-17 metros	19	40-42 metros	30	76-79 metros	41
4 metros	9	18-19 metros	20	43-45 metros	31	80-82 metros	42
5 metros	10	20-21 metros	21	46-48 metros	32	83-86 metros	43
6 metros	11	22-23 metros	22	49-51 metros	33	87-90 metros	44
7 metros	12	24-25 metros	23	52-54 metros	34	91-95 metros	45
8 metros	13	26-27 metros	24	55-57 metros	35	96-99 metros	46
9 metros	14	28-29 metros	25	58-61 metros	36	100-103 metros	47
10-11 metros	15	30-32 metros	26	62-64 metros	37	104-108 metros	48
12 metros	16	33-34 metros	27	65-67 metros	38	109-112 metros	49

Também é possível calcular a velocidade em metros por segundo usando a raiz quadrada de $(21,4 \times g \times \text{a distância da queda em metros})$, onde g é a gravidade local em Gs ($g = 1$ na Terra). Arredonde para o número inteiro mais próximo.

Dano por Colisão

Os Pontos de Vida e a velocidade de um objeto ou pessoa determinam o dano da colisão. A massa só importa indiretamente: objetos macios normalmente têm PV alto, mas certamente doeria mais chocar-se contra uma locomotiva do que contra um travesseiro de mesma massa! O PV leva em conta a massa e a força estrutural.

A “velocidade” mede quão rápido o corpo está se movendo em metros por segundo ($3 \text{ km/h} = 1 \text{ m/s}$). A velocidade de um objeto normalmente varia de 0 até o valor de Deslocamento do mesmo. Ela pode *exceder* o Deslocamento em mergulhos ou quedas; v. *Movimento em Alta Velocidade* (pág. 394).

Um objeto em colisão causa um número de dados de dano por contusão igual a $(\text{PV} \times \text{velocidade})/100$. Se o dano for menor que 1d, considere as frações até 0,25 como 1d-3, frações até 0,5 como 1d-2 e qualquer fração maior como 1d-1. Caso contrário, arredonde apenas as frações de 0,5 ou mais para cima para obter 1d de dano completo.

Um objeto no formato de uma bala, pontudo ou com cravos causa apenas metade do dano, mas esse dano é perfurante, por corte ou por perfuração em vez de por contusão.

Objetos Imóveis

Quando um objeto em movimento atinge um objeto estacionário grande demais para ser empurrar — como o chão, uma montanha ou um iceberg — ele causa o dano de colisão normal sobre o objeto e sobre *si mesmo*. Se o obstáculo puder ser quebrado, o objeto em movimento não pode causar ou sofrer mais dano que o PV + RD do obstáculo.

Objetos Duros: Se o objeto imóvel for *duro*, use o *dobro* do PV do objeto em movimento para calcular o dano. Barro, concreto, solo comum e areia são todos “duros”, assim como um edifício, montanha ou obstáculo semelhante.



Objetos Macios: Se o objeto imóvel for *macio* — por exemplo, humo, feno, um charco ou água — o dano é normal. No entanto, objetos *elásticos* (colchões, redes, airbags, etc.) têm uma RD adicional contra dano por colisão, que varia desde RD 2 para um colchão de penas até RD 10 para uma rede de segurança, trampolim ou airbag.

Quando atingir a água ou outro fluido semelhante, um sucesso num teste de Natação (ou Condução no caso de um veículo caindo numa vala) representa um mergulho suave que ignora *todo* dano. Esse teste sofre uma penalidade em função da velocidade; consulte a velocidade na *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância* (pág. 550).

Ponto de Impacto Durante Uma Queda

Se as regra de ponto de impacto estiverem sendo usadas, determine-o aleatoriamente durante uma queda. Se o dano for causado a uma extremidade ou membro, não ignore o dano que excede o valor suficiente para incapacitá-lo. Em vez disso, subtraia o dano *total* do PV! Se o resultado de uma queda incapacitar um membro, jogue 1d. Num resultado de 5-6, *todos* os membros daquele tipo ficam incapacitados — embora isso não cause dano adicional.

Queda

Uma queda é uma colisão contra um objeto imóvel: o chão. Descubra a velocidade de um objeto no momento em que ele atinge o chão usando a *Tabela de Velocidade em Quedas*, acima.

Exemplo: Bill é empurrado de uma janela do quinto andar. Ele cai 17 metros. Ao atingir a rua, sua velocidade é de 19 metros/segundo. Bill tem 10 PV, mas usa o *dobro* deste valor porque atingiu uma superfície “dura”. O dano é $(2 \times 10 \times 19)/100 = 3,8d$, que é arredondado para 4d pontos de dano por contusão.

Quedas e Armaduras: Todas as armaduras, flexíveis ou não (mas não a RD natural), contam como “flexíveis” para fins de cálculo de trauma por impacto devido a dano por queda. Desta forma, mesmo que a vítima tenha RD suficiente na armadura para anular todo o dano da queda, ele sofre 1 PV de dano para cada 5 pontos de dano da queda. V. *Armadura Flexível e Trauma por Impacto* (pág. 379).

Quedas Controladas: Se estiver com os movimentos desimpedidos, um personagem pode usar a perícia Acrobacia para aterrissar de forma mais adequada. Em caso de sucesso, reduza a distância da queda em 5 metros antes de verificar a velocidade. Numa queda na água, o personagem pode usar esta opção ou tentar um mergulho mais apropriado (acima) — decida antes!

Velocidade Terminal: “Velocidade terminal” é a velocidade máxima que um objeto em queda pode atingir antes que a resistência do ar anule a aceleração gravitacional. A resistência do ar é relativamente desprezível para as distâncias mostradas na tabela, mas aumenta consideravelmente para quedas maiores.

O velocidade terminal varia bastante de objeto para objeto. Para objetos de formato humano na Terra ela é de 60-100 metros/segundo — correspondendo respectivamente a uma queda com os braços e pernas estendidos e uma queda em posição de mergulho. Para objetos densos (pedras, por exemplo) ou aerodinâmicos, ela pode chegar a 200 metros/segundo ou mais!

As regras de velocidade terminal assumem gravidade (1G) e pressão atmosférica (1 atm) terrestres. Em outras condições, multiplique a velocidade terminal pela raiz quadrada da gravidade em Gs e divida o resultado pela raiz quadrada da pressão em atm. Desta forma, gravidades abaixo de 1G ou pressões acima de 1 atm reduzem a velocidade terminal, enquanto gravidades acima de 1G ou pressões abaixo de 1 atm a aumentam. Observe que no vácuo, a velocidade terminal é *ilimitada!*

Em uma colisão envolvendo um veículo aberto, calcule também a projeção referente ao dano para quem não estiver preso ou com cinto de segurança. Isso determinará a distância pela qual a vítima é jogada...

Dano de Objetos em Queda

Quando um objeto cai sobre alguém, determine sua velocidade na tabela acima e calcule o dano como se fosse uma colisão comum. Para atingir uma pessoa com um objeto que se solta, use a perícia Soltar (pág. 223). A maior parte dos objetos soltados tem Prec 1. O alvo não pode evitar o objeto a menos que ele saiba que algo está se aproximando. Se estiver ciente do “ataque”, ele pode tentar se esquivar.

Um objeto em queda com Modificador de Tamanho maior ou igual ao MT do indivíduo sobre o qual ele cai, impede o movimento da vítima. Ela só poderá se mover um metro em seu próximo turno e suas defesas ativas sofrem uma penalidade de -3. Isso é resultado da *magnitude* do objeto, não da massa, portanto a ST é irrelevante.

Ângulo de Colisão

O ângulo de uma colisão modifica sua velocidade e afeta o dano; especialmente em colisões entre dois objetos em movimento!

Frontal: Numa colisão frontal entre dois objetos em movimento, a velocidade é a *soma* das velocidades dos objetos. O objeto mais lento não pode causar mais dano que o objeto mais rápido.

Traseira: Quando um objeto mais veloz alcança e atinge um objeto mais lento, a velocidade da colisão é igual à velocidade do objeto que colidiu *menos* a velocidade do objeto atingido. O objeto atingido não pode causar mais dano que o objeto que o atingiu (mais veloz).

Quedas e Colisões Laterais: Quando um objeto em movimento atinge um objeto estacionário, ou atinge a lateral de outro objeto em movimento, a velocidade de colisão é a velocidade do objeto que atingiu o outro (ou do objeto em queda). O objeto atingido não pode causar mais dano que o objeto que o atingiu (ou que caiu sobre ele).

Exemplo: Um carro com 60 PV, movendo-se a 90 km/h (velocidade 25), atinge um pedestre com 10 PV. O pedestre estava fugindo do carro com Deslocamento 5, o que caracteriza uma colisão “traseira”. A velocidade da colisão é 25 (carro) - 5 (pe-

destre) = 20. O carro causa $(60 \times 20)/100 = 12d$ de dano por contusão contra o pedestre; o pedestre causa $(10 \times 20)/100 = 2d$ de dano por contusão contra o carro.

Atropelamento

Se o Modificador de Tamanho de um objeto que atinge outro numa colisão exceder em dois ou mais o MT do objeto atingido (ex., um carro atingindo um homem) o objeto que atinge “atropela” o objeto atingido. Isso causa dano por contusão adicional: calcule o dano por GdP com base na ST, que é a *metade* do PV do objeto que atinge (ou metade de sua ST, se ele possuir uma). Dessa forma, até mesmo um tanque ou elefante de movimentos lentos são capazes de esmagar alguém que não saia de sua frente. Esta regra *não* se aplica a quedas.

Qualquer coisa com um atributo ST também pode *deliberadamente* pisotear a vítima; v. *Pisotear* (pág. 404).

Paradas Repentinas e Colisões

Qualquer pessoa *dentro* de um objeto que para *subitamente* em uma queda ou colisão (um elevador caindo, um carro batendo, etc.) sofre dano. Calcule a velocidade perdida na “parada” e determine o dano por queda de acordo. Cintos de segurança ou correias conferem RD 5 contra esse tipo de dano; airbags conferem RD 10. Em uma colisão envolvendo um veículo aberto, calcule também a projeção referente ao dano para quem não estiver preso ou com cinto de segurança. Isso determinará a distância pela qual a vítima é jogada...

ELETRICIDADE

Uma pessoa não-isolada exposta à eletricidade, pode sofrer um choque. Os efeitos de um choque elétrico variam *muito*, do atordoamento momentâneo à morte instantânea! Esta seção ajuda o Mestre a determinar os efeitos de um choque durante a aventura. Se um ataque ou cenário específico apresentar regras diferentes, elas invalidam as apresentadas aqui.

Todo dano elétrico faz parte de uma destas duas classes: *não-letal* ou *letal*. Contra as duas classes, armaduras de metal (ex., armadura de placas) conferem apenas RD 1 — além disso, se o

usuário estiver em contato com a terra, ele pode até mesmo *atrair* ataques elétricos, conferindo ao atacante um bônus de +2 na jogada de ataque.

Dano Elétrico Não-Letal

Choques de alta voltagem porém de baixa potência têm poucas chances de matar, mas podem atordoar uma vítima ou mesmo deixá-la inconsciente. Isso é chamado de “dano elétrico não-letal”. Alguns exemplos incluem armas elétricas atordoadoras, cercas elétricas realísticas e choques estáticos em um dia fresco e seco. O Mestre deve exigir um teste imediato de HT de qualquer um que tomar um choque.

Modificadores: Varia de +2 para um circuito pequeno de um aparelho com baterias até -3 ou -4 para uma arma desenvolvida especialmente para atordoar. Armaduras não-metálicas conferem um bônus igual à sua RD — choques de *superfície* (ex., de um agulhão de gado) tendem a fluir pela armadura em vez de através dela e têm um divisor de armadura de (0,5), enquanto armas de energia projetadas para atravessar armaduras têm divisores de armadura entre (2) e (5).

Em caso de fracasso, a vítima fica atordoada. Um choque surpresa (eletricidade estática, eletrolaser, etc.) atordoar a vítima por um segundo; depois desse período a vítima pode fazer um teste contra a HT uma vez a cada segundo para se recuperar. Um choque contínuo (arma atordoadora, cerca elétrica, etc.) atordoar a vítima pelo tempo que ela mantiver contato com a fonte e por (20 - HT) segundos depois disso, com um mínimo de 1 segundo. Depois desse período, a vítima pode fazer um teste contra sua HT a cada segundo para se recuperar. Os modificadores à HT básica em razão da força do choque (mas não da RD) se aplicam a todos os testes de recuperação.

Fratura Eletromuscular (FEM): Algumas armas de alta tecnologia têm uma corrente tão potente que é capaz de induzir uma convulsão. O teste de HT sofre uma penalidade de -5 e se a vítima fracassar, ela cai no chão e fica paralisada em vez de simplesmente atordoada. Em caso de sucesso, os efeitos são os mesmos descritos acima.

Dano Elétrico Letal

Choques de alta potência cozinham a carne e causam dano real; eles são capazes até de parar o coração da vítima! Isso é chamado de “dano elétrico letal”. Alguns exemplos incluem cabos grossos de transmissão, raios (mágicos e meteorológicos) e cercas elétricas *cinematográficas*.

Choques elétricos letais causam dano *por queimadura*: que varia de 1d-3 a 3d em situações domésticas, até 6d ou mais para raios, linhas de transmissão, etc. Uma vítima que sofrer *qualquer* dano deve fazer um teste de HT com uma penalidade de -1 para cada 2 pontos de dano sofrido. Em caso de fracasso, ela perde a consciência enquanto estiver em contato com a corrente e por (20 - HT) minutos depois disso — mínimo de 1 minuto. Ela também sofre uma penalidade de -2 na DX *por mais* (20 - HT) minutos depois de se recuperar. Um fracasso por uma margem de 5 ou mais ou uma falha crítica resulta em uma parada cardíaca; v. *Condições Fatais* (pág. 429). Danos elétricos letais também provocam efeitos de “sobretensão” em vítimas que possuam a desvantagem Elétrico (pág. 136).

Lesão Localizada: Ataques que não afetam todo o corpo do alvo — incluindo a maior parte dos ataques mágicos de electricidade — provocam dores e queimaduras, mas não levam à inconsciência ou parada cardíaca. Trate-os como danos por queimadura normais, exceto que a vítima deve fazer um teste de HT com uma penalidade de -1 para cada 2 pontos de dano sofrido. Em caso de fracasso, ela fica atordoada por um segundo; depois desse período, ela pode fazer um teste contra a HT uma vez a cada segundo para se recuperar. Se o ferimento for na mão ou no braço, a vítima deve fazer um teste de Vontade para não deixar cair o que quer que estivesse segurando naquela mão.

ENJOO MARÍTIMO

Um indivíduo a bordo de uma embarcação (exceto embarcações grandes e modernas com estabilizadores de movimento) em alto-mar deve verificar se sofre de enjoo marítimo no primeiro dia de viagem. Utilize as mesmas regras apresentadas na desvantagem Enjoo (pág. 137) — exceto que se o indivíduo não tiver esta desvantagem, ele faz o teste contra HT+5 e, em caso de sucesso com uma margem de 5 ou mais, ou num sucesso decisivo, ele não sofre *nenhum* efeito prejudicial.

FRIO

O frio pode ser fatal, mas apenas a magia ou a superciência são capazes de produzir frios intensos o bastante para causar dano em combate. A armadura oferece sua RD normal contra esses ataques “instantâneos” de frio, mas ela precisaria ser isolada (termicamente) ou aquecida para proteger contra exposições prolongadas a ambientes frios.

A cada 30 minutos num clima congelado “natural”, um personagem precisa fazer um teste de HT ou de Sobrevivên-

cia (Polar) (baseado na HT) — o que for melhor. Para a maior parte dos humanos, isso significa temperaturas abaixo de 0 °C, mas veja *Tolerância à Temperatura* (pág. 96). Sob vento leve (15+ km/h), o teste deve ser feito a cada 15 minutos. Sob vento forte (50+ km/h), a cada 10 minutos. Além disso, ventos fortes podem significativamente reduzir a temperatura efetiva (esse é o “fator resfriante do vento”). Veja alguns modificadores abaixo:

Situação	Modificador no teste de HT
Roupa nenhuma ou leve	-5
Roupas normais de inverno	+0
Roupas “polares”	+5
Traje aquecido	+10
Roupas molhadas	-5 adicional
Cada 5 °C abaixo de -18°C de temperatura efetiva	-1

Um fracasso custa 1 PF. Como sempre, ao chegar a 0 PF, o personagem começa a perder 1 PV para cada PF perdido. A recuperação de PF ou PV perdidos em razão do frio requer abrigo adequado e uma fonte de calor (fogueira, aquecedor elétrico, calor corporal, etc.).

Choque Térmico: A imersão repentina em águas gélidas (ex., qualquer um dos oceanos da Terra próximos aos pólos) ou em um ambiente criogênico podem provocar a morte por choque térmico. Observe que a água impura (como a água salgada dos oceanos) pode ficar mais fria que a temperatura normal de congelamento da água! Se estiver vestindo um traje seco de mergulho inteiramente à prova d'água o personagem só sofrerá os efeitos normais do congelamento. Caso contrário, ele precisa fazer um teste de HT a cada minuto de imersão. Não modifique este teste em função das roupas. Em caso de sucesso, ele perde 1 PF. Em caso de fracasso, ele perde um número de PF igual à margem de fracasso. Não se esqueça de verificar se houve afogamento!

GRAVIDADE E ACELERAÇÃO

Uma mudança na gravidade pode ser nociva — e as regras a seguir descrevem seus efeitos na *saúde*; veja *Gravidades Diferentes* (pág. 351) para saber dos efeitos da gravidade em tarefas simples.

Síndrome de Adaptação ao Espaço (“Enjoo Espacial”)

Uma pessoa que não estiver acostumado a gravidades baixas ou nulas (“queda livre”) pode ficar nauseado e

desorientado pela constante sensação de queda. Ela precisa fazer um teste contra o maior valor entre sua HT ou o NH em Queda Livre ao entrar pela primeira vez numa situação de queda livre. A desvantagem Enjoo Espacial (pág. 137) acarreta numa penalidade de -4.

Em caso de sucesso, o personagem não é afetado. Em caso de fracasso, ele fica nauseado (v. *Atribuições*, pág. 428), o que pode provocar vômitos. Se tiver ânsia dentro de um traje pressurizado, o personagem pode se asfixiar; trate isso como um afogamento (v. *Natação*, pág. 355). Ele pode fazer um teste contra o maior valor entre sua HT ou o NH em Queda Livre a cada 8 horas para se recuperar. Se sofrer de Enjoo Espacial, o personagem *não pode* se adaptar!

Alta Aceleração

Um personagem deve fazer um teste de HT sempre que passar por uma aceleração súbita ("força G") de pelo menos 2,5 vezes sua gravidade natal. Para essa finalidade, trate qualquer gravidade natal abaixo de 0,1G como se fosse 0,1G.

Modificadores: -2 para cada vez que essa aceleração dobra (-2 para 5 vezes a gravidade natal, -4 para 10 vezes e assim por diante); +2 se estiver sentado ou deitado ou -2 se estiver de cabeça para baixo.

Em caso de fracasso, o personagem perde uma quantidade de PF igual à sua margem de fracasso. Em caso de falha crítica ele também fica cego por 10 segundos vezes sua margem de fracasso.

Uma aceleração súbita pode jogar um personagem contra um objeto sólido. Se isso acontecer, trate como uma colisão com o objeto a uma velocidade igual a 10 x força G da aceleração.

PRESSÃO

Aventureiros tem mais chance de encontrar pressões extremas em atmosferas superdensas (v. *Pressão Atmosférica*, a seguir) ou em profundezas aquáticas (onde a pressão aumenta em aproximadamente 1 atm a cada 10m de profundidade). Pressões acima da pressão nativa — 1 atm para humanos — não são imediatamente letais, mas apresentam riscos sérios.

Acima de 2 x a pressão nativa: O personagem arrisca sofrer da doença de descompressão (a seguir) se passar por uma pressão mais de 2 vezes acima da sua nativa e depois retornar à pressão normal. Com Resistência à Pressão 1, a doença de descompressão normalmente só se torna um risco depois de retornar de uma pressão

mais de 10 vezes maior que a pressão nativa. Com Resistência à Pressão 2 ou 3, o personagem é *imune* a doença de descompressão.

Acima de 10 x a pressão nativa: O personagem pode ser esmagado! Na exposição inicial e a cada minuto que se segue, ele precisa fazer um teste de HT com um bônus básico de +3, mas há uma penalidade de -1 para cada acréscimo de 10 x a pressão nativa. Se ele fracassar, sofre uma quantidade de pontos de dano igual à margem de fracasso. Se o personagem tiver um Modificador de Amanho de 2 ou mais, multiplique o dano pelo MT. Um indivíduo com Resistência à Pressão 2, deve ler esta regra como "Acima de 100 x a pressão nativa" e "penalidade de -1 para cada acréscimo de 100 x a pressão nativa. Com Resistência à Pressão 3, o personagem é *imune* aos efeitos da pressão.

Doença de Descompressão

Quando um personagem respira ar comprimido (ex., se estiver usando equipamento de mergulho), seu sangue e seus tecidos absorvem parte do gás nitrogênio do ar comprimido. Quando ele retorna à pressão normal ou faz a "descompressão", este nitrogênio escapa, formando pequenas bolhas no sangue e nos músculos. Isso pode resultar em dores nas juntas, acessos de tontura e possivelmente em morte. Esses sintomas são conhecidos como "doença de descompressão".

Uma pessoa se arrisca a sofrer a doença de descompressão quando retorna à pressão normal depois de estar em um ambiente com pressão acima de 2 vezes sua pressão nativa (ou 10 vezes a pressão nativa se ela tiver Resistência à Pressão 1). Para evitar isso, ela precisa fazer a descompressão *lentamente*, passando algum tempo em pressões intermediárias para permitir que o nitrogênio escape sem prejuízo à saúde.

Mergulhadores e alpinistas usam tabelas precisas para determinar períodos de descompressão com base no tempo passado em uma determinada pressão. Para fins de regras, até 2 atm (aproximadamente 10m de profundidade em água), um humano pode operar por *qualquer* quantidade de tempo e retornar sem problemas. Até 2,5 atm (15m de profundidade), um humano pode operar com segurança por até 80 minutos e retornar sem precisar de uma descompressão lenta. Pressões maiores reduzem o tempo de segurança sem descompressão lenta: a 4 atm (30m de profundidade) o tempo é de aproximadamente 22 minutos; em 5,5+ atm (mais de 45m de profundidade), *não* há período seguro.

A descompressão segura envolve uma vagarosa diminuição da pressão, seja naturalmente (ex., um mergulhador deliberadamente levando horas para voltar à superfície) ou em uma câmara de descompressão. O tempo necessário aumenta tanto com a pressão quanto com o tempo de exposição. Ela pode levar muitas horas — ou até mesmo dias.

Se não fizer a descompressão de forma suficientemente lenta, o personagem deve fazer um teste contra a HT. Num *sucesso decisivo*, não houve efeito prejudicial. Num *sucesso* normal, o personagem sofre de dores nas juntas que causam agonia (v. *Condições Incapacitantes*, pág. 428); ele precisa fazer um teste de HT a cada hora para se recuperar. Em caso de *fracasso*, o personagem perde a consciência ou sofre uma paralisia dolorosa; ele deve jogar contra a HT a cada hora para retomar a consciência (ou os movimentos), sendo que cada fracasso acarreta em 1d ponto de dano. Ao retomar a consciência, o personagem sofre de dores nas juntas, como descrito acima. Uma *falha crítica* resulta numa morte dolorosa. Uma recompressão a uma maior pressão permite que o personagem faça um teste contra HT+4 a cada cinco minutos para se recuperar de todos os efeitos descritos acima (exceto a morte).

Uma redução *instantânea* de pressão também pode resultar numa descompressão explosiva; veja *Vácuo* (pág. 437) para maiores informações. Todos os efeitos são cumulativos!

PRESSÃO ATMOSFÉRICA

Independente da sua *composição*, uma atmosfera pode ser difícil ou impossível de respirar se sua *pressão* não for adequada. Abaixo medimos a pressão do ar em "atmosferas" (atm); 1 atm é a pressão do ar no nível do mar na Terra.

Rarefeita (até 0,01 atm): Esse tipo de atmosfera é considerada como vácuo (v. *Vácuo*, pág. 437).

Muito Fina (até 0,5 atm): O ar é muito fino para ser respirado. A atmosfera da Terra se torna "muito fina" acima dos 20.000 pés de altitude (6.000 metros). Um indivíduo sem proteção (como a vantagem Não Respira ou um respirador e tanques de oxigênio) fica sufocado — v. *Sufocamento* (pág. 437). Sem a proteção adequada para os olhos, os testes de Visão também sofrem uma penalidade de -2.

Fina (0,51 - 0,8 atm): A atmosfera da Terra é "fina" entre 6.000 pés e 20.000 pés (1.800 e 6.000 metros). O ar fino é respirável se o oxigênio estiver

presente em percentuais terrestres, mas a respiração é difícil para indivíduos desprotegidos. Aumente em 1 PF todos os custos em fadiga para esforços. Sem a proteção adequada para os olhos, os testes de Visão também sofrem uma penalidade de -1. Por último, qualquer indivíduo que respirar ar fino por uma hora ou mais precisa fazer uma verificação de “enjoo devido à altitude” — um teste diário de HT com um bônus de +4. Um sucesso decisivo indica uma aclimação total — nenhum outro teste é necessário. Em caso de sucesso, não há efeito prejudicial *no dia em questão*. Em caso de fracasso, o indivíduo sofre dores de cabeça, náusea, etc., que acarretam numa penalidade de -2 na DX e IQ. Numa falha crítica, a vítima é induzida a um coma depois de 1d hora; v. *Condições Fatais* (acima). A vítima pode receber um teste de Medicina por dia para reviver antes de morrer.

Densa (1,21 - 1,5 atm): O ar é respirável, mas com algum desconforto: -1 em todos os testes de HT, a menos que o personagem possua um traje pressurizado. O ar apresenta mais de 50% de oxigênio e o personagem precisa usar “reductor de respiração” para diminuir a pressão, ou sofre uma penalidade de -2 na DX por causa da tosse e do dano aos pulmões.

Muito Densa (1,51+ atm): Como em “densa”, acima, mas um “reductor de respiração” é necessário se o ar tiver mais que 10% de oxigênio. Normalmente essas atmosferas são muito quente em função do efeito estufa.

Superdensa (10+ atm): Como em “muito densa”, acima, mas a pressão atmosférica é tão grande que normalmente é capaz de *esmagar* qualquer indivíduo que não for nativo a ela, a não ser que ele possua Resistência à Pressão ou um traje blindado que simula esta vantagem; v. *Pressão* (pág. 434). Visitantes em Vênus ou nas profundezas de Júpiter se submetem a *centenas* de atmosferas de pressão! Essas atmosferas muitas vezes são venenosas, o que por si só apresenta um problema.

Estas regras assumem um indivíduo nativo a uma atmosfera de 1 atm que pode agir normalmente entre 0,8 e 1,2 atm. No caso de um indivíduo cuja pressão nativa é diferente de 1 atm, multiplique todos os limites de pressão apresentados acima pela pressão nativa do indivíduo em atm. Por exemplo, para um indivíduo cuja pressão nativa é 0,5 atm, uma atmosfera “densa” seria algo entre 0,61 e 0,75 atm e uma atmosfera “fina” seria de 0,26 - 0,4 atm.

RADIAÇÃO

A radiação ameaça heróis de alta tecnologia na forma de labaredas so-

ATMOSFERAS PERIGOSAS

A atmosfera da Terra é composta por 78% de nitrogênio e 21% de oxigênio (mais 1% de diversos outros gases). Aqueles que visitam outros planetas (e vítimas de acidentes de laboratórios ou armadilhas) podem encontrar outras atmosferas, a maioria delas, perigosas para humanos sem a proteção adequada. É claro que um “ar respirável” para humanos pode ser letal para não-humanos e vice-versa!

Corrosiva: A atmosfera reage com a carne exposta. Um personagem com a vantagem Lacrado está seguro; uma pessoa em um traje vedado *pode* estar segura, mas alguns gases consomem a vedação. Pequenas concentrações de gases corrosivos numa atmosfera respirável exigem um sucesso num teste de HT ou HT-4 por minuto para evitar 1 ponto de dano de corrosão. As vítimas começam a tossir (v. *Atribuições*, pág. 428) depois de perder 1/3 do PV e ficam cegas (como a desvantagem) depois de perder 2/3 do PV. Atmosferas compostas principalmente por gases corrosivos têm efeitos comparáveis à imersão no ácido (v. *Ácido*, pág. 428) e também são considerados sufocantes. Componentes corrosivos incluem amônia e nitretos. O cloro e o flúor são *extremamente* corrosivos e tóxicos!

Tóxica: A atmosfera é venenosa. Qualquer indivíduo sem um respirador ou sem as vantagens Não Respira ou Pulmões com Filtro, etc., está suscetível. Poluentes industriais comuns transportados pelo ar podem exigir um teste diário de HT para evitar 1 ponto de dano por toxina. Gases letais exigem um teste de HT-2 a HT-6 a cada minuto para evitar 1 ponto de dano por toxina. Se esses gases compuserem a maior parte da atmosfera, eles causam *pelo menos* 1d ponto de dano por toxina a cada 15 segundos (*nenhuma* resistência é permitida) e são considerados sufocantes. Um gás tóxico comum é o monóxido de carbono. O cloro e o flúor são mortais em pequenas concentrações, além de corrosivos.

Sufocante: A atmosfera é irrespirável. Para seres humanos, isso significa a ausência de oxigênio. Um indivíduo sem a vantagem Não Respira ou sem um suprimento de ar começa a ficar sufocado (v. *Sufocamento*, pág. 437). O hidrogênio, o metano e o nitrogênio são todos elementos sufocantes. Como mencionado acima, atmosferas compostas em sua maioria por gases corrosivos ou tóxicos também são sufocantes — mas elas normalmente matam tão rapidamente que o sufocamento é irrelevante.

lares, raios cósmicos, acidentes nucleares, materiais radioativos e armas letais (bombas atômicas, feixes de partículas, etc.). A exposição é medida em *rads*. Quanto mais rads, maior a chance de efeitos nocivos.

Quando um personagem é exposto à radiação, o Mestre deve notar tanto a dosagem quanto a data. Cada exposição deve ser controlada separadamente das demais; ela começa a se curar depois de 30 dias, à taxa de 10 rads por dia. Contudo, 10% da dosagem original *nunca* é curada (exceto por meio de ultratecnologia, magia, etc.).

Exemplo: Um técnico de um reator passa o dia em um ambiente “contaminado” e recebe uma dose de 200 rads. Depois de 30 dias, *aquela dose em particular* começa a se curar à razão de 10 rads/dia. Depois de 18 dias a dosagem restante é de 20 rads — 10% dos 200 rads originais — e não se cura mais.

Efeitos da Radiação sobre os Seres Vivos

Quando um ser vivo acumula pelo menos 1 rad (mas não mais que uma

vez por dia devido à exposição contínua a uma determinada fonte) ele deve fazer um teste de HT. Veja a *Tabela de Efeitos da Radiação*, abaixo, e encontre a dosagem acumulada na primeira coluna. Aplique o modificador na coluna “HT” ao teste e jogue os dados. Use o primeiro resultado da coluna “Efeitos” em caso de sucesso decisivo, o segundo em caso de sucesso normal, o terceiro em caso de fracasso e o quarto numa falha crítica.

Tabela de Efeitos da Radiação

Dose Acumulada	HT	Efeitos
1-10 rads	+0	—/—/A/B
11-20 rads	+0	—/A/B/C
21-40 rads	+0	A/B/C/D
41-80 rads	-1	A/B/C/D
81-160 rads	-3	A/B/C/D
161-800 rads	-4	A/B/C/D
801-4.000 rads	-5	C/D/E/E
Mais de 4.000 rads	-5	D/E/E/E

—: A dosagem não resulta em efeitos óbvios, mas continua acumulando.

A: Queimaduras radioativas e dano "somático" crônico. Em HT horas depois da irradiação, o personagem sofre 1d ponto de dano e adquire Hiperalgia por uma semana (um personagem com Hipoalgia, perde esta característica pelo mesmo período). Em caso de recuperação, o personagem ainda precisa fazer mais dois testes de HT com o modificador da tabela: um para evitar esterilidade e o outro para não adquirir a desvantagem Doente Terminal (1 ano). Ele só sofre qualquer um dos efeitos acima numa falha crítica.

B: Síndrome hematopoiética. Como em A; além disso, depois de HT horas, o personagem fica nauseado (v. *Condições Irritantes*, pág. 428) por mais (40 - HT) horas; ele também perde 1d de DX, IQ e PF; e adquire a desvantagem Hemofilia. A cada dia ele pode fazer um teste de HT com o modificador da tabela. Num sucesso decisivo, ele cura 2 pontos de DX, IQ e PF; em caso de um sucesso comum, ele cura 1 ponto em cada característica; em caso de fracasso, não há melhora; numa falha crítica, ele *perde* mais 1 ponto em cada característica e fica nauseado no dia em questão. Depois de recuperar toda a DX, IQ e PF, ele não sofrerá mais de Hemofilia nem precisará fazer os testes diários de HT.

C: Síndrome gastrointestinal. Como em B; além disso, depois de 1d/2 semana, o personagem perde todo o cabelo e pelos do corpo e deve fazer um teste diário de HT. Numa falha crítica, ele sofre 1d ponto de dano; em caso de um fracasso comum, 2 pontos de dano; em caso de sucesso, 1 ponto de dano; e num sucesso decisivo, os danos cessam e a recuperação natural pode se iniciar (e os cabelos começam a crescer novamente). Até que cesse o dano, o personagem adquire a desvantagem Sus-

cetível a Doenças -3 (pág. 158) e sofre de náuseas. Se perder mais de 2/3 do seu PV devido à radiação, os dentes e unhas do personagem começam a cair.

D: Doença radioativa terminal. Como em C, exceto que a perda de PV começa em 1d/2 dia e nem mesmo um sucesso decisivo interrompe a perda de PV — ele apenas a posterga por mais um dia. A morte é certa.

E: Rápida morte cerebrovascular. Uma hora depois da exposição, o personagem perde 1d de DX, IQ e PF, sofre 1d ponto de dano, adquire Hemofilia, Hiperalgia, a desvantagem Suscetível a Doenças -3 e fica nauseado. Ele deve fazer um teste de HT a cada hora. Numa falha crítica, ele sofre uma morte instantânea em função de hemorragia cerebral; um fracasso indica a perda de mais 2 pontos de DX, IQ e PF, além de mais 2 pontos de dano; um sucesso indica a perda de mais 1 ponto em todas as características acima; um sucesso decisivo indica que não houve piora na hora em questão.

Outros Efeitos: Além dos efeitos acima, uma dose de 200+ rads de uma única vez provoca esterilidade e cegueira por 1d mês; uma dose de 500+ rads torna esses problemas permanentes. Uma dose acumulada de 100+ rads aumenta a chance de defeitos de nascença. Um indivíduo que se tornar pai nessas condições deve fazer um teste de HT (bônus de +3 para o macho). Em caso de fracasso, a criança nasce com algum defeito de nascença (a critério do Mestre).

Radiação e Não-Humanos

Os efeitos acima se aplicam a humanos e à maioria dos outros mamíferos. Outras criaturas podem possuir Tolerância à Radiação (pág. 95).

Máquinas não são afetadas a menos que possuam a desvantagem Elétrica (pág. 136). Cada vez que uma máquina assim acumula uma dose de 100 rads, ele precisa fazer um teste de HT com bônus base de +4 e uma penalidade de -1 para cada 100 rads adicionais de dosagem acumulada. Em caso de fracasso, ela para de funcionar até ser consertada. Numa falha crítica, ela é destruída (os dados armazenados nela também são perdidos).

Proteção Contra Radiação

Qualquer obstáculo entre o personagem e a fonte de radiação confere um Fator de Proteção (FP) que reduz a dosagem. Divida a dosagem pelo FP; ex., FP 100 significa dosagem/100. 14mm de chumbo, 42mm de aço ou 750 metros de ar conferem FP 2; um metro de água tem FP 8; um metro de terra tem FP 27; e um metro de concreto tem FP 64.

Essa blindagem protege diferente contra determinados tipos de radiação. A radiação de labaredas solares e cinturões radioativos planetários (como o cinturão Van Allen) é, em sua maioria, livre de elétrons e de partículas alfa: multiplique o FP por 20. Contra raios cósmicos, no entanto, divida o FP por 100!

Tratamento para Radiação

Todos os custos abaixo são por tratamento.

Em NT7 existem drogas disponíveis que podem diminuir pela metade a dosagem efetiva em rads se uma dose (\$500) for tomada dentro de 1-3 horas *antes da exposição*. Algumas drogas quelantes (que realizam a "quelação", processo pelo qual algumas substâncias químicas podem reagir e remover moléculas de metais do tecido corporal) também estão disponíveis e podem remover partículas radioativas do organismo; uma dose (\$500) divide pela metade os efeitos da exposição depois de 3 dias e os elimina por completo depois de uma semana. Contudo, elas não surtem efeito sobre quantidades de radiação já absorvidas!

Em NT8, drogas quelantes avançadas (\$500) englobam e removem as partículas radioativas em 12 horas.

Em NT9, drogas antirradiação avançadas ou a nanotecnologia de restauração de células (\$1.000) podem conferir um bônus de +3 a todos os testes de HT contra radiação por 2 semanas.

Em NT10+, a nanotecnologia de restauração de células ou a tecnologia de rejuvenescimento pode ser capaz de restaurar completamente os estragos da radiação, contanto que a vítima permaneça viva.

PERIGOS RADIOATIVOS

Acidente com Usina de Fissão: 1.000 rads/hora ou mais! Isso só acontece a certa proximidade do local (dentro da área do reator, por exemplo); divida a dosagem pelo quadrado da distância em metros da fonte.

Ataque Natural: Um ataque com o modificador de dano Radiação (pág. 108) transmite 1 rad por ponto de dano básico.

Explosão Nuclear: Uma detonação a 2.000 metros no ar ou espaço de uma bomba de fissão de 1 megaton: 6.600 rads!

Ingestão de Material Radioativo: Plutônio, rádio-226, urânio-235, etc. Até mesmo minúsculas doses são capazes de provocar desde 1 rad/dia até muitos rads/minuto, dependendo do isótopo. (Alguns materiais radioativos, como o plutônio, também são extremamente tóxicos!)

Precipitação Radioativa: Pequenas partículas radioativas, como as produzidas por uma bomba atômica detonada no nível do solo. Causa 2-5 rads/minuto nos primeiros minutos da detonação e alguns rads/hora no dia seguinte. Se respirar ou ingerir precipitação radioativa (por meio de água ou alimento contaminado), o material ingerido irá transmitir uma dosagem contínua (abaixo).

Raios Cósmicos: Um perigo constante para viajantes espaciais. Causa 1 rad/semana. Apenas blindagens maciças protegem as pessoas.

SUFOCAMENTO

Se estiver completamente sem ar — veja *Ações Depois de Agarrar* (pág. 370), *Mata-Leão* (pág. 371) e *Prender o Fôlego* (pág. 355) para ver alguns exemplos — o personagem perde 1 PF por segundo. Se estiver se afogando depois de fracassar num teste de Natação, ele consegue *um pouco* de ar, mas também inala água e deve fazer um teste contra o NH em Natação a cada cinco segundos; em caso de fracasso, ele sofre 1 PF (v. *Natação*, pág. 212).

Com 0 PF, o personagem deve fazer um teste de Vontade por segundo para se manter consciente. Ele provavelmente irá morrer se não for resgatado (v. *Pontos de Fadiga Perdidos*, pág. 426). Independente de PF ou PV, o personagem morre depois de quatro minutos sem ar.

Se conseguir ar puro antes de morrer, o personagem para de perder PF e começa a recuperar PF na velocidade normal (v. *Recuperação da Fadiga*, pág. 427). Se estiver inconsciente, um personagem acorda ao chegar a 1 PF. Se ele já estava se afogando, a pessoa que resgatá-lo também precisa de um sucesso num teste

de Primeiros Socorros para remover a água dos pulmões da vítima para salvá-la — v. *Ressuscitação* (pág. 425).

Uma vítima que ficou sem ar por mais de dois minutos precisa fazer um teste de HT para evitar danos cerebrais permanentes: -1 em IQ.

VÁCUO

O vácuo é a ausência de ar — mas as regras a seguir também se aplicam a atmosferas rarefeitas, onde *quase* não há ar. Um indivíduo exposto ao vácuo sem proteção (ex., um traje pressurizado ou a vantagem Resistência ao Vácuo) sofre as seguintes consequências:

Descompressão Explosiva: Quando uma área *repentinamente* passa de pressão normal para pouca ou nenhuma pressão (uma “ruptura pneumática”), os fluidos corporais fervem, os vasos sanguíneos rompem e os tímpanos estouram. Um personagem sofre 1d ponto de dano imediatamente e deve fazer um teste de HT para evitar a doença da descompressão (pág. 434). O indivíduo também deve fa-

zer um teste contra HT+2 para cada olho; em caso de fracasso, ele adquire a desvantagem Zorrollo ou Cegueira, conforme apropriado. Por último, ele deve fazer um teste contra HT-1 para não ficar Duro de Ouvido. Utilize as regras apresentadas em *Duração de Lesões Incapacitantes* (pág. 422) para determinar quanto tempo essas desvantagens perduram.

Respirar Vácuo: Não é possível prender o fôlego no vácuo — é possível até mesmo romper o pulmão ao tentar fazer isso (1d ponto de dano). Se exalar o ar e deixar a boca aberta, um personagem pode continuar agindo com o oxigênio em seu sangue pela *metade* do tempo indicado em *Prender o Fôlego* (pág. 355). Depois disso, ele começa a sufocar (v. *Sufocamento*, pág. 437).

Temperaturas Extremas: O vácuo em si não é nem “quente” nem “frio”, mas na ausência de ar as superfícies na sombra ficam muito frias com o tempo, enquanto superfícies sob luz direta do Sol ficam extremamente quentes. Por exemplo, na Lua — com seu “dia” que dura um mês — a temperatura pode variar de -153 °C (durante a noite) até 107 °C (durante o dia).

14

VENENOS

Os venenos podem aparecer em armas; em dardos, agulhas ou cravos em armadilhas; em alimentos ou bebidas oferecidas por um inimigo traiçoeiro; basicamente onde o personagem menos espera. Inimigos humanos não são os únicos capazes de envenenar. Cobras, insetos e outras criaturas têm venenos naturais (normalmente agentes sanguíneos) — além disso, uma planta ou animal errado podem agraciar uma vítima com um veneno digestivo.

DESCREVENDO VENENOS

A descrição de um veneno inclui seu nome, método de transmissão, retardo, teste de resistência, efeitos (dano e sintomas) e custo por dose — além de observações a respeito da constituição de uma “dose”, como usar ou ocultar o veneno e como tratá-lo (incluindo quaisquer antídotos).

Um veneno pode possuir múltiplos efeitos conjuntos. Por exemplo, o gás lacrimogêneo é tanto um agente respiratório (com um conjunto de efeitos) quanto um agente visual (com outros efeitos).

Transmissão

Um veneno pode afetar sua vítima de diversas maneiras:

Agente de Contato: O veneno deve ser inalado ou deve tocar a pele da víti-

ma para surtir efeito. Se for aplicado em uma arma de combate corpo a corpo, a arma deve atingir um ponto de impacto sem armadura e despido para que o veneno afete o alvo. Se for transmitido como um gás ou um aerossol de ampla área, só estarão imunes indivíduos com a vantagem Lacrado (seja natural ou conferida por um traje, veículo, etc.).

Agente Digestivo: A vítima deve engolir o veneno. Esse tipo de veneno é comum em plantas venenosas e substâncias tóxicas, como arsênico. Se o veneno tiver um gosto suave, porém característico (como o cianureto), o Mestre pode permitir que a vítima faça um teste contra Paladar ou seu NH em Venefício (baseado em Percepção) — com uma penalidade base de -2 e um bônus de +2 para cada dobro da dosagem — para perceber a presença do veneno a tempo. Venenos que são especialmente fáceis de serem detectados conferem um bônus; enquanto aqueles que são de difícil detecção, ou cujo sabor está mascarado por alimentos ou bebidas (a estricnina, por exemplo, tem gosto de amêndoa), resultam em penalidades. Para forçar uma pessoa a engolir um veneno em vez de cuspi-lo, um personagem deve agarrá-la pela cabeça ou pescoço e imobilizá-la por 10 segundos.

Agente Respiratório: O veneno é um gás que só afeta quem o inalar. A transmissão normalmente é feita por meio de um ataque de área ou em cone (ex., granada de gás, pistola de pintu-

ra ou sopro de dragão), mas uma *atmosfera inteira* poderia ser venenosa! Somente as vantagens Não Respira e Pulmões com Filtro protegem completamente contra agentes respiratórios — contudo, uma vítima pode perceber a presença do veneno a tempo de prender o fôlego com um sucesso num teste de Sentidos (v. *Prender o Fôlego*, pág. 355). Vítimas inconscientes ou atordoadas inalam automaticamente. Uma máscara improvisada, como uma toalha molhada enrolada ao redor da cabeça, confere um bônus de +1 aos testes de HT para resistir ao veneno.

Agente Sanguíneo: O veneno deve atingir uma membrana mucosa (olhos, boca aberta, nariz, etc.) ou um ferimento aberto. Se for pulverizado ou cuspidor, ele deve de fato atingir uma destas áreas vulneráveis (assim, uma naja cuspidora deve apontar contra o rosto). Se for transmitido como um gás ou um aerossol de ampla área, só estarão imunes indivíduos com a vantagem Lacrado (pág. 68) — ou um indivíduo com Não Respira (pág. 73) ou Pulmões com Filtro (pág. 81) e Membrana Nictitante (pág. 69) ou Sentido Protegido (Visão) (pág. 88). Essas vantagens devem ser naturais ou conferidas por algum equipamento.

Agente Sensorial: O veneno afeta a vítima através de um sentido específico. Ele não surte efeito em indivíduos que não possuem o sentido em questão ou que apresentam a proteção adequada.

Um agente olfativo é normalmente um fedor pútrido que induz náusea; uma proteção adequada seria grampos nasais, um respirador ou a vantagem Sentido Protegido (Olfato). Um agente visual é geralmente uma nuvem de gás que irrita os olhos; uma proteção apropriada seria uma máscara de gás, óculos de proteção ou a vantagem Sentido Protegido (Visão). V. *Base Sensorial* (pág. 103).

Veneno de Acompanhamento: O veneno deve ser aplicado em uma arma que causa dano perfurante ou por perfuração, ou injetado por meio de projétil oco, agulha hipodérmica, etc. Se a arma penetrar a RD e causar pelo menos 1 ponto de dano, ela transmite o veneno. A maioria dos venenos “de acompanhamento” é simplesmente um agente de contato ou sanguíneo injetado no corpo.

Retardo

A maioria dos venenos precisa de alguns segundos ou horas para surtir efeito. Isso quase *sempre* acontece nos agentes digestivos. Os tempos de retardo informados são para indivíduos de Modificador de Tamanho 0.

no teste inicial de HT, o personagem deve fazer outro teste a cada segundo até ser afetado pelo veneno ou até deixar a área. Se o veneno tiver algum retardo, o teste deve ser feito a cada período de retardo em vez de uma vez por segundo.

Alguns venenos afetam espécies específicas e não outras. Outros venenos são mais fáceis ou difíceis de serem resistidos por algumas espécies em particular. Esses efeitos ficam a critério do Mestre.

Efeitos do Veneno

O efeito mais comum de um veneno é o dano *por toxina* ou *fadiga*. Venenos suaves causam apenas 1 PV ou PF; venenos mais potentes podem causar 1d ou mais. A RD não surte nenhum efeito sobre esse dano. As perdas de PV e PF se curam normalmente, mas se o veneno for cíclico (a seguir), nenhuma cura é possível até depois do ciclo final!

Venenos que causam dano muitas vezes afetam suas vítimas gradualmente, provocando dano a cada intervalo especificado de tempo. A descrição desses venenos deve especificar a duração deste intervalo e o número de ciclos. O interva-

ou 2/3 do PV da vítima). Por exemplo, um veneno pode causar cegueira depois que a vítima perder 1/2 do seu PV. Os sintomas somem quando a vítima estiver novamente acima desse limiar.

Alguns venenos causam efeitos que não são dano físico ou fadiga, incluindo penalidades de atributo, condições irritantes ou incapacitantes (v. *Atribulações*, pág. 428), desvantagens temporárias ou mesmo a remoção de vantagens existentes (ex., um veneno alquímico que anula a Aptidão Mágica). A vítima normalmente tem direito a um teste de resistência contra esses efeitos, que sempre têm uma duração específica. A duração padrão é um número de minutos igual à margem de fracasso no teste de resistência. Em um ambiente venenoso, um fracasso no teste de resistência indica que os efeitos persistem pelo tempo que o personagem estiver no ambiente *mais* a sua duração normal.

Custo por Dose

Fica a critério do Mestre decidir se um determinado veneno está à venda — ele pode ser impossível de se extrair em escala comercial, ou as autoridades podem querer mantê-lo fora do mercado. Se o veneno for comercializável, seu custo frequentemente reflete a dificuldade de ele ser obtido, não sua eficácia. Na maior parte dos cenários as pessoas que vendem venenos são criminosas. Todos esses fatores tornam o custo de uma dose altamente variável. Veja os *Exemplos de Venenos* (pág. 439) para algumas sugestões — embora o Mestre possa usar quaisquer preços que considerar razoáveis.

Dosagem

As estatísticas relacionadas na descrição de um veneno sempre assumem uma “dose”: veneno suficiente para produzir em uma vítima os efeitos descritos. Seguem algumas observações adicionais:

Agentes de Contato: Uma dose de um agente de contato reveste ou afeta um único ponto de impacto.

Armas Envenenadas: Uma dose de um veneno de acompanhamento envenena a *ponta* de uma arma que causa dano perfurante ou por perfuração, ou preenche uma seringa. Envenenar a *lâmina* de uma arma, de forma a transmitir o veneno com um ataque por corte, exige três doses por metro de alcance da arma. A maioria dos venenos em lâminas dura apenas um ataque bem-sucedido ou três ataques bloqueados ou aparados. Erros e ataques esquivados não removem o veneno.

Gases e Aerossóis: Uma dose de um agente respiratório, ou um agente de contato ou sanguíneo em forma de gás ou aerossol, afeta um ponto de im-

TRANSMISSÃO ESPECIAL

Dois qualificadores podem ser aplicados a diversos métodos básicos de transmissão:

Cumulativo: Um veneno pode ser suave em pequenas concentrações, mas nocivo com a exposição contínua. O Mestre deve decidir o quanto de exposição contínua constitui uma “dose”. Isso pode depender do tempo de exposição (ex., uma atmosfera tóxica que requer uma hora de exposição) ou do tamanho ou massa corporal da vítima (STx3 gramas de líquido, PV/5 pílulas, etc.). Veja *Alcoolismo e Intoxicação* (pág. 439) para um exemplo detalhado.

Gás Persistente: Um agente respiratório ou agente sanguíneo ou de contato de ampla área normalmente fica no ar por 10 segundos ou mais, dependendo do vento. Alguns agentes de contato também deixam um resíduo venenoso nas superfícies expostas até que elas sejam lavadas.

O tamanho da vítima modifica o retardo: cada +1 de MT *dobra* o retardo; cada -1 de MT diminui o retardo pela *metade*. Por exemplo, no caso de um veneno com retardo de 1 hora, um indivíduo de MT 2 será afetado em apenas 15 minutos.

Teste de Resistência

Alguns venenos permitem que a vítima faça um teste de HT para resistir. Esse teste deve ser feito depois do tempo de retardo (se houver). Muitas vezes há um modificador: um veneno suave pode pedir um teste contra HT+2, enquanto um veneno quase impossível de se resistir pode pedir um teste contra HT-8! HT a HT-4 é o mais comum. A RD nunca modifica este teste.

Se estiver envolvido num ambiente venenoso (como numa nuvem de gás ou atmosfera tóxica) e obtiver um sucesso

lo pode variar de um segundo (para um agente de ação rápida) a um dia (para um veneno lento). O número total de ciclos pode variar de dois a muitas dezenas.

Quando um veneno cíclico é resistível, a vítima tem direito a um novo teste de HT para resistir a cada ciclo. Em caso de sucesso, ela se livra do veneno; em caso de fracasso, ela sofre os efeitos de um ciclo adicional. Observe que até mesmo um veneno que causa 1 ponto de dano por dia pode ser letal se for difícil de resistir e durar 25 ciclos!

Um veneno sempre apresenta *algum* sintoma. O dano básico inclui sintomas como inchaços, dores de cabeça e febre. Venenos que causam dano por toxina podem apresentar sintomas mais graves que aparecem automaticamente depois que o veneno causa uma determinada quantia de dano (normalmente 1/3, 1/2

EXEMPLOS DE VENENOS

Arsênico (NT1): Um agente digestivo com um retardo de uma hora e um teste de HT-2 para resistir. Causa 1d ponto de dano por toxina em intervalos de uma hora por oito ciclos. \$1/dose. CL1.

Cianureto (NT4): Este veneno de ação rápida é mortal em qualquer forma. Como veneno de acompanhamento ou agente respiratório, ele não tem *nenhum* retardo. Como agente de contato ou digestivo, ele tem um retardo de 15 minutos. Em todos os casos, não há teste de HT para resistir! Ele causa 4d pontos de dano por toxina. \$2/dose. CL1.

Fumaça: Fumaça comum é um agente respiratório com efeito de área com retardo de 10 segundos e um teste de HT para resistir. Provoca tosse (v. *Atribulações*, pág. 428) durante o tempo passado na fumaça mais um minuto vezes a margem de fracasso. Fumaça densa pode provocar mais dano. CL4.

Gás Lacrimogêneo (NT6): Um agente visual e respiratório com efeito de área. Como agente respiratório, não tem *nenhum* retardo e tem um teste de HT-2 para resistir, causando tosse (v. *Atribulações*, pág. 428). Como agente visual, não tem *nenhum* retardo e tem um teste de HT-2 para resistir, induzindo cegueira. Os dois efeitos perduram pelo tempo passado no gás mais um minuto vezes a margem de fracasso. O gás lacrimogêneo é opaco: os testes de Visão são feitos

com uma penalidade de -1 a -3 por metro afetado. \$10/dose. CL2.

Gás Mostarda (NT6): É um agente de contato e respiratório com efeito de área. Como agente de contato, não tem *nenhum* retardo e um teste de HT-4 para resistir, causando 1 ponto de dano por toxina em intervalos de 8 horas por 24 ciclos. Como agente respiratório, tem retardo de 2 horas e um teste de HT-1 para resistir, causando 1d ponto de dano toxina em intervalos de uma hora por seis ciclos. \$10/dose. CL0.

Gás Nervoso (NT6): Um agente de contato com efeito de área sem *nenhum* retardo e um teste de HT-6 para resistir. Causa 2d pontos de dano por toxina em intervalos de 1 minuto por seis ciclos. Um gás nervoso normalmente causa também agonia, paralisia, ânsia ou convulsão; v. *Atribulações* (pág. 428). \$20/dose. CL0.

Veneno de Cobra (NT0): Um veneno de acompanhamento com retardo de 1 minuto e um teste de HT-3 para resistir. Causa 2d pontos de dano por toxina em intervalos de uma hora por seis ciclos. Uma vítima que perder 1/3, 1/2 ou 2/3 do seu PV sofre respectivamente uma penalidade de -2, -4 ou -6 na DX. \$10/dose. CL1.

Indivíduos despreparados para os gases mostarda, nervoso ou lacrimogêneo podem precisar fazer uma Verificação de Pânico!

14

pacto em uma vítima. No caso de um agente respiratório, esse ponto deve ser o *rosto*. Dez doses são suficientes para afetar todos em um aposento (digamos, um raio de 2 metros, ou uma sala de 4 metros de lado).

Variando a Dosagem: É possível variar a dosagem de um agente digestivo ou veneno de acompanhamento transmitido por uma seringa. Cada dobro da dosagem (e do custo!) diminui pela metade o retardo e o intervalo, dobra o dano, aplica uma penalidade de -2 nos testes de HT para resistir e confere um bônus de +2 a todos os testes para detectar o veneno (incluindo os testes de Sentidos da vítima, além de quaisquer testes de Diagnóstico ou Técnicas Judiciais feitos para investigar os sintomas ou a morte da vítima). Usar *menos* que uma dose completa pode reverter esses modificadores ou tornar o veneno ineficaz, a critério do Mestre.

Tratamento

Quando um veneno apresenta algum retardo, talvez haja tempo de tratar a vítima antes de ela sofrer *qualquer* efeito prejudicial. Contudo, como ela não apresentará nenhum sintoma, ela deve estar ciente de sua situação para poder buscar ajuda!

A mordida de um animal venenoso normalmente é óbvia — mas o Mestre pode exigir um teste de Naturalista para que a vítima perceba que o animal é venenoso. A sucção do veneno do ferimento leva um minuto, requer um

teste de Primeiros Socorros ou Medicina com uma penalidade de -2 e confere um bônus de +2 aos testes de HT para resistir ao veneno.

Se a vítima suspeitar de um agente digestivo, ela ou um companheiro pode induzir o vômito para expelir o veneno. Isso leva 10 segundos, requer um teste de Primeiros Socorros ou Medicina e confere um bônus de +2 aos testes de HT para resistir ao veneno. Contudo, para alguns venenos, o vômito pode ser uma má ideia — ele pode *aumentar* o dano!

Também é possível tomar um antídoto — que nem sempre existem para um determinado veneno, mas quando existem, normalmente são específicos para o veneno. O antídoto *correto* confere à vítima um bônus nos testes de HT para resistir ao veneno, ou até mesmo interrompe completamente sua ação.

Os procedimentos médicos — que-lação, lavagem gastrointestinal, injeção de fluidos intravenosos, oxigenação, etc. — também podem conferir um bônus à HT, mas somente se o tratamento for adequado ao veneno. Tais medidas requerem um teste de Medicina. O bônus na HT nunca pode exceder NT/2 (arredondado para cima, mínimo de +1).

Para saber se é seguro induzir o vômito ou quais antídotos ou procedimentos tomar, o personagem deve identificar o veneno. Isso é muito difícil de fazer antes dos sintomas aparecerem! O Mestre pode exigir um teste contra Venefício (para identificar um resíduo em um dardo, em um copo, etc.), Naturalis-

ta (para identificar um animal venenoso) ou mesmo Intimidação (para forçar um atacante a revelar o veneno usado).

Quando a vítima começa a sofrer dano, os sintomas aparecem. Nesse momento, um teste de Diagnóstico ou Venefício é capaz de identificar o veneno. Se o veneno for cíclico, o antídoto ou procedimento correto pode evitar *mais* dano, conferindo um bônus a futuros testes de HT.

ALCOOLISMO E INTOXICAÇÃO

Se beber muito álcool em um curto período de tempo, um personagem pode ficar intoxicado. Registre quantos “drinques” ele consome a cada hora. Para simplificar, um drink é uma caneca ou lata de cerveja (350ml), um copo de vinho (120-150ml) ou uma dose de algum destilado (45ml).

No final de um período de uma hora durante a qual o personagem consumiu mais que ST/4 drinques, ele precisa fazer um teste contra o *maior* valor entre HT ou Boemia. Se ele continuar bebendo, continue fazendo testes uma vez por hora.

Modificadores: -1 por drink acima de ST/4 naquela hora; -2 se estiver com estômago vazio ou +1 se comeu recentemente; +2 com a qualidade Tolerância ao Alcool (pág. 101) ou -2 para a peculiaridade Intolerância ao Alcool (pág. 165).

Depois de cada fracasso o indivíduo sobe um nível na escala, de *sóbrio* para *embriagado* para *bêbado* para *inconsciente* (estupor alcoólico) para *coma*; v. *Atribuições* (pág. 428) para maiores informações. Uma falha crítica o faz cair *dois* níveis: *sóbrio* para *bêbado*, *embriagado* para *inconsciente* ou *bêbado* para *coma*. Se quaisquer penalidades reduzirem o número alvo (a HT) para 2 ou menos, uma falha crítica indica que o personagem cai *três* níveis! Lembre-se que qualquer resultado de 10 ou mais acima do NH efetivo é uma falha crítica; por exemplo, um resultado de 11+ contra uma HT modificada de 1.

Elefantes Cor de Rosas: Um personagem *bêbado* deve fazer um teste adicional contra HT+4. Em caso de fracasso, ele começa a ter alucinações (v. *Condições Incapacitantes*, pág. 428).

Expelindo: Quando um personagem está *bêbado* e continua bebendo, seu corpo tenta expelir o álcool (que, afinal, não deixa de ser uma toxina!). Quando um fracasso no teste de HT indicar que o personagem ficou inconsciente ou entrou em coma, faça um segundo teste contra a HT não-modificada. Em caso de sucesso, ele vomita o álcool em vez de desmaiar; trate isto como *ânsia* (pág. 428). Contudo, numa falha crítica, o personagem desmaia e *depois* vomita; trate isto como *asfixia* (pág. 428).

Restabelecendo a Sobriedade: Para ficar *sóbrio*, um personagem primeiramente precisa parar de beber. Depois de um número de horas igual à *metade* do número de drinques que consumiu, o personagem faz um teste contra a HT. Diversos remédios conferem um bônus. Em caso de sucesso, ele desce um nível na escala em direção a *sóbrio*. Continue fazendo testes a cada período de horas acima até ficar *sóbrio*. *Exceção*: para se recuperar de um coma, o personagem precisa de auxílio médico!

Ressacas: Se estiver *embriagado* ou pior, o personagem deve fazer um teste de HT quando parar de beber, com uma penalidade de -2 se estiver *bêbado* ou -4 se estiver *inconsciente*. Em caso de fracasso, ele fica de *ressaca*. Esse efeito ocorre 1d hora depois que ele para de ingerir bebidas — ou quando ele acordar, se desmaiou ou dormiu antes dessa hora — e dura uma quantidade de horas igual à margem de fracasso. Durante esse período, ele sofre de dores moderadas (v. *Condições Irritantes*, pág. 428) e adquire *Hiperalgia* (ou perde *Hipoalgia*, se tiver). O Mestre decide que tratamento preventivo (incluindo beber bastante água e, possivelmente, tomar um analgésico brando) confere algum bônus a este teste.

DROGAS VICIANTES

O uso contínuo de uma substância que altera o estado de mente pode levar à dependência. Quem abusa delas possui a desvantagem *Vício* (pág. 159) e pode passar por abstinência (veja a caixa) se for forçado a ficar sem a droga.

Abaixo apresentamos regras para três classes comuns de drogas viciantes. Observe que elas também são consideradas *venenos*. Quando um indivíduo ingere uma dosagem grande, siga todas as regras normais para *venenos* nas págs. 437-439, exceto quando especificado o contrário.

Estimulantes

Estimulantes elevam o humor e o nível de energia do usuário — temporariamente. Alguns bastante potentes — como a anfetamina — restauram 1d PF e conferem *Não Dorme* e *Excesso de Confiança* (12). Esses efeitos duram por

(12 - HT) horas, com um mínimo de uma hora. Depois desse período, a pessoa perde o *dobro* do PF que recuperou (ex., se ela saltou de 8 para 10 PF, ela cai para 6 PF) e adquire as desvantagens *Irritabilidade* (12) e *Depressão Crônica* (12) pelo menos período de tempo.

Se o usuário tomar várias doses dentro de 24 horas, ele deve fazer um teste de HT depois da segunda dose em diante, com uma penalidade cumulativa de -1 por dose depois da primeira. Em caso de fracasso, ele sofre uma parada cardíaca (v. *Condições Fatais*, pág. 429).

Estimulantes são baratos e pouco viciantes. Se forem legais, o vício num estimulante é um *Vício Menor* (-1 ponto); se forem ilegais, trata-se de um *Vício* de -5 pontos.

Alucinógenos

Alucinógenos — ex., LSD e mescolina — provocam desorientação, alucinações e ataques de paranóia. Eles podem induzir dependência psicológica, mas não fisiológica.

Desintoxicação

Use as regras a seguir quando um personagem estiver tentando se livrar de um *Vício*, seja de forma voluntária ou porque ele está falido, preso ou em um lugar onde a droga não está à disposição.

A desintoxicação é um processo doloroso que requer uma série de *testes de desintoxicação* diários. Normalmente são necessários 14 sucessos para se livrar do hábito (portanto, pelo menos duas semanas), mas o Mestre pode variar este prazo. Se conseguir se desintoxicar, o personagem deve “recomprar” a desvantagem *Vício* imediatamente.

Os efeitos dos testes de desintoxicação dependem da droga ser de dependência *fisiológica* ou *psicológica*.

Dependência Fisiológica: O corpo do personagem começou a depender da droga! Ele precisa fazer testes de desintoxicação diários contra HT (máximo de 13). Cada sucesso leva a personagem um passo mais próximo de se livrar do *Vício*. Os resultados de um fracasso dependem da disponibilidade da droga. Se ela estiver disponível, ele se rende e toma uma dose; se ele ainda quiser se desintoxicar, deve reiniciar o processo da estaca zero. Se a droga *não* estiver disponível, ele sofre 1 ponto de dano e pode continuar o processo — obviamente o dia em questão não conta para os 14 sucessos necessários para a desintoxicação. O personagem **não consegue recuperar naturalmente o PV perdido em função da desintoxicação** até completar o processo ou desistir.

Dependência Psicológica: O personagem se convenceu que não consegue viver sem a droga. Ele precisa fazer testes de desintoxicação contra *Vontade* (máximo de 13). Use as mesmas regras para a dependência fisiológica, exceto que se ele fracassar num teste e a droga não estiver disponível, o personagem não sofre dano. Em vez disso, ele adquire uma peculiaridade relacionada a drogas, escolhida pelo Mestre. Essas peculiaridades somem se ele se render e tomar uma dose da droga (nesse caso, ele também precisaria reiniciar o processo de desintoxicação). Se ele não se render, estas peculiaridades podem escalar progressivamente ao nível de desvantagens mentais mais graves. Se alcançar 14 sucessos em testes de *Vontade*, o personagem se desintoxica — mas deve fazer um teste de *Vontade* final. Em caso de fracasso neste último teste, ele *mantém* todas as peculiaridades ou desvantagens contraídas ao longo do processo!

A maior parte dessas drogas é usada via oral e requer aproximadamente 20 minutos para entrar em ação. Um usuário faz um teste contra HT-2 para resistir. Em caso de fracasso, o usuário começa a ter alucinações (v. *Condições Incapacitantes*, pág. 428). Isso dura por um número de horas igual à margem de fracasso. Depois desse período, o usuário pode fazer um teste contra HT-2 uma vez por hora para se livrar da influência da droga.

O Vício normalmente vale -10 pontos se a droga for legal, -15 se não for.

-5 pontos; caso contrário, trata-se de um Vício de -10 pontos.

Analgésicos: Analgésicos potentes, como a morfina, são usados para tratar dores crônicas ou em cirúrgicas. O abuso é frequentemente o resultado inesperado do uso legítimo. Tomado via oral, há um retardo de 20 minutos; injetado, não há *nenhum* retardo. O usuário faz um teste contra HT-4 para resistir. Em caso de fracasso, o usuário adquire as vantagens Hipotalgia (pág. 63) e Fleuma (pág. 61) e a desvantagem Preguiça (pág. 153),

OVERDOSE

Um usuário que consumir duas ou mais doses de uma droga depressiva corre o risco de sofrer uma "overdose". Isso *inclui* tomar uma única dose de dois ou mais drogas depressivas! *Qualquer* álcool ingerido também conta como uma dose adicional. A mistura de drogas pode matar.

Uma overdose ocorre em caso de falha crítica num teste para resistir múltiplas doses. Como acontece com qualquer veneno, cada dobro da dosagem resulta em uma penalidade de -2 nos testes para resistir — e, assim como acontece com qualquer teste de habilidades, um resultado de 10 ou mais acima do NH *efetivo* é uma falha crítica. Por exemplo, a heroína oferece um teste de HT-4 para resistir. No caso de um homem de HT 10 que tomou uma dose dupla, sua HT efetiva seria $10-4-2 = 4$. Ele sofrerá uma overdose num resultado de 14 ou mais.

A overdose provoca inconsciência durante um número de horas igual à margem de fracasso. Ela também age como um veneno que apresenta um teste para resistir igual ao teste para resistir normal (o teste *mais difícil*, no caso de duas ou mais drogas); por exemplo, HT-4, para a heroína. Ela causa 1 ponto de dano por toxina em intervalos de 15 minutos por 24 ciclos. Se a vítima chegar a -1xPVInicial, ela entra em coma (v. *Condições Fatais*, pág. 429).

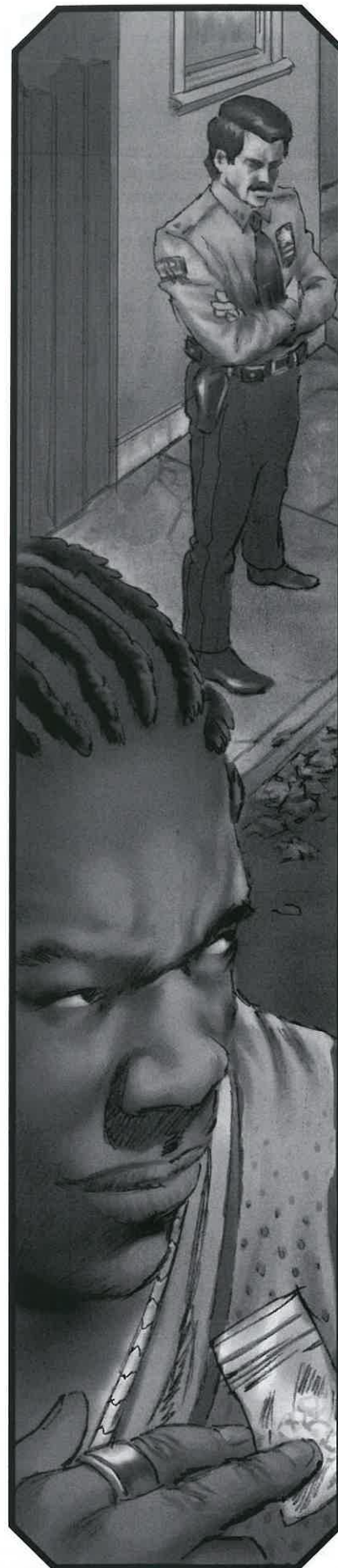
Depressivas

As drogas depressivas induzem sonolência, lassidão e (em grandes doses) insensibilidade. Todas oferecem um teste de HT para resistir. Assim como acontece com qualquer veneno, uma dose grande incorre em penalidades — v. *Dosagem* (pág. 438). Doses maciças também podem levar a uma overdose (veja a caixa). Algumas das drogas depressivas mais usadas são:

Sedativos: Nesta categoria se encontram as drogas que auxiliam no sono, drogas para ansiedade e muitas drogas psiquiátricas. Um sedativo comum é tomado via oral e demora 20 minutos para fazer efeito. Um usuário faz um teste contra HT-2 para resistir. Em caso de fracasso, ele fica sonolento (v. *Condições Irritantes*, pág. 428) durante um número de horas igual à margem de fracasso. Usuários constantes precisam de doses cada vez maiores para produzir o mesmo efeito, aumentando o risco de overdose. Os sedativos são baratos e altamente viciantes. Se o usuário puder adquiri-los legalmente, trata-se de um Vício de

além de sentir euforia (v. *Condições Irritantes*, pág. 428). Todos os efeitos duram um número de horas igual à margem de fracasso. Analgésicos forte o bastantes para produzir esses efeitos são caros e totalmente viciantes. O Vício vale -15 pontos se a droga for legal e -20 se não for.

Heroína: Este derivado do ópio e da morfina possui poucos usos legítimos. Ela é normalmente injetada; neste caso, não há retardo. O usuário faz um teste contra HT-4 para resistir. Em caso de fracasso, ele fica incapacitado por um número de horas igual à margem de fracasso — trate isso como um êxtase (v. *Condições Incapacitantes*, pág. 428). Além do risco comum da overdose, sempre há a chance da heroína ter sido "batizada" com qualquer complemento tóxico; os efeitos ficam a critério do Mestre. A heroína é muito cara, incapacitante, totalmente viciante e ilegal; Vício em heroína é uma desvantagem de -40 pontos.



ENFERMIDADES

Moléstias e doenças estranhas podem afetar aventureiros em terras distantes... ou mesmo em casa. A busca por uma cura — seja para a doença lúgubre da princesa, uma praga alienígena ou uma bioarma terrorista — é um excelente artifício para usar em um enredo. A invenção de doenças também é uma excelente oportunidade para o Mestre exercitar uma espécie de criatividade mais mórbida.

Diversos fatores podem proteger contra doenças, como itens mágicos ou tecnológicos, a vantagem Resistente a Doenças (pág. 85) e um alto valor de HT. Os riscos são maiores em áreas quentes e úmidas. Se estiver infectado, um personagem não saberá até que os sintomas comecem a aparecer... o Mestre deve fazer os testes de resistência do PdJ para evitar uma doença!

DOENÇAS

A maior parte das doenças é causada por microorganismos e disseminada por pessoas e animais infectados — mas algumas têm outras causas!

As notícias sobre áreas assoladas por doenças viajam rapidamente; um sucesso num teste de Assuntos Atuais pode alertar os aventureiros a respeito de doenças pela região. A identificação de um local que está sofrendo dos sintomas requer um teste de Medicina ou Diagnose (baseada em Percepção). Numa área onde *animais* estão portando a doença que pode infectar as pessoas, um investigador precisaria examinar um espécime infectado e um sucesso num teste de Veterinária para perceber o perigo.

Definindo uma Doença

As doenças são definidas basicamente da mesma forma que os venenos (v. *Venenos*, pág. 437). Para cada doença com a qual os PdJs tiverem contato, o Mestre deve especificar:

Vetor: É a forma como a doença é transmitida e disseminada. As doenças normalmente são agentes de contato, sanguíneos, digestivos ou respiratórios. Estes termos têm o mesmo significado apresentado nos venenos; v. *Transmissão* (pág. 437).

Teste de Resistência: É o teste contra a HT para evitar a doença. Quem for exposto a ela deve fazer um teste, possivelmente com uma penalidade. A maior parte das doenças permite um teste contra HT a HT-6. O método de exposição pode modificá-lo; v. *Contá-*



gio (pág. 443). Em caso de sucesso, a vítima não contrai a doença. Em caso de fracasso, ela a contrai, mas tem direito a novos testes — uma vez por “ciclo” — para se livrar dela.

Retardo: Este é o período de incubação — o tempo entre a exposição inicial e o surgimento dos primeiros sintomas. Este período é de 24 horas para uma doença “genérica”, mas pode variar consideravelmente para doenças reais.

Dano: Este é o efeito da doença em termos de regras. O dano normalmente é de 1 ponto de dano por toxina, mas pode ser maior — até 1d — para doenças virulentas. A RD não protege contra doenças! Os sintomas (febre, espirros, tosse, manchas, erupções, etc.) aparecem depois que a vítima começa a sofrer dano. Qualquer dano causado por uma doença *não* se cura naturalmente até que a vítima consiga um sucesso no teste de HT para se recuperar!

Ciclos: Como acontece com um veneno cíclico, uma doença pode provocar dano às suas vítimas em intervalos regulares até que elas consigam um sucesso no teste de HT *ou* até que os ciclos terminem. O intervalo “padrão” entre os testes de HT é de um dia. O número de ciclos varia com a mortalidade da doença; por exemplo, uma doença potencialmente fatal pode provocar apenas 1 PV por ciclo, mas pode durar 20 a 30 ciclos.

Sintomas: Uma doença pode apresentar penalidades aos atributos, desvantagens temporárias, etc., depois que causar à vítima a perda de uma fração especificada (normalmente 1/3, 1/2, 2/3 ou todo) do PV.

Contágio: Algumas doenças são pouco ou muito contagiosas — embora normalmente só depois do período de incubação.

A combinação do teste de resistência, dano e ciclos determina a “mortalidade” da doença. Determinando cuidadosamente essas estatísticas, o Mestre pode fazer a distinção entre uma gripe virulenta, mas suave que some em um ou dois dias (retardo de 24 horas, HT-2, 1 ponto de dano por toxina em intervalos de 12 horas durante seis ciclos), e uma doença mais lenta, porém fatal (retardo de 72 horas, HT-5, 1 ponto de dano por toxina em intervalos diários durante 30 ciclos).

A maior parte das doenças é causada por microorganismos e disseminada por pessoas e animais infectados — mas algumas têm outras causas!

Diagnóstico

Depois que os sintomas de uma doença ficam aparentes, sua identificação requer um teste contra Diagnose ou Perícia Abrangente (Epidemiologia) — ou Veterinária, no caso de uma enfermidade animal. Esse teste não é capaz de identificar uma enfermidade nova, mas um resultado suficientemente bom pode dar informações que permitam o tratamento.

Tratamento

Remédios apropriados — ervas, drogas, etc. — podem conferir um bônus aos testes cíclicos de HT para eliminar determinadas doenças. Em NT6+, antibióticos (ex., penicilina) conferem um bônus de +3 para eliminar a maior parte das doenças bacterianas. Em

qualquer NT, o cuidado de um médico confere ao paciente os mesmos bônus para se recuperar de uma doença que os bônus para se recuperar de uma lesão (v. *Cuidados Médicos*, pág. 424).

Contudo, algumas doenças são resistentes a drogas; neste caso, a medicina comum *não confere nenhum bônus*. Em NT7+, os tratamentos para as drogas podem muitas vezes mitigar os efeitos dessas enfermidades — normalmente reduzindo o dano ou prolongando o intervalo — mas isso não é uma cura. Apesar

disso, o tratamento por radiação, terapia genética, nanotecnologia, magia e psiquismo ainda podem funcionar.

Imunidade e Suscetibilidade

Suscetibilidade Diferencial: Membrados de uma dada etnia, sexo ou raça podem ser mais ou menos suscetíveis a uma doença. Por exemplo, o Mestre pode determinar que os anões são *imunes* à criptococose e que os elfos recebem um bônus de +2 em seus testes de HT para resisti-la — mas que a taxa de mortalidade entre os gigantes machos é de 100% a menos que eles sejam tratados dentro de dois dias. Um sucesso num teste de Diagnose ou Medicina revela tais suscetibilidades diferenciais, se elas existirem.

Imunidade Natural: Alguns indivíduos são simplesmente imunes a uma determinada moléstia. Se o Mestre obtiver um resultado de 3 ou 4 na *primeira* tentativa de um PdJ de resistir a uma doença, este será imune! Ele deve anotar isso, mas não deve comunicar o personagem — sob circunstâncias normais, ninguém tem como determinar suas próprias imunidades.

Imunidade Adquirida: Qualquer indivíduo que sobreviver a uma determinada doença pode se tornar imune a ela. Isso depende da enfermidade. Uma pessoa só pega sarampo uma vez na vida, por exemplo — já a coqueluche pode voltar diversas vezes.

Vacinação: Uma vacina não cura uma doença, mas confere imunidade quase total. Em NT5, só existem vacinas para poucas doenças — principalmente a varíola — mas elas não são muito difundidas. Em NT6+, novas vacinas aparecem constantemente e a maioria pode ser armazenada por longos períodos de

CONTÁGIO

Quando adentrar uma área assolada por alguma doença ou cruzar com uma pessoa infectada, um personagem deve fazer um teste de HT no final do dia para resistir à doença. Em caso de fracasso, ele contrai a doença! Os modificadores que se aplicam a este teste incluem o modificador básico de virulência da doença e o modificador aplicável *menos vantajoso* desta lista a seguir:

- Evitou contato com todas as possíveis vítimas: +4.
- Adentrou residência ou estabelecimento comercial de uma vítima: +3.
- Falou com a vítima com certa proximidade: +2.
- Tocou brevemente a vítima: +1.
- Usou as roupas, cobertores, etc., da vítima: +0.
- Ingeriu a carne cozida da vítima (animal, esperamos!): +0.
- Ingeriu a carne crua da vítima (idem!!!): -1.
- Contato prolongado com vítima viva: -2.
- Beijou ou teve outro contato íntimo com a vítima: -3.

As precauções apropriadas — máscaras, antissépticos, etc. — conferem um bônus *a quem sabe o que está fazendo*. O Mestre deve considerar limitar a utilização dessas medidas a PdJs de culturas que compreendem a teoria dos germes (final do NT5).

tempo, como outros medicamentos. O desenvolvimento de uma nova vacina é difícil e leva muito tempo: utilize as regras apresentadas em *Novas Invenções* (pág. 473), usando o NH em Bioengenharia. Em NT10+, tratamentos exóticos (ex., colônias de nanomáquinas) podem conceder a toda uma sociedade a vantagem Resistente a Doenças.

INFEÇÃO

Um microorganismo que ataca ferimentos abertos pode causar uma “infecção”. As infecções ocorrem em qualquer lugar, mas alguns lugares (especialmente selvas) podem esconder formas mais agudas de infecções.

Ferimentos abertos tratados com antibióticos (NT6+) não se infeccionam, exceto numa falha crítica no teste de Primeiros Socorros ou Medicina. Pessoas feridas sob circunstâncias não muito limpas (a critério do Mestre) e

que não receberem tratamento devem fazer um teste contra HT+3, com os seguintes modificadores:

Terra “limpa” comum no ferimento: +0.
Esterco ou outro material infectuoso no ferimento: -2.

Local abriga uma infecção especial: -3.

Esses modificadores são *cumulativos* e substituem os apresentados em *Contágio* (pág. 443).

Em caso de fracasso, o ferimento fica infeccionado. Trate isso como qualquer outra doença. Uma infecção típica requer um teste diário de HT, modificado como descrito acima, sendo que um novo fracasso indica a perda de 1 PV. A maioria das infecções progride até a vítima conseguir um sucesso no teste de HT — o que acaba com a infecção — ou sofrer tanto dano que ela morre.

O tratamento com antibióticos (NT6+) confere um bônus de +3 aos

testes de HT. Isso normalmente interrompe a infecção antes que danos mais graves ocorreram.

Se drogas não estiverem à disposição, ou se o paciente não estiver respondendo a elas, um cirurgião pode cortar o tecido infeccionado se o dano da infecção ainda não progrediu além de um determinado ponto. Na cabeça ou no tronco, esse limite é o PV do paciente dividido por 2. Em um membro ou extremidade, é igual ao dano necessário para incapacitar a parte do corpo em questão. Uma cirurgia não pode ajudar em caso de infecções mais graves que essas.

O cirurgião deve fazer um teste de Cirurgia. Isso pode causar 2d pontos de dano à cabeça ou tronco, ou levar à amputação do membro ou extremidade. Em caso de sucesso, a cirurgia cura a infecção. Em caso de fracasso, o dano ou amputação ocorre, mas o paciente continua infectado.

IDADE E ENVELHECIMENTO

Como discutido em *Idade* (pág. 20), um personagem pode começar sua carreira de aventureiro em qualquer idade que esteja dentro da expectativa de vida de sua raça. Contudo, a menos que tenha *Idade Imutável* (pág. 63), todos passam por um gradual declínio ao chegar numa certa idade.

Começando aos 50 anos, um personagem deve fazer uma série de “testes de envelhecimento” a cada ano para verificar se a idade o está afetando. (Se o jogador não anotou uma data de nascimento exata, ele deve jogar no primeiro dia de cada ano de jogo.) Aos 70, ele deve jogar a cada seis meses. Aos 90, a cada três meses!

Se tiver a vantagem *Expectativa de Vida Ampliada* (pág. 59), cada nível *dobra* a idade na qual um personagem deve começar a fazer os testes (50 anos), assim como a idade na qual ele deve fazer testes com mais frequência (70 e 90 anos) e o intervalo de tempo entre os testes de envelhecimento (1 ano, 6 meses e 3 meses). No caso de *Expectativa de Vida Reduzida* (pág. 139), cada nível reduz pela *metade* esses valores.

Os testes de envelhecimento são uma série de quatro testes de HT — um para cada um dos quatro atributos básicos, na seguinte ordem: ST, DX, IQ, HT. Um personagem *não* pode usar qualquer forma de Sorte (pág. 89) nesses testes.

Modificadores: O nível tecnológico medicinal do mundo *menos* 3; ex., -3 em NT0 ou +4 em NT7. +2 se o personagem estiver em Ótima Forma, +1 para Boa Forma, -1 para Fora de Forma e -2 para Muito Fora de Forma.

Em caso de fracasso, o valor do atributo em questão é reduzido em um nível. Numa falha crítica ou qualquer resultado de 17 ou 18 provocam a perda de *dois* níveis. *Exceção:* um personagem com Longevidade (pág. 69) considera qualquer resultado de 16 ou menos como um sucesso e qualquer resultado de 17 ou 18 como um fracasso comum — e se ele tiver uma HT modificada de 17+, somente um 18 indica um fracasso!

Quando perde um nível de atributo devido à idade, o personagem tem seu valor em pontos de personagem reduzido. Reduz também todas as características secundárias e perícias baseadas naquele atributo para refletir o novo nível. Por exemplo, se a idade reduzir a IQ do personagem em um, sua Percepção, Vontade e perícias baseadas em qualquer um desses três atributos

também serão reduzidas em um ponto. Se qualquer atributo chegar a 0 em função da idade, o personagem morre por “causas naturais”.

A critério do Mestre, um personagem pode perder vantagens ou adquirir desvantagens de valor equivalente em vez de perder um ponto de atributo. Por exemplo, a Aparência Física pode piorar ou o personagem pode adquirir Duro de Ouvido.

JUVENTUDE ARTIFICIAL

Em alguns cenários, a magia ou a tecnologia é capaz de reverter o envelhecimento. Se ficar mais novo por qualquer meio, o personagem recupera todos os níveis de atributos perdidos entre sua nova idade e a idade mais velha. Isso simplesmente aumenta seu valor em pontos; ele não precisa “recomprar” os níveis de atributos recuperados. Mesmo sem a magia ou alta tecnologia é possível gastar pontos de personagem para aumentar os atributos e combater o envelhecimento.

Eu tenho 37. Não sou velho.

— Dennis

Monty Python em busca do Cálice Sagrado

CAPÍTULO QUINZE

CRIANDO MODELOS



O Mestre é responsável por estabelecer quais origens profissionais, sociais e raciais são (e *não são*) adequadas aos PdJs. Contudo, nenhum Mestre é capaz de antecipar todos os possíveis conceitos de personagem — mas um *bom* Mestre compartilha suas expectativas com os jogadores e ajuda aqueles que estão em busca de ideias. Uma boa maneira de fazer isso é fornecer aos jogadores um conjunto de “modelos”: agrupamentos de características que identificam os tipos de personagens que provavelmente terão destaque na campanha.

Esta seção fornece regras para a *criação* de modelos e é voltado para o Mestre. Ela assume a compreensão das regras do Capítulo 7 para a utilização dos modelos.

MODELOS DE PERSONAGENS

Um “modelo de personagem” é uma lista cuidadosamente estruturada de níveis de atributos, características secundárias, vantagens, desvantagens e perícias que o Mestre acredita que um PdJ deveria ter para satisfazer um papel profissional, social ou dramático na campanha. O Mestre calcula todos os custos em pontos de antemão e fornece os resultados com o modelo, reduzindo a matemática envolvida na criação dos personagens.

O principal propósito de um modelo de personagem é impedir que novos jogadores esqueçam habilidades que seriam essenciais para o personagem, perdendo-se nas opções apresentadas nos capítulos 1-6. Outro motivo é acelerar a criação do personagem. Desta forma, um modelo deve relacionar somente as características essenciais — e não tudo que *poderia* servir. O jogador deve sempre ter espaço para personalizar o seu PdJ!

Como GURPS Funciona: Modelos de Personagens Não São Regras

Modelos de personagens não são regras. São apenas uma ajuda na criação de personagem *sem efeito* nenhum nos custos em pontos, testes de habilidades, reações de PdMs, desenvolvimento do personagem ou qualquer outro aspecto das regras. As características nos modelos são *sugestões* de quais habilidades um herói precisa ter para desempenhar seu papel no cenário. Assegure-se que os jogadores saibam disso! Eles devem ter liberdade para personalizar ou alterar os modelos, ou para criar personagens sem usar nenhum modelo.

15

TIPOS DE MODELOS DE PERSONAGEM

A maioria dos modelos de personagem cai numa das categorias genéricas abaixo — algumas se encaixam em mais de uma. Não existe nenhum problema em misturar numa mesma campanha PdJs criados a partir de classes de modelos diferentes.

Modelos de Personagens e Percepções dos Jogadores

Os modelos de personagem oferecidos aos jogadores afetam a visão deles do cenário e do tipo de campanha da qual eles vão tomar parte. Suponha que o Mestre esteja planejando uma campanha de fantasia. Se ele só apresentar modelos de ladrões e guerreiros, os jogadores vão concluir, com razão, que se trata de uma campanha de pancadaria num mundo de “aventureiros profissionais”. Por outro lado, se ele incluir modelos de fazendeiros, herboristas e menestres, os jogadores podem deduzir que ele tem em mente uma campanha mais calma, ambientada num mundo quase medieval. Faça com que sua lista de modelos transmita a mensagem certa!

Da mesma forma, deixe sempre claro quando um modelo serve tanto para PdJs quanto para PdMs — e quando *não servem*. Os jogadores geralmente assumem que as habilidades relacionadas aos modelos refletem o status quo do cenário. Por exemplo, eles devem assumir que os *inimigos* ladrões e guerreiros tenham certas habilidades — e gastarão seus pontos e dinheiro para se preparar de acordo. Se essa dedução não for verdadeira, a decisão do Mestre os deixará confusos e irritados!

Por último, projete os modelos como um conjunto complementar. Se um modelo ofuscar outro, ou se for nitidamente inferior, os jogadores podem acreditar que o Mestre tem preferências quanto aos tipos de personagens — mesmo que isso não seja verdade.

Modelos Ocupacionais

Uma pessoa com um emprego (ex., um médico ou um mecânico) deve ter as perícias adequadas ao emprego em questão — v. *Empregos* (pág. 516). Entretanto, nem todas as *ocupações* são *empregos*; é possível criar modelos ocupacionais para nobres hereditários, ricos ociosos, escravos, estudantes, etc. O modelo de estudante, por exemplo, pode incluir Dever, códigos de conduta (v. *Desvantagens Mentais Autoimpostas*, pág. 121) e “requisitos de admissão”. Todos os modelos ocupacionais devem sugerir o nível de Riqueza e Status apropriado para a ocupação e devem especificar os níveis de atributo e vantagens que levariam ao sucesso na mesma — ou a uma adaptação bem-sucedida.

Modelos Culturais

A formação cultural é um conceito poderoso em muitos cenários. Por exemplo, Alexandre o Grande era em primeiro lugar em macedônio e isso era sempre claro em suas aventuras. Um modelo cultural

pode especificar as características genéticas de um grupo de procriação fechada, perícias ensinadas a todos os membros de uma dada cultura, ou as crenças e preconceitos de uma determinada tribo, nação ou religião. Ele muitas vezes inclui Familiaridade Cultural e Idiomas.

Modelos Dramáticos

Um modelo dramático define um papel de personagem no enredo —

o papel dele e depois deve visualizar quais características vão de encontro com as demandas deste papel na campanha. O conhecimento sobre o cenário ajuda muito!

Exemplo: Vamos construir um modelo de “cavaleiro heroico” para uma campanha de fantasia. Este modelo é tanto dramático (a parte “heroico”) quanto ocupacional (a parte “cavaleiro”). Nós poderíamos criar modelos separados para cada aspecto — ou mesmo tratar um deles como uma “lente” sobre outro (v. *Lentes*, pág. 449) — mas vamos simplificar as coisas. Um cavaleiro heroico deve ser forte, honrado, um líder sábio e um guerreiro habilidoso.

FLEXIBILIDADE

O conceito por trás de um modelo deve ser suficientemente flexível para que o jogador possa facilmente personalizar seu personagem. Deixe “espaço” criativo suficiente para que o jogador não fique preso a um estereótipo. Existem duas medidas importantes para garantir a flexibilidade: o número de habilidades no modelo de personagem (que indica seu grau de detalhe) e o quanto essas habilidades consomem o “orçamento” do jogador na criação do personagem (seu custo em pontos).

Grau de Detalhe

Um modelo de personagem “profundo” inclui *muitas* características. Ele define precisamente um papel em particular — tão precisamente que pode roubar a individualidade de um PdJ. Um modelo “superficial” faz algumas sugestões, possivelmente uma ou duas perícias. Ela facilita o enriquecimento do PdJ resultante, mas deixa os jogadores inexperientes pensando “Qual é o meu papel?”. O segredo é equilibrar esses fatores: não tente dar ao modelo todas as características que encaixariam nele — concentre-se apenas naquelas que *definem* o papel!

Custo do Modelo

Quanto mais caro o modelo, mais pontos o Mestre estará gastando pelo jogador. Tenha em mente o nível de poder da campanha e fique abaixo do orçamento em pontos do PdJs, deixando pontos suficiente (inclusive em desvantagens, se houver limite) para que o jogador possa personalizar seu personagem. Se um modelo *precisar* agregar muitos pontos, torne-o “interativo” (pág. 449).

Exemplo: Nosso cavaleiro heroico é um modelo para uma campanha de

muitas vezes na forma de um arquétipo como o “sábio” ou o “trapaceiro”. Alguns papéis são específicos a um gênero (por exemplo, “vítima desesperada” só costuma existir em cenários de horror); enquanto outros são universais (ex., “femme fatale”). O modelo dramático garante que o PdJ tenha as características necessárias para avançar no enredo, *independente* de sua ocupação ou cultura. Esse tipo de modelo tenta definir a personalidade tanto quanto a habilidade; portanto, ele muitas vezes inclui mais desvantagens mentais que outros tipos de modelos.

CONCEITO

Um modelo de personagem constitui um personagem parcialmente construído. Para desenvolvê-lo, o Mestre precisa de um “conceito” — uma ideia clara do que ele representa e onde ele se encaixa — da mesma forma que um jogador precisa quando cria um personagem do zero (v. *Conceito do Personagem*, pág. 11). Ele deve decidir o tipo de modelo que está criando e qual

150 pontos com um limite de 75 pontos de desvantagens. Isso significa que tentaremos gastar menos que o total de 150 pontos e gastar menos que o total de -75 pontos de desvantagens.

ESCOLHENDO CARACTERÍSTICAS

As seções a seguir oferecem conselhos quanto à seleção das características que aparecem nos modelos de personagem.

Atributos

A faixa de 9-13 é adequada para a maioria dos personagens. Modelos para “aventureiros” devem ter um ou dois valores acima da média, mas os modelos para a maioria dos empregos comuns deve deixar tudo em 10. Lembre-se que 11 ou 12 já é notável e que 13 ou 14 é excepcional — v. *Como Determinar os Atributos Básicos* (pág. 14). Modelos dramáticos são um caso especial, já que frequentemente serve aos propósitos do drama que um arquétipo tenha atributos extremados. Ainda assim, tente evitar a estereotipagem excessiva.

Exemplo: Nosso cavaleiro deve ser um guerreiro capaz, então vamos dar

Os modelos de personagem oferecidos aos jogadores afetam a visão deles do cenário e do tipo de campanha da qual eles vão tomar parte.

a ele atributos físicos superiores: ST 12 [20], DX 12 [40] e HT 12 [20]. Para refletir sua sabedoria e sua determinação, ele também precisa de IQ 11 [20] — ele deve ser um líder sábio, não um gênio. Isso já soma 100 pontos.

Características Secundárias

Normalmente é melhor deixar os Pontos de Vida, Vontade, Percepção, Pontos de Fadiga, Velocidade Básica e Deslocamento Básico em seus valores originais. Mexer nesses números provavelmente irá confundir novos jogadores. A menos que o conceito do modelo absolutamente exija um talento excepcional em uma dessas áreas (Percepção alta para um detetive, por exemplo), apenas defina os atributos de forma que as características secundárias fiquem num valor razoável e deixe o refinamento para os jogadores.

Vantagens

No caso de modelos ocupacionais, relacione as exigências (ex., Idiomas para um tradutor) ou benefícios (ex., Clericato para um padre) do emprego. Outras possibilidades incluem “ossos do ofício” (ex., Reflexos em Combate para um soldado) e talentos que levariam uma pessoa a escolher a carreira em questão (ex., Visão Noturna para um ladrão).

No caso de modelos culturais, leve em consideração também as características genéticas e culturais (ex., “Todos os sulistas têm Tolerância à Temperatura”), além de Familiaridade Cultural (pág. 23) e Idiomas (pág. 23).

No caso de modelos dramáticos, inclua características que sejam invariavelmente encontradas nos exemplos literários e cinematográficos do arquétipo (ex., Carisma ou aparência Elegante para um espadachim).

Justifique cada vantagem usando um argumento semelhante aos descritos acima — o que significa que a maioria das vantagens em um modelo deve ser aprendida ou de natureza social. Além disso, tente evitar vantagens incomuns. Se todos os personagens de um dado tipo possuírem uma vantagem rara, isso diminui o valor da vantagem e possivelmente resulta em descrença.

Exemplo: Um cavaleiro exige Status 2 [10]. Sua Riqueza deve ser pelo menos Confortável [10], para cobrir seu custo de vida e para comprar seus caros equipamentos. Isso custa 20 pontos.

Desvantagens

Na maioria dos casos, siga o conselho dado para as vantagens. No caso de modelos ocupacionais, evite desvantagens que possivelmente inibam o desempenho no emprego (ex., Honestidade para um ladrão). Em vez disso, concentre-se nas que provavelmente *ajudarão* na carreira escolhida (ex., Obesidade para um lutador de sumô) e nas que são *esperadas* (ex., Doutrinas Religiosas ou Voto para um padre). Algumas profissões apresentam uma *tendência* para determinadas desvantagens, sendo que algumas são tão comuns que merecem um lugar no modelo (ex., Estigma Social para um ladrão).

Modelos dramáticos muitas vezes são definidos quase que inteiramente por suas desvantagens mentais e frequentemente apresentam “boas” desvantagens ou falhas trágicas — v. *Desvantagens para Heróis* (pág. 119).

Exemplo: Nosso cavaleiro deve lealdade a seu senhor feudal, então vamos dar a ele Dever (Senhor Feudal, 9 ou menos) [-5]. Como ele é um cavaleiro *heroico* de fantasia, também deve ter um Código de Honra (Cavaleiros) [-15], Honestidade (6) [-20] e Voto (Nunca recusar um pedido de ajuda) [-15]. Isso tudo soma -55 pontos.

Perícias

Escolha as perícias necessárias para que o personagem seja competente no papel descrito pelo modelo. Evite quantidades excessivas de perícias, mas inclua *todas* as perícias necessárias, algumas complementares e talvez uma ou duas que sirvam para dar um sabor ao cenário.

Ao atribuir os níveis de habilidade, assumo que um NH 12 é suficiente para empregos “seguros” (ex., contador ou bibliotecário) e que NH 14 é suficiente para empregos “arriscados” (ex., assassino ou cirurgião) — incluindo a maior parte das “profissões aventureiras”. Um NH de 16+ é para aqueles que realmente se sobressaem em seu campo; não desvalorize altos níveis de habilidade, tornando-os comuns.

Obviamente, essas diretrizes assumem personagens relativamente realísticos. Muitos heróis fenomenais têm dezenas de perícias com níveis de habilidade altos. Fica a critério do Mestre encorajar ou não a compra desses NHs em sua campanha.

Exemplos: Nosso cavaleiro é um aventureiro em primeiro lugar, então suas perícias primárias devem ser Espadas de Lâmina Larga 14 [8], Lança de Justa 14 [8], Cavalgar (Cavalo) 12 [2] e Escudo 14 [4]. Dentre as secundárias ficam as perícias de liderança: Liderança 11 [2] e Tática 11 [4]. Por último, vamos colocar Armeiro (Armas de Combate Corpo a Corpo) 10 [1] e Heráldica 10 [1] como perícias relacionadas à história do personagem, que abrangem seus conhecimentos de armas, armaduras e brasões. O custo total é de 30 pontos.

DEFININDO O CUSTO

Some o custo de todas as características do modelo de personagem. Este é o “custo do modelo”: o valor em pon-

RELACIONANDO PERÍCIAS

Ao relacionar as perícias, inclua todas as informações pertinentes no formato a seguir:

Nome da Perícia (*Dificuldade*) Nível Relativo [Custo em Pontos]-Nível no Modelo

Por exemplo, “Espadas de Lâmina Larga (M) DX+2 [8]-14”. Isso pode ser estranho por ora, mas torna as coisas muito mais transparentes quando chegar a hora de personalizar o personagem!

Também pode ser útil separar as relações de perícias da seguinte maneira:

Perícias Primárias: Perícias vitais, com nível 12+ (ou com 14+, se forem usadas em situações de vida ou morte).

Perícias Secundárias: Perícias úteis que um personagem daquele tipo dificilmente não teria, com nível 11+.

Perícias de Ambientação: Qualquer outra coisa que seja apropriada, escolhida por razões descritivas em vez da utilidade, geralmente com um NH inferior às perícias primárias e secundárias.

tos de personagem que o jogador deve pagar para comprar o modelo.

Se o custo do modelo ficar em mais de 90% dos pontos iniciais da campanha (v. *Pontos Iniciais*, pág. 10), os jogadores provavelmente irão considerá-lo restritivo. Para remediar isso, diminua os níveis de atributo, retire vantagens e perícias não-essenciais e acrescente algumas desvantagens apropriadas. Também é possível tentar otimizar o modelo (a seguir).

Se *ainda assim* não for possível reduzir o custo do modelo a um nível razoável, é provável que a pontuação inicial determinada seja menor que a ideal para os heróis do seu cenário. Talvez seja uma boa ideia rever o nível de poder da campanha! Veja *Nível de Poder* (pág. 487) para alguns conselhos.

Exemplo: Até o momento, nosso cavaleiro gastou 100 pontos em atributos, 20 em vantagens, -55 em desvantagens e 30 em perícias. Isso soma 95 pontos, que está perfeitamente dentro do limite recomendado de 90% de uma campanha de 150 pontos (135 pontos).

Otimização

Jogadores mais experientes normalmente tentam minimizar o custo em pontos e maximizar a eficiência do personagem, formando os chamados “combos”. Novos jogadores não costumam saber fazer isso; portanto, é interessante tentar otimizar os modelos para que os personagens construídos com eles não sejam menos eficientes que os PdJs construídos a partir do zero. Há dois métodos principais para fazer isso:

1. Defina os níveis de atributo de forma a minimizar o custo das perícias. Por exemplo, uma perícia Média em DX+2 custa 8 pontos; seis dessas perícias custam 48 pontos. Uma perícia Média em DX+1 custa 4 pontos; seis perícias neste nível custam somente 24 pontos. Ao reduzir seis perícias de DX+2 para DX+1, o personagem libera 24 pontos — e usando 20 pontos em DX, é possível aumentar o atributo em um nível, recuperar os níveis de habilidade originais e *ainda* economizar 4 pontos!

2. Escolha vantagens que concedam bônus às perícias a um custo inferior — especialmente Talentos (pág. 90).

Se tiver dificuldade para justificar isso, lembre-se: os modelos são projetos para *aventureiros* — personagens excepcionais criados com mais pontos

que a média — e atributos altos e vantagens raras são mais comuns neles que no restante da população.

DESCREVENDO O MODELO

Use o formato a seguir para o modelo de personagem finalizado (ilustrado com nosso cavaleiro heroico):

Cavaleiro Heroico

95 pontos

Este é o cavaleiro corajoso dos contos de fadas e da fantasia — forte, honrado, um sábio líder e guerreiro habilidoso.

Atributos: ST 12 [20]; DX 12 [40]; IQ 11 [20]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+2; BC 14,5 kg; PV 12 [0]; Vontade 11 [0]; Per 11 [0]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 6,00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Status 2 [10]; Riqueza (Confortável) [10].

Desvantagens: Código de Honra (Cavaleiros) [-15]; Dever (Senhor Feudal; 9 ou menos) [-5]; Honestidade (6) [-20]; Voto (Nunca recusar um pedido de ajuda) [-15].

Perícias Primárias: Cavalgar (Cavalo) (M) DX [2]-12; Escudo (F) DX+2 [4]-14; Espada de Lâmina Larga (M) DX+2 [8]-14; Lança de Justa (M) DX+2 [8]-14.

Perícias Secundárias: Liderança (M) IQ [2]-11; Tática (D) IQ [4]-11.

Perícias de Ambientação: Armeiro (Armas de Combate Corpo a Corpo) (M) IQ-1 [1]-10; Heráldica (M) IQ-1 [1]-10.

Descontos

Evite a tentação — geralmente trazida de outros RPGs — de oferecer um desconto no custo do modelo. Um personagem construído a partir de um modelo deve ser *indistinguível* de um personagem criado do zero.

Ajustando conforme a Experiência dos Jogadores

Quando estiver criando modelos de personagem, lembre-se de levar em consideração os hábitos de criação de personagem de seus jogadores mais experientes. Por exemplo, se todos os guerreiros deles tiverem Reflexos em Combate e todos os magos tiverem Aptidão Mágica 3, seus modelos devem seguir essas tendências — mesmo que o guerreiro ou mago “típico” do cenário não tenha esse nível de talento. Isso faz com que os personagens dos jogadores menos experientes que decidem adotar um modelo fiquem em pé de igualdade com os jogadores mais experientes.

OBSERVAÇÕES DE PERSONALIZAÇÃO

Dê aos jogadores algumas ideias sobre como tornar seus personagens diferentes dos outros PdJs construídos a partir do mesmo modelo. Uma opção é incluir uma pequena lista de características úteis de comprar com os pontos restantes, conselhos sobre como refinar as características definidas pelo jogador (ex., desvantagens mentais autoimpostas, Patronos e os detalhes de uma aparência feia), ou ideias sobre equipamentos adequados ou necessários.

Exemplo: Acima, mencionamos que o jogador deve especificar o braço de seu cavaleiro e seu senhor feudal. Ele também precisa de armas, armadura e uma montaria! Como o nível de riqueza Confortável não é suficiente para cobrir tudo isso, podemos sugerir que o jogador use os pontos que sobraram para comprar Riqueza adicional — ou para comprar o senhor feudal como um Patrono que possa fornecer essas coisas.

No caso de um modelo ocupacional, esse espaço pode servir para anotar o teste de desempenho, o salário mensal e o nível de riqueza do emprego — v. *Empregos* (pág. 516). Os *pré-requisitos* do emprego devem aparecer no modelo; não há necessidade de discriminá-los de novo aqui.

OPÇÕES ADICIONAIS

Os modelos de personagem não precisam ser “fixos”. Com um pouco de esforço, é possível expandir bastante a versatilidade dos modelos, oferecendo opções ao longo do processo de escolha do modelo.

Lentes

É possível tratar as variações comuns de um modelo como uma “lente” através da qual se vê o projeto inicial. Uma lente é um conjunto de vantagens, desvantagens e perícias que se acrescentam ao modelo básico, alterando sua ênfase. Ela pode ser específica a um único modelo ou aplicável a diversos (ou *todos*) modelos de sua campanha. Algumas lentes são mutuamente exclusivas; outras podem “se empilhar” sobre outras.

Uma lente não deve acrescentar características que sejam opostas ou redundantes às que já existem no(s) modelo(s) básico(s). Se isso acontecer, ofereça instruções para o caso de conflitos. Uma lente deve ser compatível com todas as outras lentes que o jogador pode escolher numa determinada situação (mas não se preocupe com as lentes que são mutuamente excludentes).

O jogador soma o custo de quaisquer lentes escolhidas ao custo do modelo básico e toma nota de todos os conjuntos de habilidades.

Exemplo: É possível representar o “cavaleiro heroico” de nosso exemplo como um modelo de “guerreiro” modificado pelas lentes “heroico” e “cavaleiro”.

Guerreiro

101 pontos

Este é o clássico guerreiro de um cenário de fantasia — um bárbaro, um cavaleiro, um espadachim ou outro arquétipo que vive em função da espada.

Atributos: ST 12 [20]; DX 12 [40]; IQ 10 [0]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+2; BC 14,5 kg; PV 12 [0]; Vontade 10 [0]; Per 10 [0]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 6,00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Perícias Primárias: Armeiro (Armas de Combate Corpo a Corpo) (M) IQ-1 [1]-9; Escudo (F) DX+2 [4]-14; e duas perícias com armas (M) DX+2 [8]-14 cada.

Lentes

Heroico (-9 pontos): Este é um herói sábio, honrado e um líder de homens: IQ+1 [20], Honestidade (6) [-20], Voto (Nunca recusar um pedido de ajuda) [-15], Liderança (M) IQ [2] e Tática (D) IQ [4].

Cavaleiro (+3 pontos): Este é um cavaleiro nomeado, com todos os deveres e privilégios do cargo: Confortável [10], Status 2 [10], Código de Honra (Cavaleiros) [-15], Dever (Senhor Feudal, 9 ou menos) [-5], Cavalgar (Cavalo) (M) DX [2] e Heráldica (M) IQ-1 [1].

Modelos Interativos

Juntamente com as características fixas, é possível incluir algumas opções com custos idênticos. Elas podem ser específicas (ex., Hipoalgia ou ST +1; Química 14 ou Matemática 14) ou genéricas (ex., qualquer perícia com arma em DX/Média com NH 15; quaisquer

três ciências IQ/Difícil com NH 14), contanto que o custo em pontos seja o mesmo. Uma boa opção é reservar alguns pontos que o jogador possa gastar dentre uma lista específica de opções da forma que preferir.

Quando terminar o projeto de um modelo, considere esta opção. Ela simplifica as escolhas do jogador sem eliminá-las e é uma excelente forma de auxiliar na criação do personagem. Ela é bastante útil para desvantagens mentais, já que ela confere ao jogador uma maior amplitude para definir a personalidade do personagem.

Exemplo: Nem todos os cavaleiros usam espadas de lâmina larga; muitos preferem a maça. No modelo do cavaleiro heroico, poderíamos substituir “Espadas de Lâmina Larga (M) DX+2 [8]-14” por “Machado/Maça ou Espadas de Lâmina Larga, ambos (M) DX+2 [8]-14” e deixar o jogador escolher.



talvez também possamos oferecer uma gama de desvantagens mentais. Em vez de exigir Código de Honra, Honestidade e Voto, poderíamos dizer: “Um total de -50 pontos escolhidos dentre Altruísmo [-5*], Código de Honra (Cavaleiro) [-15], Honestidade [-10*], Indulgente [-15*], Senso do Dever [-2 a -20], Veracidade [-5*] e Voto [-5 a -15]”. Observe que as desvantagens com pontos variáveis aparecem com uma *faixa* de custos em pontos e que as desvantagens que requerem testes de autocontrole são marcadas com um (*) para indicar que seu custo pode ser x1/2, x1, x1,5 ou x2 o valor mostrado, dependendo do número de autocontrole.

MODELOS RACIAIS

O maioria dos personagens em *GURPS* é humano, mas não-humanos são comuns em muitos cenários. A coletânea de características que diferenciam uma espécie não-humana da humanidade é chamada de “modelo racial”.

Diferentemente dos modelos de personagem, os modelos raciais normalmente não são opcionais ou personalizáveis — todos os membros de uma dada espécie *devem* comprar aquele modelo racial, exatamente como está escrito. Além disso, os modelos raciais estão sujeitos a diversas regras especiais que têm ramificações nas regras e podem até incluir “traços ocultos” que também podem afetar o jogo.

CONCEITO

Antes de construir um modelo racial, é preciso desenvolver uma ideia clara sobre o que está sendo criado. Um conceito racial *não* é um conceito de personagem — ele abrange toda uma espécie e deve levar em consideração a morfologia, as estratégias de sobrevivência (biologia, tecnológica ou mágica), o comportamento em grupo e a cultura.

O Que É uma Raça?

Uma “raça” normalmente é uma espécie biológica — humano, tigre, elfo, alienígena cinzento, etc. — mas não é preciso se prender a esta definição. Uma raça pode ser uma subespécie geneticamente modificada, uma categoria em particular de criatura fantástica (ex., “fada” ou “vampiro”) ou uma fabricação específica ou modelo de construto (golem, robô, programa de computador senciente, etc.). O que importa é que todos os membros do grupo possuem um conjunto comum de características identificáveis.

Como Eles Aparentam?

A aparência de uma raça sugere muitas de suas características raciais. Por exemplo, uma espécie com quatro braços precisa comprar Braços Adicionais, já que possui dois braços a mais que um humano, o que é uma vantagem. Da mesma forma, uma espécie com um olho só deve comprar Zanolho, e sua falta de visão binocular a coloca em desvantagem em relação a um humano.

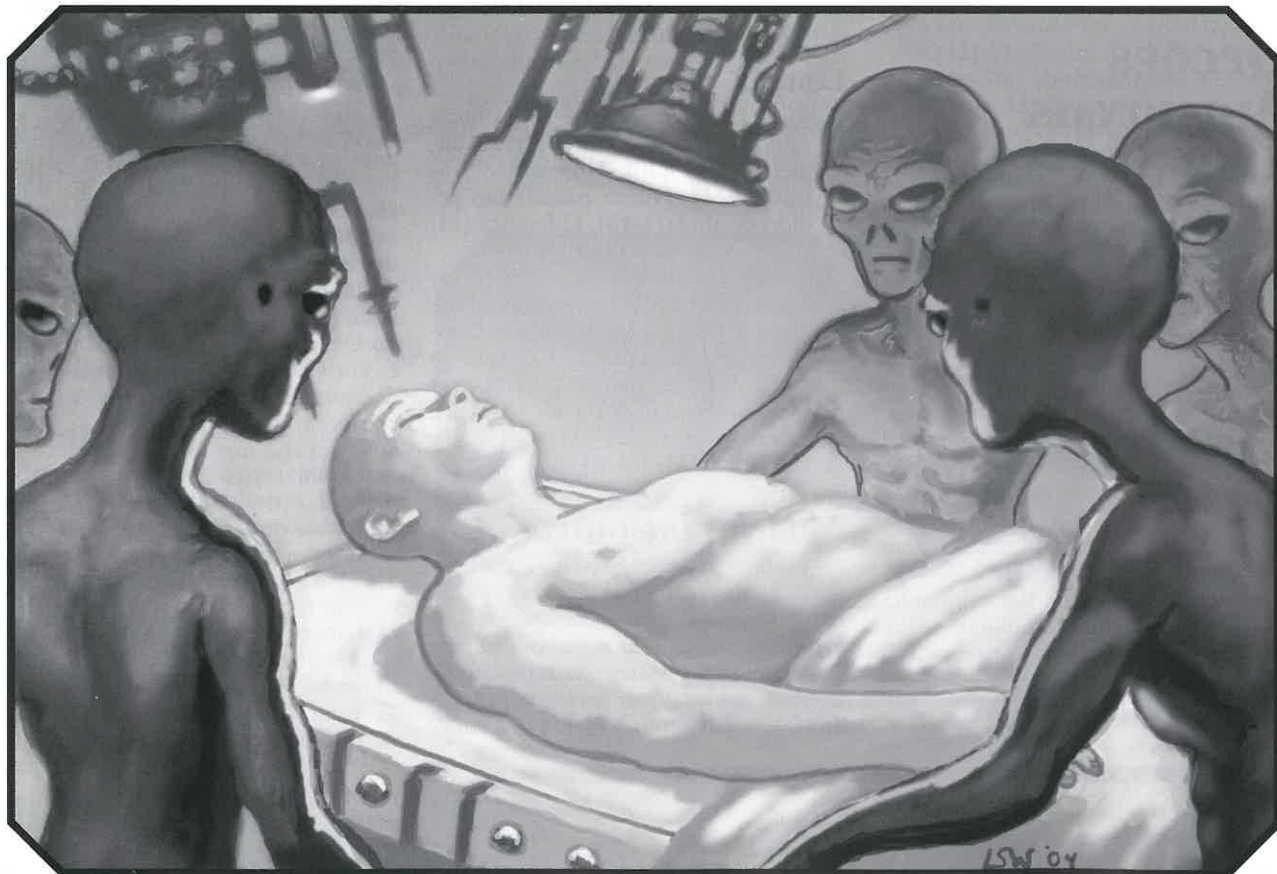
É preciso garantir a distinção entre aspectos puramente visuais e os que realmente afetam as regras. A aparência externa é geralmente apenas um “efeito

especial” e os efeitos especiais não devem **custar pontos** — v. *Traços Inerentes e Características Proibidas* (pág. 452). Somente diferenças *funcionais* em relação a um humano, exigem uma definição em termos de atributos, vantagens e desvantagens. Atribuir desnecessariamente valores em pontos a características raciais pode deixar uma campanha multirracial confusa e desequilibrada.

Como Eles Pensam?

Decida como os membros da raça agem e defina a formação cultural dominante da raça. Esses detalhes determinam as características mentais da raça, inclusive algumas perícias raciais. Novamente, tenha cuidado ao diferenciar os traços inerentes que afetam e que não afetam as regras.

O maior desafio é determinar como a raça *pensa*. Isso é vital quando se espera que os jogadores representem os membros da raça! As duas principais motivações da humanidade são o sexo e o conforto material. Outras raças podem não ter os mesmos impulsos. Obviamente, qualquer criatura biológica deve ter *algum* instinto de preservação de sua prole e de si própria, senão a raça desapareceria. Raças que não



apresentam essas tendências teriam uma psicologia que a humanidade consideraria verdadeiramente alienígena.

ESCOLHENDO CARACTERÍSTICAS

Um modelo racial consiste em modificadores de atributos, modificadores de características secundárias, vantagens, desvantagens, peculiaridades e perícias que se aplicam a *todos* os membros da raça. Uma raça também pode ter traços inerentes que não tenham custo em pontos mas que tenham efeito nas regras.

A maioria das características *mentais* e *físicas* nos Capítulos 1-3 é apropriada como característica racial. Características *sociais*, mais raramente, podem ser apropriadas — por exemplo, uma raça inteira pode usufruir de Reconhecimento Social ou sofrer de Estigma Social.

Cabe ao Mestre atribuir características exóticas (☛) e sobrenaturais (♣) aos modelos raciais, conforme necessário — mesmo que essas características fossem proibidos em outras situações (nesses casos, os não-humanos provavelmente seriam *únicos* a possuírem tais características). A descrição de algumas características diz que elas são *reservadas* aos modelos raciais e não podem ser usadas de outra forma.

Seja com for, assegure-se que as características escolhidas estão de acordo com o conceito racial e, mais importante, que elas *façam sentido*.

Modificadores Raciais de Atributo

Se a ST, DX, IQ ou HT de um membro *mediano* de uma raça for diferente da média humana de 10, essa raça apresenta um “modificador racial de atributo”. Isso custa ± 10 pontos para cada ± 1 na ST ou HT racial média, ou ± 20 pontos para cada ± 1 na DX ou IQ racial média.

Um membro de uma raça com esses modificadores paga por seus valores pessoais normalmente e *depois* aplica os modificadores raciais para definir seus atributos finais.

Exemplo: Um modificador racial de +10 na ST custa 100 pontos, enquanto um modificador racial de -1 na IQ custa -20 pontos. Um modelo racial com esses modificadores diria “ST+10 [100]” e “IQ-1 [-20]”.

Um membro desta raça compra para si ST 9 [-10] e IQ 14 [80]. Depois disso, ele aplica seus modificadores raciais de atributo: ST+10 resulta em ST 19 e IQ-1 resulta em IQ 13.

Raças de PdJ vs. Raças de PdM

Uma “raça de PdJ” é uma raça à qual um PdJ pode pertencer no momento da criação do personagem. Uma “raça de PdM” é uma raça reservada aos PdMs e sob controle do Mestre. Não há uma regra que distinga uma raça de PdJ de uma raça de PdM. Cabe ao Mestre dividir suas raças em qualquer uma dessas categorias — ou até mesmo deslocar uma raça de uma categoria à outra durante o curso da campanha.

No entanto, tente não ser muito restritivo. *GURPS*, sendo um sistema genérico, possui regras para a maioria das situações. Isso permite que os PdJs façam parte de raças que normalmente estariam reservadas aos PdMs em outros RPGs (fantasmas, monstros, robôs, etc.) — para isso, basta que os jogadores e o Mestre estejam dispostos a um pequeno desafio de interpretação.

Raças Criadas por Jogadores

Cabe ao Mestre projetar modelos raciais para sua campanha. As regras para isso têm menos limitações arbitrárias e fatores de equilíbrio que as regras para a criação de personagens individuais, visto que elas são para uso do Mestre e ele tem liberdade para decidir o que é equilibrado em sua campanha.

Dito isso, um Mestre corajoso pode permitir que um jogador ou grupo particularmente experiente projete uma raça para seus personagens. Isso pode economizar muito tempo para o Mestre numa campanha que exige muitas espécies não-humanas!

Seguem algumas dicas para Mestres que desejam permitir raças criadas pelos jogadores:

- Cuidado com o abuso. A falta de fatores de equilíbrio nestas regras possibilita a criação de uma raça que tenha uma vantagem em eficiência significativa em relação à raça humana. Não permita raças assim — pelo menos não como para um PdJ.

- O Mestre não deve permitir habilidades (ou *combinações* de habilidades) que ele não quer nas mãos dos PdJs, por mais equilibradas que sejam. Particularmente, ele deve ficar atento às características exóticas e sobrenaturais. Se uma determinada característica é proibida para *todos* os PdJs, então ela também é proibida para uma raça de PdJs.

- Raças criadas pelos jogadores funcionam melhor em cenários onde *muitas* outras raças já existem, tornando-se assim, “só mais uma raça” — o que dificilmente irá atrapalhar a campanha. Contudo, tenha em mãos algumas raças de PdJ prontas para os jogadores que não quiserem criar sua própria — e para servir como exemplos para os que querem criar.

- Desconfie de raças de PdM criadas por jogadores. Em muitos cenários, as raças de PdM supostamente deveriam ser misteriosas. É difícil manter o mistério quanto o criador é um membro do grupo!

Modificadores Raciais de Características Secundárias

Esses modificadores funcionam mais ou menos como os modificadores raciais de atributo. A principal diferença é o custo em pontos: ± 1 PV custa ± 2 pontos; ± 1 PF custa ± 3 pontos; e $\pm 0,25$ em Velocidade Básica ou ± 1 em Vontade, Percepção ou Deslocamento Básico custam ± 5 pontos.

Exemplo: -0,75 de modificador racial na Velocidade Básica valem -15 pontos. Um modelo racial com este modificador diria “Velocidade Básica -0,75 [-15]”.

Um membro de uma raça com esses modificadores deve calcular suas características secundárias normalmente a partir de seus atributos, *depois* de aplicar todos os modificadores raciais de atributo. Ele então pode comprar ou reduzir normalmente suas características secundárias. Por último, ele aplica os modificadores raciais de características secundárias para determinar os valores finais.

Exemplo: Um membro de uma raça com DX+2, HT+1 e Velocidade Básica -0,75 compra para si DX 12 [40] e HT 12 [20]. Seus modificadores raciais de atributo transformam isso em DX 14 e HT 13. Esses valores de atributo determinam uma Velocidade Básica

de 6,75. Em seguida, ele aumenta sua Velocidade Básica para 7,75, pagando 20 pontos. Por último, ele aplica o modificador racial de Velocidade Básica de -0,75, resultando numa Velocidade Básica de 7,00.

Vantagens e Desvantagens Raciais

Uma raça não-humana pode possuir qualquer vantagem ou desvantagem que um indivíduo também possa — contanto que exista uma razão para isso. Em caso de dúvida, o Mestre deve exercitar o bom senso.

Características relacionadas à constituição física — Magro, Acima do Peso, Gordo, Muito Gordo, Nanismo e Gigantismo (v. *Constituição Física*, pág. 18) — se aplicam à média racial. Para criar uma raça inteira que seja maior ou menor que a humana, atribua um Modificador de Tamanho apropriado (v. *Modificador de Tamanho*, pág. 19). Isso não tem custo em pontos — a vantagem de possuir um maior alcance cancela a desvantagem de ser um alvo maior, enquanto que a desvantagem de ser baixo contrapõe a vantagem de ser um alvo mais difícil. Indivíduos de uma determinada raça podem apresentar qualquer constituição física; ex., um ogro com MT +1 racial pode comprar Nanismo e ficar com MT 0.

Observe que desvantagens raciais não contam contra o limite de desvantagens da campanha (v. *Limite de Desvantagens*, pág. 11). Este limite se aplica apenas às desvantagens *pessoais*. Por exemplo, um jogador numa campanha com um limite de desvantagens de -75 pontos pode comprar até -75 pontos em desvantagens, independente da raça que ele escolher para seu PdJ.

Peculiaridades Raciais

Pode ser interessante atribuir algumas peculiaridades raciais para definir pequenas desvantagens e características de personalidade. No entanto, faça-o com moderação — os jogadores são obrigados a interpretar essas peculiaridades e a presença de muitas peculiaridades raciais pode resultar num personagem complicado e impraticável.

Peculiaridades raciais não contam contra o limite normal de cinco peculiaridades.

Traços Inerentes e Características Proibidas

Muitas características *distinguem* uma raça sem de fato aumentar ou diminuir suas capacidades. Esses características custam 0 ponto e caem em uma de duas categorias:

Traços Inerentes: Um “traço inerente” é apenas uma observação de como a raça difere cosmeticamente ou fisiologicamente da humanidade quando essa diferença não constitui uma vantagem ou desvantagem. Por exemplo, uma subespécie humana geneticamente modificada para não ter mais o apêndice ileocecal apresenta um traço inerente; da mesma forma, seria uma raça fantástica que possui uma marca de nascença mágica. A maturação mais ou menos veloz também é um traço inerente. As condições ambientais nativas da raça também são traços inerentes, se forem diferentes da média humana (os humanos estão adaptados a 1G de gravidade, têm uma “temperatura de conforto” entre 2 e 32 °C e respiram uma mistura de 78% de nitrogênio e 21% de oxigênio a 1 atm de pressão atmosférica). Diferentemente, uma raça capaz de tolerar uma gama de condições *mais ampla* que a humanidade possui uma vantagem!

Qualquer criatura biológica deve ter algum instinto de preservação de sua prole e de si própria, senão a raça desapareceria. Raças que não apresentam essas tendências teriam uma psicologia que a humanidade consideraria verdadeiramente alienígena.

Características Proibidas: Esta é uma vantagem, desvantagem ou perícia específica que é proibida para os membros da raça — ou seja, nenhum membro da raça em questão pode comprar essa característica. Dado o número de escolhas possíveis e a pequena probabilidade de um determinado personagem comprar a característica em questão, isso não constitui uma desvantagem. Muitas vezes, “características proibidas” resultam de desvantagens raciais; por exemplo, a desvantagem Sem Pernas (Séssil) logicamente proíbe características relacionadas ao movimento. Para não acabar com a graça de se jogar com uma raça, não exagere nas características proibidas e dê a cada uma delas uma razão cultural, psicológica ou fisiológica plausível.

Bônus e Penalidades Raciais a Perícias

Uma raça com um dom específico para uma determinada perícia ou conjunto de perícias possui uma vantagem, enquanto uma raça estranhamente inapta possui uma desvantagem.

O talento racial para *uma perícia* custa 2 pontos para +1 ao NH, 4

pontos para +2 ou 6 pontos para +3 (o máximo de bônus permitido). Isso deve ser denotado como “+1 em Falsificação [2]” ou “+3 em Lábria [6]”. Isso *não* concede a perícia — apenas um bônus sempre que um membro da raça faz um teste contra a perícia ou seu valor pré-definido.

Trate um dom racial para um *conjunto de perícias relacionadas* como um Talento (pág. 90). Cada +1 nessas perícias custa 5 pontos para seis perícias ou menos, 10 pontos para sete a doze perícias, ou 15 pontos para treze ou mais perícias. O bônus máximo permitido é de +4. Se não se trata de um Talento padrão, anote quais perícias recebem o bônus. (Tenha uma mente aberta — algumas perícias incomuns podem estar “fortemente ligadas” para uma raça que pensa muito diferente da humanidade!)

A inaptidão racial em *uma perícia* tem um valor único de -1 ponto para uma penalidade de -4 ao NH. Trata-se de uma peculiaridade racial Incom-

petente (pág. 164) que segue as regras normais de Incompetente. Para balancear as coisas, nenhuma raça pode ser incompetente em mais de cinco perícias (-5 pontos) e as perícias afetadas devem ser importantes no cenário para valerem algum ponto.

Avale a incompetência racial em um *conjunto de perícias relacionadas* como um Talento, mas coloque um sinal de negativo em frente ao custo. Por exemplo, -2 para sete a doze perícias seria uma desvantagem racial de -20 pontos. Uma raça só pode apresentar uma “incompetência coletiva”.

Os bônus e penalidades acima se aplicam a *todas* as especialidades de quaisquer perícias afetadas.

Efeitos da Experiência: Quando um indivíduo deseja aperfeiçoar uma perícia racialmente modificada, desconside o modificador racial e calcule o novo nível usando como base apenas os pontos gastos. Aplique novamente o bônus racial ao NH *final*. Por exemplo, um membro de uma raça que recebe +1 em Lábria e que comprou Lábria em IQ-1, pagaria apenas mais 1 ponto para ter um NH em Lábria igual à IQ. Se futuramente ele quiser melhorar para IQ+1, ele pagaria mais dois pontos.

Perícias Concedidas pela Raça

Uma “perícia concedida pela raça” é um nível automático de proficiência adquirido por todos os membros da raça. Geralmente ela é natural ou instintiva. Por exemplo, uma raça voadora, poderia ter Voo como uma perícia concedida pela raça, enquanto uma raça com pés acolchoados (felinos em geral) poderia ter Furtividade como uma perícia concedida pela raça.

Avalie o preço de perícias concedidas pela raça como se um membro da raça fosse aprendê-la; v. *Tabela de Custo das Perícias* (pág. 170). Anote-a no mesmo formato usado nos modelos de personagens (v. *Relacionando Perícias*, pág. 448), calculando o NH final com base no valor médio do atributo racial. Por exemplo, uma raça com DX+4 e HT-1 têm DX 14 e HT 9 como atributos raciais e deve relacionar “Voo (M) HT [2]-9” e “Furtividade (M) DX+1 [4]-15”. O NH *real* de um indivíduo da raça varia de acordo com seus valores pessoais de atributo.

Efeitos da Experiência: Os membros de uma raça podem aperfeiçoar perícias concedidas pela raça da mesma forma que com qualquer outra perícia. Por exemplo, o membro de uma raça que concede Voo com NH igual à HT, precisaria pagar 2 pontos para aumentar seu NH para HT+1.

Magia Racial

Muitas raças de fantasia e de horror são mágicas. Abaixo apresentamos duas formas possíveis de lidar com poderes mágicos.

Vantagens: Qualquer vantagem pode se originar da natureza mágica de uma raça como um “efeito especial” (v. *A Origem das Vantagens*, pág. 33). Contudo, essas vantagens exigem mana para funcionar. Se existirem regiões sem mana no cenário da campanha, aplique a limitação “Sensível à Mana” de -10%, ao custo das habilidades.

Mágicas Raciais Inatas: Todos os membros de uma raça podem ter a habilidade inata de realizar uma ou mais mágicas (Capítulo 5). Ignore os pré-requisitos normais e compre as mágicas usando as regras de perícias concedidas pela raça (acima). Considere adicionar Aptidão Mágica às habilidades da raça. A Aptidão Mágica não é necessária para mágicas raciais inatas, mas sem ela, a magia da raça só funcionará em áreas de mana alta ou muito alta (v. *Mana*, pág. 235). Uma raça capaz de realizar apenas suas mágicas raciais inatas paga os 5 pontos normais por Aptidão Mágica 0, mas pode comprar



Aptidão Mágica 1+ com a limitação de Acesso: “Somente mágicas raciais inatas” de -40%.

DEFININDO O CUSTO

O custo em pontos de um modelo racial — chamado de “custo racial” — é igual à soma dos custos em pontos das características que a compõe. Quem quiser criar um personagem que é membro da raça em questão *deve* pagar seu custo racial. Se o custo racial for 0 ponto ou mais, considere o modelo como uma vantagem; se o custo racial for negativo, trate-o como uma desvantagem. (Criar um personagem humano custa 0 ponto, mas isso não precisa ser anotado, pois se assume que os personagens são sempre humanos a não ser que comprem um modelo racial.)

Um modelo racial com custo negativo *não* conta contra o limite de desvantagens da campanha, se houver (v. *Limite de Desvantagens*, pág. 11). Problemas mentais, físicos e sociais são tão frequentes em membros de raças fracas quanto nos de raças poderosas!

Os jogadores devem comprar *todos* os elementos de um modelo racial como uma unidade e só podem “remover” uma determinada característica com a permissão do Mestre. A remoção de uma característica vantajoso economiza pontos, enquanto que a remoção de uma desvantajosa custa pontos. Nos dois casos, pague o custo racial normalmente e anote as mudanças separadamente — por exemplo, “Sem Infravisão [-10]” ou “Sem Disopia [25]”. Veja *Omitindo Características Raciais* (pág. 262) para maiores informações.

SUBRRAÇAS

Uma “subraça” é uma porção considerável de uma raça que difere significativamente da média racial. Exemplos incluem dimorfismo sexual extremado, verdadeiras subespécies biológicas, mestiços e mutações raciais (ou mesmo upgrades, no caso de robôs).

Subraças devem compartilhar boa parte do modelo do qual provém, mas devem apresentar diferenças importantes (e um ajuste ao custo racial). Descreva as subraças da mesma forma que descreveria as “lentes” de um modelo de personagem — v. *Lentes* (pág. 449).

PREENCHENDO AS LACUNAS

Depois de terminar o modelo racial, tente responder as perguntas a seguir. As respostas devem ajudar na apresentação da raça aos jogadores, assim como deve ajudá-los a melhor representar os membros dela!

- Como eles se parecem? De que tamanho são? Altura? Qual o formato? De que cor? Têm cabelo? De que cor? Têm olhos? Têm marcas distintas? Têm mãos ou garras? Para qual direção suas juntas se dobram?

- Eles foram criados ou evoluíram? Onde? Que pressões ambientais

foram combinadas para dar a eles vantagens e desvantagens?

- Como eles vivem? Como governam a si próprios? São gregários ou solitários por natureza? Se forem gregários, preferem cidades grandes, vilas pequenas ou grupos familiares?

- Como eles pensam? Apresentam alguma filosofia racial? Têm alguma religião? Têm *muitas* religiões? Como reagem em caso de emergência? Gos-tam de coisas novas, ou são complacentes? São confiáveis?

- Como eles lidam com os outros? Brigam entre si? Como reagem perante outros? Com desconfiança? Com júbilo? Fazem trocas com outras raças? Há outras raças que eles gostem ou desgostem em particular?

Custo de Personagem vs. Força Racial

Muitos Mestres gostam de criar pelo menos algumas raças com poderes bem além dos humanos. Em termos de regras, isso significa um alto custo racial. Isso também pode criar uma contradição aparente na campanha: “Se esses caras são tão bons, por que não controlam o mundo todo?”

A resposta mais óbvia é “Eles controlam!”. Não há razão *nenhuma* para que a humanidade seja a raça dominante da campanha. Os homens podem fazer parte de uma insignificante raça minoritária ou podem ter dado origem às antigas civilizações de não-humanos!

Contudo, o Mestre não precisa abandonar as raças sobre-humanas numa campanha antropocêntrica. Os fatores que permitem que um *indivíduo* se sobressaia são bem diferentes dos que permitem que uma *raça* domine outra. Uma história ou campanha antropocêntrica geralmente assume que a humanidade possui diversas vantagens em relação a outras raças, mas que nunca poderiam ser descritas numa planilha de personagem.

Os humanos são prolíferos. Uma mulher pode facilmente ter 6 a 12 crianças em sua vida (ou bem mais!); um homem pode dar origem a crianças com um número gigantesco de mulheres. Outras raças podem ser estritamente monogâmicas, atadas a um complicado ciclo de fertilidade ou infértil, permitindo que a humanidade as domine pela quantidade. Este aspecto é bastante comum na natureza, onde espécies extremamente capazes — como os carnívoros, dominantes — inevitavelmente têm populações menores que as espécies “mais fracas”.

Os humanos são agressivos. Eles normalmente querem dinheiro, propriedades e poder para si próprios. Uma raça pragmática pode *permitir* que os humanos se instalem e assumam o fardo de conduzir e controlar as coisas! Eles podem insistir em manter alguns direitos básicos, mas *não necessariamente* poder político. Obviamente, uma raça sobrenatural ou extremamente poderosa pode buscar objetivos que os humanos não são capazes de compreender, deixando a humanidade fazer o que bem entender.

Os humanos são organizados. Uma super-raça pode nunca ter precisado se agrupar para se proteção da natureza como os ancestrais humanos fizeram. Essas raças podem ser incapazes de suportar uma campanha militar humana organizada ou um programa político organizado. De fato, uma raça assim veria bastante benefício econômico e cultural em aceitar a organização dos humanos.

Esta discussão também se aplica a raças mais fracas em face à humanidade. Os membros de uma raça com mentalidade de enxame ou de uma horda primitiva podem não ser páreos individualmente para os humanos, mas podem ser mais prolíferos, mais agressivos e mais organizados como uma raça!

ANIMAIS E MONSTROS



Um “animal” é uma criatura natural *não-sapiente*, como um rinoceronte ou tigre. Um “monstro” é qualquer criatura fantástica ou sobrenatural — as vezes sapiente, como um dragão, ou não-sapiente, como um limo carnívoro — que não faça parte de uma civilização. Os dois tipos são considerados *personagens*, com modelos raciais (Capítulo 15) que mostram como eles diferem dos humanos.

Como os animais normalmente não são sapientes e possuem nenhuma ou poucas perícias e os monstros normalmente são adversários dos PdJs, o Mestre não precisa detalhá-los como se fossem personagens. Se o Mestre controlar uma criatura, ele pode simplesmente se referir ao modelo racial não-modificado — ou apenas listar algumas estatísticas de combate se a intenção da criatura é servir como oponente.

Contudo, PdJs animais e monstros *precisam* de estatísticas completas. O Mestre também pode desejar criar alguns PdMs animais e monstros como personagens completos. Essa é a diferença entre “um lobo” e “o lobo astuto que aterroriza o vilarejo”!

16

ANIMAIS COMUNS

Abaixo seguem algumas descrições de animais mais comuns. Use-as como diretrizes para determinar as estatísticas de animais não relacionados aqui.

Cães

Cães domesticados são usados para caça ou como animais domésticos (ou, se grandes o bastante, como animais de tração). Eles existem em muitas raças; as estatísticas podem variar bastante. O custo varia desde desprezível a \$10.000+. Um cão saudável e *treinado* — até mesmo um vira-lata — sempre vale pelo menos \$200.

Cão de Guarda Grande

Cão de Guarda Grande

ST 9; DX 11; IQ 4; HT 12.
Vontade 10; Per 12; Velocidade 5,75; Es-
quiva 8; Deslocamento 10.
MT 0; 45 kg.

Características: Amigável; Animal Doméstico; Dentes Afiados; Olfato Discriminatório; Quadrúpede.

Perícias: Briga 13; Rastreamento 13 (cães de caça têm Rastreamento 15 ou mais!).

Cervídeos

Cervos são herbívoros velozes, frequentemente caçados como alimento.

Veado-Vermelho

É um cervídeo grande, comum na Europa medieval e ainda comum nos dias de hoje.

ST 12; DX 13; IQ 3; HT 12.
Vontade 10; Per 10; Velocidade 6,25; Es-
quiva 9; Deslocamento 9.
MT +1 (2 hexágonos); 100 kg.

Características: Animal Selvagem; Cascos; Golpeador Perfurante (Chifres); Quadrúpede; Mordida Fraca.

Perícias: Corrida 13.

Cobras

As cobras estão entre os répteis mais comuns da Terra; elas são encontradas em climas temperados ou mais quentes em seis dos sete continentes.

Cascavel

É uma cobra venenosa comum. Até mesmo as pequenas são perigosas; a cascavel diamante descrita abaixo (2,5 metros) é *mortal*. Penalidade de -1 nos testes de HT contra o veneno: +1 se o veneno for imediatamente sugado pra fora; +2 se o antídoto adequado (NT6+) for usado.

ST 5; DX 13; IQ 2; HT 11.
Vontade 10; Per 10; Velocidade 6; Es-
quiva 9; Deslocamento 4.
MT -1; 7 kg.

Características: Animal Selvagem; Ataque Tóxico 2d (Cíclico, 1 dia, 4 ciclos; Acompanhamento, Presas; Resistível, HT-4); Presas; Sangue Frio (10 °C); Vermiforme.

Perícias: Briga 15; Furtividade 13.

Jiboia

É uma grande constritora. As estatísticas são para uma jiboia indiana de 5 metros, mas elas podem chegar a 10 metros de comprimento!

ST 13; DX 12; IQ 2; HT 11.
Vontade 10; Per 10; Velocidade 5,75;
Esquiva 8; Deslocamento 4.
MT 0; 112 kg.

Características: Animal Selvagem; Ataque Constrictivo; Sangue frio (10 °C); Vermiforme.

Perícias: Furtividade 12; Luta Greco-Romana 13.

Falcões

Essas aves de rapina são comumente usadas em caça esportiva. Um falcão treinado — ou um falcão incomodado por um estranho — *pode* até atacar um humano. O mergulho de um falcão pode chegar a Deslocamento 70!

Falcão Grande

ST 3; DX 14; IQ 3; HT 10.
Vontade 10; Per 12; Velocidade 6; Es-
quiva 9; Deslocamento 2 (Solo).
MT -4; 2,5 kg.

Características: Animal Doméstico (ou Selvagem); Bico Afiado; Deslocamento (Aéreo 12); Deslocamento Ampliado 1 (Ar, Velocidade 24); Garras Afiadas; Manuseadores Precários; Visão Aguçada 3; Voo (Alado).

Perícias: Briga 16.

Felinos

Os felinos só são domesticados no sentido que gostam de ficar próximos de povoaamentos humanos. É muito difícil ensinar a um felino algo que ele não queira aprender.

Gato Doméstico

Um felino doméstico, mantido como animal de estimação, familiar ou caçador de ratos.

ST 4; DX 14; IQ 4; HT 10.
Vontade 11; Per 12; Velocidade 6; Es-
quiva 10; Deslocamento 10.
MT -3; 5 kg.

Características: Animal Doméstico; Dentes Afiados; Garras Afiadas; Quadrúpede; Queda de Gato; Reflexos em Combate; Visão Noturna 5.

Perícias: Briga 16; Furtividade 14; Salto 14.

Leão

É um felino grande e preguiçoso, encontrado em planícies e selvas. Os leões caçam em pequenos grupos.

ST 16; DX 13; IQ 4; HT 11.
Vontade 11; Per 12; Velocidade 6; Es-
quiva 9; Deslocamento 10.
MT +1 (2 hexágonos); 250 kg.

Características: Animal Selvagem; Dentes Afiados; Garras Afiadas; Preguiça; Quadrúpede; RD 1; Tolerância à Temperatura 1; Visão Noturna 5.

Perícias: Briga 15; Corrida 13.

Tigre

É um felino caçador solitário, normalmente habitante de selvas.

ST 17; DX 13; IQ 4; HT 11.
Vontade 11; Per 12; Velocidade 6; Es-
quiva 10; Deslocamento 10.
MT +1 (2 hexágonos); 250 kg.

Estatísticas de Animais e Monstros

As estatísticas das criaturas apresentadas neste capítulo aparecem em formato abreviado.

Atributos: São os valores raciais médios, apropriados para um encontro. O Mestre pode querer aumentar a ST para espécimes particularmente grandes, ou diminuir para criaturas jovens ou esqueléticas. Para encontrar os modificadores raciais de atributo dos modelos, subtraia 10 do parâmetro racial médio; assim, a ST 14 relacionada para o urso preto indica que seu modelo racial tem ST+4.

Características Secundárias: Essas também são as médias raciais. Elas são derivadas dos atributos de acordo com as fórmulas normais — contudo, observe que muitos animais possuem modificadores raciais para Vontade, Percepção e Deslocamento. Para o dano, veja *Dano de Animais* (pág. 460). Calcule a Base de Carga normalmente, se necessário. Assuma que PV é igual à ST e PF igual à HT, a menos que especificado o contrário. A Esquiva se baseia na Velocidade Básica e *inclui* o bônus de +1 de Reflexos em Combate, se houver. O Modificador de Tamanho (MT) e o peso médio também aparecem aqui.

Características: Um resumo das metacaracterísticas vantagens e desvantagens mais importantes da criatura, *no que se refere à sua interação com os humanos*. A maioria das criaturas possui outras características, mas elas só são relevantes num modelo racial completo.

Perícias: São as perícias mais *importantes* da criatura, com níveis raciais médios. Assuma que uma criatura com a metacaracterística Animal Selvagem também tem a perícia Sobrevivência em seu hábitat natural com um NH igual à sua Percepção.

PERSONALIZANDO ANIMAIS

O Mestre não deve se limitar às estatísticas apresentadas aqui, que descrevem um animal *típico* de uma determinada espécie. Indivíduos dentro dela podem variar!

Atributos

ST: Pode variar significativamente — possivelmente até 20% para criaturas grandes. Uma ST elevada é muito importante para animais de tração.

DX: Raramente varia mais de um ponto para baixo ou para cima.

IQ: Pensando de forma realística, este valor é fixo, conforme observado nas metacaracterísticas Animal Doméstico e Animal Selvagem (v. *Metacaracterísticas de Personalidade*, pág. 263). Um aumento de um único ponto em IQ tornaria um animal em um gênio de sua espécie. Contudo, permitir uma IQ 6 a um animal de *qualquer* espécie, faria dele um animal doméstico interessante!

HT: Pode variar um ou dois pontos para baixo ou para cima.

Características Secundárias

Qualquer mudança de atributos afeta esses parâmetros normalmente. Além disso:

PV: Pode variar até 20% para baixo ou para cima, especialmente para criaturas grandes.

Vontade: Pode variar um ou dois pontos para baixo ou para cima. Criaturas com bastante força de vontade costumam ser geniosos, mas dificilmente se assustam — o que é preferível para animais de batalha, mas não tanto para animais de estimação.

Per: Raramente varia mais de um ponto para baixo ou para cima. Uma Per alta é muito valorizada entre os animais de caça!

PF: Pode variar até 20% para baixo ou para cima.
Velocidade e Deslocamento: Pode variar um pouco. Um aumento de um único ponto pode inflacionar excessivamente o preço de um cavalo ou outra montaria.

Características

Vantagens e Desvantagens: Raramente variam muito — mas sintam-se a vontade para dar a um animal desvantagens mentais e peculiaridades que reflitam sua personalidade. Criaturas únicas podem ter outras características mundanas; por exemplo, um cavalo com Noção do Perigo ou Sorte.

Metacaracterísticas: Metacaracterísticas de *morfologia* nunca devem mudar. Contudo, Animal Doméstico e Animal Selvagem são intercambiáveis para algumas espécies.

Perícias

Essas não costumam variar muito sem treinamento — v. *Treinamento de Animais* (pág. 458).

Custo

Qualquer melhoria nas estatísticas de um animal aumenta seu valor de mercado. ST e PF são valiosos para animais de tração, Vontade para animais de batalha, Per para animais de caça, Deslocamento para montarias e IQ e perícias para *qualquer* animal treinado. Da mesma forma, estatísticas inferiores diminuem esse valor. Na ausência de fórmulas específicas, os detalhes ficam a critério do Mestre. Um animal normalmente selvagem que apresente a metacaracterística Animal Doméstico e a perícia Montaria valeria uma pequena fortuna!

16

Características: Animal Selvagem; Dentes Afiados; Garras Afiadas; Quadrúpede; RD 1; Reflexos em Combate; Tolerância à Temperatura 1; Visão Noturna 5.

Perícias: Briga 15; Furtividade 13; Natação 13.

Javalis

Os suínos são caçados para servir de alimento — mas são uma caça perigosa. Os javalis são *espertos*, mau-humorados e muitas vezes atacam mesmo quando encontrados acidentalmente. Eles tentam derrubar um homem com um encontrão e golpeá-lo com as presas enquanto ele está no chão. As fêmeas são menos agressivas e menores (reduza a ST e o peso).

Javali Grande

ST 15; DX 12; IQ 5; HT 14.
Vontade 12; Per 12; Velocidade 6,5;
Esquiva 10; Deslocamento 8.
MT +1 (2 hexágonos); 200 kg.

Características: Animal Selvagem; Golpeador por Corte (Presas); Irritabilidade (9); Quadrúpede; RD 2; Reflexos em Combate.

Javali Pequeno

Um javali fêmea ou um caítitu.

ST 8; DX 12; IQ 5; HT 12.
Vontade 12; Per 12; Velocidade 6; Esquiva 10; Deslocamento 7.
MT -1; 22 kg.

Características: Como o javali grande, mas apenas RD 1.

Lobos

Esses carnívoros selvagens caçam em alcateias. Eles podem ser domesticados até certo grau, mas nunca como um cão.

Lobo Cinzento

ST 10; DX 12; IQ 4; HT 12.
Vontade 11; Per 14; Velocidade 6; Esquiva 9; Deslocamento 9.
MT 0; 60 kg.

Características: Animal Selvagem; Dentes Afiados; Olfato Discriminatório; Quadrúpede; RD 1; Tolerância à Temperatura 1; Visão Noturna 2.

Perícias: Briga 14; Rastreamento 14.

Macacos

Macacos são inteligentes — inteligentes demais para serem previsíveis. Os testes de Adestramento de Animais sofrem uma penalidade de -1 para essas criaturas. Os macacos atacam em combate corporal, agarrando e mordendo, em vez de socar ou chutar.

Chimpanzé

Um herbívoro pacífico. Um chimpanzé não luta a menos que ele ou sua cria sejam ameaçados.

ST 11; DX 12; IQ 6; HT 12.
Vontade 10; Per 10; Velocidade 6; Esquiva 9; Deslocamento 7.
MT 0; 70 kg.

Características: Animal Selvagem; Dentes Afiados; Mão Fraca 2; Pendular; RD 1; ST Braçal +3.

Perícias: Escalada 14.

Gorila

É um macaco grande.

ST 15; DX 12; IQ 6; HT 12.
Vontade 10; Per 10; Velocidade 6; Es-
quiva 9; Deslocamento 7.
MT +1; 200 kg.

Características: Como o chimpanzé.
Perícias: Escalada 14.

Tubarões

Alguns tubarões são quase dóceis, alimentando-se principalmente de peixes que nadam perto dele na hora errada. Esses tubarões não são *nada* divertidos.

Tubarão-Tigre

Um tubarão grande e agressivo.

ST 19; DX 13; IQ 2; HT 12.
Vontade 10; Per 12; Velocidade 6,25;
Esquiva 10; Deslocamento 7 (Água).
MT +2 (4 hexágonos); 450 kg.

Características: Animal Selvagem; Audição Subsônica; Dentes Afiados; Deslocamento Ampliado 1 (Água, Velocidade 14; Custa 2 PF); Golpeador por Contusão (Focinho); Irritabilidade (9); Não Respira (Guelras); Olfato Discriminatório; Reflexos em Combate; Ictioide; Resistência à Pressão 2; Sentido de Vibração.

Perícias: Briga 15; Sobrevivência (Mar Aberto) 14.

Tubarão-Branco

O predador perfeito!

ST 38; DX 10; IQ 2; HT 12.
Vontade 10; Per 10; Velocidade 5,5;
Esquiva 9; Deslocamento 7 (Água).
MT +3 (7 hexágonos); 3.500 kg.

Características: Como o tubarão-tigre, mais Duro de Matar 2.

Perícias: Briga 12; Sobrevivência (Mar Aberto) 14.

Ursos

Quando estiver fazendo testes de reação para ursos, lembre-se que ursos cinzentos, polares e das cavernas são, em sua maioria, carnívoros e mau-humorados. *Qualquer* urso fêmea com filhotes será agressiva: -3 nas reações!

Um urso andando ou correndo sobre as quatro patas é uma criatura de 2 hexágonos. Ao ficar sobre as patas traseiras para lutar, ele é uma criatura de um hexágono.

Urso Preto

Um urso pequeno e onívoro.

ST 14; DX 11; IQ 4; HT 13.
Vontade 12; Per 10; Velocidade 6; Es-
quiva 9; Deslocamento 7.
MT 0; 150 kg.

Características: Animal Selvagem; Dentes Afiados; Garras Cegas; Manuseadores Precários; RD 2; Semireto; Tolerância à Temperatura 2.
Perícias: Briga 13.

Urso Pardo

ST 19; DX 11; IQ 4; HT 13.
Vontade 11; Per 10; Velocidade 6; Es-
quiva 9; Deslocamento 8.
MT +1; 400 kg.

Características e Perícias: Como o urso preto, mais Irritabilidade (9).

Urso Polar

ST 20; DX 11; IQ 4; HT 13.
Vontade 11; Per 10; Velocidade 6; Es-
quiva 9; Deslocamento 7 (Desloca-
mento Aquático 3).
MT +1; 500 kg.

Características e Perícias: Como o urso Pardo, mais Natação 13.

Urso das Cavernas

Uma criatura pré-histórica.

ST 23; DX 11; IQ 4; HT 13.
Vontade 11; Per 10; Velocidade 6; Es-
quiva 9; Deslocamento 7.
MT +1; 700 kg.

Características e Perícias: Como o urso pardo.

ANIMAIS TREINADOS E DE ESTIMAÇÃO

Animais treinados comuns são propriedades compradas com dinheiro, *não* vantagens compradas com pontos. Cabe ao Mestre controlar as ações dessas criaturas — embora quanto melhor o treinamento delas, mais chances de ela fazer o que seu proprietário mandar.

As regras a seguir não se aplicam a companheiros animais *únicos*, como familiares — para familiares, determine o custo em ponto como um personagem e depois veja *Aliados* (pág. 35) para encontrar seu custo em pontos como uma vantagem.

TREINAMENTO DE ANIMAIS

Para treinar um animal, o personagem deve saber a especialidade apropriada da perícia Adestramento de Animais (pág. 174). O nível de treinamento que um animal pode absorver depende estritamente de sua IQ:

IQ 2 — Réptil comum. Ele pode aprender a vir quando chamado para se alimentar e a reconhecer seu mestre, além de não atacá-lo (normalmente!).

IQ 3 — Cavalo ou falcão comum. Ele é capaz de aprender comandos apropriados a seu trabalho — comandos de caça para um falcão, comandos de cavalgar ou de puxar para uma montaria ou animal de tração, etc. — e a tolerar os humanos ou outros mestres específicos (opção do treinador). Ele aprende seu próprio nome e vai quando chamado (se estiver a fim).

IQ 4 — Cão comum. Como acima; além disso compreende comandos como “pega”, “ataca”, “encontra”, “senta”, etc., conforme apropriado para a espécie. Ele tenta avisar seu dono sobre perigos que ele seja capaz de perceber e luta — e até morre — por seu mestre.

IQ 5 — Macaco comum. Como acima, mas com mais complexidade. O Mestre pode permitir qualquer coisa que ele já tenha visto um animal treinado fazer em filmes.

Determine o tempo de treinamento comparando o nível de IQ do treinamento com o valor de IQ do animal na tabela a seguir. Esses valores de tempo assumem que o treinador trabalhe com a criatura aproximadamente quatro horas por dia, em duas sessões de duas horas.

A tabela fornece o tempo necessário para treinar o animal no nível *geral* dado acima. Para ensinar um truque novo específico — se o Mestre concordar que o animal é capaz de aprendê-lo — são necessários 14 dias para uma criatura de IQ 5, 30 dias para uma de IQ 4 ou 90 dias para uma criatura de IQ 3.

Custo de Animais Treinados

O treinamento pode afetar o custo de um animal doméstico, como mostrado a seguir:

Criaturas de IQ 2 podem aprender tão pouco que o treinamento não aumenta seu valor.

IQ do Animal	Nível de IQ do Treinamento			
	2	3	4	5
2	60 dias	Imp.	Imp.	Imp.
3	30 dias	360 dias	Imp.	Imp.
4	7 dias	180 dias	360 dias	Imp.
5	2 dias	90 dias	180 dias	720 dias

Imp.: O treinamento neste nível de IQ é impossível.

Criaturas de IQ 3 são de pouco uso a menos que sejam treinadas. *Diminua* o valor de um animal doméstico de IQ 3 em 1/3 se ele for "xucro" (ou seja, não-treinado). Qualquer espécime jovem é automaticamente xucro e, portanto, mais barato.

Assume-se que uma criatura de IQ 4 tenha um treinamento de IQ 3 ao ser comprada; caso contrário, diminua o preço em 1/3, como acima. Quando uma criatura de IQ 4 está inteiramente treinada até nível de IQ 4, aumente seu valor básico em 50%.

Criaturas de IQ 5 seguem as regras de IQ 4. Além disto, quando uma criatura de IQ 5 está inteiramente treinada até nível de IQ 5, *dobre* seu valor básico.

Um animal *doméstico* (qualquer criatura com a metacaracterística Animal Doméstico) com uma IQ maior que a normal para sua espécie, vale *muito* mais quando treinado: multiplique o custo por 4 para IQ+1 ou por 10 para IQ+2. Por exemplo, um cavalo de IQ 5 vale 10 vezes seu custo básico.

Um animal *selvagem* (qualquer criatura com a metacaracterística Animal Selvagem) capturado e treinado, tem seu custo significativamente elevado — especialmente se a criatura for inteligente ou feroz. Os detalhes ficam a critério do Mestre. Todos os testes de Adestramento de Animais para treinar criaturas selvagens sofrem uma penalidade de -5.

ANIMAIS DE MONTARIA E CARGA

Abaixo seguem descrições de diversos animais domésticos usados como montaria e animais de tração. Se estiver usando miniaturas, um cavalo é considerado uma figura de três hexágonos, com o cavaleiro no meio deles. Asnos e mulas pequenas são figuras de dois hexágonos. Para regras de combate montado, veja *Combate Montado* (pág. 396).

Custo: Os custos relacionados assumem que o animal está treinado até o nível de IQ 3 (acima). Diversos fatores podem aumentar este preço.

- Uma *ST* elevada aumenta o custo num percentual igual ao aumento na *ST*. (Espécimes *muito* fortes podem valer mais do que esta fórmula indica!)

- Uma IQ elevada aumenta o custo como descrito em *Custo de Animais Treinados*.

- Um *Deslocamento* elevado aumenta significativamente o valor de uma montaria! *Dobre* o custo para *Deslocamento Básico +1* e *quadruple* para *Deslocamento Básico +2*. Lembre-se de multiplicar o *Deslocamento Básico* pelo *Deslocamento Ampliado*, se houver.

Outras modificações ficam a critério do Mestre.

Camelos

Um nativo de planícies secas, o camelo pode ficar até quatro dias sem beber nada. Seu temperamento teimoso implica numa penalidade de -4 nos testes de Adestramento de Animais.

ST 22; DX 9; IQ 3; HT 12.
Vontade 11; Per 12; Velocidade 5,25;
Esquiva 8; Deslocamento 7.
MT +1 (3 hexágonos); 700 kg.

Características: Animal Doméstico; Cascos; Consumo Reduzido 3 (Somente Água); Deslocamento Ampliado 1 (Solo, Velocidade 14); Irritabilidade (12); Mordida Fraca; Quadrúpede; Teimosia; Visão Periférica.

Perícias: Sobrevivência (Deserto) 12.
Custo: \$1.500.

Cavalos e Mulas

Estes animais foram domesticados na Europa e na Ásia antes dos registros históricos. Eles foram introduzidos nas Américas no final do século 15.

Cavalo de Cavalaria

É um cavalo de guerra leve.

ST 22; DX 9; IQ 3; HT 11.
Vontade 11; Per 12; Velocidade 5; Esquiva 9; Deslocamento 8.
MT +1 (3 hexágonos); 700 kg.

Características: Animal Doméstico; Cascos; Deslocamento Ampliado 1 (Solo, Velocidade 16); Mordida Fraca; Quadrúpede; Reflexos em Combate; Visão Periférica.

Perícias: Briga 10; Montaria 12.
Custo: \$4.000.

Burro

Robusto, mas muito pequeno para um adulto montar nele.

ST 15; DX 10; IQ 3; HT 11.
Vontade 11; Per 12; Velocidade 5,25;
Esquiva 8; Deslocamento 5.
MT +1 (2 hexágonos); 250 kg.

Características: Animal Doméstico; Cascos; Deslocamento Ampliado 1/2 (Solo, Velocidade 8); Mordida Fraca; Quadrúpede.

Custo: \$1.000.

Cavalo de Tração

ST 25; DX 9; IQ 3; HT 12.
Vontade 10; Per 11; Velocidade 5,25;
Esquiva 8; Deslocamento 6.
MT +1 (3 hexágonos); 1.000 kg.

Características: Animal Doméstico; Cascos; Deslocamento Ampliado 1 (Solo, Velocidade 12); Mordida Fraca; Quadrúpede; Visão Periférica.
Custo: \$2.000.

Cavalo de Guerra Pesado

ST 24; DX 9; IQ 3; HT 12.
Vontade 11; Per 12; Velocidade 5,25;
Esquiva 9; Deslocamento 7.
MT +1 (3 hexágonos); 950 kg.

Características: Como o cavalo de cavalaria, mais Irritabilidade (12) e Deslocamento Ampliado 1 (Solo, Velocidade 14).

Montarias Treinadas para a Guerra

Animais de montaria treinados para a guerra valem mais que outras montarias. Antes de NT4, elas são ensinadas a entrar em combate e lutar com selvageria, mesmo que desmontadas. Um cavalo de guerra treinado provavelmente atacará *qualquer coisa*, exceto seu dono se ele estiver próximo! Em NT4+, elas não são ensinadas a combater, mas a servir como um transporte confiável, *sem* medo de gritos ou tiros.

Em *qualquer* NT, é preciso um ano de treinamento de combate (depois do treinamento "básico" até o nível de IQ 3) para fazer com que uma montaria esteja pronta para batalha. Isso dobra o seu valor. As estatísticas e os custos apresentados em *Animais de Montaria e Carga* para o cavalo de cavalaria e o cavalo de guerra assumem uma criatura com esse treinamento.

Até três anos de treinamento adicional são permitidos, conferindo um bônus de +1 por ano nos testes de Adestramento de Animais e Cavalgar em combate — o que aumenta o custo do animal em 50% por ano.

Perícias: Briga 12; Montaria 13.
Custo: \$5.000.

Mula Grande

ST 22; DX 10; IQ 3; HT 12.
Vontade 12; Per 12; Velocidade 5,5;
Esquiva 8; Deslocamento 6.
MT +1 (2 hexágonos); 700 kg.

Características: Como o burro, mais Deslocamento Ampliado 1/2 (Solo, Velocidade 9) e é estéril.
Custo: \$2.000.

Pônei

ST 18; DX 10; IQ 3; HT 11.
Vontade 11; Per 12; Velocidade 5,25;
Esquiva 8; Deslocamento 7.
MT +1 (3 hexágonos); 400 kg.

Características: Como o cavalo de tração, mais Deslocamento Ampliado 1 (Solo, Velocidade 14).
Custo: \$1.500.

Cavalo de Corrida

Alguns são ainda mais rápidos!

ST 20; DX 9; IQ 3; HT 11.
Vontade 11; Per 11; Velocidade 5; Esquiva 8; Deslocamento 9.
MT +1 (3 hexágonos); 550 kg.

Características: Como o cavalo de tração, mais Deslocamento Ampliado 1 (Solo, Velocidade 18).

Perícias: Corrida 12; Montaria 12.
Custo: \$4.000+.

Cavalo de Sela

É um cavalo de equitação comum.

ST 21; DX 9; IQ 3; HT 11.
Vontade 10; Per 12; Velocidade 5; Esquiva 8; Deslocamento 6.
MT +1 (3 hexágonos); 600 kg.

Características: Como o cavalo de tração.
Perícias: Montaria 11.
Custo: \$1.200.

Mula Pequena

ST 18; DX 10; IQ 3; HT 12.
Vontade 12; Per 12; Velocidade 5,5;
Esquiva 8; Deslocamento 5.
MT +1 (2 hexágonos); 400 kg.

Características: Como o burro, mas é estéril.
Custo: \$1.000.

Elefantes

Frequentemente domesticados, inteligentes, leais e duros trabalhadores.

ST 45; DX 12; IQ 5; HT 12.
Vontade 10; Per 10; Velocidade 4; Esquiva 7; Deslocamento 4.
MT +3 (10 hexágonos); 6.000+ kg.

Características: Animal Doméstico (ou Selvagem); Deslocamento Ampliado 1 (Solo, Velocidade 8); Golpeador por Contusão (Presas); Mordida Fraca; Quadrúpede (substitua Manipuladores Precários por Maneta (Um Braço)); RD 4; Tromba (Extraflexível; Comprida, MT +1; Fraca, 1/4 ST); Visão Periférica.
Custo: \$10.000.

Gado

Gado treinado para trabalhar no campo. Eles são mais resistentes e mais fáceis de manter que os cavalos.

ST 27; DX 8; IQ 3; HT 12.
Vontade 12; Per 10; Velocidade 5; Esquiva 8; Deslocamento 4.
MT +2 (3 hexágonos); 1.250 kg.

Características: Animal Doméstico; Castrado; Deslocamento Ampliado 1 (Solo, Velocidade 8); Golpeador por Perfuração (Chifres); Mordida Fraca; Quadrúpede; RD 2 (Apenas o Crânio).
Custo: \$1.500.

MONSTROS FANTÁSTICOS

Seguem alguns exemplos de criaturas fantásticas. Com uma mudança de nome e algumas mudanças cosméticas,

eles podem servir igualmente bem em qualquer cenário de ficção científica!

Basilisco

Esta criatura lembra uma pequena cobra com um rosto hediondo e uma cabeça com crista. Ela ataca com seu "olhar mortal": se seu olhar cruzar com o de sua vítima, ele é capaz de matá-la com o poder da mente.

ST 2; DX 12; IQ 3; HT 12.
Vontade 10; Per 10; Velocidade 6; Esquiva 9; Deslocamento 4.
MT -3; 1 kg.

Características: Animal Selvagem; Ataque Tóxico 3d (Base Visual; Imprecação 1; Psicocinético); RD 1; Vermiforme.

Grifo

O grifo é uma criatura bela, com a cabeça, asa e pés dianteiros de uma águia e a parte traseira de um leão. Ele é imune a habilidades que só afetam os mamíferos ou pássaros, uma vez que ele não é nem um nem outro!

Um grifo pode ser domado se for capturado ainda jovem, mas com uma penalidade de -3 nos testes de Ades- tramento de Animais. Um grifo indomado em boa saúde pode ser vendido por \$5.000; um grifo domado não tem preço e não irá cooperar com ninguém, exceção seu treinador.

DANO DE ANIMAIS

O dano básico de uma criatura é em GdP de acordo com sua ST, encontrado na *Tabela de Dano* (pág. 16). Modifique esses valores como indicado a seguir:

Uma *mordida* causa GdP-1 de dano. Mordida Fraca, comum em herbívoros grandes, resulta numa penalidade adicional de -2 *por dado* de dano. Uma mordida causa dano *por contusão* a não ser que a criatura tenha Dentes Afia- dos (por corte) ou Presas (por perfuração).

Uma *garrá* causa GdP-1 de dano, como um soco. Garras Cegas concedem um bônus de +1 *por dado* de dano, causando dano *por contusão*. Garras Afia- das não concedem bônus, mas causam dano *por corte*.

Um *chute* causa GdP de dano. Garras Cegas ou Cascos concedem um bônus de +1 *por dado* de dano, causando dano *por contusão*. Garras Afia- das não concedem bônus, mas causam dano *por corte*. A metacarac- terística Quadrúpede inclui Horizontal (pág. 145), que resulta numa pe- nalidade de -1 *por dado* de dano de um chute para criaturas sem Garras. Em herbívoros grandes, isso cancela o bônus de +1 dos Cascos.

A maioria dos outros ataques (chifres, presas, etc.) é descrito como Golpeadores (pág. 62) — que causam dano por GdP com um bônus de +1 *por dado* de dano. O tipo de dano depende do Golpeador.

Predadores e animais treinados para o combate frequentemente têm Briga em DX+2 ou mais. Isso confere um bônus adicional de +1 *por dado* ao dano básico em GdP de *qualquer* um dos golpes acima!

ST 17; DX 12; IQ 5; HT 12.
Vontade 11; Per 12; Velocidade 6; Esquiva 10; Deslocamento 6 (Solo).
MT +1 (2 hexágonos); 300 kg.

Características: Animal Selvagem; Bico Afiado; Deslocamento Ampliado 1 (Ar, Velocidade 24); Garras Afiadas; Quadrúpede; RD 2; Reflexos em Combate; Visão Aguçada 3; Voo (Alado; Deslocamento Aéreo 12).

Perícias: Briga 14.

Estirge

Uma estirge é uma criatura passeriforme sugadora de sangue, do tamanho de um corvo, com um bico comprido e olhos grandes. Estirges são noturnas. Uma estirge ataca com seu bico comprido e farpado. Se seu ataque penetrar a armadura, ela suga o sangue da vítima. As estirges têm uma mira excelente e são capazes de atacar pela abertura dos olhos de um capacete. Apenas duas estirges podem atacar desta forma no

mesmo segundo, mas um ataque bem-sucedido pode facilmente cegar o olho!

ST 5; DX 15; IQ 4; HT 11.
Vontade 10; Per 10; Velocidade 6,5; Esquiva 9; Deslocamento 2 (Solo).
MT -1; 9 kg.

Características: Animal Selvagem; Manipuladores Precários; Mordida de Vampiro; Sanguinolência (9); Visão Noturna 5; Voo (Alado; Deslocamento Aéreo 12).

Perícias: Briga 17.

ANIMAIS EM COMBATE

Para representar animais de forma realística, lembre-se que:

- A maioria dos animais tem medo do homem e foge em vez de atacar. Algumas exceções incluem uma mãe em defesa de seus filhotes; um enxame de insetos defendendo seu ninho; um predador (de homens) velho ou ferido; uma criatura estúpida ao ponto de não perceber que o homem é perigoso; uma criatura poderosa ao ponto que o homem *não* é tão perigoso; um herbívoro grande (bisão, rinoceronte, *triceratops*), que pode atropelar qualquer coisa se estiver com vontade.

- Em uma ecologia equilibrada, os predadores são comparativamente raros e as espécies de presas são mais comuns.

Utilize as regras de combate apresentadas nos Capítulos 11-13 para animais, da mesma forma que elas funcionam para humanos, com atenção especial a *Figuras Multi-Hexagonais* (pág. 392) e *Pisotear* (pág. 404). Seguem outras observações:

Alcance: O alcance de uma criatura é "C" ("somente combate corporal") a não ser que sua descrição diga o contrário. A maioria dos animais inicia o combate com um agarrão ou encontrão, seguido de uma tentativa de esmagar o oponente ou dilacerá-lo em combate corporal.

Defesa: Os animais normalmente se defendem com a *esquiva* — Velocidade Básica +3, ignorando as frações. A maioria possui Manipuladores Precários (inclusive em Ictioide, Quadrúpede e Vermiforme) e não podem aparar. Os que possuem manipuladores (ex., macacos) *podem* aparar. Aparar Desarmado é (DX/2) + 3 ou (Briga/2) + 3. Nenhum animal natural é capaz de bloquear. Muitos animais têm Reflexos em Combate, que acrescenta +1 às defesas.

Armadura: O couro, casco, pele, etc., de uma criatura podem conferir RD, como indicado em suas *Características*.

Exemplos de Ataques em Enxame

Morcegos. Um "enxame" é composto por aproximadamente uma dúzia de morcegos carnívoros. Ele voa com Deslocamento 8 e causa 1d ponto de dano por corte por turno. A armadura protege com sua RD normal. O enxame se dispersa depois de perder 8 PV.

Abelhas. Um "enxame" é composto por aproximadamente 1.000 abelhas comuns. Ele voa com Deslocamento 6 e pica causando 1 ponto de dano por turno a não ser que a vítima esteja *totalmente* protegida. O enxame se dispersa depois de perder 12 PV. Ele também desiste do ataque se o oponente fugir para mais de 50 metros da colmeia. Perceba que mexer numa colmeia pode fazer com que o personagem seja perseguido por *vários* destes enxames!

Ratos. Um "enxame" é composto por aproximadamente uma dúzia de ratos. Ele tem Deslocamento 4 e causa 1d ponto de dano por corte por turno. A armadura protege com sua RD normal. O enxame se dispersa depois de perder 6 PV.

Ataques em Enxame

Num ataque, considere um grupo de criaturas pequenas como uma unidade. Este "enxame" preenche um hexágono em um mapa de combate. Um enxame ataca suas vítimas em seus próprios hexágonos (se o mapa de combate não estiver sendo usado, ele ataca uma pessoa por segundo) e não mudará de alvos sem uma boa razão.

Um ataque em enxame atinge *automaticamente* — não há jogada de ataque ou defesa. A cada turno, até ser dispersado, ele causa o dano indicado às suas vítimas.

Roupas especiais (um traje de mergulho ou traje de apicultor, ou uma armadura hermética de alta tecnologia) pode proteger contra alguns tipos de enxames. Contra criaturas minúsculas como insetos, roupas normais conferem imunidade *completa* por dois segundos, enquanto que armaduras de baixa tecnologia protegem por cinco segundos; depois desse período as criaturas entram na vestimenta que se torna inútil! Contra criaturas maiores como ratos, armaduras protegem indefinidamente com sua RD normal.

Táticas especiais podem funcionar com alguns tipos de enxames. Por exemplo, é possível destruir abelhas com inseticida ou despistá-las pulando num lago. Isso fica a cargo da criatividade dos jogadores e do bom senso do Mestre.

Ataque a um Enxame: Qualquer ataque contra um enxame o atinge automaticamente. O enxame não tem direito a uma jogada de defesa. (Um enxame de criaturas difíceis de atingir só precisa de mais dano para ser dispersado.) Um enxame sofre dano como se fosse Difuso — v. *Lesões em Alvos Difusos, Homogêneos e Não-Vivos* (pág. 380). *Escudos* podem esmagar criaturas *voadoras*; um escudo causa 2 pontos de dano por turno e também pode ser usado para atacar como uma arma. *Pisotear* causa 1 ponto de dano por turno a vermes *não-voadores* e pode ser feito ao mesmo tempo em que se ataca com uma arma.

TECNOLOGIA E ARTEFATOS



Praticamente todo cenário apresenta instrumentos de alguma espécie, dos mais primitivos aos futuristas, passando por objetos mágicos ou simplesmente *estranhos*. As regras apresentadas aqui descrevem como criar e usar todos os tipos de dispositivos, o que acontece quando eles são danificados e como concertá-los.

VEÍCULOS

Um veículo pode não passar de um meio para chegar a algum lugar. Mas ele também *pode* ser uma fonte de poder de fogo adicional, ou até mesmo parte do conceito de um personagem! Um avião de combate ou um mecha podem ser os equivalentes de alta tecnologia do fiel corcel de um cavaleiro, enquanto um grupo sempre em movimento pode chamar de “lar” um navio pirata ou cruzador estelar.

ESTATÍSTICAS DE UM VEÍCULO

As tabelas nesta seção oferecem estatísticas para tipos de veículos comuns e definem as perícias necessárias para operá-los. Alguns sistemas de veículo, como sensores ou armas, podem exigir perícias adicionais que talvez não estejam relacionadas aqui.

ST/PV: A ST e PV de um veículo. Esses valores são idênticos para veículos com força motriz: a massa do veículo determina tanto a potência necessária do motor (ST) quanto a dificuldade de destruí-lo (PV). No caso de um veículo *sem força motriz*, este parâmetro é marcado com um † e representa somente o PV; a ST é 0. Veículos sem força motriz possuem Tolerância a Ferimentos (Homogêneo); outros possuem a metacaracterística Máquina (pág. 262), que inclui Tolerância a Ferimentos (Não-Vivo).

Mnb/IE: O primeiro valor é a Manobrabilidade; o segundo é o Índice de Estabilidade. Veja *Testes de Controle* (pág. 466) para maiores informações.

HT: É a HT do veículo, uma medida de confiabilidade e resistência. Veículos com *Fragilidade* possuem um código adicional: “q” para Queimável, “i” para Inflamável ou “x” para “Explosivo”.

Deslocamento: O primeiro número indica a Aceleração e o segundo, a Velocidade Máxima em metros/segundo (multiplique por três para transformar em km/h). Esses valores são equivalentes ao Deslocamento de um personagem e sua velocidade máxima com Deslocamento Ampliado. Para veículos terrestres, um * indica um veículo limitado a estradas, enquanto ‡ indica um veículo que deve seguir trilhos. Para naves espaciais, divida a Aceleração por 10 para determinar a aceleração numa gravidade similar à da Terra (G); e *c* indica velocidade da luz (300.000 km/segundo).

PcC: Peso com Carga, em toneladas (1 ton = 1.000 kg), com carga útil máxima e tanque de combustível completo. O peso real normalmente é menor.

Carga: É o peso, em toneladas, dos ocupantes e da carga que o veículo é capaz de carregar, incluindo seu(s) operador(es). Para determinar a capacidade de carga, subtraia o peso dos ocupantes (para simplificar, assumo 0,1 ton/pessoa, incluindo equipamentos). Para determinar a “peso líquido” do veículo (com combustível mas sem nenhuma outra carga), subtraia a Carga do PcC.

MT: É o Modificador de Tamanho do veículo.

Ocp: É o número de ocupantes que o veículo é capaz de comportar com relativo conforto, dado em “tripulantes+passageiros”; ex., 2+6 significa dois tripulantes e seis passageiros. Um “A” indica um veículo construído para acomodações de longo prazo, com aposentos para dormir, cozinhar, etc. Se oferecer proteção especial aos ocupantes, o veículo apresenta um código adicional: “L” para Lacrado (pág. 68), “P” para Resistência à Pressão (pág. 84) ou “V” para Resistência ao Vácuo (pág. 85).

RD: É a RD do veículo. Alguns veículos têm RDs diferentes para cada lado ou ponto de impacto. A tabela relaciona os dois parâmetros de RD mais importantes — para veículos terrestres, normalmente a RD frontal e a média entre as RDs laterais e traseira.

Distância: É a distância de viagem, em quilômetros, que um veículo é capaz de percorrer ao consumir todo seu combustível. Para veículos exóticos ou sem sistema motriz, “—” significa que apenas as provisões (alimento e água) limitam a distância. Um “F” significa que o PF dos remadores ou animais de tração e as provisões estocadas limitam a distância. Naves espaciais omitem esta estatística ou a utilizam para indicar a capacidade dos propulsores para viagens mais rápidas que a luz.

Custo: É o custo do veículo em \$. Um “K” significa milhar; um “M” significa milhão.

Pontos de Impacto: São os pontos de impacto do veículo, além do seu “tronco”. Se um veículo tiver vários pontos de impacto iguais, um número precede a abreviação; ex., “3M” para um barco de três mastros ou “14Tr” para quatorze animais de tração. Os pontos de impacto de um veículo determinam tanto como ele se desloca (v. *Movimento Básico do Veículo*, a seguir) quanto as partes que podem ser atingidas em combate (v. *Tabela de Ponto de Impacto de Veículos*, pág. 554).

“Espera aí, espera aí Doc... está me dizendo que fez uma máquina do tempo com um Delorean?”

“Na minha opinião, se vamos fazer uma máquina do tempo com um carro, por que não fazer com estilo?”

— Marty McFly e Doc Brown, De Volta para o Futuro

Calado: Para um veículo aquático, é a profundidade mínima da água, em metros, na qual ele pode operar com segurança.

Estol: Para um veículo aéreo, é a velocidade mínima, em metros/segundo, que ele deve manter para decolar ou se manter suspenso. Um “0” significa que ele é capaz de pairar no ar.

Observações: Quaisquer problemas ou capacidades especiais do veículo. Se o veículo tiver sistemas complexos, notas de rodapé ou uma descrição separada irão detalhar essas informações, incluindo quaisquer armas e equipamentos.

Código	Pontos
As	um par de asas
Ar	arma montada exposta
B	braço
C	cabina aberta
D	deslizadores ou bequilhas
E	estrutura grande ou cabine
e	estrutura pequena
Es	esteira
J	janelas grandes de vidro
j	janelas pequenas de vidro
M	mastro e cordame
O	ocupante exposto
P	perna
R	rotores de helicóptero
r	retrátil
Rd	roda
T	torre principal
t	torre independente
Tr	animais de tração

MOVIMENTO BÁSICO DO VEÍCULO

Quando aventureiros usam um veículo para transporte, normalmente é suficiente saber a *velocidade com a qual ele pode se mover* (Velocidade Máxima, em metros/segundo) e qual a *distância que ele pode viajar* (Distância, em quilômetros). As regras a seguir são para aquelas situações nas quais os detalhes se tornam importantes.

Longas Distâncias

Ao cobrir grandes distâncias, os seguintes fatores podem ser mais importantes que a velocidade máxima e a Distância.

Velocidade de Cruzeiro: Devido às condições de viagem, considerações de segurança e a necessidade de preservar o combustível ou a energia, na prática, veículos terrestres e aéreos geralmente atingem apenas 60-70% de sua Velocidade Máxima ao viajar por longas distâncias. Um veículo movido por remos ou animais de tração só pode usar sua Velocidade Máxima por alguns minutos — para os remadores ou animais, isso é tão cansativo quanto correr! A maior velocidade sustentável é de aproximadamente 75% desse valor, que é tão cansativa quanto uma caminhada. Se os remadores ou animais ficarem abaixo de 1/3 do PF, diminua a Velocidade Máxima pela metade.

Autonomia: Divida a Distância em quilômetros pela velocidade de cruzeiro em km/h para determinar a autonomia do veículo, em horas, para situações onde a constância do movimento é mais importante que a distância. Um veículo deve levar provisões para se utilizar de uma autonomia de mais de um dia. Alimento e água somam aproximadamente 6 kg por pessoa por dia, mas não duram mais de um mês antes de NT5 (em NT5+, surgem enlatados e rações semelhantes).

Tabela de Veículos Terrestres

NT Veículo ST/PV Mnb/IE HT Desloc. PcC Carga MT Ocp. RD Distância Custo Pontos Obs.

CARROCEIRO

0	Trenó de Cães	27†	0/2	12q	6/6	0,29	0,14	+1	1	2	F	\$400	14Tr O D	[1]
1	Carruagem	22†	0/2	11q	4/9*	0,29	0,20	+1	1+1	1	F	\$330	2Tr O 2Rd	[1]
3	Carroça	35†	-3/4	12q	4/8*	0,84	0,50	+2	1	2	F	\$680	2Tr O 4Rd	[1]
4	Coche	53†	-2/3	12q	4/9*	2,40	1,20	+3	1+9	2	F	\$11K	2Tr C 2Rd	[1]

CONDUÇÃO/NT (LOCOMOTIVA)

5	Locomotiva	152	-2/5	11	1/35‡	28,0	0,20	+5	1+1	8	1.050	\$45K	8Rd	
---	------------	-----	------	----	-------	------	------	----	-----	---	-------	-------	-----	--

CONDUÇÃO/NT (AUTOMÓVEL)

6	Convertível	42	-1/3	9i	2/22*	0,85	0,25	+2	1+1	4	300	\$3,6K	C 4Rd	
6	Sedan	46	0/4	10i	3/30*	1,30	0,50	+3	1+3	5	540	\$8K	J 4Rd	
6	Jipe	52	0/3	11i	2/32	1,60	0,40	+2	1+3	4	562	\$10K	C 4Rd	
7	Picape	55	0/4	11i	3/50	2,20	0,85	+3	2	5	675	\$20K	J 4Rd	
7	Sedã	53	0/4	11i	2/55*	1,80	0,60	+3	1+4	5	750	\$15K	J 4Rd	
7	Furgão	68	-1/4	11i	2/45*	3,50	1,00	+4	1+7	4	975	\$25K	j 4Rd	
7	Carro													
	Esportivo	57	+1/4	10i	5/75*	1,80	0,40	+3	1+3	4	750	\$85K	J 4Rd	
8	Carro de Luxo	57	0/4	11i	3/57*	2,10	0,60	+3	1+4	5	750	\$30K	J 4Rd	
8	SUV	68	-1/4	11i	3/50	4,00	1,50	+3	1+4	5	600	\$45K	J 4Rd	

CONDUÇÃO/NT (RODA PESADA)

6	Caminhão													
	2 Ton	88	-1/4	11i	1/24*	8,50	3,00	+4	1+2	5	562	\$17K	J 6Rd	
7	Ônibus	100	-2/4	11i	1/30*	14,7	6,70	+6	1+66	4	600	\$120K	J 4Rd	
8	Semi													
	Caminhão	104	-1/5	12i	2/55*	10,3	0,30	+4	1+2	5	1.800	\$60K	J 6Rd	[2]

CONDUÇÃO/NT (MOTOCICLETA)

6	Moto Grande	33	+1/2	10i	5/32*	0,40	0,10	0	1	4	300	\$1,5K	O 2Rd	
7	Motoneta	29	+1/2	10i	3/27*	0,30	0,10	0	1	3	285	\$1K	O 2Rd	
7	Moto Grande	33	+1/2	11i	8/55*	0,50	0,20	0	1+1	4	300	\$8K	O 2Rd	
8	Moto Esportiva	30	+2/2	10i	9/78*	0,42	0,20	0	1+1	3	225	\$11K	O 2Rd	

CONDUÇÃO/NT (LAGARTA)

7	VBTC	111	-3/5	11i	1/20	12,5	1,60	+4	2+11L50/35	450	\$120K	2Es Ar	[3]
---	------	-----	------	-----	------	------	------	----	------------	-----	--------	--------	-----

[1] Animais de tração são cães para o trenó e cavalos para a carruagem, o carroça e o coche.

[2] Reboca um trailer de 15m de comprimento. Com o trailer, Mnb/IE fica -3/4 e Desloc. 1/30*. O trailer tem PV 100†, Carga 24, MT +5 e RD 3.

[3] VBTC é um veículo militar (veículo blindado de transporte de pessoal). A maior RD só se aplica a ataques pela frente. Ela apresenta uma metralhadora montada (7,62mm ou .50) numa estrutura externa.

Tabela de Veículos Aquáticos

NT Veículo ST/PV Mnb/IE HT Desloc. PcC Carga MT Ocp. RD Distância Custo Pontos Calado Obs.

REMO/VELA/NT (NÃO-MOTORIZADO)

0	Canoa	23†	+1/1	12q	2/2	0,30	0,20	+1	2	2	F	\$200	C	3
---	-------	-----	------	-----	-----	------	------	----	---	---	---	-------	---	---

REMO/VELA/NT (MOTORIZADO)

7	Bote Inflável	20	+2/2	11	2/12	0,60	0,50	+1	1+4	2	100	\$2K	C	2
7	Lancha	50	+1/3	11i	3/20	2,00	1,00	+2	1+9	3	200	\$18K	C	3

MANEJO DE BARCOS/NT (NAVIO)

2	Penteconter	85†	-4/3	11q	1/5	12,5	7,50	+8	55	3	F	\$14K	M C	6	[1, 2]
3	Barinel	147†	-3/4	12q	0,1/4	85,0	60,0	+7	18	5	—	\$23K	M	13	[1, 3]
6	Navio														
	a Vapor	750	-3/6	11i	0,01/6	14.000	9.000	+10	41+29A 30	7.200	\$15M	j 2E	25		

[1] Um "penteconter" é uma galé grega de guerra com uma pequena vela e um único banco de remos, muito usado por corsários e piratas. Um "barinel" é um veleiro medieval de mastro único.

[2] Usando remos, com 50 remadores. A vela, a Distância é "—" e o Deslocamento é 1/4 com vento bom. Possui um espóreo de bronze, que adiciona +1 por dado de dano em colisões.

[3] Movido a vela. O peso inclui o lastro.

Tabela de Veículos Aéreos

NT Veículo ST/PV Mnb/IE HT Desloc. PcC Carga MT Ocp. RD Distância Custo Pontos Estol Obs.

PILOTAGEM/NT (AVIÃO LEVE)

6	Biplano	43	+2/3	10i	2/37	0,90	0,20	+3	1+1	3	127	\$55K	C 2Rd As	23
7	Monoplano Leve	45	+2/3	10i	3/70	1,15	0,30	+4	1+1	3	750	\$150K	J 2Rd As	25

PILOTAGEM/NT (MAIS LEVE QUE O AR)

6	Dirigível	120	-4/3	10	1/38	18,0	4,00	+10	10A	1	3.450	\$3M	E	0
---	-----------	-----	------	----	------	------	------	-----	-----	---	-------	------	---	---

PILOTAGEM/NT (AVIÃO PESADO)

6	Transporte Bi-Hélice	100	-2/3	12i	2/114	12,80	3,00	+7	2+21	4	2.250	\$340K	j 3Rd As	34
7	Jato Comercial	84	0/3	11i	4/275	9,20	1,60	+6	2+6P	5	1.950	\$10M	J 3Rd As	55

PILOTAGEM/NT (HELICÓPTERO)

7	Helicóptero Leve	74	+2/2	10i	2/90	1,50	0,50	+4	1+3	3	337	\$400K	J R 3Rd r	0
7	Helicóptero Utilitário	70	0/2	10i	2/65	4,70	1,40	+5	2+12	3	450	\$2M	j R 2D	0
8	Helicóptero Utilitário	87	+1/2	11i	3/110	10,0	3,50	+5	3+14	5/20	555	\$8M	j R 3Rd	0 [1]

PILOTAGEM/NT (VERTOL)

9	Carro Voador	45	+2/3	11i	4/190	1,20	0,40	+3	1+3P	4	1.350	\$500K	J 4Rd	0
---	--------------	----	------	-----	-------	------	------	----	------	---	-------	--------	-------	---

PILOTAGEM/NT (CONTRAGRAVIDADE)

^	Moto Gravitacional	30	+4/2	11	20/80	0,40	0,20	0	1+1	3	1.500	\$25K	O	0
^	Jipe Gravitacional	50	+3/3	12	10/100	2,00	1,00	+4	1+5	4	3.000	\$400K	C	0

[1] Rotores têm RD 20; todos os outros pontos têm RD 5.

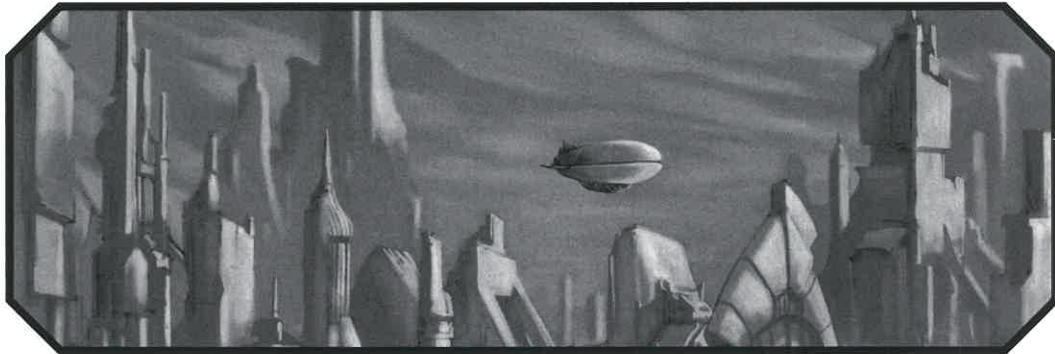


Tabela de Veículos Espaciais

NT Veículo ST/PV Mnb/IE HT Desloc. PcC Carga MT Ocp. RD Custo Pontos Obs.

PILOTAGEM/NT (AEROESPACIAL)

9	Navegador Orbital	170	-2/3	10ix	30/9.000 (3G)	515	10	+9	2+4LV	4	\$350M	-	[1]
---	-------------------	-----	------	------	---------------	-----	----	----	-------	---	--------	---	-----

PILOTAGEM/NT (ESPAÇONAVE DE ALTO DESEMPENHO)

^	Nave Espacial	136	+2/4	12	20/c (2G)	100	25	+6	1+10LV	100	\$35M	3D r	[2]
^	Cargueiro Estelar	500	0/5	11	15/c (1,5G)	1.000	400	+9	2+18A LV	100	\$100M	3D r 2t	[2, 3]

[1] O navegador orbital é um substituto à nave espacial que pode levar até a órbita terrestre e fazer reentrada. Ele usa voo espacial newtoniano. Seu custo cai para \$70M em NT10+.

[2] Utiliza propulsores sem reação ou gravitacionais para acelerar até a velocidade da luz (c) — ou até qualquer fração de c que o Mestre estabelecer como limite. Propulsores este-

lares e escudos de força, ficam a critério do Mestre.

[3] Possui sensores hiperespectrais (Visão Hiperespectral, com Visão 360 Graus e Visão Telescópica 10) e radar (Radar, 500.000 metros, Sistema de Mira). Suas duas torres independentes podem, a um custo adicional (\$0,5M cada), acoplar um canhão laser: Dano 6dx5 (2) qmd, Prec 18, Alcance 100.000/300.000, CdT 4, Rco 1.

Comboios: Vários veículos viajando em comboio ou em formação se deslocam a 80% da velocidade do veículo *mais lento* devido à necessidade de conservar a posição. Um sucesso num teste de Liderança, permite a utilização de 100% da velocidade do veículo mais lento. Para longas jornadas, faça o teste diariamente.

Testes de Controle

O operador de um veículo deve fazer um “teste de controle” — contra Remo/Vela, Condução, Pilotagem, etc., conforme apropriado — em qualquer situação potencialmente perigosa. O Mestre pode exigir um teste a cada período de horas numa situação contínua como uma tempestade feroz, ou a cada período de *segundos* em combate!

Modificadores: A Manobrabilidade (Mnb) do veículo modifica todos os testes de controle. Para desaceleração súbita ou curvas fechadas, veja *Forçando a Barra* (pág. 395). Os modificadores de visibilidade (-1 a -9 em função de escuridão, neblina, etc.; -10 para escuridão total) se aplicam se houver risco de colisão; eles não são importantes numa tempestade a 10.000 metros de altura ou no meio do Atlântico, mas são vitais quando se está zigzagueando por montanhas, aterrissando ou decolando uma aeronave, velejando por uma costa pedregosa, etc. Consulte a perícia relevante ao veículo para outros modificadores. O Mestre também pode aplicar outros modificadores de acordo com a situação.

Em caso de fracasso, o operador não consegue realizar a manobra com sucesso ou fracassa na tentativa de evitar o perigo. Um fracasso por margem menor ou igual ao Índice de Estabilidade (IE) do veículo é um problema pequeno; ex., o carro derrapa para fora da pista ou o navio perde algumas horas de viagem. Um fracasso mais grave indica um grande problema; ex., uma colisão. O Mestre pode permitir um segundo teste de controle — com uma penalidade alta — para evitar que um grande problema se torne um desastre total; os modificadores dependem da(s) ação(ões) exata(s) do operador. Numa falha crítica, o desastre é inevitável!

Veículos grandes podem exigir um teste contra a perícia Manejo de Barcos e contra a *média* dos NHs em Marinhagem da tripulação. Use a média das margens de sucesso ou fracasso.

Viagem Terrestre

Um veículo terrestre se move sobre rodas, bequilhas, esteiras ou pernas, como indicado na coluna Pontos. A velocidade média que ele pode sustentar em uma jornada depende do terreno e do clima. Veja *Caminhada* (pág. 352)

para obter as definições de terreno e condições climáticas.

Terreno: Calcule a velocidade de cruzeiro em km/h a partir da Velocidade Máxima em metros/segundo como indicado a seguir:

- **Muito Ruim** (neve profunda, pântano): Velocidade Máxima x 0,15 km/h sobre rodas ou bequilhas, Velocidade Máxima x 0,225 km/h sobre esteiras, Velocidade Máxima x 0,3 km/h sobre pernas.

- **Ruim** (colinas, florestas): Velocidade Máxima x 0,375 km/h sobre rodas, Velocidade Máxima x 0,75 km/h de outra forma.

- **Médio** (estrada de terra, planícies): Velocidade Máxima x 0,75 km/h sobre rodas, Velocidade Máxima x 1,5 km/h de outra forma.

- **Bom** (estrada pavimentada, baixios): Velocidade Máxima x 1,875 km/h.

No caso de um veículo limitado a andar sobre estradas (ex., um carro normal), use a Velocidade Máxima somente quando estiver viajando sobre uma estrada. Fora da estrada, use o *menor* valor entre Velocidade Máxima e 4 x Aceleração nestas fórmulas.

Exemplo: Um carro de luxo com Deslocamento 3/57 tem uma velocidade média de viagem de $57 \times 1,875 = 107$ km/h em uma estrada pavimentada (Bom). Numa estrada de terra (Médio), ele poderia se deslocar a $57 \times 0,75 = 43$ km/h. Contudo, fora da estrada, num terreno Médio, ele teria sua velocidade reduzida para $4 \times 3 \times 0,75 = 9$ km/h!

Para um veículo que segue trilhos (ex., uma locomotiva), considere os trilhos como terreno Bom. Contudo, o veículo não se move *de jeito nenhum* fora dos trilhos!

Esses valores assumem uma viagem *sustentável* a uma velocidade de cruzeiro segura. Um veículo dando o máximo de si pode ir 60% mais rápido (ex., Velocidade Máxima x 3 km/h sobre terreno Bom, como uma estrada), mas o Mestre pode exigir testes de controle a cada hora para evitar um percalço, como uma colisão.

Clima: O clima afeta veículos terrestres da mesma forma que afeta uma pessoa caminhando. Trate trenós ou motoneves como patins no gelo, ou como esquis na neve.

Viagem Aquática

Uma embarcação motorizada se move com Velocidade Máxima x 3 km/h. Uma embarcação a vela se move com Velocidade Máxima x 3 km/h em condições ideais de vento; a velocidade real pode cair a uma fração disso — ou mesmo a

zero — dependendo da direção e força do vento. Uma embarcação a remo só pode manter uma velocidade igual à Velocidade Máxima x 2,25 km/h (e até mesmo isso irá cansar a tripulação).

Correntezas podem aumentar ou diminuir diretamente essa velocidade — geralmente em alguns km/h, dependendo da correnteza. Mares agitadas (provocados por ventos fortes) geralmente reduzem a velocidade. Uma embarcação não-motorizada diante uma tempestade pode exigir testes de Manejo de Barcos e Tripulante de Navio do capitão e da tripulação para não ser levado para fora do curso ou algo pior.

Calado: “Calado” é a distância vertical entre a superfície da água e a face inferior da quilha da embarcação. Em águas mais rasas que o calado, a embarcação irá encalhar. Desencalhar uma embarcação requer uma mudança da maré ou o alijamento do lastro ou da carga. Em águas de profundidade desconhecida, é mais seguro proceder devagar e com cautela! (Teste de Conhecimento do Terreno para se lembrar da profundidade ou contra Navegação (Mar) para ler cartas náuticas.)

Viagem Aérea

A velocidade de cruzeiro de uma aeronave é aproximadamente Velocidade Máxima x 2,4 km/h. Aeronaves motorizadas podem chegar a Velocidade Máxima x 3 km/h ao despendar 50% mais combustível, reduzindo assim a Distância. Aeronaves *supersônicas* (Deslocamento 360+) só podem usar sua Velocidade Máxima em grandes altitudes onde o ar é rarefeito (5.000 metros ou mais). Em baixas altitudes, a Velocidade Máxima raramente excede 350-400 (1.050-1.200 km/h).

O Mestre deve exigir testes de controle para aterrissagens durante tempo ou visibilidade ruim e sempre que um piloto estiver viajando em alta velocidade em altitudes muito baixas ou através de montanhas. Ventos e tempestades afetam balões e dirigíveis da mesma forma que afetam embarcações a vela.

Velocidade Terrestre: Um veículo aéreo motorizado geralmente pode taxiar com até 2/3 da sua velocidade de estol.

Viagem Espacial

Uma espaçonave precisa de aproximadamente $(0,1 \times \text{velocidade em metros/segundo}) / (\text{Aceleração em G})$ segundos para atingir sua velocidade de cruzeiro. Uma espaçonave que se desloca a esta velocidade leva aproximadamente $(0,33 \times \text{distância em quilômetros}) / (\text{velocidade em m/s})$ horas para viajar certa distância. Para fins de comparação, a Lua fica em torno de

0,4 milhões de quilômetros da Terra e Marte fica a 55 milhões de quilômetros em sua órbita mais próxima.

Exemplo: Para acelerar a uma velocidade de 90.000 metros/segundo em uma espaçonave com aceleração de 1,5G seriam necessários $(0,1 \times 90.000)/1,5 = 6.000$ segundos, ou 1 hora e 40 minutos. A uma velocidade de 90.000 metros/segundo, uma nave chegaria a Marte em $(0,33 \times 55.000.000)/90.000 = 201$ horas.

É comum se referir a distâncias interplanetárias em “unidades astronômicas” (UA). Uma UA equivale a 150 milhões de quilômetros, que é a distância média entre a Terra e o Sol. Distâncias interestelares geralmente são dadas em anos-luz (9,45 trilhões de quilômetros) ou parsecs (3,2616 anos-luz). A estrela vizinha mais próxima da Terra é Alfa Centauro, que fica a 4,3 anos-luz daqui.

Para uma espaçonave que usa um propulsor de reação newtoniana (qualquer foguete conhecido), a Velocidade Máxima é “delta-v”: a maior alteração de velocidade que ela pode executar antes de ficar sem massa de reação (ex., combustível do foguete). Cada aceleração ou desaceleração “custa” uma fração deste delta-v.

Para chegar à órbita baixa da Terra é necessário ter Deslocamento 8.700. Para atingir a velocidade de escape planetária e sair da órbita é necessário um Deslocamento adicional de 3.600. Para outros planetas, multiplique esses Deslocamentos pela raiz quadrada de (M/R) , onde M é a massa planetária em função da massa da Terra (igual a 1) e R é o raio planetário em função do raio da Terra (igual a 1). Além de precisar ter delta-v suficiente, a aceleração da espaçonave deve exceder a gravidade do planeta (1G para a Terra).

Viagens pelo espaço interplanetário requerem o delta-v necessário para atingir a velocidade desejada, costeando como descrito acima e depois o delta-v para desacelerar até a velocidade necessária para entrar em órbita no destino.

Exemplo: Uma espaçonave na órbita terrestre possui um delta-v de 200.000. Ela usa 3.600 para sair da órbita e 90.000 para acelerar até a velocidade de cruzeiro (Deslocamento 90.000). Ela viaja nesta velocidade por 1 hora e 30 minutos até chegar à Lua e depois usa mais 85.000 para desacelerar até a velocidade orbital da Lua. Seu delta-v remanescente é $(200.000 - 3.600 - 90.000 - 85.500) = 17.900$.

Alguns propulsores espaciais de supercência não precisam se preocupar com o delta-v — a espaçonave pode acelerar constantemente! A única exigência para tal espaçonave deixar um planeta é que sua aceleração seja maior que a gravidade do planeta. Ao viajar

Armas Montadas Sobre Veículos

Qualquer arma construída sobre um veículo é considerada “montada”. O tipo de montagem determina a estabilidade da arma e seu arco de fogo. Para informações sobre os efeitos das montagens nos ataques à distância a partir de veículos em movimento, veja *Modificadores de Ataques à Distância* (pág. 548).

Carreto (NT3): Alguns navios possuem armas sobre rodas ou roldanas, tanto no convés ou disparando por portinholas. Trate-as como montagens fixas, mas o NH não está limitado ao teste de controle, já que a tripulação da arma pode usar cordas para apontá-la.

Montagem em Braços (NT8): Se o veículo possuir braços ou golpeadores, estes podem conter armas ou possuir mãos para carregá-las. Eles atacam usando as regras para armas empunhadas.

Montagem Externa Aberta (NT1): Também chamada de montagem de pino, arma de convés, etc. Essas armas podem ser apontadas para cima ou podem girar em seu eixo para disparar em outras direções. No entanto, ela não fica exatamente no veículo; a arma e sua tripulação não têm proteção.

Montagem Externa Aberta Estabilizada (NT7): Como acima, mas com giroestabilização para reduzir as penalidades ao disparar em movimento.

Montagem Fixa (NT1): Os disparos são feitos na direção para onde o veículo está apontando; por exemplo, um canhão no bico de uma caça a jato. A arma só pode disparar em uma única direção — que deve ser indicada pela montagem como [F] para frente, [D] para direita e assim por diante. O operador faz um teste contra o menor valor dentre seu NH com Canhoneiro ou o valor do teste de controle para atingir o alvo.

Torre (NT5): É uma torre com armas construídas em seu interior. Ela pode girar para mudar de direção independentemente do veículo. Torres grandes são geralmente energizadas.

Torre Estabilizado (NT7): Como acima, mas com giroestabilização para manter a arma apontada no alvo independente do movimento do veículo.

Vértice (NT6): Aeronaves muitas vezes montam invólucros de armas, bombas ou mísseis em hastes sob o corpo ou asas. Trate-as como montagens fixas, mas aplique uma penalidade de -1 à Prec. Este tipo de arma externa é considerado Carga.

por longas distâncias, ela requer um número de horas igual à raiz quadrada de $(31,6 \times \text{distância em milhões de quilômetros/Aceleração em G})$ para completar a viagem.

Se uma espaçonave for capaz de viagens mais rápidas que a luz, seu desempenho depende do tipo de supercência que ela aplica. O Mestre deve desenvolver um propulsor que possa se adaptar à sua campanha. Veja a ampliação Hipersalto da vantagem Dobra (pág. 55).

COMBATE VEICULAR BÁSICO

“Combate veicular” é qualquer combate que envolva armas empunhadas disparadas a partir de um veículo (ex., assaltantes de banco disparando de um carro em fuga), armas montadas sobre um veículo (como em um caça, tanque, mecha ou carro espião) ou ataques que usam o próprio veículo como arma (dando encontrão, socando e chutando com os braços e pernas de um mecha, etc.).

Nas regras abaixo, o “operador” do veículo é a pessoa que está nos controles. Uma “perícia de controle” é a perícia que o operador usa para ma-

nejar seu veículo; ex., Condução ou Pilotagem. Um “ocupante” é qualquer um dentro do veículo — seja operador, tripulante ou passageiro.

Combate Tático com Veículos: Quando estiver usando as regras do Capítulo 13 para veículos, é possível representá-los com modelos ou marcadores de multi-hexagonais desenhados em escala de 1:40.

Manobras

Trate um veículo como uma extensão de seu operador. Ele se move no turno do operador, na vez dele na sequência de turnos (conforme determinado pela Velocidade Básica). Para controlar seu veículo, o operador deve executar uma manobra Deslocamento ou Avançar e Atacar em seu turno — mas é o *veículo* que se move ou ataca enquanto o operador permanece nos controles. Se o operador executar qualquer outra manobra ou ficar atordoado (ou de alguma outra forma incapacitado), seu veículo avança com a mesma velocidade e curso que tinha no turno anterior.

Os demais ocupantes do veículo tem seu turno *em sua própria vez* na sequência de turnos. Eles podem usar os sistemas do veículo, contanto que estejam



posicionados próximos aos controles apropriados e executem a manobra adequada: Concentrar para usar instrumentos ou aparelhos eletrônicos, Ataque ou Ataque Total para disparar armas veiculares, etc.

Ocupantes inclinados para fora do veículo, parados sobre um convés, etc., podem preferir executar um Ataque ou mesmo uma Defesa Total em vez de um Ataque Total, pois assim teriam direito a uma jogada de defesa caso alguém decida atacá-los em vez de atacar o veículo. Isso é bastante importante para veículos com um ocupante exposto (O), janelas de vidro (J ou j) ou cabinas abertas (C) e para tripulantes operando armas montadas expostas (Ar).

Saltando de um Veículo em Movimento: Qualquer um que saltar ou cair de um veículo em movimento e atingir o chão sofre uma colisão com um objeto imóvel, com a velocidade do veículo. Se o veículo estava voando, acrescente também o dano da queda. Para maiores informações, v. *Colisões e Quedas* (pág. 430). Para saltar *entre* dois veículos em movimento, um personagem precisa fazer um teste de DX ou Salto, com uma penalidade em função da velocidade relativa entre os veículos, conforme mostra a *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância* (pág. 550).

Movimento Durante o Combate

Conforme explicado em *Estatísticas de um Veículo* (pág. 462), o Deslocamento de um veículo é dividido em dois números: Aceleração e Velocidade Máxima. A Aceleração funciona como o Deslocamento Básico para um personagem; a esta velocidade ou menos, o veículo não tem nenhuma restrição especial de movimento. Em velocidades maiores — qualquer valor até Velocidade Máxima — use as regras de *Movimento em Alta Velocidade* (pág. 394), mas substitua os testes de DX por testes de controle (v. *Testes de Controle*, pág. 466).

Aceleração: A cada turno, um veículo pode acelerar até um máximo igual à sua Aceleração. Um objeto voador num mergulho acrescenta 10 x gravidade local em Gs (1G na Terra) a este valor.

Desaceleração: Um veículo terrestre motorizado com rodas pode desacelerar até 5 metros/segundo por turno. Um veículo rastejante, puxado por animais, com esteiras ou que ande pode desacelerar até 10 metros/segundo por turno. A maioria dos veículos aéreos e aquáticos pode desacelerar (5 + Mnb) metros/segundo por turno (mínimo de 1 metro/segundo). Esses valores assumem uma desaceleração *segura*. É possível desace-

lerar ainda mais com um sucesso num teste de controle, como explicado em *Forçando a Barra* (pág. 395); um fracasso significa a perda do controle.

Testes de Controle

O operador deve fazer um teste de controle sempre que tentar uma manobra arriscada ou se deparar com um obstáculo e sempre que seu veículo sofrer uma projeção ou dano significativo. Em caso de fracasso, ele perde o controle do veículo. Se estiver usando um suplemento que forneça uma "tabela de colisões" para o tipo de veículo em questão, use-a; caso contrário, veja o parágrafo apropriado abaixo. Além desses resultados, um fracasso num teste de controle anula quaisquer bônus acumulados de manobras Apontar e aplica uma penalidade igual à margem de fracasso a qualquer ataque partindo do veículo até o próximo turno do operador.

Veículo Aéreo: Um fracasso com uma margem menor ou igual ao Índice de Estabilidade (IE) do veículo significa que ele perde 5 metros de altitude e desacelera 10 metros/segundo. Se ele já estava voando perigosamente baixo ou lento, ele pode atingir o solo ou estolar; caso contrário, ele só continua indo em frente. Um fracasso com uma margem maior que o IE ou uma falha crítica significam que o veículo entrou num mergulho incontrolável, em parafuso. Se o veículo estava ascendendo, ele estola e depois começa a cair; caso contrário, ele mergulha com Velocidade Máxima a cada turno. Seja como for, nos turnos seguintes o operador deve fazer um teste

de Pilotagem-5 para retomar o controle!

Veículos Aquáticos: Um fracasso com uma margem menor ou igual ao IE significa o mesmo que para um veículo terrestre. Além disso, todos que estiverem em um convés aberto devem fazer um teste de ST para se segurar em algo e não ser jogado para fora. Um fracasso com uma margem maior que o IE ou uma falha crítica significam que o veículo emborca! Quem estiver no convés automaticamente é jogado para fora. Um veículo que não pode ser afundado — como um submarino na superfície, um bote de borracha ou uma canoa — pode ser endireitado. Outros veículos simplesmente afundam.

Disparar através de uma janela é um tanto imprudente se o veículo for lacrado, pressurizado ou possuir resistência a vácuo.

Veículo Espacial ou Subaquático: Um fracasso com uma margem menor ou igual ao IE significa que o veículo continua em frente ou dá uma guinada aleatória em vez de executar a manobra pretendida; se ele estava tentando desviar de um obstáculo, não conseguiu. Um submarino também perde 5 metros de profundidade, o que pode levar a uma colisão. Um fracasso com uma margem maior que o IE ou uma falha crítica resultam em grande tensão. Faça um teste de HT para o veículo; em caso de fracasso, ele sofre dano pela tensão: um vazamento, falha no motor, etc.

Veículo Terrestre: Um fracasso com uma margem menor ou igual ao IE

significa que o veículo derrapa e não consegue ir na direção pretendida, se o personagem estava tentando fazer uma curva — caso contrário, ele dá uma guinada aleatória para a direita ou para a esquerda. O Mestre determina se ele atingiu alguma coisa. Um fracasso com uma margem maior que o IE ou uma falha crítica significa que ele capota ou roda e colide com algo. Ele derrapa ou capota por uma distância igual a 1/3 da velocidade atual antes de parar e sofre dano por queda com base na velocidade que tinha ao perder o controle.

Ataque

Armas Montadas: Os ocupantes de um veículo podem atacar com as armas incorporadas ao veículo, contanto que estejam posicionados nas estações das armas. Em NT6+, muitos veículos armados possuem sistemas de mira (miras óticas, radar, computadores, etc.) que acrescentam um bônus ao NH efetivo do atirador, da mesma forma que uma mira telescópica. Muitos destes só funcionam se o atirador executar uma manobra Apontar. Uma boa mira ótica de NT6 pode conferir um bônus de +2 ao NH. Um típico sistema de NT7-8, com mira laser computadorizada ou guiado por radar, confere um bônus de +3.

Investida: O operador do veículo pode usar o próprio veículo como uma arma; v. *Colisões* (pág. 430).

Ataques com Armas de Combate Corpo a Corpo: Num veículo com braços ou pernas, o operador pode usá-los para socar, chutar, agarrar, etc., como se fosse uma extensão do seu corpo.

Armas Empunhadas: A viabilidade de um ataque com uma arma empunhada depende do veículo e da situação. Atiradores dentro ou sobre veículos abertos — como jipes e motocicletas — podem disparar em praticamente qualquer direção. Os ocupantes de veículos fechados devem disparar através da janela, ou se debruçar para fora da janela, porta, escotilha, portinhola ou outra fenda que permita o disparo. Disparos através do vidro de um carro o deixam todo rachado, fazendo com que ele fique opaco; é necessária uma manobra Preparar para remover os estilhaços de vidro. Disparar através de uma janela é um tanto imprudente se o veículo for lacrado, pressurizado ou possuir resistência a vácuo — pode resultar num vazamento ou numa descompressão explosiva!

Disparos sobre um Veículo em Movimento

Ao usar uma arma sobre uma plataforma em movimento, uma metralhadora num carro em fuga ou uma azagaia do alto de um dos elefantes de Aníbal, geralmente é mais difícil atingir o alvo do que quando se está parado ou se movendo por conta própria. A penalidade depende da turbulência da viagem e do atirador estar usando uma arma montada ou empunhada — v. *Modificadores de Ataques à Distância* (pág. 548).

É ainda mais difícil disparar em linha reta quando não se sabe quando o veículo vai fazer uma curva ou se esquivar! Se o veículo se esquivar e o atirador não for o operador, ele sofre uma penalidade adicional de -2 na jogada de ataque, ou -4 se estiver voando.

Apontar em movimento é ainda mais difícil. Os bônus combinados da pontaria (Prec, turnos adicionais de Apontar, sistemas de pontaria e firmamento) não podem exceder o IE do veículo em movimento a não ser que a mira ou a arma montada sejam estabilizadas. Utilize também este limite ao disparar de um veículo parado que esteja oscilando na água ou flutuando numa região turbulenta. No espaço, aplique este limite apenas quando o veículo estiver *manobrando*, não quando estiver se movendo em linha reta.

É importante também considerar a velocidade relativa *aparente*. Se dois carros estiverem indo um em direção do outro, exatamente na mesma linha, a velocidade de um, em relação ao outro, pode ser de mais de 200 km/h, mas a velocidade relativa *aparente* é zero. Só utilize as penalidades devido à velocidade para alvos que estão se cruzando. Ignore a velocidade de alvos que estejam se movendo aproximadamente na mesma direção ou em direções opostas.

Para disparar com uma arma empunhada, o operador de um veículo deve executar uma manobra Avançar e Atacar. Ele sofre uma penalidade de -2 na jogada de ataque ou uma penalidade igual à Magnitude de sua arma, o que for *pior* — sua atenção está dividida entre dirigir e disparar. Não aplique essa penalidade para ataques com armas montadas, tentativas de investida ou ataques corpo a corpo com o veículo.

Defesa

O operador de um veículo pode manobrar evasivamente para evitar ataques contra seu veículo. Trate isto como uma esquiva; v. *Esquiva* (pág. 374). A Esquiva de um veículo é (NH do operador com a perícia de controle)/2 + Manobrabilidade do veículo, arredondado para baixo. Por exemplo, um motociclista com Condução (Motocicleta) 14 em uma moto com Manobrabilidade +1 tem uma Esquiva de $14/2 + 1 = 8$.

O Mestre pode exigir testes de Esquiva para evitar outros perigos, como carrinhos de bebê e buracos na pista, ou para manobrar em locais estreitos. Esses testes podem ser feitos no lugar dos testes de controle ou para evitar um desastre depois de um fracasso num teste de controle!

Ocupantes do veículo que estão com os movimentos livres (não estão presos dentro do veículo, etc.) podem se esquivar de ataques apontados especificamente contra eles, mas não contra balas perdidas ou ataques que penetram o veículo e depois os atingem.

Quando o operador de um veículo fica fora de ação, as consequências normalmente são trágicas.

Resultados do Combate e Pontos de Impacto

Um veículo sofre dano como qualquer outro artefato. Alguns pontos de impacto apresentam efeitos especiais em relação ao dano — veja a *Tabela de Ponto de Impacto de Veículos* (pág. 554) para maiores informações.

Os pontos de impacto de um determinado veículo aparecem na coluna "Pontos" na tabela de veículos apropriada, ou no texto de descrição do veículo. Normalmente, assumo que os ataques são apontados contra a carroceria do veículo (equivalente ao tronco de um ser vivo) a não ser que o atacante especificamente diga que está apontando para outro local. Também é possível definir aleatoriamente o pon-

ESCALAS DE DANO

Veículos grandes como tanques, navios de guerra e cruzadores estelares podem ter valores gigantescos de RD e PV e suas armas podem causar quantidades maciças de dano. Para evitar a rolagem excessiva de dados, é melhor ajustar a escala de dano.

Escala Decimal (Escala-D): Use esta escala para batalhas envolvendo tanques ou navios — ou até mesmo super-heróis. Divida a RD, PV e os dados de dano por 10 antes de iniciar o combate. Arredonde as frações de 0,5 ou mais para cima. (Exceção: se o dano convertido for menor que 1d, considere as frações até 0,25 como 1d-3, frações até 0,5 como 1d-2 e frações maiores como 1d-1.) Converta os multiplicadores de dano aos dados antes da divisão; por exemplo, $6dx25$ se torna 150d, que na escala decimal é 15d. Não divida os divisores de armadura.

Escala Centesimal (Escala-C): Use esta escala para combates envolvendo veículos enormes, como naves espaciais gigantescas. Siga as regras acima, mas divida por 100 em vez de 10.

Exemplo: Um tanque tem RD 700 e 300 PV; sua arma principal causa $6dx30(2)$ e sua metralhadora provoca 7d pontos de dano. Na escala-D, ele teria RDd 70 e PVd 30; sua arma principal causaria $6dx3(2)$ e sua metralhadora, 1d-1 ponto de dano.

Depois de uma batalha, multiplique o PV restante por 10 ou 100, como apropriado, para converter de volta ao normal.

to de impacto. Seja como for, somente pontos expostos podem ser atingidos; ex., se um tanque estiver atrás de uma colina e só sua torre estiver visível, ela será o único alvo válido.

Um atacante às vezes pode apontar diretamente contra os ocupantes de um veículo. Isso só é possível se o veículo tiver ocupante exposto (E), janelas de vidro (J ou j) ou uma cabina aberta (C), ou então se os ocupantes estiverem no convés de um navio, pavimento de carga, etc. Um cavaleiro não tem cobertura nenhuma; uma pessoa em um veículo aberto ou com janelas de vidro

projeção. Para maiores informações, veja *Colisões e Quedas* (pág. 430).

Quem Está ao Volante?

Quando o operador de um veículo fica fora de ação (é morto, cai para fora, abandona os controles, etc.), as consequências normalmente são trágicas. Veículos de uma ou duas rodas ou mechas andando sobre duas ou três pernas são derrubados como se tivessem perdido o controle. Outros tipos de veículos simplesmente continuam indo em frente até atingirem algo — contudo, jogue 1d a cada turno. Num resultado de 6 ou em qualquer resultado maior que o IE do veículo, ele perde o controle. Outra pessoa pode tentar retomar o controle, mas pode precisar de alguns segundos para alcançar os controles, dependendo de onde estava. Se o operador anterior estiver incapacitado, os testes sofrem uma penalidade de -2 ou pior enquanto o corpo estiver no caminho!

Vazamento

Um vazamento ocorre quando um veículo flutuante sofre dano penetrante na quilha abaixo da linha d'água, quando um balão ou dirigível sofre qualquer quantidade de dano penetrante ao seu corpo ou quando um veículo submerso sofre dano penetrante em qualquer ponto de impacto, exceto em montagens externas. Use as regras de *Sangramento* (pág. 420), mas substitua o teste de Primeiros Socorros para interromper o sangramento por um teste de Marinhagem para remendar o furo.

possui cobertura parcial (pernas, virilha e metade do tronco). Existe uma penalidade adicional de -1 para disparar para dentro ou para fora de uma janela a menos que o ocupante esteja de fato debruçado do lado de fora.

Colisões

No que se refere às jogadas de ataque e defesa, qualquer tentativa de usar um veículo como uma arma é considerada um encontro (v. *Encontro*, pág. 371), na qual o operador faz um teste contra sua perícia de controle para atingir o alvo. Se o intuito é realizar uma investida, calcule o dano da colisão normalmente. Se o intuito é forçar outro veículo para fora da estrada, avalie o dano para uma colisão lateral, mas o dano só é utilizado para calcular

EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS

Existem muitos aparelhos eletrônicos na maioria dos cenários de NT6+. Dentre os mais importantes — para os aventureiros, pelo menos — estão os intercomunicadores, os sensores e os computadores.

INTERCOMUNICADORES

Os intercomunicadores mais comuns são os rádios. Eles transmitem sinais ao modular a intensidade, a frequência ou a fase de radiação eletromagnética de ondas longas. Isso os limita à velocidade da luz (300.000 quilômetros por segundo); como resultado, eles são efetivamente instantâneos em comunicações planetárias mas têm um nítido retardo ao longo de distância interplanetárias. Observe também que frequências comuns de rádio não são capazes de adentrar mais que alguns poucos metros na água.

Dependendo do NT e dos equipamentos, os intercomunicadores podem enviar códigos, voz, texto, vídeo ou dados. Muitos intercomunicadores de NT8+ incorporam também comunicação com satélites ou sistemas de computador. Veja *Equipamentos de Comunicação e Informação* (pág. 288) para verificar o alcance, custo e peso de alguns intercomunicadores.

Os intercomunicadores usam as mesmas regras apresentadas na vantagem Telecomunicação (pág. 93), exceto que os testes com a perícia Operação de Aparelhos Eletrônicos (Comunicação) substituem os testes de IQ. Para ampliar o alcance do aparelho, o operador pode fazer um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos (Comunicação) com uma penalidade de -1 para cada 10% de acréscimo — máximo de 100%.

As regras da vantagem apresentam diversas alternativas ao rádio, incluindo comunicação por laser e infravermelha. As opções mais exóticas estão disponíveis apenas em alguns cenários.

SENSORES

Sensores proporcionam ao operador uma ou mais vantagens sensoriais (Infravisão, Visão Telescópica, etc.) enquanto são usados. As estatísticas de diversos sensores aparecem no Capítulo 8; v. *Equipamentos de Ladrões, Defensores da Lei e Espiões* (pág. 289), *Sensores e Equipamentos Óticos* (pág. 289) e *Acessórios para Armas e de Combate* (pág. 289).

Os sensores são divididos em quatro grandes categorias:

Miras: São sensores acoplados a uma arma, câmera, etc. — geralmente servem para ajudar com a pontaria. Para usar uma mira, o dispositivo ao qual ela está acoplado deve estar preparado (ocupando uma ou duas mãos). Se o sensor estiver acoplado a uma arma, o operador só se beneficia dele se fizer um ataque depois da manobra Apontar. Para observar por uma mira sem disparar é preciso executar manobras Apontar, da mesma forma que acontece com os sensores manuais.

Sensores Manuais: São binóculos, telescópios de mão, detectores de metais, pistolas de radar e dispositivos semelhantes que precisam ser empunhados e geralmente são mais potentes e têm maior alcance que as unidades “mãos livres”; no entanto, eles exigem uma ou duas mãos para serem operados. Para usar o sensor, o operador deve executar diversas manobras Apontar consecutivas, o que o impede de se mover muito rápido ou atacar.

Sensores “Mãos Livres”: São sensores usados como óculos, óculos de proteção, visores de capacete, etc. Eles exigem uma manobra Preparar para serem ligados ou desligados e funcionam constantemente ao serem ativados. Sensores visuais substituem a visão normal quando ativados, mas geralmente restringem a visão periférica. Para contornar esse problema, execute uma manobra Preparar para desligar ou remover o sensor.

Sensores Veiculares ou Montados: São sensores de longo alcance montados sobre um veículo ou tripé. A maioria exibe informações em um monitor ou outra tela semelhante. O usuário deve ficar sentado, ajoelhado ou em pé ao lado do sensor para operá-lo. Alguns sensores deste tipo são “manuais” (ex., conjuntos de sonar ou radares “analógicos” de NT6-7) e o usuário deve operar os controles com as mãos. Outros são do tipo “mãos livres” (ex., sensores digitais que exibem os dados em um visor) e o usuário pode executar outras ações enquanto os utiliza.

Operando Sensores

Se um sensor conferir ao usuário um sentido inteiramente novo (ex., um radar, para um humano), ele deve fazer um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores). Se ele simplesmente amplia ou melhora um sentido que o usuário já possui, ele só precisa fazer um teste comum de Sentido — entretanto, um sensor extraordinariamente complexo pode exigir um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos ou de alguma

outra perícia. Por exemplo, um humano faria um teste de Visão para usar um telescópio comum, mas um gigantesco telescópio astronômico poderia exigir um teste de Astronomia.

Sensores Visuais Passivos

Estes sistemas funcionam como a visão normal, mas estendem os limites da visão humana. Eles existem em todas as quatro categorias descritas acima.

Instrumentos Óticos: Telescópios, binóculos, lunetas eletro-óticas, etc., concedem Visão Telescópica (pág. 98):

Aumento	Nível
2-3x	1
4-7x	2
8-15x	3
16-31x	4

Níveis posteriores seguem a mesma progressão.

Intensificadores de Imagem (NT7): Mais comumente chamados de dispositivos de “visão noturna”. Eles amplificam eletronicamente a luz ambiente para gerar uma imagem monocromática (geralmente verde). Eles não funcionam em escuridão total, nevoeiro, etc. Eles conferem Visão Noturna (pág. 97); o nível varia de 7 no início do NT7 a 9 em NT8+. Sistemas melhores incluem ampliação eletro-ótica, conferindo Visão Telescópica 1-4 em sistemas portáteis ou veiculares.

Sensores Térmicos de Imagem (NT8): Estes sensores detectam o espectro infravermelho emitido pelos objetos em diferentes temperaturas e usam esta informação para estabelecer uma imagem televisiva de cor falsa do ambiente ao redor. Eles *funcionam* até na escuridão total, sob fumaça, etc. O usuário enxerga como se possuísse Infravisão (pág. 65), geralmente com Visão Telescópica 1-3. A maior parte destes sensores pesa o dobro ou o triplo e custa de quatro a seis vezes o valor de intensificadores de imagem.

Sensores Hiperespectrais de Imagem (NT9): Estes sensores processam luz infravermelha, visível e ultravioleta, criando uma única imagem. Isso os torna extremamente eficazes para captar objetos camuflados. Eles conferem Visão Hiperespectral (pág. 97) e Visão Telescópica. Estes dispositivos são raros e caros em NT8, mas se tornam os sensores veiculares padrão em NT9+, substituindo os sensores térmicos de imagem.

Sensores Ativos

Sensores "ativos" detectam objetos ao lançar energia contra eles e analisar o sinal devolvido. Os radares (NT6), radares de imagem (NT7) e ladares — abreviação de radar a laser — (NT8) emitem radiação eletromagnética, enquanto sonares (NT6) usam o som.

Sensores ativos nunca sofrem penalidades devido à escuridão. Eles também são capazes de perceber objetos fora do seu alcance nominal máximo sem penalidades em função da distância; cada dobro da distância além do máximo resulta numa penalidade de -2 no NH. A maior limitação desses sensores é que existem detectores baratos e especializados capazes de detectar o pulso da sonda a uma distância de até o dobro do alcance nominal. Cada tipo de tecnologia também apresenta diversas capacidades e inconvenientes *específicos*; para maiores informações, veja a vantagem Sentido de Monitoramento (pág. 87).

Antes de NT9, apenas unidades veiculares ou montadas podem fornecer uma descrição verdadeira dos arredores. Entre NT6-8, um sensor ativo portátil (ex., um radar policial em forma de pistola) geralmente só fornece a distância e a velocidade dos objetos que ele detecta.

COMPUTADORES

O primeiro computador digital programável surge em NT7 e rapidamente se torna cada vez menor, mais barato e mais rápido em NTs mais elevados. Em alguns cenários, os computadores podem até alcançar um poder de programação suficiente para atingir a sciência!

Complexidade

Todos os computadores têm um índice de "Complexidade". É uma medida abstrata de poder de processamento. Cada nível de Complexidade representa aproximadamente um aumento de 10 vezes na capacidade geral do nível anterior. A Complexidade de um computador determina quais programas ele é capaz de executar. Cada software também possui seu próprio índice de Complexidade e só pode ser executado em um computador com nível de Complexidade maior ou igual ao seu; ex., um programa de Complexidade 2 requer um computador de Complexidade 2 ou mais.

A Complexidade também determina quantos programas um computador é capaz de executar simultaneamente. Ele é capaz de executar dois programas de sua própria Complexidade, 20 programas de Complexidade um nível menor, 200 programas de Complexidade dois níveis menor e assim por diante. Por exemplo, um computador de Complexidade 2 poderia executar dois programas de Complexidade 2 ou vinte

programas de Complexidade 1 — ou um programa de Complexidade 2 e dez programas de Complexidade 1.

Os melhores desktop em meados do NT8 (em torno de 2005) são de Complexidade 4; sistemas mais comuns são de Complexidade 2 ou 3.

Armazenagem de Dados

Todos os computadores possuem uma capacidade de armazenagem de dados, avaliado em megabytes (MB), gigabytes (GB) ou terabytes (TB). Um GB é aproximadamente 1.000 MB (1.024, para ser mais exato); um TB é aproximadamente 1.000 GB ou 1 milhão de MB. Alguns computadores possuem também mídias removíveis; suas capacidades dependem do cenário.

Tabela de Armazenagem de Dados

Dados	Tamanho
Romance longo	10 MB
Guia completo de estradas nacionais	100MB
Cartas náuticas de um oceano ou de um país inteiro	1.000 MB (1 GB)
Plantas de 100 veículos pequenos ou 10 complexos	1 GB
Cartas náuticas globais detalhadas	100 GB
Biblioteca pública ou escolar	100 GB
Biblioteca municipal ou de faculdade	1.000 GB (1 TB)
Biblioteca municipal grande ou universitária	10 TB
Biblioteca universitária grande ou de direitos autorais	100 TB
Mente humana	100 TB

Outras Capacidades

Um computador requer pelo menos um "terminal" caso humanos venham a usá-lo. O computador pode ser integrado a este terminal ou estabelecido em local remoto. Em NT7-8, um terminal é, pelo menos, um teclado e um monitor. No final do NT8 e além, reconhecimento por voz, óculos e luvas de realidade virtual, interfaces neurais, etc., podem substituir tais hardwares desajeitados.

É possível conectar um único terminal a múltiplos computadores, permitindo ao usuário acesso a todos eles. No entanto, sem hardware especial o usuário só pode trabalhar com um computador por vez e deve levar um segundo para trocar entre computadores.

Se dois computadores forem compatíveis (a critério do Mestre), é possí-

vel interligá-los através de um cabo ou intercomunicador. A pessoa tentando estabelecer contato deve saber o "endereço" do outro computador (número de telefone, IP em uma rede, etc.), além das senhas relevantes. Uma vez conectado, dois computadores com software apropriado podem compartilhar dados e o computador menos potente pode agir como um terminal para o mais potente.

Por último, qualquer computador de NT8+ equipado com um microfone ou câmera pode atuar como gravadora/filmadora digital, com o limite de sua capacidade de armazenagem de dados.

Software

Os programas disponíveis dependem do cenário. Seguem algumas observações gerais:

- **Complexidade:** Todos os programas têm um índice de Complexidade, como indicado acima.

- **Capacidades:** Alguns programas simplesmente fornecem entretenimento (ex., um vídeo game) ou uma função prática (ex., e-mail).

Outros conferem ao usuário um bônus para executar uma determinada tarefa. Por exemplo, um software financeiro pode conferir um bônus de +1 em Contabilidade ao calcular impostos. Trate esses bônus da mesma forma que os bônus por possuir bons equipamentos (v. *Modificadores de Equipamento*, pág. 345).

Há também softwares que são obrigatórios para determinadas tarefas — especialmente as tarefas técnicas em NT8+. Sem eles, a perícia do usuário funciona a um NT inferior. Por exemplo, um engenheiro pode exigir um programa CAD/CAM de Complexidade 3 para projetar um avião a jato; sem ele, sua perícia Engenharia/NT8 (Aeronave) poderia funcionar como Engenharia/NT7. Esses programas são geralmente de Complexidade 2 em NT7, Complexidade 4 em NT8, Complexidade 6 em NT9 e assim por diante. Um programa de nível de Complexidade maior que o mínimo necessário proporciona um bônus ou reduz o tempo necessário para realizar a tarefa.

Programas criados para robôs podem conferir vantagens, desvantagens, perícias ou até mesmo personalidades pré-programadas! Esses programas podem ser embutidos ou modulares (v. *Habilidades Modulares*, pág. 63).

- **Custo:** A maior parte dos programas tem um custo em \$. Este é o preço de uma única cópia legal, com documentação. Cada computador requer sua própria cópia. É possível copiar softwares gratuitamente, mas isso geralmente é ilegal. Apesar disto, um computador pode executar quantas instâncias de um mesmo programa quanto sua Complexidade permitir; ele não requer uma cópia separada por instância.

NOVAS INVENÇÕES

O Mestre pode permitir que os PdJs inventem novas tecnologias ao longo da campanha. as regras a seguir cobrem a inovação realística no nível tecnológico do inventor — ou, no máximo, 1 NT acima. Para regras que abrangem inventores fantásticos, capazes de construir instrumentos fascinantes, veja *Instrumentos* (pág. 475).

Antes de começar, o jogador deve descrever para o Mestre o que ele quer inventar e como ele acredita que sua invenção irá funcionar. Isso ajuda o Mestre a determinar as perícias e os equipamentos necessários, o custo, o tempo envolvido e a dificuldade da tarefa. Se a descrição do jogador for especialmente detalhada ou brilhante, o Mestre deve atribuir um bônus de +1 ou +2 a os testes relacionados à invenção.

PERÍCIAS NECESSÁRIAS

Em primeiro lugar, o Mestre precisa decidir qual é a “perícia de invenção” necessária para a tarefa com base na descrição da invenção dada pelo jogador. O inventor deve conhecer esta perícia e ter *alguma* chance de sucesso. Armaduras, veículos, armas, etc., exigem a especialidade apropriada de Engenharia. Outras invenções podem exigir perícias diferentes: Alquimia para poções mágicas, Bioengenharia para biotecnologia, Programação de Computadores para software, Taumatologia para mágicas e assim por diante.

A critério do Mestre, uma invenção *também* pode exigir conhecimento em um ou mais assuntos relacionados. Por exemplo, a invenção de um novo telescópio poderia exigir conhecimento em Astronomia. Nesses casos, o inventor faz o teste contra o *menor* valor entre a perícia da invenção e a perícia relacionada, de acordo com as regras abaixo.

COMPLEXIDADE

Em seguida, determine a “complexidade” da invenção. Isso fica inteiramente

Eles riram de mim na faculdade, aqueles tolos! Mas eu vou mostrar pra eles! Pra todos eles!

a critério do Mestre, que pode atribuir a complexidade arbitrariamente, seja com base no NH mínimo necessário para desenvolver a invenção ou relacionando-a a seu preço de varejo (especialmente quando se trata de um instrumentos listados em livros de cenário ou em catálogos do nosso mundo real). Use a tabela a seguir como inspiração:

Complexidade	NH Necessário	Preço de Varejo
Simplex	14 ou menos	Até \$100
Média	15-17	Até \$10.000
Complexa	18-20	Até \$1.000.000
Espantosa	21 ou mais	Mais de \$1.000.000

No caso de programas de computador, em vez disso, use sua Complexidade. Se o cálculo de custo ou tempo *exige* uma das quatro categorias da tabela, trate Complexidade 1-3 como Simplex, 4-5 como Média, 6-7 como Complexa e 8+ como Espantosa.

CONCEITO

Depois de determinar a complexidade e as perícias necessárias, o Mestre deve secretamente fazer um “teste de Conceito” contra a perícia de invenção do inventor para verificar se ele consegue desenvolver uma teoria testável. Isso não requer nenhum equipamento especial — exceto talvez uma toalha de mesa na qual desenhar e litros de café!

Modificadores: -6 se a invenção for Simplex, -10 se for Média, -14 se for Complexa ou -22 se for Espantosa (para um programa de computador, aplique uma penalidade igual ao dobro do índice de Complexidade). +5 se o inventor possui um modelo do trabalho que ele está tentando copiar ou +2 se o dispositivo já existe mas o inventor não possui um modelo; +1 a +5 se o item

é uma variação de um já existente; -5 se a tecnologia básica for inteiramente nova na campanha (independente do NT); -5 se o dispositivo for de 1 NT acima do NT do inventor.

Cada inventor pode fazer um teste por dia. A complexidade não afeta o tempo necessário — o conceito básico

para um dispositivo Espantoso é muitas vezes uma simples inspiração — sua *implementação* é que pode ser complicada.

Em caso de sucesso, siga para o próximo passo. Em caso de fracasso, o inventor não contribui com nenhum avanço mas pode tentar novamente no dia seguinte sem penalidades adicionais. Numa falha crítica, o inventor apresenta uma “falsa teoria” que aparenta ser boa mas que nunca funciona na prática — siga para o próximo passo, mas anote que a invenção está fadada ao fracasso.

Obviamente, se o inventor obteve o projeto verdadeiro do instrumento, ele pode pular este estágio!

PROTÓTIPO

Um sucesso — ou falha crítica — no teste de Conceito dá ao inventor uma teoria que ele pode testar no laboratório. O próximo passo é construir um protótipo (modelo funcional). Isso requer um segundo teste contra a perícia de invenção. O Mestre deve fazer este “teste de Protótipo” secretamente.

Modificadores: Todos os modificadores do teste de Conceito; +1 por assistente com NH 20+ em uma das perícias necessárias para a invenção, com um máximo de +4; -1 a -10 (a critério do Mestre) se o inventor precisar utilizar ferramentas e instalações que não sejam as mais avançadas de seu NT.

Em caso de sucesso, o inventor comprova sua teoria e cria um protótipo. Em caso de fracasso, ele pode tentar novamente, contanto que tenha o tem-

Reinventando a Roda

Os aventureiros podem querer “inventar” aparelhos de um NT inferior ao seu próprio. Reduza a complexidade em um passo por NT pelo qual o NT do inventor excede o do invento, com um mínimo de Simplex. Se materiais de referência histórica estiverem disponíveis, use o *maior* valor entre o NH em Pesquisa do inventor e seu NH com a perícia da invenção para o teste de Conceito.

po e dinheiro (abaixo). Numa falha crítica, ocorre uma explosão ou outro acidente. Isso causa pelo menos 2d pontos de dano ao inventor e a cada assistente — e destrói as instalações, que devem ser reconstruídas com o custo total antes que outra tentativa possa ser feita.

Se o inventor estava trabalhando em cima de uma falsa teoria, ele nunca conseguirá criar um protótipo funcional (é por isso que o Mestre faz o teste secretamente!), mas um sucesso decisivo no teste de Protótipo faz com que ele perceba que sua teoria estava equivocada.

Tempo Necessário

Cada teste de Protótipo requer 1d-2 dias se a invenção for Simples, 2d dias se for Média, 1d meses se for Complexa ou 3d meses se for Espantosa. Itens fisicamente *enormes* (ex., espaçonaves e veículos militares) podem demorar mais tempo, a critério do Mestre. Divida o tempo necessário pelo número de pessoas qualificadas trabalhando no projeto. O tempo mínimo é sempre um dia.

Custo

As instalações necessárias para construir um protótipo custam \$50.000 se a invenção for Simples, \$100.000 se for Média, \$250.000 se for Complexa e \$500.000 se for Espantosa. *Triplique* esses custos se a invenção for de um NT acima do NT do inventor. Divida os custos por 10 se o inventor tiver acesso a instalações adequadas deixadas de lado de um projeto semelhante de complexidade igual ou superior. Cada inventor que participar de um teste de Protótipo deve pagar “adiantado” o custo das instalações, *antes* de fazer sua primeira tentativa.

Além disto, cada tentativa de produzir um protótipo possui um custo igual ao preço de varejo do item sendo construído, conforme informado no suplemento apropriado ou por uma fonte do nosso mundo real, ou conforme definido pelo Mestre. *Triplique* este custo se a invenção for de um NT acima do NT do inventor.

TESTES E DEFEITOS

A maioria dos protótipos não é perfeito ou apresenta “defeitos”. Um sucesso decisivo no teste de Protótipo indica a ausência de defeitos; um sucesso com margem maior ou igual a três resulta em 1d/2 defeitos menores; e qualquer outro sucesso resulta em 1d/2 defeitos maiores e 1d defeitos menores. Defeitos menores perturbam, mas

não são muito significativos. Defeitos maiores são catastróficos ao funcionamento do dispositivo — e às vezes ao usuário também!

Para encontrar um defeito é preciso testar a invenção. Isso deve ser feito uma vez por semana com testes contra a perícia de operação (ex., Condução no caso de um carro, Operação de Aparelhos Eletrônicos para um rádio) com uma penalidade de -3. Cada sucesso identifica um defeito; um suces-

PRODUÇÃO

A construção de uma cópia da invenção custa 20% do preço de varejo se o inventor só precisa comprar as peças; ou custa o preço total de varejo se o inventor precisa pagar pelas peças e pelo trabalho. O tempo necessário para produzir cada cópia é a *metade* do tempo necessário para um protótipo. Por exemplo, cada cópia de um item Complexo leva 1d/2 meses.

FINANCIAMENTO

Como explicado em *Nível Tecnológico e Recursos Iniciais* (pág. 27), quanto maior o nível tecnológico, maior os recursos iniciais. Entretanto, os valores de dinheiro necessários para invenções e instrumentos *não* cresce na mesma proporção do NT — ele é fixo. Assim, quanto menor o NT, maior o custo relativo da inovação.

Isso pode retratar bem a realidade, mas tira bastante a diversão de ser um inventor de baixa tecnologia. O Mestre pode permitir as regras opcionais (e também realísticas) abaixo para remediar este efeito:

Patronos: Historicamente, muitos inventores tinham patronos ricos para pagar suas despesas. Se tiver um Patrono com a ampliação +100% “Equipamento”, o inventor pode tentar um *único* teste contra a frequência de participação de seu Patrono no iniciar uma nova invenção. Em caso de sucesso, o Patrono paga a conta. A maior parte dos Patronos exige acesso à invenção; se o inventor se recusar a isso, provavelmente perderá o Patrono!

Inventores Profissionais: Um inventor pode pagar os custos gradualmente se decidir construir ele mesmo as ferramentas, as instalações, etc. Ele *deve* pagar pelo menos 10% “de entrada”. Divida o restante por sua renda mensal e acrescente esta quantidade de meses ao tempo necessário para terminar a invenção. Ele não ganha dinheiro *nenhum* durante este período, mas ainda deve pagar seu custo de vida mensal. Renda Própria (pág. 26) pode ajudar neste caso — pode representar os direitos de exploração de uma patente de criação *anterior* do inventor.

Investidores: Se a invenção promete ser lucrativa, outros podem estar dispostos a cobrir os custos. O inventor deve fazer um teste de Finanças com os mesmos modificadores do teste de Conceito (o que representa a percepção de risco). Em caso de sucesso, a invenção é custeada. Perceba que neste caso, os investidores têm ações sobre a invenção e quaisquer rendimentos futuros!

so decisivo encontra *todos* os defeitos. Um fracasso ativa um defeito maior, se houver, ou então não encontra nada. Uma falha crítica acaba criando um problema similar a um defeito maior sem de fato encontrar nenhum defeito *real*; outra opção é que a pessoa que está testando a invenção fica equivocadamente convencida que não existem outros defeitos.

Os defeitos que permanecerem depois dos testes surgem em qualquer teste de operação com uma margem de fracasso de 5 ou mais. Um defeito maior sempre surge em caso de falha crítica.

Uma linha de produção é mais eficiente. A criação de uma linha de produção custa 20 vezes o preço de varejo do item. A linha de produção produz uma cópia do item em 1/7 do tempo que levou para produzir um protótipo ou em (preço de varejo/100) horas, o que for *menor*. Cada cópia custa 20% do preço de varejo se depender só das peças, ou 50% se depender de peças e da mão de obra.

INSTRUMENTOS

As histórias de ficção estão cheias de inventores capazes de projetar dispositivos que estão muito além do seu tempo. Abaixo apresentamos conselhos sobre como diminuir as exigências e restrições das regras para *Novas Invenções* para esses desenvolvedores. Estes benefícios só se aplicam a inventores com a vantagem Desenvolvedor (pág. 52).

INVENTANDO INSTRUMENTOS

Antes de começar, o jogador deve descrever ao Mestre sua proposta de instrumento de forma lógica e oferecer uma explicação de como ela deveria funcionar. O item não deve violar as leis da física (o que elimina viagens MRL, antigravidade, teleporte, etc.) a não ser que o Mestre determine que a "superciência" em questão seja possível no cenário.

O Mestre tem liberdade para aceitar ou rejeitar o projeto com base em sua praticabilidade. Se aceitar, ele deve atribuir um nível tecnológico ao instrumento (v. *Nível Tecnológico*, pág. 511). Quanto mais forte, inteligente ou eficiente for o instrumento em relação a outro que desempenhe uma função semelhante no NT da campanha, maior deve ser seu NT.

Perícias Necessárias

Funciona como descrito em *Novas Invenções*. Um inventor de instrumentos precisa ter uma boa compreensão do campo no qual está trabalhando. A vantagem Desenvolvedor representa uma ampla capacidade intuitiva para a invenção — mas ela não confere quaisquer conhecimentos específicos científicos ou técnicos. A maioria dos desenvolvedores se concentra em uma ou duas perícias de início.

Complexidade

Utilize os níveis de complexidade comuns, mas não confunda complexidade com nível tecnológico. Uma arma de raios vendida por \$1.000 em NT10 provavelmente é um item de complexidade Média, por mais espantoso que seja num cenário de NT8.

Conceito

Os desenvolvedores de instrumentos sofrem penalidades bem mais leves em seus testes de Conceito. Não há penalidade de nenhuma para uma invenção Simples

Complexidade	Custo Básico	Aumento de NT
Simples	\$50.000	\$100.000
Média	\$100.000	\$250.000
Complexa	\$250.000	\$500.000
Espantosa	\$500.000	\$1.000.000

e somente -2 para uma Média, -4 para uma Complexa e -8 para uma Espantosa. Para softwares, utilize a Complexidade (não o dobro da Complexidade). Ignore a penalidade de -5 para tecnologias inteiramente novas à campanha.

Um desenvolvedor de instrumentos não está limitado a invenções de apenas 1 NT acima do seu. Ele pode tentar criar instrumentos de qualquer NT, com uma penalidade de -5 para cada NT acima do seu.

Protótipo

Todos os benefícios relacionados para os testes de Conceito se aplicam igualmente aos testes de Protótipo. Além disso, o Mestre pode abrir mão da penalidade devido a equipamentos impróprios. Muitos desenvolvedores ficcionais se viram muito bem num porão ou garagem!

Tempo Necessário: Fica inalterado. Contudo, os períodos de tempo apresentados em *Novas Invenções* assumem um dia de oito horas, o que pode não ser o suficiente para um desenvolvedor cinematográfico! Se esticar seus expedientes, ele deve fazer os testes diários de HT como descrito em *Tarefas Demoradas* (pág. 346). Em caso de fracasso, ele não sofre nenhuma penalidade de no NH — ele só perde PF. Se chegar a PF 0, ele desmaia e deve descansar por 1d dias para se recuperar. Acrescente isso ao tempo necessário.

Custo: Calcule o custo das instalações necessárias de acordo com a tabela. Use o *Custo Básico* para um item do NT da campanha e acrescente a quantidade em *Aumento de NT* para cada NT além deste. Um desenvolvedor pode dividir esses custos por 10 se ele já pagou pelas instalações de um projeto semelhante de complexidade e nível tecnológico maior ou igual.

Exemplo: Um desenvolvedor trabalhando em um item Complexo deve pagar um *Custo Básico* de \$250.000 pelas instalações necessárias. Se estiver trabalhando num instrumento de três NTs acima do NT da campanha, ele deve acrescentar três vezes o valor em *Aumento de NT* para um dispositivo Complexo, ou \$1.500.000, elevando o custo total a \$1.750.000.

Como acontece com as invenções comuns, há também um custo para cada tentativa de construir um protótipo. Para uma invenção do NT da campanha, esse valor é igual ao preço de varejo do item. Para um dispositivo de NT superior, comece com o preço de varejo do item em seu NT inicial e dobre esse valor para cada NT de diferença, *acumulando* o custo!

Exemplo: Um desenvolvedor trabalhando numa invenção com um custo de varejo de \$4.000 pagaria \$4.000 por tentativa de criar um protótipo se o dispositivo fosse do NT da campanha. Se fosse três NTs acima, ele dobraria o custo três vezes e acrescentaria ao valor base: \$4.000 + \$8.000 + \$16.000 + \$32.000 = \$60.000!

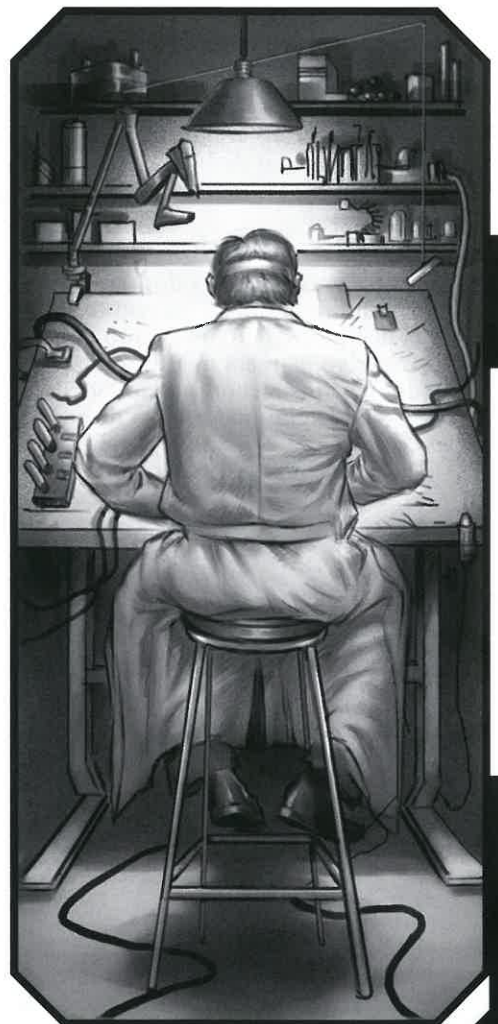


Tabela de Defeitos em Instrumentos

Quando um desenvolvedor inventa um dispositivo de NT maior que o seu, o Mestre deve jogar 3d e verificar o resultado na tabela para cada defeito (ou simplesmente escolher algo apropriado).

- 3 — Jogue 3d por utilização ou por hora de uso constante. Num resultado de 6 ou menos, o dispositivo atrai a atenção indesejável de alienígenas, viajantes temporais, Homens de Preto, Coisas Que O Homem Não Deve Saber, etc. (a critério do Mestre).
- 4 — O instrumento fica *enorme!* Se ele deveria ser portátil, fica tão grande que é necessário um veículo para deslocá-lo; se ele deveria ser veicular, ele ficou tão grande que precisa ser montado sobre um veículo *realmente grande* (como um cruzador de batalha) ou um edifício; e assim por diante.
- 5 — Cada utilização ou hora de uso constante consome o equivalente a \$250 em recursos — componentes exóticos químicos, radioativos, etc.
- 6 — O dispositivo possui 1d+1 efeitos colaterais; v. *Tabela de Efeitos Colaterais Aleatórios* (pág. 479).
- 7 — Qualquer um que estiver portando o instrumento fica tão incomodado por seu desequilíbrio e formato desajeitado que sofre uma penalidade de -2 na DX. No caso de um veículo ou dispositivo veicular, este efeito implica numa penalidade de -2 aos testes de controle do veículo.
- 8 — O dispositivo possui 1d-2 (mínimo de um) efeitos colaterais.
- 9 — Um dispositivo energizado requer uma *grande* fonte de energia — por exemplo, uma usina de energia veicular. Se normalmente ele já precisa deste tanto de energia, ele precisará ser ligado a uma rede elétrica continental e provoca blecautes parciais sempre que é usado. Se o dispositivo não precisar de energia, trate o resultado como um 10.
- 10 — O instrumento tem o dobro do tamanho, pesa o dobro e usa o dobro da energia que deveria. Se for uma arma, divida o dano, o alcance e a Precisão pela metade.
- 11 — O instrumento esquentando demais depois de ser usado e precisa ser resfriado por 10 minutos antes que possa ser usado novamente. (Se for usado antes de resfriar, ele queima numa chuva de faíscas e causa 1d de dano por queimadura ao usuário.)
- 12 — Cada utilização ou hora de uso constante consome o equivalente a \$25 em recursos.
- 13 — O instrumento é pouco confiável e sempre falha num resultado de 14 ou mais no teste de operação.
- 14 — O instrumento requer consertos menores depois de cada uso e não funciona até ser consertado.
- 15 — O dispositivo tem um recuo como o de uma arma pesada de projétil (mesmo que não seja uma arma). O usuário deve fazer um teste de DX para cada uso para não ser derrubado.
- 16 — O instrumento não é nada confiável e falha sempre que o resultado no teste de operação for 10 ou mais.
- 17 — O dispositivo é extremamente complicado. Se for uma arma, são necessários cinco segundos para prepará-la (isso representa apertar botões, ajustar mostradores, etc.). Outros dispositivos requerem duas horas de dolorosa preparação antes de cada uso.
- 18 — Numa falha crítica durante a operação do dispositivo, ele se autodestrói — de forma espetacular. O usuário deve fazer um teste de DX-2 para não sofrer 2d de dano como resultado da destruição. O instrumento fica arruinado — ele não pode ser consertado e suas peças não podem ser aproveitadas.

Testes e Defeitos

Para um desenvolvedor, um sucesso com margem de 3 ou mais resulta em nenhum defeito, enquanto um sucesso com margem menor resulta em 1d/2 defeitos menores. Não há como sair um defeito maior. Se o dispositivo for de um NT *acima* do NT dele, jogue uma vez na *Tabela de Defeitos em Instrumentos* (caixa) para cada defeito "menor".

Produção

As regras padrão se aplicam, mas em todos os cálculos use o preço de varejo ajustado pelo nível tecnológico. No exemplo da página anterior, o preço de varejo seria \$60.000 (não \$4.000) para fins de produção.

INVENÇÃO RÁPIDA

Inventores com a vantagem Desenvolvedor Rápido precisam de *muito pouco* tempo ou dinheiro para conseguirem fazer seus trabalhos. Eles

podem criar um instrumento útil em minutos usando apenas o conteúdo de um porta-luvas. Esse talento é *completamente* irreal; Mestres devem reservá-lo para campanhas altamente cinematográficas!

Esse talento é completamente irreal

Desenvolvedores rápidos usam as regras apresentadas em *Inventando Instrumentos* (pág. 475) assim como os desenvolvedores comuns, com as seguintes modificações.

Conceito

Aplique os modificadores favoráveis normais da invenção, mas cada teste de Conceito requer apenas 1d minutos!

Protótipo

Aplique os modificadores normais da invenção ao teste de Protótipo.

Tempo Necessário: Um instrumento Simples requer apenas 2d minutos para ser montado, um Médio precisa de 1d-2 horas (um resultado de 1 ou 2 indica uma montagem em 30 minutos), um dispositivo Complexo requer 1d horas e um Espantoso leva 4d horas.

Custo: O desenvolvedor rápido é um mestre na reutilização de peças e na recuperação e busca de equipamentos. Se ele tiver *muitas* fontes de peças à disposição, o Mestre deve permitir um teste de Captação para localizar componentes úteis. Se os recursos disponíveis forem mais limitados, o Mestre pode exigir um teste contra uma perícia especializada; ex., se a única coisa disponível for um Fusca '69, o Mestre pode exigir um teste de Engenharia (Automóveis) ou Mecânica (Automóveis) para encontrar as peças necessárias. Esses testes são feitos sem modificadores para um dispositivo Simples, com uma penalidade de -2 para um Médio, -6 para um Complexo e -10

para um Espantoso. Em caso de sucesso, o custo total do projeto é somente $(1d-1) \times \$100$, sendo que um resultado de 1 indica *custo zero*.

Se o desenvolvedor for *obrigado* a comprar os itens necessários, calcule os custos das instalações e do protótipo normalmente e depois divida o resultado por 100.

Uma falha crítica no teste de Protótipo destrói as peças — o desenvolvedor precisa encontrar novas peças antes que possa recomeçar a construção.

INVENÇÕES DURANTE UMA AVENTURA

Desenvolvedores também podem analisar e modificar instrumentos encontradas durante aventuras.

Análise

Para descobrir a função de um equipamento misterioso, o desenvolvedor faz um teste como se fosse fazer um teste de Conceito para criar o item do zero, usando as mesmas perícias e modificadores. Isso leva 1dx10 minutos para um desenvolvedor comum ou 1d minutos para um desenvolvedor rápido.

Modificação

Depois de analisar com sucesso um dispositivo, o desenvolvedor pode tentar modificá-lo. Ele faz um teste como se fosse fazer um teste de Protótipo, usando as mesmas perícias e modificadores. Isso leva 1d horas para um desenvolvedor comum ou 1dx10 minutos para um desenvolvedor rápido. Todas as modificações estão sujeitas à aprovação do Mestre!

INVENÇÕES PARA NÃO-INVENTORES

Qualquer um pode possuir e usar invenções, mas somente quem quer alterar suas habilidades ou inventar novas deve comprar a vantagem Desenvolvedor. Contudo, seria injusto permitir que não-inventores obtivessem invenções gratuitamente — a vantagem Desenvolvedor custa pontos que cobrem tanto as invenções quanto a habilidade de construí-las. O Mestre deve adotar uma das seguintes regras para manter o equilíbrio.

Invenções Custam Dinheiro

O Mestre pode permitir que os PdJs contratem um inventor para projetar e construir instrumentos para eles. Encontrar um empregado desses seria uma aventura por si só! Além do salário do empregado, os PdJs devem pagar os custos das instalações padrão para o desenvolvimento e 150% do custo do protótipo por item. Calcule esses custos como descrito nas regras normais para invenções (não rápidas).

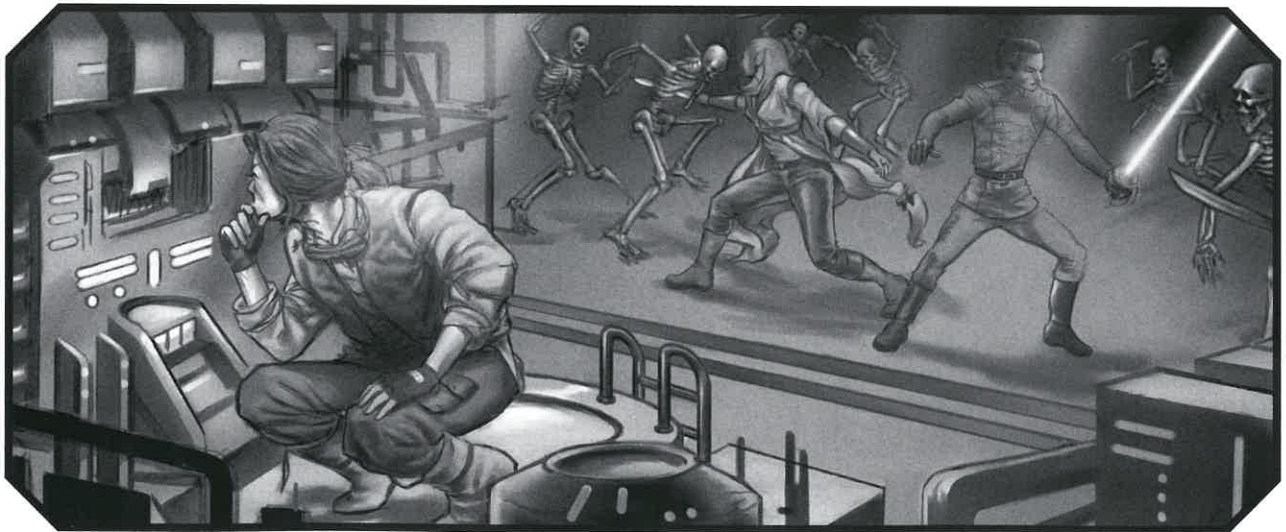
Esta opção possui um custo em pontos “oculto”: para cobrir esses gastos, os heróis serão praticamente obrigados a comprar bastante Riqueza (pág. 25) ou trocar pontos por dinheiro (v. *Trocando Pontos por Dinheiro*, pág. 26).

Invenções Requerem Antecedentes Incomuns

O Mestre pode exigir que os usuários de invenções tenham um desses Antecedentes Incomuns:

Antecedentes Incomuns (Amigo Desenvolvedor): Se o aventureiro tiver um amigo desenvolvedor que o equipa com invenções úteis, ele possui Antecedentes Incomuns. Esta é uma medida descarada para equilibrar as coisas — é *desequilibrante* permitir que um único inventor equipe todo um grupo sem custo em pontos, por mais *realista* que isso possa ser. *15 pontos*.

Antecedentes Incomuns (Invenção): O personagem possui uma invenção específica sem ser um inventor. Esta deve ser uma invenção única; se não for, trata-se apenas de um Equipamento Característico (pág. 58). O jogador deve explicar como seu personagem obteve o item: ele o inventou acidentalmente, seu avô inventor deixou para ele, alienígenas plantaram telepaticamente o esboço em sua cabeça, etc. Os pontos gastos nesta característica compram um único item sem defeitos. O proprietário por copiá-lo, mas deve pagar os custos normais de produção. *5 pontos se a invenção for Simples, 15 pontos se for Média, 30 pontos se for Complexa ou 50 pontos se for Espantosa*.



ARTEFATOS FUTURISTAS E ALIENÍGENAS

Aventureiros às vezes encontram dispositivos avançados ou alienígenas. Estes raramente vêm com manual de instrução e muitas vezes dependem de princípios científicos desconhecidos no nível tecnológico dos heróis. Desenvolvedores podem usar as regras de *Invenções Durante uma Aventura* (pág. 477) para deduzir a função de artefatos misteriosos. Todos os demais personagens devem usar as regras abaixo.

Em primeiro lugar, o usuário escolhe uma perícia de operação. A escolha geralmente é uma suposição — mas o Mestre pode oferecer dicas que a tornem uma suposição *instruída*. Um usuário com a vantagem *Intuição* pode usá-la para diminuir sua gama de opções.

Depois disso, o Mestre deve decidir se a perícia é apropriada. Uma perícia “apropriada” é qualquer perícia usada para operar um dispositivo conhecido pelo usuário que sirva a um propósito similar ao do artefato. Ela não precisa ser a perícia *exata* de operação do artefato. Por exemplo, Armas de Fogo é apropriada para uma arma de raios que normalmente usaria a perícia Armas de Feixe, ao passo que Primeiros Socorros é uma perícia totalmente inapropriada.

Por último, o usuário faz um teste contra a perícia escolhida. Se ela for uma perícia apropriada, o Mestre joga 3d, acrescenta a margem de sucesso do personagem ou subtrai sua margem de fracasso e consulta a *Tabela de Dispositivos Enigmáticos*, abaixo. Se a perícia não for apropriada, considere o teste como um fracasso com uma margem de 10; em outras palavras, jogue 3d-10 e consulte a tabela.

Exceção: Se o usuário obtiver um sucesso decisivo numa perícia não apropriada, ele percebe que a perícia escolhida não se aplica e pode tentar outra.

Cada tentativa leva um minuto. Tentativas repetidas são permitidas, mas o teste na tabela sofre uma penalidade cumulativa de -1 por tentativa depois da primeira. Contudo, outra pessoa pode começar do zero — outras pessoas geralmente trazem discernimentos novos ao problema.

TABELA DE DISPOSITIVOS ENIGMÁTICOS

Jogue 3d, aplique os modificadores abaixo e consulte a tabela. Para tentativas repetidas feitas pelo mesmo usuário, jogue novamente em caso de resultados idênticos.

Modificadores: Um bônus igual à margem de sucesso ou uma penalidade igual à margem de fracasso; +2 por *Noção do Perigo*; +4 por *Intuição*; +2 se o dispositivo possuir rótulos em um idioma conhecido pelo usuário — ou +4 se houver um manual (a critério do Mestre, um teste de Pesquisa com uma penalidade de -5 pode revelar esses manuais); +1 a +5 para um dispositivo simples, ou -1 a -5 para um complexo; -1 se o usuário quiser manipular o dispositivo a uma distância “segura” usando poderes psíquicos ou magia, -2 para investigá-lo usando ferramentas ou manipuladores robóticos, ou -4 para cutucá-lo com uma vareta, acertá-lo com um martelo, etc.; -1 por tentativa depois da primeira.

0 ou menos — O usuário sofre 3d de dano e o dispositivo é destruído. (Se o dispositivo for indestrutível, ele vaporiza tudo num raio de 10 metros)

1 — O efeito primário do dispositivo é aplicado ao usuário, se possível; caso contrário, ele sofre 3d de dano do dispositivo.

2 — O efeito primário do dispositivo é aplicado a alguém próximo, se possível; caso contrário, alguém próximo sofre 3d de dano.

3 — O usuário sofre 2d de dano.

4 — Alguém próximo sofre 2d de dano.

5 — O usuário sofre 1d de dano.

6 — Alguém próximo sofre 1d de dano.

7 — O usuário sofre dano superficial (ex., suas pálpebras são queimadas).

8 — Alguém próximo sofre dano superficial.

9 — O usuário sofre um contratempo constrangedor: ele fica com uma parte do corpo presa ao (ou dentro do) dispositivo, ou sofre um pequeno efeito colateral desagradável.

10 — O usuário forma uma teoria errada a respeito do propósito do dispositivo, possivelmente ficando desorientado por uma função secundária ou efeito colateral.

11 — Nada acontece. O usuário não consegue discernir nada da natureza ou operação do dispositivo, mas pelo menos não fez nenhuma besteira.

12 — O usuário localiza um dos controles menos óbvios do dispositivo (mas ainda não sabe o que ele faz).

13 — O usuário descobre o dispositivo de ligar/desligar (ou uma trava, no caso de uma arma).

14 — O usuário obtém uma ideia do propósito do dispositivo.

15 — O usuário obtém uma demonstração clara da função primária do dispositivo (possivelmente arrombando um buraco enorme em algo inanimado — e caro — por perto). Ele agora pode operar esta função com uma penalidade de -4 ao NH.

16 — O usuário descobre como ativar uma única função secundária com segurança (ou seja, sem penalidade ao nível de habilidade).

17 — O usuário deduz a localização e a natureza geral de todos os controles pertencentes às funções secundárias do dispositivo e pode usar essas funções

Dispositivos Anacrônicos

Os níveis tecnológicos dados para os equipamentos assumem uma campanha “realística”. O Mestre deve se sentir à vontade para permitir que qualquer tecnologia apareça num NT anterior — especialmente em uma campanha cinematográfica. Para cada NT pelo qual o NT relacionado de um dispositivo excede o NT da campanha, *dobre* seu custo e peso.

Exemplo: Máquinas a vapor normalmente são de NT5, mas os anões de um cenário de fantasia de NT3 podem usar maquinário de mineração movido a vapor. Esse equipamento teria um peso e custo quatro vezes maior que o normal.

- com uma penalidade de -4 ao NH.
- 18 — O usuário descobre como ativar a função primária do dispositivo sem penalidades.
- 19 — O usuário descobre todas as

- funções do dispositivo e pode usá-las sem penalidades.
- 20 ou mais — Como em 19, e o usuário ainda encontra uma aplicação totalmente oportuna — e útil — do

dispositivo que nem os próprios criadores haviam pensado!

TECNOLOGIA ESTRANHA

“Alienígena” nem começa a descrever algumas tecnologias: aparelhos que desafiam as leis naturais (inclusive algumas que nós nem descobrimos ainda); dispositivos de mundos bizarros; artefatos que misturam ciência e magia, ou que contêm (ou são) demônios. Essas coisas são mais bem descritas como “estranhas”.

Tecnologia estranha não precisa ser necessariamente avançada — ela pode existir desde a Era do Bronze! Na verdade, a excentricidade raramente tem a ver com o nível tecnológico. Parte do que torna uma tecnologia estranha é o fato de desafiar as noções padrão de progresso científico. Ela é diferente e até mesmo gênios ficam perplexos tentando explicá-la.

Ciência Estranha

Um inventor pode fazer um teste contra a perícia Ciência Estranha (pág. 188) para receber um bônus nos testes de Conceito e Protótipo. Esse bônus é de +5 se ele estiver usando as regras de *Novas Invenções* (pág. 473). Esse bônus é de apenas +1 para *Instrumentos* (pág. 475), uma vez que as regras para eles já conferem muitos bônus para conceitos duvidosos usados pelos desenvolvedores. O inconveniente é que a invenção *terá* efeitos colaterais estranhos. Jogue 1d-3 para saber o número de efeitos colaterais (mínimo de um) e depois jogue novamente esse mesmo número de vezes na *Tabela de Efeitos Colaterais Aleatórios*.

Instrumentos

Como mencionado acima, até mesmo desenvolvedores que não usam Ciência Estranha entram no reino da excentricidade. Um instrumento defeituoso muitas vezes pode ter efeitos colaterais excêntricos — v. *Tabela de Defeitos em Instrumentos* (pág. 476),

Dispositivos Experimentais

O Mestre pode jogar na *Tabela de Efeitos Colaterais Aleatórios* sempre que os aventureiros usarem um dispositivo experimental que lhes foi dado ou que eles roubaram de um cientista maluco.

Itens Mágicos

Não há motivos para limitar efeitos colaterais a dispositivos tecnológicos! A critério do Mestre, quando um mago fracassa num teste para criar um item mágico por uma margem de 1, o encantamento funciona mas o item mágico adquire 1d-3 efeitos colaterais (mínimo de um), determinados por jogadas na *Tabela de Efeitos Colaterais Aleatórios*.

TABELA DE EFEITOS COLATERAIS ALEATÓRIOS

Jogue 3d ou escolha algo apropriado.

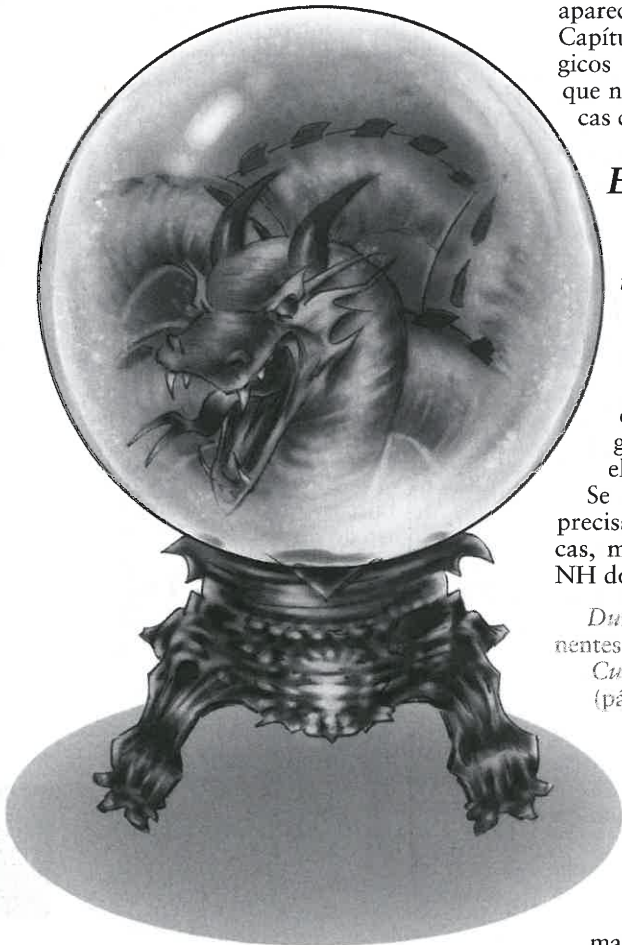
- 3 — Cada uso provoca uma pequena mudança cumulativa no corpo (ou mente) do usuário. Ele deve fazer um teste contra HT+4 (ou IQ+4) uma vez por uso. Em caso de fracasso, o usuário adquire -1 ponto em direção a uma desvantagem física (ou mental) a critério do Mestre.
- 4 — Cada uso causa 1d de dano ao usuário (ignore a RD).
- 5 — Cada uso causa 1 ponto de dano ao operador (ignore a RD).
- 6 — O instrumento transforma alguém a 10 metros de distância em *algo diferente* (alienígena, animal, planta, etc. — a critério do Mestre) por 10 segundos.
- 7 — O dispositivo faz um ruído intenso incrivelmente irritante quando é usado. Isso provoca dor de cabeça em todos a até 20 metros de distância por 10 minutos (-2 a DX, IQ e testes de autocontrole) e o usuário fica com uma enxaqueca (-4 nestes testes) por 20 minutos. Cobrir as orelhas não adianta, mas a Surdez sim.
- 8 — O uso do instrumento interfere com aparelhos eletrônicos: TVs e rádios a uma distância de 1.500 metros não recebem nada além de estática e outros aparelhos eletrônicos a menos de 100 metros falham em um resultado 7 ou menos em 3d. A menos de 10 metros, até mesmo simples dispositivos eletrônicos são afetados. Este é um efeito

clássico de óvnis! Itens mágicos, em vez disso, interferem na mana local, resultando numa penalidade de -3 a todas as operações mágicas a menos de 10 metros pelos próximos 10 segundos.

- 9 — O dispositivo produz gases nocivos num raio de quatro metros. Qualquer pessoa nessa área precisa fazer um teste contra HT+3 por segundo. Em caso de fracasso, ela fica nauseada (v. *Condições Irritantes*, pág. 428) por cinco minutos.
- 10 — O dispositivo produz um zumbido alto quando está funcionando (+3 nos testes de Audição para percebê-lo).
- 11 — Efeitos impressionantes, mas inofensivos — feixes de luz, chuveiros de faíscas, etc. — acompanham o uso do dispositivo. A fonte dos efeitos é óbvia para qualquer observador. Todos na área têm direito a um teste de Visão com um bônus de +5 para notar que algo está acontecendo.
- 12 — O instrumento libera densas nuvens de vapor ou fumaça num raio de quatro metros enquanto está em operação. Trate como a mágica *Nevoeiro* (pág. 243).
- 13 — Cada uso do instrumento atrai um enxame de pestes a critério do Mestre. O enxame se dispersa 10 minutos depois do dispositivo ser desativado.
- 14 — O uso do instrumento deixa o usuário inconsciente por 1d minutos.
- 15 — Cada uso do dispositivo atrai a atenção de demônios ou fantasmas ou cria buracos em dimensões aleatórias através dos quais surgem estranhas criaturas.
- 16 — O dispositivo causa 1 ponto de dano (ignore a RD) por uso em todos a até 10 metros, incluindo o usuário.
- 17 — Cada uso do instrumento abre um portal para uma dimensão aleatória durante um segundo. O usuário deve fazer um teste de DX para não cair no buraco antes dele se fechar.
- 18 — Determine um efeito colateral *diferente* cada vez que o dispositivo for usado. (Se este resultado sair novamente, jogue os dados para dois efeitos colaterais e assim por diante!)

ITENS MÁGICOS

Objetos com poderes mágicos são artigos de primeira necessidade em cenários de fantasia. As regras a seguir foram feitas para cenários que usam o sistema de magia do Capítulo 5 e assumem alguns preceitos básicos:



MÁGICAS DE ENCANTAMENTO

As mágicas a seguir permitem que os magos criem itens mágicos. Elas aparecem aqui em vez de aparecer no Capítulo 5 porque criam artefatos mágicos e usam muitas regras especiais que não se aplicam a operações mágicas comuns.

Encantar (MD)

Encantamento

Esta mágica é um *pré-requisito* para todas as outras mágicas de Encantamento. Para encantar um objeto, o operador deve *também* conhecer esta mágica. O operador faz um teste contra o *menor* NH dentre o desta mágica e o da mágica específica que ele deseja incorporar no objeto.

Se ele possuir assistentes, todos precisam ter NH 15+ nas duas mágicas, mas o teste ainda é baseado no NH do operador.

Duração: Itens mágicos são permanentes até serem destruídos.

Custo e Tempo: V. *Encantamento* (pág. 481).

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e no mínimo uma mágica de 10 outras escolas.

Precisão

Encantamento

Faz com que a arma tenha maiores chances de atingir um alvo, aumentando o NH efetivo do usuário.

Custo: Veja a tabela abaixo. *Divida o custo por 10* se o objeto for um projétil (ex., uma flecha ou uma bala).

Bônus	Custo
+1	250
+2	1.000
+3	5.000

Pré-requisitos: Encantar e no mínimo 5 mágicas de Ar.

Desviar

Encantamento

Aumenta o Bônus de Defesa da armadura, roupa, escudo ou arma. Esse bônus é adicionado a todos os testes de defesa ativa feitos pelo usuário.

Custo: Veja a tabela abaixo.

Bônus

Custo

+1	100
+2	500
+3	2.000
+4	8.000
+5	20.000

Pré-requisitos: Encantar.

Fortificar

Encantamento

Aumenta a RD da roupa ou do conjunto de armadura.

Custo: Veja a tabela abaixo.

Bônus na RD	Custo
+1	50
+2	200
+3	800
+4	3.000
+5	8.000

Pré-requisitos: Encantar.

Energizar

Encantamento

Produz um item mágico parcialmente ou totalmente “autossuficiente”. Cada ponto de Energizar reduz o custo em energia para *realizar* ou *manter* qualquer mágica contida no item em 1 ponto. Reduza este bônus pela metade em uma área de baixa mana (arredondado para baixo); dobre-o em uma área de mana alta ou muito alta. Energizar não tem efeito nenhum sobre o custo em energia das mágicas do usuário!

Se Energizar reduzir o custo de manutenção da mágica a 0, considere o item como “sempre ativo” depois que a energia necessária para lançar a mágica for gasta — mas o usuário ainda precisa estar acordado para manter a mágica. Se Energizar reduzir a 0 o custo para realizar a mágica, também considere o item como “sempre ativo” para todos os efeitos, embora o usuário possa desativá-lo quando quiser.

Custo: Veja a tabela abaixo.

Energizar	Custo
1 ponto	500
2 pontos	1.000
3 pontos	2.000
4 pontos	4.000

Dobre o custo para cada ponto adicional.

Pré-requisitos: Encantar e Recuperar Energia.

- Qualquer pessoa pode usar qualquer item mágico que não explicitamente exija Aptidão Mágica.

- Os magos criam itens mágicos usando mágicas que produzem resultados razoavelmente previsíveis. Contudo, magia *não* é tecnologia e itens mágicos podem ter efeitos colaterais imprevisíveis.

- Itens mágicos retêm seu poder indefinidamente — sua magia não se “desgasta”. Contudo, quando um *item* se quebra ou é consumido, ele perde *todas* as suas propriedades mágicas e um conserto comum não recupera a magia.

O Mestre tem liberdade para alterar algumas ou todas essas regras para adaptar a magia à sua campanha!

Pujança

Encantamento

Faz com que a arma cause mais dano ao atingir o alvo.

Custo: Veja a tabela abaixo. *Divida o custo por 10* se o objeto for um projétil (ex., uma flecha ou uma bala). *Dobre* o custo se o alvo for uma arma de projétil (ex., um arco ou uma pistola).

Bônus no Dano	Custo
+1	250
+2	1.000
+3	5.000

Pré-requisitos: Encantar e no mínimo cinco mágicas de Terra.

Cajado

Encantamento

Encanta um cajado mágico — veja *Cajados Mágicos* (pág. 240) para maiores informações. Embora muitos itens mágicos precisem ser do formato de uma varinha ou cajado, eles *não* precisam possuir esta mágica neles.

Custo: 30.

Pré-requisitos: Encantar.

ENCANTAMENTO

“Encantamento” é o processo de criação de um item mágico. É um tipo especial de operação mágica; v. *Fazendo Mágicas* (pág. 235). O operador deve usar magia cerimonial (v. *Magia Cerimonial*, pág. 238) e tanto ele como quaisquer assistentes devem conhecer a mágica Encantar e a mágica específica que está sendo incorporada no item em NH 15+ (ou em NH 20+ numa área de baixa mana). Espectadores não-treinados não podem contribuir com energia.

Os encantamentos sempre exigem tempo e energia. Um encantamento em particular também pode necessitar de um item ou material específico (ex., uma gema), ou o gasto de dinheiro com suprimentos mágicos “genéricos”.

Um determinado item mágico pode conter qualquer número de mágicas; cada uma requer um encantamento separado. A presença de um encantamento não tem efeito sobre encantamentos futuros.

O Poder de um Item Mágico

Todo item mágico possui um “Poder”, definido no momento de sua criação. O Poder de um item é igual ao NH do operador com a mágica Encantar ou com a mágica contida no item, o que for *menor*. Como encantar se trata de magia cerimonial, o operador *pode* gastar mais

energia para aumentar seu NH efetivo e, com isso, aumentar o Poder do item.

Registre o Poder de cada item mágico criado ou encontrado (para descobrir o Poder de um item encontrado, os PdJs devem usar Analisar Mágica). Se um item possuir diversas mágicas nele, cada mágica terá seu próprio Poder. Sempre que for importante saber o nível de habilidade de uma mágica realizada por um item mágico, use o Poder do item.

O Poder de um item deve ser 15 ou mais para que ele funcione. Aplique ao Poder uma penalidade temporária de -5 em uma área de baixa mana; desta forma, um item com Poder menor que 20 *não funciona* nessas áreas. Nenhum item mágico funciona numa região de mana nula!

sucesso, *toda* a energia é gasta quando o Mestre joga os dados.

Um operador solitário está limitado à energia fornecida por seus PF e PV, mas ele pode ter assistentes, que podem contribuir com seus próprios PF e PV, como descrito em magia cerimonial. O operador sofre uma penalidade de -1 ao NH para cada assistente; desta forma, o número de assistentes permitido é um número que reduza o NH efetivo do operador para 15. Com mais assistentes que isso, o encantamento não funciona.

Se qualquer pessoal além do operador e de seus assistentes estiver a até 10 metros, a mágica sofre uma penalidade adicional de -1.

Em caso de fracasso, o encantamento é pervertido de alguma ma-

Interrupções

Se um mago for interrompido durante um encantamento usando o método “lento e seguro”, observe o seguinte:

- Ele ficará fatigado. Assuma que ele perdeu 1d PF.
- Ele deve continuar se concentrando em seu encantamento; portanto, qualquer outra mágica sofre uma penalidade de -3. (Se ele parar a concentração, ele perde o dia de trabalho.)

Um mago que é importunado enquanto *não* estiver trabalhando ativamente em seu encantamento *não* sofre penalidades!

Testes de Habilidade para Encantamentos

O Mestre faz todos os testes de habilidade durante um encantamento. Como nas demais magias cerimoniais, um resultado de 16 é um fracasso automático, enquanto um resultado de 17-18 é uma falha crítica.

Em caso de sucesso, o item é encantado. Num sucesso decisivo, aumente o Poder do item em 2d — e num resultado de 3, o item pode adquirir outro encantamento (a critério do Mestre). O operador sempre sabe se a operação foi bem-sucedida, mas precisa usar Analisar Mágica para saber o *nível* de sucesso!

Em caso de fracasso, o resultado depende do método usado para encantar o item — veja abaixo. Uma falha crítica sempre destrói o item e todos os materiais utilizados.

Encantamento às Pressas

Use este método para criar um item mágico *rapidamente*. Ele requer uma hora para cada 100 pontos de energia requeridos (arredondado para cima). O operador faz o teste de habilidade no final deste período. Independente do

neira. Ele pode adquirir efeitos colaterais desagradáveis (v. *Tabela de Efeitos Colaterais Aleatórios*, pág. 479), tornar-se uma mágica inteiramente diferente ou qualquer outra coisa que o Mestre desejar. O operador não saberá que sua mágica deu errado até usar Analisar Mágica ou usar o item!

Encantamento Lento e Seguro

O operador deve usar este método quando quiser ter *certeza* que tudo sairá bem. É necessário um “dia de mago” por ponto de energia requerido. Um “dia de mago” representa um dia inteiro de oito horas de trabalho de um mago. Por exemplo, um item que requer 100 pontos de energia pode ser criado por um mago em 100 dias, por dois magos em 50 dias e assim por diante. Um mago só pode trabalhar em um encantamento por vez; ele não pode “trabalhar em dois expedientes”, seja no mesmo item ou em itens diferentes.

Todos os assistentes do operador devem estar presentes todos os dias. Se um dia de trabalho for interrom-

pido ou perdido, são necessários dois dias para compensá-lo. A perda de um mago encerra o projeto!

O operador deve fazer um teste de habilidade no final do último dia. Não há custo de PF ou PV para os encantadores — eles investiram energia gradualmente no decorrer do encantamento.

Em caso de fracasso, o encantamento não funcionou. O tempo foi perdido e todos os materiais usados na magia foram perdidos. (*Exceção:* se os magos estavam adicionando uma magia a um item já encantado, o tem permanece ileso, mas o material usado para o encanto adicional é perdido de qualquer forma.)

Mágicas Propícias para Encantamento

A *Tabela de Itens Mágicos* a seguir fornece informações sobre diversos encantamentos mais comuns.

Mágica: É o nome da magia.

Energia: É o custo em energia necessário para encantar um item com a magia. Observe que esse não é o mesmo valor que o custo para realizar a magia normalmente! V. também *Mágicas de Encantamento* (pág. 480).

Item: É o tipo de item requerido:

Código	Classe de Item
A	arma
C	cajado — qualquer pedaço de material orgânico no formato de um bastão de até 2 metros de comprimento
E	escudo
J	joia; ex., amuleto ou anel
V	vestimenta; ex., armadura ou roupa

Observações: Regras especiais para criação ou utilização.

USANDO ITENS MÁGICOS

Os itens mágicos seguem as regras dadas pelas magias que eles contêm. Muitos dão ao usuário o poder de realizar a magia — talvez apenas sobre ele mesmo ou possivelmente sobre qualquer alvo. Alguns são “apenas para magos”; ou seja, só funcionam com usuários com Aptidão Mágica. A menos que seja especificado o contrário, tenha sempre em mente as diretrizes a seguir:

- *Não há nenhum ritual.* O usuário só precisa desejar que o item funcione.

- *O tempo para fazer a magia é o mesmo que aparece na descrição da magia.* Um alto nível de Poder não afeta o tempo.

- *O custo em energia é o mesmo que aparece na descrição da magia.* Um alto nível de Poder não afeta o custo (mas a magia Energizar sim — pág. 480).

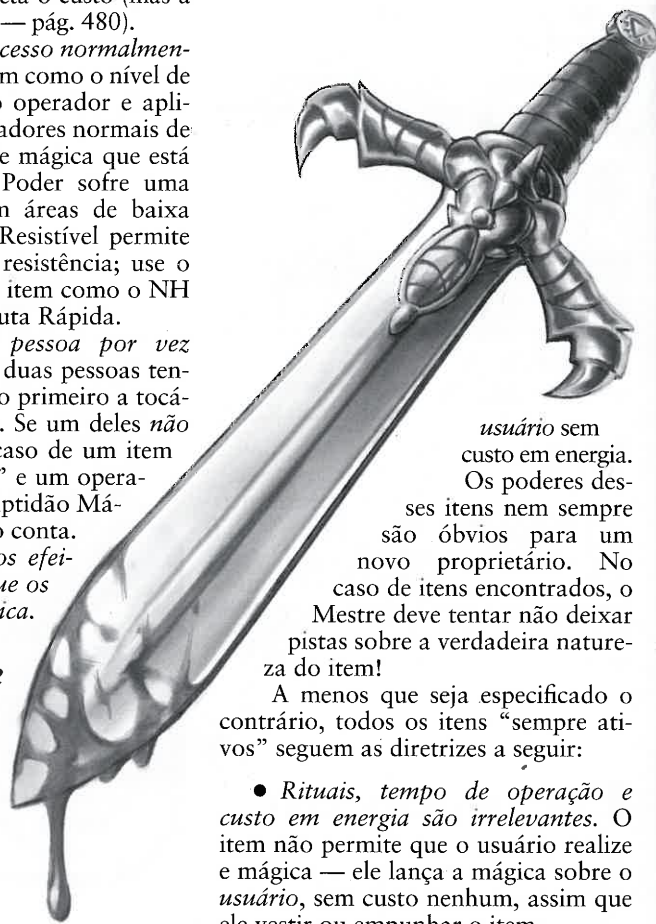
- *Determine o sucesso normalmente.* Use o Poder do item como o nível de habilidade básico do operador e aplique todos os modificadores normais de acordo com o tipo de magia que está sendo realizada. O Poder sofre uma penalidade de -5 em áreas de baixa mana. Uma magia Resistível permite um teste normal de resistência; use o Poder modificado do item como o NH do operador na Disputa Rápida.

- *Somente uma pessoa por vez pode usar o item.* Se duas pessoas tentam usá-lo, somente o primeiro a tocá-lo conseguirá fazê-lo. Se um deles não puder usá-lo — no caso de um item “apenas para magos” e um operador que não possui Aptidão Mágica — seu toque não conta.

- *Todos os outros efeitos são os mesmos que os apresentados na magia.*

Itens “Sempre Ativos”

Alguns itens mágicos são “sempre ativos”. Para que o item funcione, o usuário deve vesti-lo ou carregá-lo da maneira normal (um anel no dedo, uma espada na mão e assim por diante). Estes itens não permitem que o usuário realize a magia — eles automaticamente realizam a magia sobre o



usuário sem custo em energia.

Os poderes desses itens nem sempre são óbvios para um novo proprietário. No caso de itens encontrados, o Mestre deve tentar não deixar pistas sobre a verdadeira natureza do item!

A menos que seja especificado o contrário, todos os itens “sempre ativos” seguem as diretrizes a seguir:

- *Rituais, tempo de operação e custo em energia são irrelevantes.* O item não permite que o usuário realize e magia — ele lança a magia sobre o usuário, sem custo nenhum, assim que ele vestir ou empunhar o item.

- *Os efeitos duram pelo tempo que o item estiver vestido ou empunhado.*

- *Todos os outros efeitos são os mesmos que os apresentados na magia.*

Tabela de Itens Mágicos

Mágica	Energia	Item	Notas
Apressar	250 para cada +1	J, V	[2]
Arma Congelante	750	A	[1, 5 (\$2.000)]
Bola de Fogo	800	C	[3, 4, 5 (\$400)]
Bola de Fogo Explosiva	1.200	C	[3, 4, 5 (\$500)]
Cajado	Pág. 481	C	[1, 4]
Desviar	Pág. 480	A, E, V	[1]
Desviar Energia	200	A, E, J	[2]
Desviar Projétil	200	A, E, J	[2]
Fortificar	Pág. 480	V	[1]
Nublur	100 para cada -1	C, J	[2]
Precisão	Pág. 480	A	[1]
Pujança	Pág. 481	A	[1]
Relâmpago	800	C	[3, 4, 5 (\$1.200)]

[1] Sempre ativo. Funciona o tempo todo sem a adição da magia Energizar.

[2] Permite que o usuário realize a magia, mas somente em si próprio.

[3] Permite que o usuário realize a magia como se ele a conhecesse.

[4] Somente para magos. Se o item possuir quaisquer magias com esta restrição, ela se estende a todas as magias no item.

[5] Custo dos componentes mágicos requeridos.

COMPRANDO ITENS MÁGICOS

O preço dos itens mágicos fica a critério do Mestre. Em cenários de fantasia onde um “encantador” é apenas mais uma profissão e os itens mágicos são encontrados à venda em lojas, um preço sugerido é \$25 por ponto de energia. Por exemplo, uma espada com Precisão +2 custaria \$25.000 além do seu preço normal.

Em cenários como estes, os encantadores podem produzir em grande escala itens de baixo custo em energia usando o método “às pressas”. Cabe ao Mestre arbitrar sobre esse assunto, mas perceba que um encantador talentoso com NH 20 e cinco ajudantes pode gastar 50 PF sem suar e sem gastar PV. Pensando de forma realística, isso poderia reduzir drasticamente o preço de itens mágicos mais simples.

Em cenários onde a magia é basicamente desconhecida, itens mágicos não têm um preço justo ou fixo.

A critério do Mestre, qualquer item mágico que um grupo comum de magos no cenário fosse capaz de encantar com uma hora de trabalho custa apenas \$1 por ponto de energia. Vamos tomar o exemplo acima de 50 pontos de energia como um limite — uma flecha com Precisão +1 ou Pujança +1 custaria \$25, um cajado mágico custaria \$30 e uma camiseta com Fortificar +1 custaria \$50 — mas aquela espada com Precisão +2 ainda custaria \$25.000.

Em cenários com poucos encantadores, os itens mágicos são raros e bastante valorizados e até mesmo os itens pequenos serão vendidos por \$50 ou

mais por ponto de energia. Essa provavelmente seria a situação em cenários onde a magia é secreta — especialmente se a razão do segredo for o monopólio de um encantador.

Em cenários onde a magia é basicamente desconhecida, itens mágicos não têm um preço justo ou fixo. Se o comprador souber que o item é autêntico, o vendedor pode muitas vezes ditar o preço que quiser!

Seja como for, acrescente o custo dos materiais mágicos (se houver) e o custo do item que está sendo encantado ao custo do encantamento.

DANO A OBJETOS

Para fins destas regras, qualquer objeto manufaturado e não-vivos — incluindo um personagem com a metacaracterística Máquina (pág. 262) é considerado um “artefato”. Resolva os ataques contra artefatos da mesma forma que ataques contra seres vivos (v. *Dano e Lesão*, pág. 377), com as seguintes exceções:

Jogada de Ataque: Faça a jogada de ataque normalmente, aplicando o Modificador de Tamanho do objeto. Se o MT do objeto não for dado, encontre-o na *Tabela de Tamanho e Velocidade da Distância* (pág. 550). Objetos não-vivos geralmente são imóveis e não revidam; isso os torna bons alvos para um Ataque Total. Nenhum artefato tem direito a uma jogada de defesa a não ser que esteja sob controle senciante (ex., um robô, uma arma na mão de uma pessoa ou um veículo com um motorista).

Resistência a Dano (RD): Um artefato possui uma RD que representa sua “rijeza” natural. Ferramentas, instrumentos e mobília de madeira ou plástico geralmente têm RD 2. Pequenos objetos metálicos, mistos de madeira e metal e objetos compostos, como armas de fogo e machados, geralmente têm RD

4. Armas de combate corpo a corpo de metal sólido têm RD 6. Alguns artefatos podem ser blindados; por exemplo, uma placa de aço de 6mm tem RD 14.

Tolerância a Ferimentos: A maioria dos artefatos tem algum nível de Tolerância a Ferimentos (pág. 94). Máquinas complexas são Não-Vivas. Objetos sólidos, como mobília ou armas, são Homogêneos. Coisas como redes e colchões são Difusas. Veja *Lesões em Alvos Difusos, Homogêneos e Não-Vivos* (pág. 380) para saber os efeitos do dano.

Vitalidade (HT): Isto determina a probabilidade do objeto se quebrar sob tensão ou abuso. A maioria das máquinas e outros artefatos similares em bom estado de conservação tem HT 10. Espadas, mesas, escudos e outros objetos sólidos e Homogêneos têm HT 12. Itens baratos, instáveis ou em mau estado de conservação sofrem uma penalidade de -1 a -3 na HT; enquanto objetos bem-feitos ou robustos recebem um bônus de +1 ou +2. Personagens com a metacaracterística Máquina usam seus próprios valores de HT.

Pontos de Vida (PV): É a quantidade de dano que o objeto pode suportar antes de quebrar ou parar de funcionar.

No caso de armas e equipamentos sem PV, veja a *Tabela de Pontos de Vida de Objetos* (pág. 558) para encontrar o PV com base no peso e tipo de objeto.

EFEITOS DE LESÕES

Lesões a artefatos funcionam mais ou menos como lesões a seres vivos (v. *Lesões*, pág. 418), exceto por algumas regras especiais.

Menos de 1/3 de PV remanescente —

Um artefato danificado a este ponto pode ter sua eficiência reduzida pela metade (ou reduzida de alguma outra forma) (a critério do Mestre).

0 PV ou menos — Jogue contra a HT do artefato uma vez por segundo enquanto ele estiver sob tensão (mas não se não estiver sendo utilizado): uma cadeira faz um teste por segundo que alguém estiver sentado sobre ela, um carro faz um teste por segundo que seu motor estiver funcionando e assim por diante. Em caso de fracasso, o objeto sofre um grave mal funcionamento e fica desabilitado. A maioria dos artefatos desabilitados não funciona de jeito nenhum até ser reparado. Máquinas sencientes “perdem a consciência”. Objetos homogêneos, como espadas, envergam ou quebram, mas podem conservar parte do uso (v. *Armas Quebradas*, pág. 485). Cordas, cabos, etc., são cortados ou rompidos inteiramente — não cortado em pedaços.

Cálculo Detalhado de PV

Quem tem uma calculadora ou um programa de planilhas acessível pode preferir calcular o PV em vez de usar a *Tabela de Pontos de Vida de Objetos* (pág. 558). O PV é igual a 2x (raiz cúbica do peso em kg) para objetos complexos e Não-Vivos e 4x (raiz cúbica do peso em kg) para objetos sólidos e Homogêneos (arredondado para cima). O Mestre pode alterar esses valores para objetos muito frágeis ou resistentes.

-1xPVInicial — Artefatos não “morrem”, já que nunca estiveram realmente vivos, mas ainda assim precisam fazer testes de HT para evitar a “morte” como descrita em *Lesões Comuns* (pág. 419). Em caso de fracasso, o objeto é *destruído*. Por exemplo, uma espada pode se estilhaçar em vez de simplesmente se vergar ou romper. Um computador destruído perde todos os dados contidos nele — incluindo suas memórias, se era sapiente.

-5xPVInicial — O artefato é automaticamente destruído, como descrito acima.

Choque: A maioria dos artefatos não sente dor, mas o dano pode interromper temporariamente suas funções a menos que ele tenha um sistema apropriado de reserva (representado por Hipoalergia). Aplique a penalidade normal em função do choque para a próxima *utilização* do objeto. Por exemplo, se um veículo sofrer dano que resulta numa penalidade de choque de -3, o motorista sofre uma penalidade de -3 no teste de operação do veículo em seu próximo turno.

Ferimentos Graves: Um artefato *pode* sofrer um ferimento grave, ao qual chamamos de “dano grave”. Quando uma máquina com muitos subsistemas — como um veículo — sofre dano grave, o Mestre pode exigir um teste de HT. Em caso de fracasso, um ou mais sistemas falham. Por exemplo, um dano grave a um tanque pode desativar sua arma ou provocar um vazamento de combustível. Se estiver usando um suplemento de regras que forneça uma “tabela de dano grave” para um tipo específico de máquina, jogue aleatoriamente e aplique o resultado.

Nocaut e Atordoamento: Um artefato não-senciente ignora esses efeitos. Uma máquina senciente (IQ 1+) pode sofrê-los como resultado de um mal funcionamento induzido pelo dano. Por exemplo, um atordoamento indica que a máquina não funciona em seu próximo turno, mas volta a funcionar novamente depois de se recuperar.

Incapacitação e Ponto de Impacto: Um artefato com formato humano ou animal usa as regras normais; v. *Lesões Incapacitantes* (pág. 420). Outros objetos com partes distintas (ex., um veículo com um chassi, torre e rodas) podem sofrer lesões incapacitantes em pontos de impacto específicos; para veículos, veja a *Tabela de Ponto de Impacto de Veículos* (pág. 554). Em todos os casos, um local incapacitado fica “desabilitado”.

Objetos Frágeis: Muitos artefatos tem *Fragilidade* (pág. 142). Artefatos feitos de papel, madeira seca, etc., são Queimáveis; os que contêm materiais altamente inflamáveis, como gasolina ou hidrogênio, são Inflamáveis. Artefatos contendo explosivos desprotegidos, arsenais grandes de munição ou gases comprimidos voláteis são Explosivos.

DANO A ESCUDOS

A maioria dos escudos medievais era de madeira ou de madeira com uma fina camada metálica. Depois de uma boa batalha, os escudos costumavam ficar impronunciáveis. Um Mestre *não* deve usar as regras abaixo a não ser que esteja disposto a tolerar muitas anotações em prol de um combate mais realístico!

Veja *Escudos* (pág. 287) para verificar o Bônus de Defesa (BD), a RD e o PV dos escudos. Se o BD do escudo fizer a diferença entre o sucesso e o fracasso em *qualquer* defesa ativa (não apenas no bloqueio), o golpe atinge o escudo em cheio e pode danificá-lo.

Aplique o dano do ataque ao escudo. Subtraia a RD do escudo. Se nenhum dano penetrar o escudo, não há nenhum efeito — mas o personagem ainda pode ser projetado!

Se o dano penetrar a RD do escudo, subtraia o dano do PV do escudo. Use as regras normais de Dano a Objetos; escudos comuns são Homogêneos, com HT 12. Se o escudo ficar desabilitado ou for destruído, ele não mais fornece seu BD, mas ainda atrapalha o personagem até ser solto. Se ele for completamente destruído (-10 x PV), ele se despedaça e cai.

Um golpe potente pode atravessar um escudo! O escudo age como uma cobertura, com “RD de cobertura” igual à sua RD + (PV/4). Qualquer dano além disso penetra o escudo e possivelmente fere o personagem; v. *Superpenetração* (pág. 408). Se estiver usando as regras de pontos de impacto, jogue 1d: num resultado de 1 ou 2, o ataque atinge o braço do escudo; num resultado de 3-6, o ataque atinge o ponto determinado pelo atacante.

Objetos como artigos de vidro/cristal, cerâmica e televisões são Quebradiços.

DANO A EDIFÍCIOS E ESTRUTURAS

A *Tabela de Dano Estrutural* (pág. 558) fornece valores comuns de RD e PV para edifícios, portas, paredes e estruturas inanimadas semelhantes. A maioria dessas estruturas é Homogênea. Assuma que um edifício com a estrutura íntegra em bom estado possui HT 12. Construções de qualidade inferior podem ter HT 9-11, enquanto um edifício preparado para suportar terremotos pode ter HT 13-14.

Qualquer edifício “desabilitado” por ter seu PV reduzido a 0 ou menos e que fracasse num teste de HT sofre uma ou mais rachaduras grandes e fica sem energia elétrica, se tiver. Com -1xPVInicial ou menos, ele deve fazer testes de HT para não desmoronar — assim como um personagem faria um teste para não morrer. Ele desmorona automaticamente com -5xPVInicial.

Quem estiver dentro de uma construção quando ela se desmorona sofre 3d pontos de dano por contusão, mais 1d de dano por cada andar acima dele. Uma vítima pode tentar um mergulho de proteção para uma parte estrutural do edifício (como uma coluna, etc.) — v. *Esquiva e Queda* (pág. 377). Em caso de sucesso, ela recebe uma RD igual à RD da parede exterior da construção contra o dano, mas ainda fica presa nos escombros. Num sucesso decisivo, a vítima sai totalmente ilesa!

CONSERTOS

A maioria dos artefatos é incapaz de se curar naturalmente (embora existam algumas exceções, como máquinas exóticas de “metal vivo”). Se forem desabilitados, eles não podem se recuperar até serem consertados. Se forem incapacitados, as partes em questão precisam de conserto ou substituição — elas não podem se recuperar sozinhas.

Para consertar um dispositivo danificado, desabilitado ou que apresentou mal funcionamento, um personagem precisa da perícia apropriada: Armeiro, Eletricista, Conserto de Equipamento Eletrônico, Maquinista, Mecânica, etc. Veja as descrições individuais das perícias para verificar sua abrangência. O Mestre tem a palavra final sobre a perícia necessária.

Consertos Menores: Cada tentativa de consertar um equipamento danificado que ainda está com o PV positivo requer meia hora e um teste de habilidade. Veja *Modificadores de Equipamento* (pág. 345) e *Tempo Gasto* (pág. 346) para obter os modificadores mais comuns. Se o dispositivo custa \$1.000 ou menos, o teste recebe um bônus de +1. Aplique uma penalidade de -1 se ele custar entre \$10.001-\$100.000, -2 se custar \$100.001-\$1.000.000 ou -3 se custar mais de \$1.000.000. Um sucesso recupera 1 PV vezes a margem de sucesso (mínimo de 1).

Consertos Maiores: Um artefato reduzido a 0 PV ou menos requer peças sobressalentes que custam 1d x 10% do preço original. Obtidas essas partes, use

as regras acima, exceto que todos os testes sofrem uma penalidade adicional de -2.

Substituição: Se for destruído (se fracassou no teste de HT para evitar destruição ou chegou a -5xPVInicial ou menos), o dispositivo não pode ser consertado. Substitua-o pagando 100% do custo original.

Contratando Ajuda: Uma pessoa incapaz de realizar um conserto necessário pode contratar um técnico. Um custo comum é de \$20/hora — ou mais, para perícias incomuns. O NH padrão é 9 + 1d.

COLAPSO

A maioria das falhas em equipamentos de verdade se deve à má utilização ou ao desgaste rotineiro — não a danos em combate. O Mestre pode aplicar as regras abaixo a qualquer artefato complexo (qualquer coisa Não-Viva).

Manutenção

Artefatos com partes móveis, ou muito complexas ou que estão sob constante tensão requerem uma manutenção regular para funcionar corretamente. Isso *definitivamente* inclui todas as armas e veículos, equipamentos óticos de precisão (câmeras, equipamento de visão noturna, etc.) e qualquer outro equipamento mais elaborada que uma chave-de-fenda ou uma faca.

Qualquer maquinário com estas características requer “verificações de manutenção” periódicas usando uma perícia técnica adequada, como explicado na desvantagem Manutenção (pág. 149). A frequência de manutenção varia. A maioria dos veículos terrestres comerciais requer uma ou duas horas de trabalho de manutenção por semana. Armas, especialmente armas de fogo, necessitam de limpeza a cada um ou dois dias de uso. Itens grandes e complexos, como fábricas e caças a jato, requerem muitas horas de manutenção diária — isso quando não estão sob cuidado *constante*.

A omissão ou um fracasso numa verificação de manutenção resulta em perda de HT. Essa perda de HT é cumulativa e afeta todos os testes de HT descritos em *Efeitos de Lesões* (pág. 483) e *Muco, Areia e Falhas no Equipamento* (a seguir). Para recuperar a HT perdida, use as regras de *Consertos* (pág. 484). Trate cada ponto de HT a ser consertado como um conserto maior diferente.

Esta regra *não* se aplica a itens sem partes móveis, equipamento estocado apropriadamente (e não abandonado no meio do nada!) ou qualquer outro artefato que está parado, em desuso e num estoque vedado apropriado.

Muco, Areia e Falhas no Equipamento

Condições severas podem resultar em colapsos mais frequentes, independente da manutenção. Sempre que um artefato ficar exposto ao clima (ex., cair numa poça, ficar esquecido numa tempestade de areia ou enterrado em cinzas vulcânicas), faça um teste de HT+4 por ele. Use a HT *atual* do objeto — incluindo quaisquer penalidades devido à falta de manutenção. Se o item não tiver uma HT, assuma HT 10. Em ambientes extremos (deserto, pântano, selva, etc.), faça um teste adicional por dia, além de quaisquer testes

por maus cuidados específicos.

Em caso de fracasso, o equipamento se quebra, emperra ou de alguma forma é desabilitado; ele não serve para *mais nada* até receber um conserto menor. Numa falha crítica, ele exige um conserto maior. O Mestre pode querer manter o resultado em segredo e deixar que o operador descubra o mal funcionamento durante o uso!

Modificadores: +1 se o personagem dispuser de bastante tempo durante o dia para limpar e cuidar do equipamento (a critério do Mestre); -1 ou -2 se o abuso ou o ambiente for extraordinariamente brutal.

ARMAS QUEBRADAS

Uma arma *destruída* — que fracassou no teste de HT com -1xPVInicial ou menos, ou chegou a -5xPVInicial — fica completamente imprestável. Mas se ela for apenas desabilitada, ela ainda *pode* ter alguma utilidade.

Uma arma *muito leve* (qualquer coisa com 500g ou menos, como uma adaga) ou uma arma de projétil (funda, arco, arma de fogo, etc.) fica inutilizável depois de desabilitada, mesmo em caso de danos menores.

Contudo, outras armas às vezes ficam *parcialmente* utilizáveis depois de desabilitadas. Jogue 1d e consulte o parágrafo apropriado abaixo. Quando a arma efetivamente passa a ser outro tipo de arma, use o NH e o dano do novo tipo de arma!

Armas de Haste: Num resultado 1-2, o personagem fica com uma haste de 2,5m na mão; trate-a como uma lança longa que causa GdP+2 de dano por *contusão*. Num resultado 3-4, ele fica com um bordão, mas um machado bastante desajeitado (-4 nas jogadas de ataque) de alcance 1 cai à sua frente. Num resultado 5-6, ele fica com um porrete, mas um machado grande desajeitado (-2 nas jogadas de ataque) de alcance 2 cai à sua frente.

Espadas (espadas curtas, espadas grandes, espadas largas, katanas, etc.) e Sabres: Num resultado 1-3, a lâmina se quebra pela metade, perdendo a ponta. Ela ainda pode ser usada para fazer um ataque que causa dano por *corde* com uma penalidade de -2 ao dano, mas fica inutilizável como arma que causa dano por *perfuração*: em um ataque em GdP ela causa dano em GdP por *contusão*. Se a arma tinha alcance 2, agora tem alcance 1. Num resultado 4-6, a lâmina se rompe na altura do punho e a arma fica imprestável.

Lanças: Num resultado 1-3, a cabeça se quebra no local onde se juntava ao cabo, deixando o personagem com um bordão. Num resultado 4-6, a lança se quebra mais embaixo; ele fica com um bastão curto, mas uma lança de alcance 1 cai à sua frente (ela causa dano normal).

Maças/Machados: Num resultado 1-3, a cabeça se quebra, deixando o personagem com um porrete. Num resultado 4-6 a arma fica imprestável.

Maças/Machados de Duas Mãos: Num resultado 1-3, a cabeça se quebra no local onde se juntava ao cabo, deixando o personagem com um bordão. Num resultado 4-6, a lança se quebra mais embaixo; ele fica com um porrete, mas um machado muito desajeitado (-4 na jogada de ataque) de alcance 1 cai à sua frente.

Rapieiras e Terçados: Num resultado 1-3, trate o terçado como uma adaga e uma rapieira como um terçado; o dano causado ainda é por *perfuração*! Num resultado 4-6, a lâmina se rompe na altura do punho e a arma fica imprestável.

Outras Armas: Utilize a arma mais parecida acima. O Mestre tem a palavra final e pode escolher jogar aleatoriamente se houver mais de uma maneira como a arma poderia se quebrar.

CAPÍTULO DEZOITO

O MESTRE



O Mestre (MJ) é o árbitro de uma partida de RPG. Contudo, dizer isso é simplificar demais. Ele é como um escritor de livros de mistério, um contador de histórias, um juiz, um sábio cósmico, a “casa” de um cassino e (para os personagens) uma divindade menor.

O Mestre é a autoridade final. As regras são diretrizes, opiniões dos criadores a respeito de como as coisas *deveriam* ser. Contudo, enquanto se mantiver justo e consistente, o Mestre pode alterar *qualquer* número, *qualquer* custo, *qualquer* regra. Sua palavra é lei!

Muitas coisas são deixadas a critério do Mestre. Um cenário alcança seu realismo com a introdução dos detalhes — cabe ao Mestre acrescentá-los para torná-lo vivo. Com um bom Mestre, até mesmo um conjunto ruim de regras pode proporcionar muita diversão. Com um bom conjunto de regras, a diversão é ilimitada. De fato, nós acreditamos quase piamente que *GURPS* é um bom conjunto de regras — mas, sem um Mestre, as regras nada valem de nada.

Continue lendo...

PERSONALIZANDO AS REGRAS

Ao longo do *Módulo Básico*, nós incluímos dicas para os Mestres que desejam personalizar as regras como acharem melhor. Segue uma referência fácil:

- *Novas Vantagens* (pág. 117), *Novas Desvantagens* (pág. 165), *Criando Técnicas* (pág. 229), *Sistemas Alternativos de Magia* (pág. 242), *Outros Poderes* (pág. 257) e *Criando Modelos* (Capítulo 13) oferecem diretrizes para a criação e personalização das habilidades dos personagens.
- *Evolução do Personagem* (Capítulo 9) oferece opções para lidar com a evolução dos personagens.
- *Combate Tático* (Capítulo 12) e *Situações Especiais de Combate* (Capítulo 13) acrescentam detalhes opcionais ao Combate (Capítulo 11), para campanhas voltadas para a ação.
- Todas as seções em caixas intituladas “Regra Opcional” oferecem acréscimos *opcionais* já testados. Dentre eles *Ampliações Limitadas* (pág. 111), *Perícias Curinga* (pág. 175), *Mal Funcionamento* (pág. 407), *Mantendo Perícias* (pág. 294), *Influenciando Testes de Habilidade* (pág. 347) e *Esforço Adicional em Combate* (pág. 357). Até mesmo um Mestre novato pode rapidamente personalizar as regras ao especificar quais opções estão “ativas” em sua campanha.

ESCOLHENDO O ESTILO DA CAMPANHA

Antes de tomar outras decisões, o Mestre deve discutir o estilo da campanha com seus jogadores. Existem muitas alternativas:

- “Pelas regras” vs. “modificada” (usando muitas interpretações de regras pelo Mestre).
- “Realística” vs. “cinematográfica” (v. *Campanhas Cinematográficas*, pág. 488).
- “Divertida” vs. “séria”.
- “Enigmas e mistérios” vs. “combate e aventura”.
- “A morte é comum e permanente” vs. “a morte é rara ou facilmente remediada” (por meio de magia ou alta tecnologia).

Todas essas abordagens são legítimas, mas se os jogadores e o Mestre tiverem expectativas diferentes, todos podem ficar desapontados. O RPG deve ser uma história que se desenvolve em conjunto — não uma batalha entre jogadores e Mestre*. Para que isso aconteça, é necessário um pouco de compreensão mútua. Alguns minutos de discussão antes de uma sessão o jogo podem aumentar a diversão de todos.

“Eu quero uma história que fale sobre grandes guerras e batalhas, sobre coragem, heróis e vilões.”

“Entendo... e o que sua irmã quer?”

“... ela disse que quer uma história real.”

“Perfeito. Então eu tenho uma história perfeita para os dois. Uma história sobre grandes feitos, sobre exércitos da luz e soldados das sombras, sobre os lugares onde eles viveram e lutaram, onde amaram e morreram.

Uma história sobre grandes impérios e grandes erros. Uma história real.”

— Luc Deradi e o Imperador Londo

Mollari,

Babylon 5: O Início

NÍVEL DE PODER

Um passo crucial na escolha do estilo da campanha é determinar o número de pontos de personagem com os quais os PdJs começam a aventura. Isso tem um impacto direto no estilo da campanha: heróis poderosos vencem desafios realísticos com facilidade cinematográfica, enquanto que uma brincadeira de super-heróis pode ser um pesadelo mortal para humanos normais.

Como Mestre, o melhor jeito de decidir o nível de poder é usando a intuição. Durante suas primeiras campanhas, um Mestre descobre como seus jogadores preferem gastar seus pontos de poder — e como os PdJs respondem às aventuras preparadas. Ele pode usar essa experiência para escolher o melhor nível de poder para sua próxima campanha. Contudo, essa dica não vai ajudá-lo na primeira vez, então o melhor a fazer é escolher de uma vez o nível de poder na lista que apresentamos abaixo.

Seguem alguns exemplos de níveis de poder, com sugestão de pontos iniciais para os heróis:

Fracó (menos de 25 pontos): Crianças pequenas, escravos não-sapientes, zumbis, etc. Não é apropriado para PdJs, exceto em campanhas mais sombrias ou cômicas.

Médio (25-50 pontos): Pessoas comuns, como contadores ou motoristas de táxi.

Competente (50-75 pontos): Atletas, policiais, fidalgos ricos — qualquer um que tenha uma vantagem clara sobre as pessoas comuns do cenário.

Excepcional (75-100 pontos): Atletas brilhantes, policiais experientes, etc. Com um pouco de experiência, esses indivíduos poderiam se tornar aventureiros em tempo integral.

Heroico (100-200 pontos): Pessoas no auge realístico do avanço físico, mental e/ou social; ex., soldados da FAR, os melhores cientistas do mundo e milionários. A maior parte dos aventureiros começa suas carreiras com aproximadamente 150 pontos.

Fenomenal (200-300 pontos): Papéis principais em filmes de kung fu, romances fantásticos, etc. Comum a aventureiros profissionais que já têm alguma fama.

Lendário (300-500 pontos): Protagonistas de poemas épicos e folclore. Este é o melhor nível de poder para personagens supers corajosos e mortais que andam lado a lado com os deuses.

Sobre-humano (500-1.000 pontos): São aqueles que transcenderam a humanidade (ex., personagens supers capazes de enfrentar tanques com as mãos nuas) e criaturas fantásticas poderosas (ex., dragões capazes de derrotar exércitos inteiros).

Divino (mais de 1.000 pontos): Verdadeiros semideuses que podem fazer o

que querem na maior parte do tempo.

CAMPANHAS PODEROSAS

Personagens construídos com muitos pontos podem sobrecarregar a capacidade do Mestre de proporcionar desafios significativos, enfraquecer a integridade do cenário e forçar os limites do equilíbrio. Como resultado disso, campanhas de alto nível de poder merecem uma discussão especial.

“Poderoso” é um termo subjetivo — as diretrizes a seguir levam em consideração personagens com bem mais de 200 pontos. Mesmo assim, a maioria desses conselhos serve para qualquer nível de poder!

Problemas na Criação de Personagens

Alguns jogadores gastam muitos pontos em uma área, resultando em PdJs com níveis abusivos de habilidade. Outros usam seus pontos de maneira mais ampla, tentando estar preparados para praticamente todas as situações imagináveis, invadindo assim o território de PdJs mais especializados. E há ainda outros que tentam fazer as duas coisas, investindo muitos pontos em uma única característica e depois aparecendo com maneiras “criativas” de usar essa habilidade em vez de qualquer outra coisa. Eis o que fazer para remediar a situação:

Ofereça uma ampla seleção de habilidades. Em um nível de campanha poderoso, deve haver todo o tipo de opções caras à disposição onde os PdJs podem gastar seus pontos: muita riqueza, vantagens exóticas, magia, psiquismo, modelos raciais poderosos — de preferência, várias destas. Informe aos jogadores tudo que está à disposição e use as regras expandidas para habilidades especiais sempre que possível.

Divida os pontos iniciais entre “pontos básicos” e “pontos de experiência”. Considere a possibilidade de dar aos jogadores apenas uma fração dos pontos iniciais de início. Peça que eles criem personagens especializados e equilibrados para sua aprovação. Depois de aprovar o PdJ, dê ao jogador o restante de seus pontos para ele gastar como se tivesse ganhado ao longo das aventuras — o que significa que ele não pode adquirir um grande número de novas vantagens ou novas habilidades que não se encaixem com sua história.

Exija certas habilidades. Um herói ainda pode ter muitos pontos sem que o jogador tenha o controle total sobre todos eles. Um orçamento modesto de pontos em combinação com um conjun-

to fixo de habilidades funciona muito bem. Por exemplo, todos os personagens supers podem ter um pacote de “habilidades mutantes” (efetivamente um modelo racial), *mais* 200 pontos para gastar como quiserem; todos os fuzileiros podem começar com um modelo de 100 pontos de “treinamento básico”, *mais* 50 pontos para personalizá-lo.

Exija categorias de habilidades. Se achar que uma lista fixa de habilidades requeridas é uma opção muito rígida, talvez uma opção melhor seja exigir que os PdJs gastem uma quantia determinada de pontos em algumas *classes* de habilidade. Por exemplo, agentes secretos podem ser obrigados a gastar pelo menos 10% de seus pontos em cada uma das seguintes áreas: “características sociais”, “habilidades de combate” e “perícias técnicas”; PdJs supers podem ter que gastar pelo menos 20% de seus pontos em cada um dos seguintes: um poder de ataque, um poder de defesa e um poder de movimento.

Limite os níveis de atributos. Os atributos afetam tantas características que um PdJ com muitos pontos em atributos às vezes pode causar problemas. Para combater isso, estabeleça um limite máximo para os valores individuais de atributo ou um máximo de pontos para gastar neles.

Dê ênfase ao valor do NH relativo. Quando um conceito de personagem exige muitas perícias, existe uma tentação em comprar altos atributos e gastar poucos pontos nas perícias. Esta pode ser uma maneira barata de obter bons níveis de habilidade, mas leva a uma “inflação dos atributos”. Para encorajar os jogadores a criarem personagens mais equilibrados, informe-os que as regras de *Nível de Habilidade Relativo*, pág. 171, serão usadas.

Limitações do Mestre

Até mesmo PdJs poderosos *equilibrados* podem acabar com uma aventura ou o cenário se o Mestre não estiver preparado para eles! Seguem algumas maneiras de se preparar para uma campanha poderosa:

Conheça as habilidades dos heróis. A planilha de um personagem poderoso tem muita informação. Se o Mestre não estiver familiarizado com todas elas, a sessão pode travar quando um jogador recorrer a uma habilidade raramente usada. Ainda pior: uma habilidade totalmente esquecida pode acabar com os planos cuidadosos de um Mestre!

Conheça as regras. Quanto mais habilidades tiverem os heróis, maior o número de regras especiais que o Mestre precisa usar ao longo da sessão. Leia atentamente as regras *antes* da sessão

começar. Isso mantém o andamento da partida e evita que jogadores que gostam de abusar de habilidades poderosas arruinem a diversão de todos.

Ajuste os desafios aos heróis. Um Mestre deve reler suas observações de campanha com as planilhas dos PdJs em mãos. Este simples procedimento pode alertá-lo sobre inimigos, mistérios e perigos que não vão desafiar as habilidades dos heróis e oferecer uma oportunidade de consertar os problemas antes que os jogadores lidem com eles.

“Jura? Poderes psíquicos? Parece até coisa de ficção científica?”

“Querido, nós vivemos numa nave espacial.”
— Wash e Zoe, Firefly

Apresente uma ampla gama de desafios. Assegure-se que os heróis não serão capazes de lidar com todos os desafios usando sempre Armas de Fogo 20 ou Lábia 25. Gerencie as sessões de jogo de forma que personagens muito especializados tenham que depender de seus amigos para sua sobrevivência. Do mesmo modo, faça com que alguns testes de habilidades envolvam penalidades suficientemente grandes para que um personagem faz-tudo tenha que se submeter à opinião dos verdadeiros especialistas do grupo.

Conheça os riscos. O nível de poder da campanha não determina apenas as habilidades dos heróis e a proporção das ameaças com as quais eles devem lidar — ele também estabelece um limite máximo de qualquer desequilíbrio entre os dois. Desafios muito fracos e divertidos ou árduos e irritantes em uma campanha de pouco poder podem se tornar maçantes ou *letais* em uma campanha de muito poder. Esteja pronto para improvisar! Se os heróis estiverem acabando com a oposição tão facilmente que os jogadores estão bocejando, faça com que reforços mais difíceis apareçam; se os personagens estiverem levando a pior, dê-lhes um golpe de sorte

Seja flexível. PdJs poderosos podem fazer *mais*, o que torna mais difícil antecipar suas ações. Novamente, o Mestre precisa estar preparado. Não penalize seus jogadores quando eles usam de *finesse* para superar o enredo — mas quando eles usam seus poderes como instrumentos grosseiros para abrir buracos no enredo, esteja pronto para apresentar contramedidas criativas que parecem ter sido planejadas desde o início.

Limitações do Sistema

GURPS foi projetado para funcionar em qualquer nível de poder, mas é impossível oferecer uma regra especial para todas as combinações de “habilidades problemáticas” possíveis em uma campanha com muito poder. Quando as regras não lidam bem com uma situação, tente remediar com uma das seguintes ideias:

Use regras opcionais. Em muitos casos, regras opcionais existem especi-

ficamente para lidar com personagens poderosos — como, *Mantendo Perícias* (pág. 294). Essas regras podem fazer a diferença entre uma campanha praticável e uma impraticável.

Faça suas próprias interpretações. Se uma regra assume explicitamente um determinado nível de poder, mas os PdJs estão acima dele, fique à vontade para extrapolar. Por exemplo, *Dificuldade da Tarefa* (pág. 345) relaciona penalidades até -10, mas se sua campanha inclui heróis com NHs 25 ou 30, não há nada de errado em atribuir uma penalidade de -15 ou -20!

CAMPANHA CINEMATOGRÁFICA

Na maioria das vezes, *GURPS* dá ênfase ao realismo. Heróis podem ficar tristes, feridos, doentes e até mesmo morrer. A vida é assim. Espera-se que o Mestre de desprenda do realismo em uma emergência (o que pode ser definido como “sempre que o realismo estiver atrapalhando”), mas normalmente, o realismo impera.

Uma campanha “cinematográfica” é uma em que o realismo *não* impera — porque, se o fizesse, ele constantemente atrapalharia a história. Em uma campanha cinematográfica, heróis espadachins são capazes de derrotar dezenas de homens porque a história assim exige. Espaçonaves zunem e rugem pelo silêncio do espaço porque coisas rápidas zunem e máquinas potentes rugem. A *adequação* sempre invalida a *precisão*.

O estilo cinematográfico requer que tanto os jogadores quanto o Mestre compreendam e concordem com este princípio e cooperem com o desenrolar da história. *GURPS* inclui algumas

regras que podem ajudar — mas todos devem estar cientes de que uma história épica está apta a transcender as regras.

Nível de Poder Cinematográfico

É possível dirigir uma campanha cinematográfica em *qualquer* nível de poder. Essas campanhas muitas vezes são de alto nível de poder — e vice-versa — mas “cinematográfico” é um *estilo*, não um valor em pontos de personagem. Fuzileiros de elite numa campanha implacavelmente realística poderiam ter muitos pontos de personagem, enquanto os Homens Alegres de Robin Hood ficaria muito bem com menos de 100 pontos mesmo numa campanha cinematográfica.

Ainda assim, heróis cinematográficos devem ser notavelmente mais capazes que as pessoas comuns — e talvez ainda mais talentosos que a maioria dos heróis. Os jogadores acham mais fácil acreditar em histórias cinematográficas se seus personagens forem suficientemente capazes de fazer o que a história exige deles sem *muita* “trapaça” por parte do Mestre.

A maneira *como* os jogadores gastam seus pontos também é mais importante. *GURPS* oferece muitas habilidades adequadas a campanhas cinematográficas. Heróis épicos geralmente têm um Destino. Muitos têm “sorte” — embora Serendipidade e Venturoso sejam mais apropriados que pura Sorte. O Mestre deve permitir Apetrechos, Atirador, Desenvolvedor, Língua Ferina, Mestre de Armas, Talento Instintivo e Treinado por um Mestre. Ele também deve permitir quaisquer perícias associadas a estas características e até mesmo permitir “perícias curinga” (pág. 175).

Personagens Cinematográficos

Apenas vantagens e perícias não criam um herói cinematográfico. O jogador precisa ter um conceito de personagem que transforme as *estatísticas* em uma *pessoa*. Especificamente, heróis épicos precisam de duas coisas:

Uma motivação. Amor e honra são as clássicas, mas nem todos os personagens cinematográficos são honrados, bons ou sequer *gentis*. Objetivos e sonhos malignos — como vingança cega e irracional — são perfeitamente aceitáveis, contanto que sejam *apropriadas*. No entanto, uma obsessão pode levar a um personagem simplista. O jogador deve fazer um esforço consciente para arredondar a personalidade de seu personagem.

Um lugar no mundo. Heróis cinematográficos possuem entes queridos, mentores, amantes, ex-amantes, inimigos, direitos hereditários, maldições de família e assim por diante. Eles não simplesmente aparecem, perfazem seus papéis e desaparecem — eles precisam fazer parte do cenário, já que suas histórias fazem parte do que *define* o cenário.

Sessões Cinematográficas

Campanhas cinematográficas têm certas características em comum:

Um mundo cinematográfico é ordenado. Os eventos têm motivos de ser — explicações relacionadas à história. Elas podem ser bastante óbvias, mas poucas coisas acontecem arbitrariamente e nada *significativo* acontece aleatoriamente. Isso não significa que o enredo precisa ser linear ou predestinado. Mudanças de sorte são contratempos comuns e mesmo que o objetivo final já esteja determinado, o caminho para atingi-lo não está.

Os únicos detalhes importantes são os que diretamente avançam a história. Detalhes desnecessários são uma maldição para cenários cinematográficos. O Mestre deve saber a diferença entre detalhes importantes e irrelevantes. Por exemplo, se os heróis devem cruzar o Deserto Ardente para chegar à Torre Negra, eles *certamente* encontrarão água o suficiente pelo caminho; a história seria bastante curta se não encontrassem e ela não avançaria muito caso eles tivessem que interpretar a busca por água.

O Mestre deve estar preparado para invalidar qualquer resultado dos dados. Se os dados determinarem todos os resultados, os jogadores aprenderão a colocar a probabilidade à frente da ostentação e do estilo. Além disso, os dados podem ser tão tirânicos quanto um Mestre de mão pesada; os jogado-

res provavelmente ficariam revoltados se um bravo aventureiro repentinamente morresse devido a um desastre aleatório! Por outro lado, o Mestre não deve anular os dados de forma que os jogadores acreditem que nada que eles façam mudará o resultado da história.

O Mestre deve permitir o sucesso de ações dramáticas. Se um herói tenta se depenurar do lustre, o jogador deve confiar que o Mestre não zombará dele e dirá que ele quebrou a coluna — e que agora deve interpretar um quadriplégico — só porque a mão dele escorregou na cera que estava em volta. O Mestre certamente *não* deve atrasar o andamento da sessão exigindo infinitos testes de habilidade modificados pela escuridão da Taverna!

Os jogadores não devem se aproveitar indevidamente destas convenções. Sim, os heróis definitivamente conseguirão atravessar o Deserto Ardente — mas eles ainda devem se preparar para isso. Um jogador que fizer o comentário: “Não se preocupem com água. Nós somos heróis; com certeza encontraremos pelo caminho” está jogando na campanha errada. Os jogadores devem proporcionar diálogos e ter atitudes de acordo com o estilo da campanha.

O Mestre deve lidar com as mortes heroicas de forma satisfatória. Uma morte épica não pode ser sem sentido. Se um PdJ morre, ele morre de forma *gloriosa* — corajosamente salvando as vidas de seus companheiros ou levando consigo um número impressionante de oponentes. O destino (personificado pelo Mestre) será generoso. Não há necessidade de comedimento, pois o PdJ não estará aqui depois para ser um problema! Os jogadores não devem abusar desta convenção. Um herói moribundo pode ser quase invencível, mas só se ele estiver dando a vida em prol de uma ação que diretamente faça o enredo avançar.

Danem-se as Regras, Toda Velocidade A Frente!

Muitos jogadores preferem “regras leves”, em que a ação se dá rapidamente em vez de ficar atolada em uma rolagem de dados após a outra. É como se fosse um cenário cinematográfico, mas é possível criar um cenário *realístico* rápido fazendo escolhas sobre quais regras usar. Por exemplo, o combate fica mais lento quando o Mestre usa tabelas de golpes fulminantes, erros críticos ou pontos de impacto — então deixe-as de fora. Em vez de se preocupar com os detalhes de escolher dezenas de perícias para completar um personagem, use uma perícia curinga — e talvez um ou dois Talentos (pág. 90) para elevar esta perícia ainda mais. Se o Mestre e os jogadores quiserem sessões mais fluidas e rápidas, é fácil — basta podar um pouco as regras de *GURPS* até seus elementos básicos e estar disposto a tomar algumas decisões rápidas.

INICIANDO UMA SESSÃO

O Mestre deve fazer algumas coisas antes de começar uma sessão, facilitando as coisas para ele e para os jogadores:

Apresentar os personagens. Numa campanha contínua, é possível pular este passo! Mas no início de uma campanha, cada jogador deve ter a oportunidade de se descrever. Se houver algum artista no grupo, ele pode ajudar a desenhar os personagens como eles são descritos.

Verificar as perícias e outras características aprimoradas desde a última sessão. Em uma campanha contínua, os PdJs recebem pontos de personagem

que podem gastar para melhorar suas habilidades. Às vezes os PdJs podem até mesmo estudar e trabalhar em seus empregos entre as sessões. Desta forma, alguns personagens podem ter habilidades ou perícias mais desenvolvidas que a sessão anterior. Este é momento dos jogadores discutirem esse assunto com o Mestre. (Se todos do grupo tiverem acesso à Internet, talvez seja melhor discutir isso por e-mail entre as sessões para não atrasar as coisas.)

Preencher a Planilha de Controle do Mestre. Enquanto os jogadores

estão conhecendo uns aos outros (ou os personagens dos outros), o Mestre deve verificar as planilhas de personagem, conferir se tudo está certo e copiar algumas informações necessárias para sua *Planilha de Controle do Mestre*. Nela ele relaciona os atributos, características secundárias, perícias, vantagens especiais, etc., para cada PdJ. Quando o Mestre joga os dados secretamente para determinar se algum personagem percebe alguma coisa, *compreende* algo que todos podem ver, resiste a uma mágica ou para saber com qual personagem aquele anão mau-humorado não foi com a cara, esta planilha é útil.

Faça um resumo para os jogadores. O Mestre deve dizer a eles o que está acontecendo, dar a eles uma ideia do tema da aventura e (em uma campanha contínua) refrescar a memória deles quanto ao que aconteceu na última sessão. Há muitas maneiras de fazer isso. Ele pode simplesmente *contar* para eles, mas é muito mais divertido começar a sessão e *depois* “armar o palco”. Faça com que os jogadores imediatamente encontrem um mapa ou tomo, ou alguém que conta para eles um boato interessante, ou que eles fiquem amigos de alguém que está precisando de ajuda, ou ainda testemunhem uma injustiça que precisa ser corrigida.

E que comece a sessão!

PREPARAÇÃO ANTECIPADA

O Mestre deve fazer muitas coisas antes da chegada dos jogadores:

Preparar a aventura. Se estiver usando uma aventura preparada, tudo que o Mestre precisa fazer é lê-la e talvez criar algumas planilhas de personagem. Mas se estiver criando sua própria aventura, o Mestre precisa de algum trabalho antecipado — um trabalho feito com amor — antes que ela fique pronta para os jogadores. Em qualquer situação, é importante estar completamente familiarizado com a aventura antes de apresentá-la aos jogadores!

Resumir a aventura para os jogadores. Se os seus jogadores já estiverem familiarizados com o sistema, o Mestre deve dizer a eles de antemão (antes de eles chegarem para iniciar a sessão) que tipos de personagens são “permitidos” e quanto dinheiro, equipamentos, etc., ele têm — e talvez uma sugestão sobre quais perícias serão úteis. Se todos já tiverem seus personagens prontos, é possível ir direto à ação assim que os jogadores chegarem.

Preparar a área. O Mestre precisa de alguns lápis, papel e dados; mapas e miniaturas se ele for usá-las (e uma mesa onde colocar tudo isso); e um bom suprimento de salgadinhos (para ele e talvez para o grupo)!

Com Quem Ficaram as Planilhas?

A maior parte dos conselhos dados neste capítulo assume que é o Mestre quem fica com as planilhas, para ter acesso a elas durante o processo de planejamento, ou pelo menos para manter uma detalhada Planilha de Controle do Mestre. Alguns Mestres pedem aos jogadores que fiquem com suas planilhas de personagem para que eles possam fazer planos. Contudo, há situações (ex., uma campanha onde o Mestre é rotativo) onde isso não é possível — e alguns jogadores preferem não abdicar deste controle. O Mestre deve *pelo menos* ter uma planilha de controle com as principais habilidades de cada PdJ, atualizada conforme as grandes mudanças ocorrem. Isso não é tão bom quanto ter as próprias planilhas, mas é muito melhor do que tentar planejar às cegas. Obviamente, uma cópia da planilha é ainda melhor!

Com Escudo ou Sem Escudo?

Muitos Mestres preferem usar pastas, livros ou outros objetos para ocultar suas anotações e jogadas de dados dos jogadores. Outros acham que isso os distancia do jogo e preferem ser mais abertos com os jogadores. Isso depende muito do estilo de cada um; só lembramos que existem situações em que o Mestre deve fazer jogadas em segredo e precisa de alguma forma fácil de fazê-lo.

MAPAS

O Mestre pode preparar os mapas de antemão para ajudá-lo a planejar e para acompanhar o curso dos acontecimentos. Ele também pode dar mapas aos jogadores como pistas. Além disso, os próprios jogadores podem querer fazer anotações de seus percursos — seja por selvas, cavernas ou pelo centro do Nova Iorque — para terem certeza de que encontrarão o caminho de volta.

Os mapas em *GURPS* usam hexágonos para regular o movimento e o combate. Cada hexágono é adjacente a seis outros hexágonos. V. *Hexágonos* (pág. 384).

Mapas de Viagem

Desenhe estes mapas em qualquer escala conveniente. Exemplos incluem mapas de continentes, estradas e cidades. Estes são puramente informativos; eles não são “tabuleiros de jogo”. Em uma aventura moderna, os jogadores têm acesso a mapas de viagem. Em uma campanha num passado ou

MAPEAMENTO PELOS JOGADORES

Sempre que os PdJs entrarem numa área sem um mapa — seja um subterrâneo, um complexo de laboratórios ou uma rede de trilhas numa selva — os jogadores tentarão desenhar um mapa. (Quer dizer, isso se eles forem espertos!)

Entretanto, fazer um mapa não é uma tarefa tão simples. A não ser que o grupo carregue uma trena ou algo semelhante e passe muito tempo usando ela, o Mestre *nunca* deve dizer a eles algo como “Vocês seguem 12 metros escada a baixo e viram para o norte. O túnel tem 2,10m de largura e 2,70m de altura. Ele segue para o norte por 120 metros e depois vira segue a nordeste. Depois de 20 metros e ele se abre em uma sala de 10 metros por 6 metros”. Este tipo de informação exigiria muitos minutos de medição e um teste contra Matemática (Topografia) — não apenas um passeio pelo túnel!

Em vez disso, dê a eles informações desta maneira:

“Vocês descem as escadas — um pouco mais que um lance normal. No final, há um túnel à direita. Ele tem a largura de duas pessoas lado a lado e é tão alto que vocês mal conseguem tocar o teto com as espadas. Ele segue adiante numa linha razoavelmente reta...”

“Qual a distância?”, pergunta um jogador.

“Alguém está contando os passos? Tudo bem. Então tem mais ou menos 128 passos. Ele então vira um pouco à direita...”

“Quanto à direita?”

“Vocês trouxeram instrumentos de topografia? Alguém tem Senso de Direção? Não? Tudo bem. Chegando à interseção, tendo o túnel antigo às costas — às seis horas — o novo túnel parece estar entre uma e duas horas. Entendeu? Agora, ele segue por mais uns 19 ou 20 passos e depois se abre numa sala grande. Uma porta se encontra no meio da parede mais comprida. A sala é aproximadamente retangular. De onde você está, ela parece ter uns 10 metros de comprimento por uns 6 ou 7 de largura”.

Muito diferente, não é? Mas também muito mais realístico. Os jogadores recebem somente as informações

que os personagens de fato teriam. No exemplo acima, o Mestre arredondou todas as distâncias, assumindo que quem estava contando os passos tinha um passo padrão um pouco menor que um metro.

Se o Mestre fizer isso, os jogadores poderão pensar em maneiras engenhosas de medir o tempo e a distância. Dê a eles essa oportunidade.

Observe que, se fazer um mapa é uma tarefa difícil em condições normais, ela é quase impossível se o grupo estiver com pressa! Suponha que o grupo estivesse sendo perseguido na região descrita acima. Neste caso o Mestre diria:

“Vocês estão correndo? Certo. Parem de fazer o mapa. Vou dizer para onde estão indo. Vocês descem correndo as escadas! Viram à direita! Correm por vários segundos! O túnel quebra um pouco para a direita! Vocês correm um pouco mais e chegam a uma sala!”

E assim por diante. Quando o grupo parar de correr, eles podem sentar e tentar lembrar por onde passaram. (Memória Fidética seria de muita valia neste caso!)

Mapeando Viagens por Terra

Se os PdJs estiverem viajando por uma região inexplorada, eles podem querer manter um mapa em grande escala. O Mestre pode tratar isso de forma automática se eles estiverem seguindo o curso de um rio, um desfiladeiro ou algo similar. Se o grupo estiver atravessando uma região erma sem estradas ou traços característicos, ou tentando mapear um pequeno afluente de um grande rio, a tarefa de desenhar um mapa bom o bastante para que outros possam segui-lo requer um teste de Cartografia. Essa tarefa tem como valor pré-definido IQ-5, Geografia-2, Matemática (Topografia)-2 ou Navegação-4. Senso de Direção concede um bônus de +3.

O mapeamento pode ser uma aventura em si: se o grupo for enviado para explorar e mapear um deserto, um planeta virgem, um subterrâneo misterioso, uma selva abafada, uma cidade fantasma ou qualquer outro local.

futuro distante, o mapa de viagem pode ser o segredo do Mestre. (*Encontrar* um mapa pode ser o objetivo de uma aventura.)

Mapas da Área

A escala padrão para estes mapas é 25mm = 6m (6 hexágonos). Cada hexágono ainda tem um metro de largura — ele só é desenhado em uma escala menor. Use esta escala para mapear edifícios, subterrâneos, arenas, etc., e use uma folha diferente para cada andar ou nível, indicando fossos e escadas. Designe para cada aposento (ou outro ponto de interesse) uma letra ou número para usar com uma legenda.

Para cada aposento, a legenda deve conter:

- Seu tamanho (mesmo que seja óbvio no mapa da região).
- Uma descrição geral.
- Uma descrição das pessoas ou criaturas que se encontram no aposento, se houverem. Ela pode ser simples como “dois lobos comuns” ou complexa como “o aposento está vazio, exceto entre meia noite e nova da manhã, quando ali ficam dois guardas. Há uma probabilidade de 50% de cada um estar dormindo. Eles são guardas comuns da Lista de Personagens, mas um deles também possui um anel de ouro que vale \$200. Eles se rendem se forem atacados por mais de 2 para cada um deles, mas não cooperam, mesmo que sejam ameaçados de morte”.

• Se necessário, faça observações especiais sobre o aposento e descrições de qualquer coisa que possa ser encontrada numa busca *cuidadosa*.

• Se necessário, faça um mapa de aposento (a seguir) mostrando a localização exata da mobília, das personagens, etc.

O Mestre deve manter esse tipo de mapa longe da vista dos jogadores — embora eles possam tentar fazer seus próprios mapas. Ele também pode usar um marcador no mapa para mostrar onde está o grupo num determinado momento.

Mapas de Aposentos

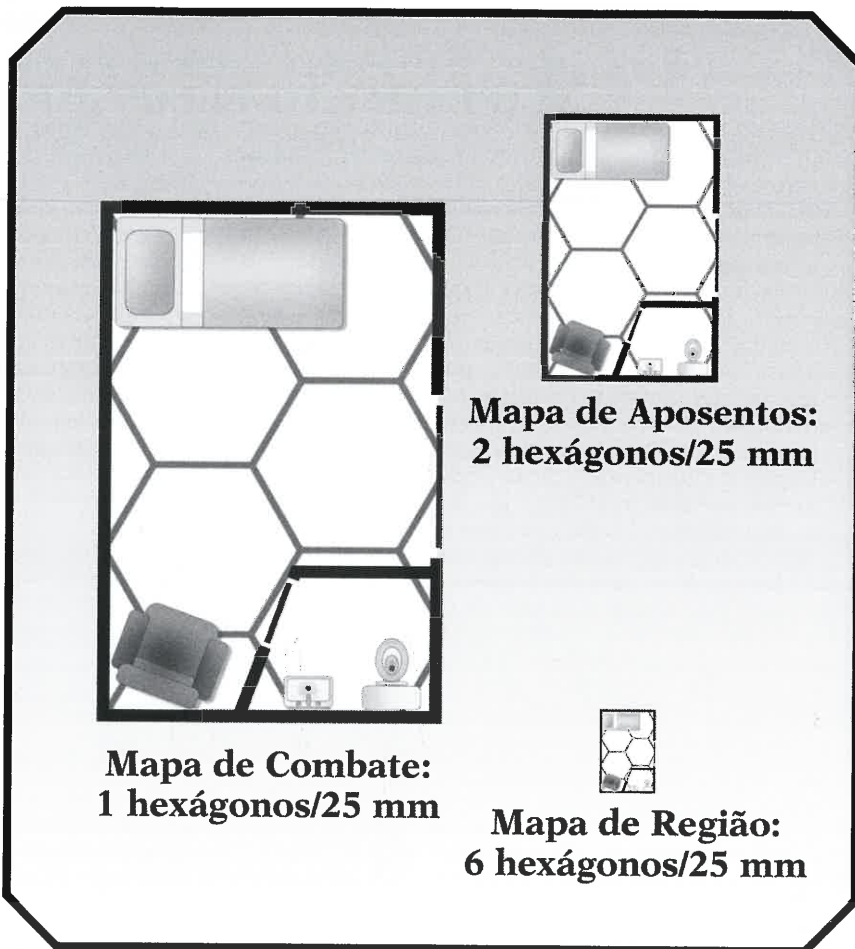
Desenhe esses mapas em qualquer escala conveniente. Uma escala útil é 25mm = 2m (2 hexágonos) — metade do tamanho de um mapa de combate. Use esses mapas quando precisar esboçar um aposento com detalhes, mas não quer desenhar um mapa de combate.

Mapas de Combate

Um combate não exige mapas de combate — embora eles ajudem os jogadores a visualizar a ação. O *Combate Tático* (Capítulo 12) exige mapas de combate.

Mapas de combate são desenhados na escala de 25mm = 1m — cada hexágono tem um metro de distância. Quando os personagens entram numa área onde é possível que haja combate, mostre um mapa e faça com que os jogadores disponham seus marcadores nele para mostrar exatamente onde estão. Se houver algum combate, resolva a luta no mapa de combate.

Trate qualquer hexágono parcial como um hexágono inteiro. Isso permite uma representação realística tanto de um aposento com uma parede passando no meio de um hexágono quanto de uma caverna irregular.



CONDUZINDO O JOGO

A tarefa do Mestre durante o jogo é simples. Tudo que ele tem a fazer é ouvir os jogadores descreverem o que *seus personagens* estão fazendo e então usar as regras para descrever o que acontece, para que então eles possam continuar descrevendo as ações dos personagens e assim por diante. Bem, talvez não seja *tão* simples assim!

As seções abaixo servem para ajudar o Mestre a determinar “o que acontece em seguida” nas mais diversas situações. Mas o mais importante não são as “regras”, mas sim diretrizes sobre como conduzir uma boa partida.

Use o bom senso. Quando *uma* regra surtir um resultado estranho, exercite o bom senso. Não importa quanto um sistema é testado, nenhum regra é perfeita — nem as nossas. Não deixe que os jogadores virem “advogados de regras”. A decisão final é sua.

Seja justo. Dê aos jogadores as mesmas chances e tente mantê-los todos envolvidos na ação. Quando alterar uma regra ou fizer uma exceção, aplique-a igualmente a todos.

Mantenha a ação. Uma partida de RPG é como uma história onde o

Mestre é o autor. Os seus personagens principais têm livre-arbítrio e geralmente a história é desviada para onde *eles* querem que ela vá! Mas quando as coisas começam a ficar paradas, é dever do Mestre reanimá-las. Improvise um encontro, introduza uma pista, faça *qualquer coisa* para que a aventura volte ao rumo certo ou para ajudar os jogadores a terem algumas ideias.

Não se baseie em fórmulas. Isso *definitivamente* inclui as diversas fórmulas contidas nas regras! Use-as quando precisar delas — mas não deixe que elas se tornem um arrimo. E não deixe a adesão a uma regra estragar o jogo. Por exemplo, se o herói realmente precisar levantar aquela pedra para manter o ritmo da ação, deixe-o levantá-la.

Não matará. Não muito, pelo menos. Em alguns RPGs, a vida não vale muito. Um Mestre não acha que está fazendo um bom serviço a não ser que mate metade do grupo durante a primeira hora de partida. Contudo, a maioria dos jogadores não vê muita graça nisto. *GURPS* permite uma criação completa e detalhada de personagens. Seria uma pena ter de transformar personagens cuidadosamente

planejados em bucha de canhão. Lembre-se: boas histórias de aventura não matam seus heróis sem uma boa razão. Isso é discutido em mais detalhe abaixo; v. *Mantendo os Personagens Vivos* (pág. 496). É claro que, tanto Mestre como jogadores *realmente* gostam de matar e pilhar, sigam em frente...

RESOLVENDO DÚVIDAS DE REGRAS

Em caso de dúvida quanto às regras, a palavra do Mestre é *lei*. O Mestre é quem decide quais regras opcionais estão sendo usadas e decide sobre questões específicas que surgem. Um bom Mestre discute questões importantes com os jogadores antes de tomar suas decisões — e um bom jogador aceita as decisões do Mestre.

O Mestre deve ter profundo conhecimento das regras, mas quando elas não abrangem uma situação — ou quando se trata de alguma questão que envolve o “mundo real” — o Mestre pode usar várias técnicas:

Testes de habilidades. Um “teste de habilidade” é uma jogada que testa um dos atributos, perícias, etc., do personagem — Capítulo 10. Use testes de habilidade quando surgir uma questão a respeito da capacidade de alguém realizar uma tarefa em particular.

Testes aleatórios. Um teste aleatório geralmente é a melhor solução para questões como “Será que as chaves estão no carro?” ou “Será que um dos soldados teria um cavalo da mesma cor que o meu?” O Mestre decide a probabilidade do evento e então joga os dados. Algumas chances são de 50% de acontecer e 50% de não acontecer; outras são bastante improváveis. O Mestre decide o valor e deixa o resto para o destino.

Decreto arbitrário. O personagem não precisa usar os dados. Se houver somente uma resposta “correta” para encaixar no enredo da aventura, então essa é a resposta e pronto! “Para sua sorte, a granada rolou escada abaixo. Ninguém foi ferido. Mas agora os guardas foram alertados!”

LIDANDO COM OS JOGADORES

Os jogadores são *indivíduos*, com suas opiniões e preconceitos e por vezes o Mestre precisa manter a paz. Eis alguns conselhos.

Discussões

O Mestre *sempre* deve ouvir as sugestões dos jogadores — e se cometer um engano, deve estar disposto a reverter sua decisão. Mas *ele* é a autoridade final e o juiz em último recurso. Se tomar uma decisão que acha ser justa e alguém insistir em reclamar, convide-o para sair do jogo, temporariamente ou permanentemente. Um sessão de RPG deve ser divertida e discussões não são. (Outros jogadores podem entrar na discussão e encerrá-la antes que o Mestre tenha a necessidade de fazê-lo. Deixe-os!)

“Mudei de ideia!”

Alguns jogadores tentam “voltar atrás” em algumas ações quando sofrem consequências ruins. Não deixe que isso aconteça a menos que eles pudessem de forma *realística* mudar de ideia a tempo de evitar o problema.

Se Jorge diz “Vou jogar a nitroglicerina no chão”, então o Mestre joga os dados e diz “Ela explodiu. Você sofreu 3d pontos de dano”, César não pode voltar atrás. Mas se César diz “Vou atear fogo à casa” e depois

muda de ideia, deixe que ele o faça. “Tudo bem. Você acendeu o fósforo e encontrou jornal, mas depois mudou de ideia e apagou o jornal com o pé”. Casas não pegam fogo tão rapidamente assim, então César teve tempo de reconsiderar. (Se, no entanto, César tivesse usado um lança-chamas, a situação teria sido diferente!)

Em geral, se um jogador anuncia que está fazendo algo irrevogável, ele realmente já o fez e ponto final.

Siga o Líder

Se os jogadores escolherem um líder, o líder deve falar pelo grupo, dizendo para o Mestre o que eles estão fazendo — com exceção de emergências — quando então, é cada um por si. O líder pode dar ordens, mas ele *não pode* forçar ninguém a não ser que seu *personagem* possa fazê-lo no mundo de jogo. Se um líder apelar para o Mestre por ajuda, o Mestre deve dizer: “Você é o líder. Mantenha *você* a disciplina!”

Conversa na Mesa

Quando os jogadores são muito barulhentos, o Mestre pode dizer a eles: “Se vocês disserem algo, seus personagens terão dito a mesma coisa”. Isso significa que os personagens não podem ser furtivos a menos que os *jogadores* sejam silenciosos e não podem tomar uma decisão rápida a menos que os jogadores decidam rapidamente. Esta regra pode salvar a sanidade de um Mestre, especialmente se ele tiver um grupo grande.

INTERPRETANDO OS PdMs

Um “personagem do Mestre” (PdM) é qualquer personagem interpretado pelo Mestre, em vez de pelos jogadores. O Mestre controla dezenas de personagens ao longo da aventura — desde viajantes aleatórios a poderosos patronos e vilões.

O Mestre pode criar seus PdMs como quiser. Ele deve projetar PdMs *importantes* da mesma maneira que PdJs, ou pode criar “buchas de canhão” com um conjunto lógico de perícias usando alguns modelos (v. *Modelos de Personagens*, pág. 445) ou designando características apropriadas na hora, sem se preocupar com o número de pontos usados.

Depois de criar um PdM — importante ou não — *interprete-o!* PdMs tentam ganhar dinheiro, parecer importantes, salvar a própria pele e atin-

gir seus objetivos — como qualquer outra pessoa! Quanto mais experiente um Mestre fica na interpretação, melhor ele é e maior a diversão para ele e para os jogadores.

Alguns PdMs são automaticamente amistosos com os PdJs; outros são “inimigos naturais”. Essas reações serão predeterminadas quando o Mestre estiver preparando o cenário. Mas muitos PdMs não têm nenhuma reação “automática” aos PdJs. Em vez disto, o Mestre deve usar a *Tabela de Reação* (pág. 560) para determinar como eles respondem à situação.

Atuando como Adversário

Quando o Mestre representa um PdM que é um inimigo dos PdJs, ele deve tentar limitar seu conhecimento às coisas de que o PdM realmente poderia estar ciente. O Mestre sabe todas as virtudes e fraquezas do grupo — mas os inimigos do grupo não sabem. Uma boa maneira de resolver este problema é ter outra pessoa representando os inimigos.

Nesse caso, o Mestre deve dizer ao jogador controlando o Adversário tudo o que for possível sobre os antagonistas que ele estará representando — mas nada além do que seria “realístico” que ele soubesse sobre a situação geral. Particularmente, ele deve saber muito pouco a respeito dos PdJs e suas habilidades — especialmente no início de uma aventura! Para um realismo ainda maior, o Mestre pode preferir que duas pessoas sejam jogadores Adversários — um para os inimigos que estão familiarizados com o grupo e outro para representar personagens estúpidos tipo bucha de canhão.

Esse Adversário é como um “Mestre assistente”. Sua função é representar os oponentes da melhor forma possível. Ele *não deve* interpretá-los como máquinas assassinas acéfalas (a não ser que eles realmente sejam assim). Se a coisa adequada para esses inimigos em particular for atacar, eles devem atacar. Mas eles também podem preparar emboscadas e jogar pedras de cima de árvores, insultar os personagens e até mesmo fugir imediatamente!

Se houver um desacordo entre o Mestre e o Adversário, a palavra do Mestre é lei. No entanto, um bom Mestre dará ao Adversário tanta liberdade de movimento quanto possível e levará todas as discussões para outra sala, evitando distrair os jogadores.

Fazer o papel de Adversário é uma boa forma de adquirir experiência para quem tem a intenção de ser um Mestre.

JOGANDO ON-LINE

Para quem não tem um grupo de jogo em sua região ou ainda quiser jogar com os amigos de faculdade que se espalharam pela cidade (ou pelo país!), uma boa opção são as partidas de RPG online. Existem várias maneiras de fazer isso:

Partidas por e-mail. Neste estilo de jogo, o Mestre descreve a cena para todos. Cada jogador então envia sua próxima "ação" para o Mestre, que reúne a ação de todos, resolve todas as situações e responde com os resultados.

Vantagens: Ninguém realiza ações com pressa; hoje em dia todos têm acesso a internet, assim como servidores de e-mail que funcionam em computadores de última geração ou computadores muito velhos; o Mestre pode enviar arquivos com as mensagens se quiser mostrar algo aos jogadores; o jogo não fica parado com todos esperando aquele jogador que sempre chega atrasado e ninguém vai pegar a sua pizza!

Desvantagens: o Mestre tem *muito* mais trabalho, especialmente se ele não gosta muito de digitar; um único encontro pode levar semanas para terminar se os jogadores forem lentos para responder; e é praticamente impossível controlar combates detalhados — na verdade, muitos destes jogos *evitam* os combates.

Aplicativos de bate-papo. Um meio termo entre e-mail e ao vivo, são as salas de bate-papo ou um serviço de mensagens instantâneas. Este método tem muitas as características boas e ruins dos dois — as sessões precisam ser marcadas com antecedência, mas os jogadores não precisam estar num mesmo lugar; existe a interação entre os participantes, mas se alguém tiver problemas para digitar, ele acaba atrasando a diversão de todos (ou acaba ficando para trás); ninguém pega a sua pizza, mas ninguém consegue agradar o Mestre com comida. Alguns sites de bate-papo possuem roladores de dado, o que deixa o jogo mais fácil.

MMORPGs. São jogos de computador que permitem ao Mestre e jogadores interagirem online. Alguns permitem a utilização de um sistema desejado; outros já vem com regras próprias.

Outros Recursos Online

Mesmo para quem não precisa de meios online, existe muitos — quero dizer, *muitos* — não, não, realmente **MUITOS** — lugares na internet onde é possível encontrar conteúdo para ajudá-lo em suas campanhas de **GURPS**.

Pyramid. Nossa revista online não é apenas para nossos produtos — ela cobre o que há de melhor na indústria — mas obviamente trás muito mais material de **GURPS** todo mês. Os arquivos das edições prévias de **Pyramid** (e sua predecessora que só trazia conteúdo de **GURPS**, a **Roleplayer**) possuem muitos artigos que nunca foram adaptados em edições antigas de **GURPS**. **Pyramid** é uma boa opção, pois contém um fórum e material novo todo mês. (*Conteúdo em inglês.*)

e23. Nosso armazém online possui aventuras novas e material já esgotado. Ela cresce muito com o passar do tempo, por isso, acesse sempre que puder para ver as novidades! (*Conteúdo em inglês.*)

Site da SJG. A página da SJ Games está repleta de conteúdo extra para quase todos os livros de **GURPS** já publicados (*em inglês*). Nosso fórum contém informações sobre tudo que fazemos, incluindo, é claro, **GURPS** e é um ótimo lugar para enviar suas dúvidas. (*Conteúdo em inglês.*)

Site da Devir. O site da Devir também tem uma página exclusiva para o **GURPS** que trará conteúdo traduzido e as erratas das edições nacionais.

Endereços da Web

Seguem alguns endereços:

Página oficial da SJ Games: www.sjgames.com

Página oficial do **GURPS**: www.sjgames/gurps

Fóruns: foruns.sjgames.com

Pyramid: www.sjgames.com/pyramid

e23: e23.sjgames.com

Devir: www.devir.com.br/rpg/gurps

TESTES DE REAÇÃO

Quando os PdJs encontram um PdM cuja reação a eles não é predeterminada (v. *Reações Predeterminadas*, a seguir), o Mestre deve fazer um "teste de reação" jogando 3d. Quanto maior o resultado, melhor a reação. O Mestre então interpreta o PdM de acordo com as diretrizes da *Tabela de Reação*.

O Mestre deve fazer a jogada em segredo. Os jogadores não devem saber, por exemplo, se um velho fazendeiro de aparência amistosa está dando um

conselho honesto ou se está conduzindo os heróis a uma armadilha.

Um teste de reação *não* é um teste de habilidade. Existem três diferenças importantes:

1. Não existe um "número alvo" contra o qual jogar.

2. Um resultado alto é bom, não ruim.

3. Os modificadores de reação são aplicados diretamente ao resultado dos dados. Um *bônus* no teste de reação é qualquer fator que torne os PdMs mais *amistosos*, enquanto que uma *penalidade* é algo que conduz os PdMs contra os PdJs.

Seguem alguns modificadores comuns:

Aparência física e comportamento. Isso é importante principalmente para o PdJ que conduz a conversa! Uma aparência física acima da média confere um bônus, assim como as características Carisma, Deplorável, Por Dentro da Moda e Voz Melodiosa. Na maioria das vezes, a impressão de um Status elevado também confere bônus. Uma aparência física abaixo da média e muitas desvantagens resultam em penalidades.

Perícias. Um sucesso num teste contra uma perícia apropriada à situação pode de conferir um bônus de +2 nos testes de reação. Exemplos seriam Ad-

ministração ao lidar com burocratas, Boemia em festas e Política ao interagir com políticos. Em alguns casos, um NH 20+ confere um bônus *automático* de +2. Diplomacia e Lábia funcionam desta maneira se o personagem puder falar — assim como Comércio durante transações comerciais. O Mestre pode aplicar um bônus semelhantes para outras perícias.

Preconceitos raciais ou regionais. Elfos não gostam de anões, franceses são indiferentes com alemães e assim por diante. Isso normalmente é representado com penalidades e representado pelas desvantagem Estigma Social para o PdJ ou Intolerância por parte do PdM.

Comportamento adequado dos jogadores! Eis uma chance de recompensar uma boa interpretação. Uma boa abordagem deve valer um bônus de +1 ou mais! Uma abordagem totalmente inadequada que antagonize o PdM deve resultar numa penalidade de -1 ou -2 nos testes de reação do grupo todo. Não diga aos jogadores “Você estragou tudo!” — só interprete o personagem ofendido e deixe-os descobrir por si mesmos.

Testes de reação aleatórios são ótimos, pois acrescentam um toque de imprevisibilidade ao jogo — o que é bastante divertido para o Mestre também! Entretanto, nunca substitua a razão e a lógica por jogadas aleatórias de dados.

Reações Predeterminadas

Alguns PdMs podem ter modificações nos testes de reação (normalmente ruins) já determinados de antemão. Por exemplo, uma gangue de rua pode ter uma penalidade de -5 nos testes de reação *diante qualquer pessoa*.

Penalidades predeterminadas no teste de reação às vezes vêm com uma reação do tipo “na melhor das hipóteses”. Considere qualquer reação melhor que a estipulada como sendo o melhor resultado possível. Por exemplo, um montanhês pode ser um solitário, com uma penalidade de -2 nos testes de reação de qualquer forasteiro — independente de qualquer coisa, sua reação nunca será melhor que “Neutra”. Neste caso, o Mestre rebaixaria qualquer reação melhor que Neutra para Neutra.

Também é possível determinar *bônus* e estabelecer a *pior* reação possível (por exemplo, “nunca pior que Neutra”) para PdMs muito amistosos.

“Eu abro a porta, passo por baixo da lâmina envenenada, piso em cada terceira lajota e tomo cuidado para não acionar os sensores a laser escondidos.”

Se o Mestre estiver usando uma aventura pronta, é possível que alguns jogadores já a tenham visto ou até mesmo participado dela. (Se o Mestre for *realmente* azarado, é possível que um dos jogadores já a tenha mestrado!) Assim que desconfiar que os jogadores estão agindo com conhecimento prévio, está na hora de dar uma de malandro e enganá-los, acrescentando um encontro não-planejado, inserindo um aposento que “não deveria” estar lá ou uma armadilha inesperada — e talvez reavaliar se vale a pena mestrar para pessoas que estão dispostas a trapacear à custa da diversão dos outros. Ou pelo menos da *sua*.

Segundo Teste de Reação

Se tirarem um resultado indesejável, os jogadores podem modificar a abordagem e tentar novamente (a não ser que o primeiro resultado tenha dado início a uma briga!). Mudanças de abordagem incluem uma oferta de suborno, um negócio melhor, deixar que outra pessoa faça a pergunta ou apresentar uma nova informação e usar uma perícia específica. Se o PdM achar que os PdJs estão virando um incômodo, aplique uma penalidade cumulativa de -2 a cada teste de reação depois do primeiro! Os PdJs podem evitar esta penalidade se esperarem algum tempo entre as tentativas. Um intervalo de tempo “razoável” fica inteiramente a critério do Mestre!

Perícias de Influência

Em algumas situações, os PdJs podem substituir os testes normais de reação por um teste de Diplomacia, Intimidação, Lábia, Manha, Sex Appeal ou Trato Social, conforme apropriado — v. *Testes de Influência* (pág. 359). O Mestre ainda aplica todos os modificadores que seriam aplicados ao teste de reação, mas os considera como modificadores do teste de perícia.

CONHECIMENTO

Um dos desafios à interpretação é limitar o nível de conhecimento de um personagem às coisas que ele “deveria” saber.

Conhecimento dos PdJs

Parte da tarefa do Mestre é evitar que os jogadores façam uso de informações que seus *personagens* não poderiam saber.

Tecnologia anacrônica. Os jogadores não podem usar conhecimento tecnológico que seus *personagens* não têm. Se um personagem medieval quiser inventar a pólvora, ou construir um arco composto, ou usar pão embolorado como penicilina, o Mestre não deve permiti-lo. Obviamente, *viajantes temporais* podem levar conhecimentos para o passado.

Da mesma forma, personagens modernos não devem usar livremente técnicas antigas. A pólvora também é um bom exemplo *neste caso* — quantas pessoas no século XXI sabem *exatamente* o que combinar para fabricar pólvora? Personagens modernos podem sempre *tentar* “se lembrar” de técnicas antigas, fazendo testes apropriados (e difíceis) contra a perícia História ou a especialidade envolvida.

Conhecimento da história. Quando uma campanha é ambientada num passado “real” da Terra, os jogadores — se eles prestaram atenção às aulas na escola! — terão conhecimento superior de como as coisas “realmente” aconteceram. Não deixe que eles usem esse conhecimento — a menos, é claro, que eles sejam viajantes temporais vindos do futuro. E lembre-se que, no RPG, a história *pode ser* alterada — portanto, algumas coisas que os jogadores sabem podem *não ser verdade*.

Alfabetização. Isso é muito importante — e bastante divertido. Se um PdJ for analfabeto, *não deixe que ele leia nada!* É impressionante como os jogadores gostam de ganhar 3 pontos com nível de compreensão escrita igual a Nenhum em sua língua materna, mas ainda acham que conseguem ler mapas, sinais de rua e vitrines de lojas!

Conhecimento dos PdMs

Da mesma forma, o Mestre e o Adversário não devem usar conhecimento que *seus personagens* não teriam como saber. Essa é a principal razão para se ter um Adversário — para que o Mestre não possa usar todo seu conhecimento a respeito dos PdJs contra eles. Os avisos na seção *Conhecimento dos PdJs* serve igualmente para os PdMs, mas existem alguns cuidados adicionais a se tomar:

Objetivos do grupo. O Mestre sabe os verdadeiros objetivos dos jogadores; o Adversário *pode ficar* sabendo. Mas quando ele interpreta personagens que não sabem disso, ele deve interpretar essa ignorância. Isso pode fazer com que um PdM fique hostil quando “deveria” ser amistoso, ou vice-versa. Também significa que, quando o grupo se infiltra no castelo, nem todos os guardas vão correr para a sala do tesouro. Eles não têm certeza para onde os PdJs estão indo!

Habilidades do grupo. Todos os PdMs — especialmente os inimigos — devem ter uma reação de acordo com a força *aparente* do grupo. Um exemplo simples: se os PdJs estão explorando uma caverna habitada por bandos errantes de orcs, cada novo bando terá que descobrir da *pior maneira* que o mago do grupo gosta de usar a mágica Bola de Fogo Explosiva — até algum orc conseguir escapar e espalhar a notícia.

Fraquezas especiais do grupo. Se (por exemplo) dois membros do grupo têm um medo mortal de cobras, seus inimigos não devem saber disso até passarem por uma situação em que eles possam descobrir. Na verdade, o Mestre não deve sequer contar ao Adversário uma coisa dessas. Deixe que ele descubra por si só! Ainda assim, mesmo depois de descobrir isso, ele não pode usar esse conhecimento a não ser que esteja interpretando um oponente que também esteve numa situação de descobrir esta informação.

MANTENDO OS PERSONAGENS VIVOS

Há uma contradição básica nos RPGs. Por um lado, os jogadores querem aventuras e as aventuras são perigosas. Por outro lado, ninguém quer ser morto! O Mestre caminha numa linha tênue entre uma aventura “café com leite” — em que ninguém está em verdadeiro perigo — e um massacre generalizado.

As regras de *GURPS* foram projetadas com dois principais objetivos: *boa*

interpretação e realismo, nesta ordem. “Realismo” significa que, em qualquer combate sério, alguém provavelmente irá morrer ou ficar bastante ferido. E, uma vez que na vida real ninguém *quer* ser morto, “boa interpretação” significa que a maioria das pessoas tenta não entrar em combate até ser *obrigado!* Isso vale tanto para os PdMs quanto para os PdJs.

Todavia, uma boa interpretação (e uma boa aventura) é o mais importante. Quando a boa interpretação entra em conflito com o realismo, a interpretação deve sobressair. Cabe ao Mestre fazer com que este conflito não ocorra. Mas se isso acontecer, ele deve fazer com que as coisas tendam mais para o lado da *diversão*.

Em particular, o Mestre deve tentar não matar muitos PdJs! Em uma cam-

Se eles realmente procuram confusão, faça com que a encontrem.

panha do tipo matar-e-pilhar, onde os PdJs não passam de um amontoado de estatísticas, uma morte não é grande perda. Mas em um verdadeiro RPG, onde os heróis são desenvolvidos ao longo de muito tempo, a perda de um personagem *dói*. Isso não quer dizer que os PdJs não podem morrer. Eles podem. Mas nas melhores campanhas, eles não morrem com tanta frequência.

Tenha em mente que os RPGs devem ser *divertidos*. Eles simulam a “realidade” da fantasia heroica, não a realidade do nosso dia-a-dia. Um RPG é uma história que o Mestre e os jogadores escrevem juntos e, nas melhores histórias, os heróis (a maioria deles, pelo menos) sobrevivem e triunfam. Isso é mais importante que a “lógica”. Pela lógica, Luke Skywalker teria sido morto, Frodo e Sam certamente teriam morrido de fome em Mordor e Tarzan teria virado comida de leão antes de chegar aos seis anos de idade. Uma história clássica desafia a lógica e *ainda assim* acreditamos nela — porque queremos. Um bom RPG também é assim.

Podemos nos utilizar de várias técnicas para não ter que matar um personagem principal. Algumas delas são inteiramente contraditórias. Mas o Mestre é o chefe e pode usar os métodos que desejar.

Projeto inteligente do cenário. Não preencha uma aventura com armadilhas e oponentes com o objetivo de massacrar os PdJs. Projete um cenário

que faça os jogadores pensarem e interpretarem seus personagens e que os dê uma chance justa — ou talvez chances um pouco mais do que justas, afinal eles são os heróis.

Comportamento realístico dos PdMs. A maioria dos PdMs realísticos não arrisca a própria vida desnecessariamente. Nem todo encontro se torna hostil; nem todo encontro hostil se torna violento; nem todo encontro violento envolve armas. Obviamente, alguns cenários são mais violentos que outros, mas o conceito de “a vida é barata” geralmente produz um jogo bastante pobre.

Até mesmo em um cenário violento os PdMs inimigos normalmente têm alguma motivação para levar os PdJs como prisioneiros em vez de matá-los: interrogação, resgate, prisão, escravidão, sacrifício ou o que o Mestre quiser. A captura e a fuga são temas centrais da ficção de aventura, que é justamente todo o propósito aqui!

Da mesma forma, se os PdJs estiverem *vencendo* uma luta, os PdMs devem tentar salvar suas vidas. Na vida real, a maioria dos guardas, animais ou bandidos foge — independente do dever, fome ou cobiça — se uma luta está ficando feia para eles. Interprete-os desta maneira.

Habilidades realísticas dos PdMs. Na maioria dos cenários, os PdJs começam com mais pontos que uma pessoa *comum*. Isso significa que muitos PdMs não são páreos para eles, fisicamente ou intelectualmente. Claro que existem exceções — algumas interessantes e perigosas. Mas um homem qualquer no meio da rua deve ter atributos menores e menos habilidades que os PdJs. Na maioria das vezes, os PdJs enfrentam oponentes inferiores. Isso não só mantém o equilíbrio do jogo, como também conserva a “realidade” da ficção heroica.

Isso não quer dizer que uma pessoa “comum” não possa ser perigosa. Um capanga com 25 pontos pode ser um combatente árduo se comprar duas desvantagens que não afetam o combate e se especializar em ST, DX e treinamento de combate. Ele será mais do que páreo para um intelectual de 100 pontos em uma luta. Mas um guerreiro de 100 pontos consegue cortá-lo em pedacinhos.

Regras de segurança. Um Mestre deve fazer uso das regras que servem para manter os PdJs vivos. Lembre-os de usar seus PF para obter bônus em testes de defesa (v. *Esforço Adicional em Combate*, pág. 357) ou mesmo de gastar pontos bônus de personagem para comprar sucessos nos dados (v. *Influenciando Testes de Habilidade*, pág. 347). Em campanhas voltadas mais para a ação, considere a possibili-

dade de tornar Sorte como uma vantagem *obrigatória* para dar aos PdJs uma “proteção legal” contra resultados ruins nos dados.

Deus ex machina. Esta é aquela famosa intervenção externa milagrosa que salva o dia. A cavalaria surge sobre a colina, a nave estelar o teletransporta de volta, o Governador expede um perdão. Quando os jogadores fizeram o melhor possível e as coisas ainda assim saíram totalmente erradas, providencie uma saída milagrosa, contra todas as probabilidades. Se funcionaria para o MacGyver, então funcionaria para eles. É desnecessário dizer que os beneficiários de um *deus ex machina* não deve receber pontos de personagem por terem se livrado da situação, já que eles não escaparam por mérito próprio.

Trapaceie! Quando tudo mais falhar, jogue os dados onde os jogadores não possam ver e minta sobre o resultado. “Funcionou!!! Vocês conseguiram abrir a porta. Vocês entram rapidamente e a fecham atrás de vocês. Os orcs não conseguirão mais pegá-los”. Quando um resultado “honesto” resultar num massacre sangrento, é perdável que o Mestre trapaceie a favor dos jogadores.

Uma última observação: *Chegará* um momento em que os jogadores vão *insistir* em morrer — seja por um descuido, total estupidez ou até mesmo (ter esperança é bom) uma boa interpretação até o amargo final. O Mestre não deve salvar os PdJs sempre. Não há diversão se isso acontecer sempre! Se eles realmente procuram confusão, *faça com que a encontrem.* É assim que funciona.

TEMPO DE JOGO

“Tempo de jogo” é o tempo que se passa dentro do *mundo do jogo*, conforme determinado pelo Mestre. Ele raramente se passa na mesma velocidade que no mundo real.

Tempo Durante Aventuras

O combate acontece num ritmo “lento”. Um turno de combate equivale a um segundo, mas pode levar um minuto ou mais no mundo real para resolver, especialmente se os jogadores forem inexperientes ou se a batalha for bastante grande. Como o combate é geralmente uma situação de vida ou morte, o Mestre precisa dar aos seus jogadores tempo para pensar.

Conversas, sessões de planejamento, tentativas de escapar de armadilhas e situações semelhantes acontecem em “tempo real”. Se os jogadores passa-

rem 10 minutos discutindo como seria a melhor forma de abordar um PdM comerciante, os *personagens* passaram 10 minutos falando fora da loja.

Viagens rotineiras, tarefas demoradas, etc., acontecem num ritmo “acelerado”. Por exemplo, quando o grupo está andando por uma trilha, o Mestre pode simplesmente pular o tempo entre os encontros: “Vocês andam por mais duas horas e, então, duas jovens moças surgem vindo em sua direção, empunhando varas compridas...” Diga aos jogadores quando eles encontram alguém, quando entram em uma cidade, quando cai a noite e assim por diante. O restante do tempo deve ser encurtado. Em algumas circunstâncias — ex., uma longa viagem marítima ou espacial — o Mestre pode encurtar *meses*

de um período sem grandes eventos em “Nada acontece até julho, a menos que vocês mesmo façam algo acontecer”. Esta é uma boa hora para os personagens tramarem alguma travessura interessante, ou então para preencher Planilhas de Uso do Tempo para estudo e aprimoramento pessoal (v. *Planilhas de Uso do Tempo*, pág. 499).

Tempo Entre Sessões

Se não for possível terminar uma aventura em uma única, basta “pausá-la” até uma próxima. Por exemplo, se o grupo se deparar com um *tiranossauro* agitado logo antes do fim da sessão, o *tiranossauro* não chegará mais perto deles numa semana em tempo real antes que todos se juntem para jogar novamente.

QUANDO EM DÚVIDA, JOGUE OS DADOS E GRITE

Muitas vezes, apesar de uma preparação cuidadosa, alguma coisa inesperada acontece. Pode ser *qualquer coisa*. Não importa quanto planejamento houve, os jogadores com certeza vão surgir com alguma coisa o Mestre não tinha imaginado.

Até aí, tudo bem. Se os jogadores *nunca* fizeram nada de surpreendente, as obrigações do Mestre seriam muito menos divertidas. Mas ainda assim, é preciso lidar com o problema.

Digamos, por exemplo, que os jogadores tenham acabado de descobrir o Santuário da Deusa-Mãe. De repente, eles percebem que foram seguidos! Uma dúzia de criaturas simiescas imensas entram pela porta e se aproximam de forma ameaçadora. Não há nenhuma saída.

Existem várias coisas que os jogadores podem fazer para as quais o Mestre se preparou. Se eles quiserem lutar, ele sabe as estatísticas de combate das criaturas. Se tentarem fazer amizade, serão arrastados para a caverna e servidos como jantar. Se tentarem fugir ou usarem uma mágica para formar uma barreira, ele sabe que existe uma porta secreta atrás do altar — se conseguirem achá-la a tempo. Se tentarem invocar a Deusa-Mãe, ele já decidiu que não funcionará — eles não sabem as mágicas e rituais necessários.

No entanto, um dos personagens mais novos entra em *pânico* ao ver as criaturas. Correndo contra a estátua gigante da Deusa-Mãe, ele abraça seus joelhos e grita por socorro. Ele não reza, ele *implora*, como uma criança aterrorizada. E o Mestre *não* estava preparado para isso!

Obviamente, o Mestre pode dizer simplesmente “Nada acontece. Não funciona.”, sempre que os seus jogadores tentarem fazer algo de original. Mas isso também não tem graça.

Ou ele pode dizer “Eu não estava preparado para isso. Faça outra coisa”. Mas isso tem menos graça ainda.

Um bom Mestre irá corresponder à criatividade dos jogadores. Numa situação verdadeiramente dramática como a descrita acima, siga o clima! Há uma grande chance da Deusa-Mãe se apiedar com aquele pobre e sincero tolo. É possível que ela expulse as criaturas pela porta. Talvez ela apanhe somente aquele personagem e o proteja, deixando que os outros enfrentem as criaturas. Quem sabe o que pode acontecer? Numa situação incomum, *qualquer coisa* que seja justa para os jogadores e melhore a história está correta.

Não importa o que faça, o Mestre nunca deve deixar que seus jogadores saibam que ele está improvisando. Deixe-os pensar que tudo estava planejado de *antemão*. Se ele quiser admitir *depois* do jogo que estava só “inventando”, aí é problema dele, mas não interrompa o ritmo da sessão. Jogue os dados, grite “Você conseguiu!” (ou “Você estragou tudo!”) e mantenha as coisas andando.

Tempo Entre Aventuras

Se estiver conduzindo uma campanha contínua, o Mestre deve registrar o intervalo entre as *aventuras* para que os personagens possam estudar, viajar e envelhecer. Este intervalo pode ser igual entre as sessões ou o Mestre e os jogadores podem entrar em acordo quanto a um período “lógico” a se passar entre o final de uma aventura e o início da próxima. Geralmente é bom permitir que um ou dois meses se passem para que os personagens possam se curar, ganhar dinheiro em seus empregos “comuns” e estudar novas perí-

cias — v. *Planilhas de Uso do Tempo* (pág. 499).

Existe também certo mérito em abalar as coisas ocasionalmente — pergunte aos jogadores o que os PdJs estão fazendo e então interrompa suas atividades com a próxima aventura! Usada de vez em quando, essa técnica pode funcionar para a construção de um bom clima, especialmente numa aventura de emergência “duplo alerta vermelho”. Se os jogadores estiverem muito dispersos, essa pode ser a chance de tentar algumas técnicas novas, como aventuras individuais ou jogar por e-mail. Deixe que eles lidem com

a crise sozinhos um pouco antes de trazê-los de volta. No entanto, o Mestre não deve fazer isso *o tempo todo*, especialmente se alguns PdJs estavam no meio do treinamento de alguma nova perícia ou de um empreendimento longo (encantamento, invenção, etc.). Até mesmo heróis de ficção precisam de um tempinho para descansar...

O Mestre também pode decidir que um dia de tempo real seja equivalente a X dias de tempo de jogo, *sempre*. Por exemplo, se X igual a 7, um dia equivale a uma semana; desta forma, se a última sessão foi há uma semana, sete semanas terão se passado no mundo do jogo.

ENCERRANDO UMA SESSÃO

No final de cada sessão o Mestre deve tomar as seguintes medidas:

Discutir a aventura com os jogadores. O que deu certo e o que deu errado — e por quê? Se a sessão fazia parte de uma campanha contínua, o Mestre deve ter cuidado para não soltar nenhum segredo!

Recompensar boas interpretações com pontos de personagem (a seguir).

Guardar o material de jogo. Registros de PdMs, Planilha de Controle do Mestre, etc., são materiais úteis mais tarde — o Mestre não deve perdê-los de vista! Um PdM pode até ser reciclado em aventuras futuras.

Planejar a próxima sessão com os jogadores. Isso é muito importante em uma campanha contínua. Decida onde será a próxima sessão, quanto tempo terá se passado e qualquer outra coisa que os jogadores precisem saber antes da próxima sessão começar.



DISTRIBUINDO PONTOS DE BÔNUS

No final de cada sessão, o Mestre deve premiar pontos de bônus por boa interpretação. “Boa interpretação” é qualquer coisa que leva adiante a missão dos heróis ou que demonstre uma boa interpretação das características do personagem — de preferência as duas coisas. Uma boa interpretação é mais importante que o sucesso da missão! Se o jogador fez algo totalmente fora das características de seu personagem (por exemplo, um covarde realizou um ato de bravura), ele não deve receber *nenhum* ponto por isso, mesmo que tenha salvado o dia para o restante do grupo!

O Mestre pode distribuir *quantos* pontos quiser, mas normalmente deve distribuir entre zero e 5 pontos para cada

jogador, com uma média de dois ou três pontos, *por sessão*. Poucos pontos em caso de uma interpretação ruim ou o fracasso da missão e mais pontos para boas interpretações ou o sucesso da missão. Lembre-se que um personagem não recebe *nenhum* ponto em uma missão se um Dependente seu for morto, gravemente ferido ou capturado e não encontrado!

O Mestre também pode conceder um prêmio — possivelmente igual ao prêmio de uma sessão — pela conclusão de uma aventura mais longa, trecho de história ou parte grande do enredo. Esses pontos devem ser dados em adição a quaisquer pontos dados na sessão na qual o enredo se desenrolou!

O Mestre deve conceder os pontos de bônus separadamente (de preferência em segredo) a cada jogador. O jogador deve registrar esses pontos em sua planilha de personagem se ele pretende jogar com aquele personagem novamente; o Mestre pode também querer fazer seu próprio registro. O jogador pode usar

esses pontos para desenvolver e melhorar seu personagem — Capítulo 9.

Essas são apenas diretrizes. O Mestre pode premiar quantos pontos quiser. Alguns jogos exigem um avanço do personagem mais veloz que outros!

Evitando a Inflação de Personagens

Cabe ao Mestre manter um equilíbrio nos pontos de bônus distribuídos. Os personagens devem melhorar rápido suficiente para manter as coisas interessantes, mas não tão rápido a ponto de atropelar os oponentes e desequilibrar a campanha. Além disso, se os personagens originais ficam muito poderosos, novos jogadores — e seus personagens — se sentirão inúteis, a não ser que o Mestre os nivele aos demais.

Parte dessa análise depende do cenário; *espera-se* que personagens super-heróicos se desenvolvam rapidamente (e seus inimigos também), enquanto

PLANILHAS DE USO DO TEMPO

Uma “Planilha de Uso de Tempo” é um registro preparado pelo jogador que descreve como seu personagem gasta seu tempo *entre* as sessões de jogo. (Há um exemplo na pág. 569)

O Mestre define o intervalo de tempo de cada planilha. Um número par de semanas funciona melhor. No final de cada sessão o Mestre deve dizer aos jogadores quanto tempo de jogo se passará até a próxima sessão. Quando eles voltarem para a aventura seguinte, poderão trazer o registro de como gastaram seu tempo.

Obviamente, não há necessidade de usar a planilha quando uma aventura é “interrompida no meio” — quando uma sessão de jogo acaba à noite numa estalagem e a próxima começa na manhã seguinte. Elas devem ser usadas quando houver *um hiato* na aventura (ex., quando os PdJs devem esperar duas semanas para poderem embarcar), ou entre aventuras, para dar aos personagens uma chance de descansar, ganhar algum dinheiro e desenvolver suas perícias.

Mestre: Se achar que isso parece muito trabalhoso, ignore tudo! Sinta-se à vontade para escolher um substituto ou ignorar totalmente esta questão se isso não colaborar com a diversão dos jogadores.

Existem três grandes razões para acompanhar a utilização de tempo fora de jogo:

Tarefas Demoradas

Os personagens podem ter missões importantes *entre* sessões de jogo. Elas podem ser entediantes de narrar, mas vitais para o desenrolar da aventura. Esse é o principal motivo para que esse tipo de tarefa possa ser executada “entre sessões” e decididas com algumas

poucas jogadas de dados. Por exemplo, numa caça ao tesouro, o erudito do grupo pode precisar passar algumas semanas em uma biblioteca fazendo testes de Pesquisa para obter os mapas necessários. Neste período, o ladrão pode estar fazendo testes de Mafinha pelas tavernas para descobrir alguns rumores. O Mestre verifica suas anotações, vê quanto tempo eles precisam gastar nessas atividades e faz uma ou mais jogadas para decidir o que foi descoberto.

Estudo

É possível que os personagens queiram gastar seu tempo desenvolvendo suas perícias ou aprendendo novas (isso é inevitável se algum dos personagens for um estudante!). O Mestre mantém um controle do tempo que eles passam estudando. Quando esse tempo for suficiente para comprar um aumento no nível de habilidade do personagem, o crescimento será instantâneo. V. *O Desenvolvimento Por Meio do Estudo* (pág. 292).

Empregos

O tempo gasto no emprego também deve ser anotado. Ele conta como estudo da perícia envolvida no trabalho (mas só 1/4 do tempo — ou seja, um dia de trabalho de 8 horas conta como 2 horas de estudo). Além disso, o emprego paga o custo de vida do personagem. (Na maioria das sociedades, quem *não* aparece para trabalhar todos os dias é despedido em pouco tempo e precisa encontrar outra fonte de dinheiro!) Um emprego pode ser a origem de grandes aventuras nas mãos de um Mestre criativo. V. *Empregos* (pág. 516).

soldados e policiais comuns adquirem perícias ou promoções a um passo mais curto. Em última análise, fica a critério do Mestre saber o que é certo para sua campanha e seus jogadores.

Controlando o Desenvolvimento dos Personagens

Se tiverem chance, alguns jogadores gastarão pontos sem grande preocupação com as origens e os objetivos declarados dos personagens. Obviamente, quando um jogador pede para usar pontos de bônus para comprar uma habilidade totalmente inapropriada, o Mestre pode sempre responder “não”. Mas existem outras opções:

Discuta todas as melhorias. O Mestre não deve deixar que os jogadores simplesmente comprem o que quiserem — ele deve pedir uma explicação do porquê, especialmente se eles desejam aumentar atributos! Tentativas de fazer melhorias inapropriadas normalmente ocorrem quando o jogador descobre uma fraqueza involuntária no

projeto do personagem e acredita que a nova habilidade irá compensá-la. Se a habilidade desejada não se encaixa no conceito do personagem, o Mestre deve descobrir a fraqueza avistada pelo jogador e sugerir alternativas mais apropriadas que tenham relação direta com o assunto.

Não distribua muitos pontos de bônus para forçar os jogadores a pensar no que vão comprar. Se os jogadores precisarem guardar pontos por algumas sessões para comprarem o que querem (ex., níveis de atributos e vantagens), há efetivamente um “período de espera”. Muitos jogadores vão reconsiderar suas “necessidades” por habilidades que distorcem o personagem durante este período e, em vez disso, escolher aumentar o NH de perícias que serão úteis na aventura atual. Isso resulta na criação de veteranos mais harmônicos com perícias que refletem suas atividades.

Não deixe o aprendizado de perícias fácil demais. Se o Mestre permitir que os PdJs aprendam novas perícias sempre que tiverem pontos suficientes, suas listas de perícias ficarão indistinguíveis

uma da outra com o tempo. Se todos os PdJs puderem lidar com qualquer situação, os jogadores vão concluir que seus personagens não precisam mais de companheiros. Isso pode dividir o grupo — e possivelmente até o grupo de jogo. É realístico aprender *algumas* perícias rapidamente quando se está sob pressão, mas o Mestre tem liberdade para determinar que outras (especialmente mágicas e técnicas secretas de artes marciais) perícias são mais difíceis de aprender para quem não faz parte de uma carreira específica.

Dê outros prêmios além de pontos. Distribua ocasionalmente prêmios na forma de habilidades específicas em vez de pontos. Vantagens sociais — Patronos, Hierarquia, Reputação, Status, Riqueza, etc. — são os melhores prêmios, já que fazem sentido como “recompensas” no mundo de jogo. Outra possibilidade realística é o desenvolvimento direto de uma habilidade bastante exercitada. Poucos jogadores reclamam quando o Mestre lhes dá um aumento no NH de uma perícia que vale *quatro* pontos em vez de dois pontos de bônus!

ESCREVENDO SUAS PRÓPRIAS AVENTURAS

Cedo ou tarde todo Mestre vai querer escrever suas próprias aventuras — ou pelo menos modificar aventuras prontas para melhor adaptá-las ao seu grupo. Isso significa, mais poder! As aventuras “caseiras” podem variar entre uma simples “masmorra” até universos inteiros, elaborados com cuidado ao longo de anos.

ONDE CONSEGUIR IDEIAS?

O Mestre pode tirar suas ideias de romances, filmes, gibis, suplementos de RPG, outros Mestres e, obviamente, dos próprios jogadores. Seja qual for sua fonte, ele precisa desenvolver o enredo o bastante para manter seus jogadores (e ele mesmo) interessados.

Alguns Mestres dão a seus jogadores bastante direito de opinar sobre as aventuras. Se os jogadores querem

caçar um tesouro, o Mestre apresenta um cenário de caça ao tesouro. Outros Mestres veem a si mesmos como os Donos do Destino e os jogadores nunca sabem o que virá em seguida. É tudo uma questão de estilo.

PLANEJAMENTO DA AVENTURA

Quando prepara uma aventura, o Mestre está escrevendo o esboço de uma história. A história completa começará quando os PdJs aparecerem em cena. Para armar o cenário é necessário preparar o enredo, mapas, descrições de personagens, etc., e uma série de “encontros” envolvendo essas coisas.

Nível de Dificuldade

A primeira coisa a se decidir é a “dificuldade” da aventura. A aventura é para

quatro personagens iniciantes — ou para meia dúzia de aventureiros experientes?

As recompensas devem ser proporcionais aos riscos. Em uma campanha de fantasia, o Mestre não deve fazer com que os PdJs abatam dois halflings e um goblin senil e encontrem um baú cheio de ouro! (Ou, se deixar, deve fazer com que o cobrador de impostos do rei esteja lá para lhes dar as boas-vindas!) As verdadeiras recompensas no RPG vêm na forma de pontos de personagem (pág. 498). Elas são o resultado de boa interpretação e não estão relacionadas às riquezas que o personagem arrasta para casa.

Ainda assim, elementos materiais possuem sua utilidade. Pergunte a qualquer lutador que não tem condições de comprar uma armadura! O Mestre não deve permitir que a riqueza, ou o poder, ou a fama, sejam muito fáceis de obter ou estará desequilibrando sua própria campanha.



Continuidade

O Mestre também deve decidir se a aventura faz parte de (ou é o início de) uma campanha, ou se é uma aventura “de uma sessão”.

Em uma campanha, cada aventura tem que seguir naturalmente a partir da última e deixar espaço para futuras aventuras. Ela também precisa considerar o lado dos PdJs. Se eles são famosos — ou notórios — alguns PdMs podem reconhecê-los. Os aventureiros também devem reconhecer alguns PdMs e possivelmente alguns locais da aventura. O mais importante é que a aventura não torne os PdJs impraticáveis, independentemente do que os jogadores fizerem — todo o propósito de uma campanha é fazer com que ela continue com os mesmos personagens!

Entretanto, em uma aventura de uma sessão o Mestre não tem que se preocupar com continuidade. O equilíbrio futuro do jogo não é importante, tampouco a sobrevivência dos personagens. O Mestre pode brincar um pouco com a morte, a transcendência à divindade e outros resultados extremos sem o risco de destruir a campanha.

Ambientação

Este é o pano de fundo da história. Em que cenário ela se passa? Quando e onde? Quais eventos desencadeiam em seu início? Quem são os PdMs importantes e quais são suas motivações? Em resumo, o que está acontecendo por trás dos panos e qual é o quadro geral? Se a aventura faz parte de uma campanha, muito do ambiente deve estar definido. Se ela for de uma sessão, o ambiente pode ser vago. (No início de uma campanha, o Mestre deve dar bastante ênfase à ambientação.

Enredo

O “enredo” é o plano do Mestre sobre como as coisas devem acontecer durante a aventura. Em uma aventura simples, o Mestre conduz os PdJs de um “encontro”, ou cena, ao próximo. Cada encontro começa com a chegada dos heróis; ele então se desenrola e o próximo pode ser iniciado.

Em uma aventura mais sofisticada, eventos acontecem em determinados momentos, independente das ações dos PdJs. Se os heróis precisam solucionar um assassinato, algumas pistas devem desaparecer se não forem encontradas a tempo — e outras podem ainda não existir se os investigadores chegarem à cena “muito cedo”. Os assassinatos podem continuar enquanto os jogado-

“MASMORRAS”

O termo “masmorra” é usado frequentemente para designar uma aventura simples num ambiente de fantasia. Geralmente, os PdJs andam de aposento em aposento, matando monstros e se apoderando de tesouros. Normalmente não há nenhuma razão lógica para o conteúdo dos aposentos — nos jogos infantis, todos esses combates podem ser decididos aleatoriamente!

Entretanto, o cenário de uma “masmorra” é muito bom para uma aventura introdutória; ela ensina rapidamente os mecanismos básicos do jogo. Além disso, um labirinto *não tem* que ser necessariamente uma “brincadeira de criança” — ele pode fazer parte de um cenário bastante realístico.

Uma “masmorra” também pode ser um edifício, um navio de guerra, uma estação espacial, etc. Se os aventureiros são largados numa área limitada sem nenhum objetivo a não ser o de se apoderar de tudo o que puderem e sair com vida, então se trata de uma “masmorra”.

É fácil mapear uma “masmorra”, já que sua área é limitada. Quando os caçadores de tesouros vão muito longe, eles se deparam com uma parede que os fará dar meia volta. A típica “masmorra” é um conjunto de aposentos, conectados por corredores, fossos e túneis.

O Enredo e os Habitantes de uma “Masmorra”

O Mestre deve povoar sua “masmorra” (edifício, ou o que quer que seja) com homens, animais e monstros. Se estiver criando apenas uma “masmorra” do tipo “matar-e-pilhar”, ele não precisa se preocupar muito com o que eles estão fazendo ali, o que eles comem, qual o motivo de eles atacarem o grupo ou com qualquer outra coisa — é só povoar os aposentos e ir em frente.

Do mesmo modo, o “enredo” para uma aventura deste tipo pode ser bastante simples. “João, o Bárbaro, entrou numa caverna com seus amigos Eduardo, o Bárbaro, e Margarete, a Bárbara. Eles viram muitos monstros e os mataram todos e levaram seus tesouros. Um dragão devorou Eduardo. João e Margarete fugiram. Fim da história”.

Se preferir criar uma situação que faça sentido, o Mestre estará evoluindo para um *projeto de aventura*. Parabéns! Continue lendo...

res investigam (é a melhor maneira de eliminar um suspeito). Da mesma forma, PdMs importantes podem ir e vir sem levar em consideração as vontades dos aventureiros. E não há limite para o que pode acontecer “nos bastidores”. Eleições, guerras, invasões alienígenas — muitos eventos podem apresentar novos desafios.

Esse tipo de enredo é mais difícil de ser escrito e exige mais do Mestre durante o jogo. Mas dá aos jogadores uma sensação de urgência que inexistente em uma aventura simples e linear.

Introdução

O propósito da introdução é conduzir os personagens dos *jogadores* até o enredo para que a história possa ter início. Se eles não estiverem familiarizados com o cenário, o Mestre deve falar um pouco sobre dele. Se eles já conhecem o cenário (ou se a aventura faz parte de uma campanha contínua) o Mestre pode só apresentar a cena

com algumas poucas palavras e começar a ação. Ele *não* deve contar a eles toda a ambientação. Em uma aventura bem-elaborada, um dos objetivos dos jogadores é descobrir o que *realmente* está acontecendo. *Não* conte todos os seus segredos logo de início!

A introdução mais trivial de todas (mas ainda uma das melhores) é a do Velho na Taverna: “Vocês são todos forasteiros na cidade, procurando por aventura. Vocês estão sentados na taverna local quando um homem velho se aproxima...” O homem velho pode pedir ajuda, mandar os PdJs saírem da cidade, vender-lhes um mapa, oferecer-se para guiá-los à fama e fortuna... não importa. O que quer que aconteça, ele é um porta-voz por meio do qual o Mestre pode proporcionar aos jogadores parte da ambientação e fazer com que eles sigam na direção certa.

Eis alguns outros bons personagens “porta-vozes” para um encontro introdutório:

- Um oficial ordenando um grupo de soldados, espiões, super-heróis, etc., que realize uma missão.

- Um estranho ferido que caminha na direção dos PdJs e diz, com a voz debilitada, últimas palavras enigmáticas.

- Uma estranha história no noticiário (o “porta-voz” neste caso é a pessoa que os PdJs contatam para perguntar a respeito da história — um repórter, um cientista, etc.). O Mestre, neste caso, pode permitir que o grupo *testemunhe* o evento misterioso.

- Um contador de histórias, arauto ou bêbado da cidade passa um boato interessante.

- Uma pessoa rica que se oferece para contratar o grupo para uma perigosa missão.

- Um aventureiro aposentado que conta a respeito do tesouro que ele nunca conseguiu encontrar.

- Um espírito ou divindade que visita o fiel (ou fiel o bastante) com ordens — possivelmente em um sonho.

- O capanga de um vilão que faz uma ameaça, um pedido de resgate ou que conta vantagem.

- O amigo de um dos personagens — ou, se possível, um completo estranho resgatado de um perigo imediato — que precisa de ajuda.

- Um advogado que lê um testamento e envia o grupo em uma busca pela herança.

O PdM “porta-voz” pode finalizar o encontro introdutório fornecendo mapas, senhas ou o que mais for necessário para o grupo iniciar a aventura.

Mapas

Como descrito na seção *Mapas* (pág. 490), o Mestre precisa de muitos mapas — um por área que ele considera “importante” para a aventura. Prepare mapas de combate de antemão para quaisquer locais que devem proporcionar uma luta.

Um Mestre mais experiente pode economizar muito tempo ao “reciclar” mapas. Uma casa pode ser parecida com outra, assim como uma taverna pode ser parecida com outra e assim por diante. Obviamente, se ele sempre usar o mesmo mapa, seus jogadores farão piada sobre isto... “Ah! Aqui estamos, de volta à Taverna Genérica!”

Mapas de combate produzidos comercialmente (da própria SJ Games ou de muitas outras empresas) também podem economizar tempo. Geralmente um mapa interessante sugere um encontro apropriado, ajudando o Mestre a planejar sua aventura!

PdMs

Personagens do Mestre — sejam interpretados pelo Mestre ou pelo Adversário — são vitais para uma aventura. O Mestre pode até planejar uma aventura inteira em torno de alguns PdMs interessantes e do que acontece quando os PdJs se envolvem com eles!

Projete os PdMs mais importantes antes de elaborar os encontros e outros detalhes da aventura. Suas habilidades, personalidades, motivações e passado definem o caráter de toda a aventura e fornecem ao Mestre ideias de encontros e PdMs menos importantes. Construa PdMs importantes da mesma forma que PdJs, com planilhas de personagem completas e uma breve história para que possam ser bem representados.

O Mestre pode criar PdMs menos importantes — escudeiros, buchas de canhão, lojistas, entre outros — depois de planejar os primeiros encontros. Ele não precisa de planilhas de personagem completas para esses personagens; apenas anotações a respeito de suas estatísticas mais importantes. Alguns personagens triviais não requerem planejamento nenhum — se o Mestre realmente precisar saber um determinado NH deles, basta jogar 3d e usar o resultado.

Por último, o Mestre deve criar alguns PdMs “genéricos” para serem usados, conforme necessário, em encontros aleatórios improvisados. Por exemplo, em uma aventura ambientada em uma cidade de fantasia, ele poderia preparar alguns guardas da cidade, dois lojistas, alguns ladrões e talvez um trovador errante ou bêbado perdido. Se precisar deles, o Mestre os terá em mãos — e se não precisar deles agora, eles estarão prontos para uma próxima vez. Guardas, assim como tavernas, podem ser reciclados muitas e muitas vezes!

Encontros

Um “encontro” é a reunião de PdMs, animais, armadilhas ou qualquer outra coisa que o Mestre desejar. Há três tipos de encontros: *planejados*, *improvisados* e *aleatórios*. O ideal é que, com o desenrolar do enredo, os jogadores nunca saibam diferenciar um do outro!

Encontros Planejados

O Mestre elabora os encontros antecipadamente: quando os aventureiros chegarem aqui, encontrarão *essas* pessoas (ou animais, ou o que for). Todos os encontros importantes da aventura devem ser planejados.

O Mestre deve ter em mente que poucos encontros saem *exatamente*

como planejado! Ele deve estar sempre pronto para se adaptar às ações dos personagens. Vamos supor que um encontro planejado envolva o leão-de-chácara do “Javali Azul” — mas os PdJs não passam nem por perto de lá. É claro que o Mestre pode dar uma dica para levá-los até lá, mas talvez seja mais fácil alterar seus planos e permitir que o estalajadeiro da hospedaria local sirva para o mesmo propósito. Quanto mais flexível for o Mestre, mais facilmente ele evitará a *aparência* de estar manipulando seus jogadores. E as aparências importam mais que a realidade!

Encontros Improvisados

Estes encontros são criados pelo Mestre para manter a aventura andando como planejado. O mais simples dos “encontros improvisados” é o do homem velho (bastante parecido com o que os aventureiros encontraram na taverna) que aparece no caminho dos personagens e diz: “Voltem! Vocês estão indo para o lado errado!” Esses encontros podem oferecer pistas adicionais, dicas em prol do “caminho certo”, etc.

Encontros improvisados geralmente são necessários quando os jogadores fazem algo *realmente* incomum. Por exemplo, vamos supor que o Mestre colocou os personagens no caminho de um duque viajante cercado por bandoleiros. Os heróis afugentam os bandoleiros e salvam o duque, que oferece pagá-los generosamente se eles forem atrás de um tesouro da família. Os jogadores aceitam, mas concluem que os bandoleiros também estavam atrás do tesouro e decidem ir atrás deles para descobrir o que eles sabem. Uma vez que para o Mestre, os bandoleiros só haviam sido criados como forma de introduzir o duque, ele *poderia* dizer: “Vocês não conseguem encontrá-los, devem tê-los espantado”. Ou, ele poderia deixar que o grupo encontrasse os bandoleiros e os derrotasse numa batalha sem muito sentido. Contudo, seria muito mais *divertido* improvisar um encontro interessante.

Se os heróis conseguirem seguir os rastros, dominar e interrogar os bandoleiros, eles poderiam ser recompensados com uma pista. É possível que um dos bandoleiros tenham conseguido arrebatá-la de uma fivela da capa de herança do duque, que se quebrou quando ele tentou arrancar à força a joia incrustada nela — revelando um fragmento de um antigo mapa!

Encontros Aleatórios

O Mestre pode querer gerar alguns encontros aleatoriamente. Uma maneira de fazer isso é usar uma “tabela de encontros aleatórios”; v. *Exemplo de*

ARMADILHAS

Aventuras de fantasia tradicionalmente apresentam uma variedade de armadilhas. Um principiante pode acabar exagerando, com uma besta atrás de cada porta e um fosso em todos os corredores. Se isso não *aniquilar* o grupo inteiro, no mínimo deixará o jogo mais lento, pois os jogadores passarão a examinar tudo à procura de armadilhas — e depois conferir tudo de novo, por garantia. No entanto, algumas armadilhas colocadas estrategicamente em pontos-chave podem tornar a aventura mais interessante.

Isso também é válido para aventuras em outros gêneros! O esconderijo de uma quadrilha de criminosos ou a mansão de um milionário podem esconder surpresas desagradáveis para um intruso. Nativos primitivos encontrados por exploradores podem ter alguns sistemas de defesa surpreendentemente sofisticados.

Entre os tipos mais comuns de armadilhas estão incluídas: agulhas envenenadas, bestas ocultas (ou armas de fogo, ou lasers), bestas gigantes ocultas (ou canhões, ou mísseis teleguiados), fossos (com espetos, cobras, ou as duas coisas!), pesos que caem, pedras que rolam, paredes que deslizam (ou tetos que descem), rampas escorregadias, gases venenosos, jatos de ácido, minas terrestres e muitas outras. Basta se lembrar da última centena de romances de aventura que leu (ou filmes que viu!).

Nem todas as armadilhas são letais. Elas podem ser projetadas para mutilar, capturar, irritar, desconcertar ou apenas assustar suas vítimas. Um alarme contra ladrões não passa de uma armadilha que produz som!

Armadilhas devem aparecer na legenda do mapa — ou fazer parte da descrição de um aposento. Para cada armadilha, especifique o seguinte:

- Qual a dificuldade de avistar a armadilha e quais perícias são capazes de fazê-lo; ex., “Encontrar um fosso escondido exige um teste de Arquitetura-5, Visão-5 ou Armadilhas”.

- Qual a dificuldade de desarmar ou disparar a armadilha sem risco; ex., “Desarmar o alçapão exige um teste de Carpintaria ou Armadilhas+4”.

- O que dispara a armadilha; ex., “O alçapão se abre se qualquer um com mais de 25 kg andar sobre dele”.

- O que acontece se a armadilha for disparada; ex., “Se a vítima não conseguir um sucesso num teste de Acrobacia ou DX-6 para se agarrar à beirada, ela cai no fosso e sofre 3d pontos de dano por contusão”.

Alguns Mestres se deliciam com a invenção de armadilhas diabólicas para testar a perspicácia de seus jogadores. Essas armadilhas, do tipo “quebra-cabeça”, exigem mais que um simples teste de habilidade para serem desarmadas ou contornadas — os jogadores precisam pensar numa saída! Um exemplo *muito* simples é a armadilha de paredes deslizantes que esmagarão o mais forte dos aventureiros até a morte ... *a não ser que* o grupo encontre a entrada para a câmara de inspeção no piso. Ela é muito estreita para que eles possam usá-la para escapar, mas sua tampa é feita de um metal tão forte que, mantida na posição correta, irá impedir o movimento das paredes!

É possível criar armadilhas muito mais complexas. Divirta-se. Armadilhas do tipo “quebra-cabeça” podem acrescentar um sabor especial a uma aventura quando as armadilhas mais simples estiverem maçantes.

Tabela de Encontros (pág. 503). Algumas “aventuras” são compostas quase que exclusivamente por tabelas deste tipo, permitindo que o jogo se desenrole por horas sem nenhum planejamento! Isso é excelente para um jogo rápido, mas não chega nem perto de uma aventura “de verdade”.

Outro método é inventar um personagem na hora, jogando dados para quaisquer estatísticas importantes.

Se conseguir impedir que os encontros aleatórios sejam usados o tempo todo, eles podem proporcionar certa variedade e fazer com que o Mestre não tenha que planejar todos os encontros. No entanto, ele não deve deixar que os jogadores percebam que se trata de um encontro totalmente aleatório. Se perceberem que o encontro não faz “parte do enredo”, talvez eles lidem com ele de maneira diferente.

Final

Este é o clímax da aventura. A maioria das aventuras tem apenas um final (a não ser que o grupo seja morto pelo caminho). Cabe ao Mestre condu-

zir o grupo — da forma mais sutil possível — em direção ao “grande final” e à resolução da aventura.

As ações dos jogadores devem afetar os detalhes do final da aventura, mas sua natureza básica permanece. Se eles tomarem decisões “erradas” ao longo do caminho, podem demorar mais para chagar lá e terem mais dificuldade para lidar com ele — contudo, cedo ou tarde eles *devem* chegar ao final. Exceções existem quando os jogadores cometem erros tão grotescos que a aventura só poderia acabar com

a morte de todos eles; neste caso, o misericordioso Mestre deve deixar alguma pista que permita que eles percebam que estão encrocados e os deixe desistir e voltar para casa.

Uma aventura mais sofisticada poderia ter vários finais possíveis, dependendo das decisões tomadas pelos jogadores ao longo da aventura. Aventuras do tipo “ramificada” são mais difíceis de planejar, mas às vezes são mais fáceis de conduzir, pois exigem menos improvisação.

Exemplo de Tabela de Encontros

Segue uma tabela de encontros comuns à beira da estrada para cenários de baixa tecnologia. Jogue 1d por hora de viagem.

- 1 — Um grupo de 2d fazendeiros.
- 2 — Um ermitão santo.
- 3 — Um mendigo não tão santo.
- 4 — Um comerciante a cavalo, numa carroça, com 1d/2 guardas.
- 5 — Um único cavaleiro.
- 6 — Nada.

CARACTERÍSTICAS DE UMA BOA AVENTURA

Uma boa aventura (de acordo com os padrões que usamos em nossas próprias publicações) contém:

- Muitas oportunidades para que os PdJs usem perícias *não relacionadas* ao combate — incluindo alguns testes difíceis e outros envolvendo o uso de perícias incomuns (forçando os PdJs a jogar contra os valores pré-definidos dessas perícias).

- Disputas entre PdJs e PdMs — e possivelmente entre os próprios PdJs.

- Situações em que os jogadores precisam pensar sobre a coisa certa a fazer — enigmas, escolhas morais ou as duas coisas.

- Situações em que o uso apropriado de perícias sociais, como Lábia ou Diplomacia, pode evitar o combate.

- Situações em que nenhuma perícia social evitará o combate!

- Descrições interessantes de pessoas, lugares e coisas, dando aos jogadores a sensação de que eles realmente estão lá com seus personagens.

- Uma introdução clara, uma trama que desenvolva tensão ou mistério e uma conclusão objetiva.

- Oportunidade para interpretação e desenvolvimento do personagem. Isso deve estar presente até mesmo nas mais desprezíveis aventuras de matar-e-pilhar! Os guerreiros também são pessoas interessantes — pelo menos deveriam ser.

- Uma recompensa para os personagens que conseguirem completar sua missão e uma consequência para os que não conseguirem.

ORGANIZANDO UMA CAMPANHA CONTÍNUA

Ainda mais complexo (e mais interessante) que uma aventura completa é uma *série* de aventuras envolvendo os mesmos personagens. Chamamos isso de uma *campanha*. Se uma única aventura é o equivalente a um romance, uma campanha seria uma série épica — do tipo que continua em andamento depois de sete volumes!

Uma campanha consiste em uma aventura depois da outra — ou talvez uma série de aventuras *interligadas* ocorrendo simultaneamente. Cada aventura pode levar muitas sessões para ser solucionada. O Mestre decide

o que acontece no mundo de jogo no intervalo entre as sessões — e especialmente entre as aventuras. PdMs importantes seguem com suas vidas. Guerras, clima, política e comércio continuam se desenvolvendo nos bastidores da campanha, dando origem a novas aventuras. Os próprios jogadores podem ser uma boa fonte de sugestões — e ficarão bastante satisfeitos se suas aventuras afetarem “todo o mundo” de alguma maneira, não importa se evitaram uma guerra catastrófica ou simplesmente encontraram uma cura para a verruga da Rainha.

Uma campanha extensa pode ter dezenas de jogadores (nem todos jogando ao mesmo tempo!), vários Mestres trabalhando em conjunto, mapas que poderiam cobrir um *planeta* e centenas de PdMs significativos, desde reis e papas a ladrões e mendigos.

NÃO ENTRE EM PÂNICO. Um Mestre não precisa preparar tudo isso

de uma vez. A maioria das campanhas “cresce” um pouco de cada vez. Uma aventura leva à próxima e antes que o Mestre perceba, o grupo está jogando há um ano e tem uma excelente campanha em andamento. Boa parte do encanto de uma campanha é criada pelos próprios jogadores. Os Dependentes, Aliados, Patronos e Inimigos se tornam PdMs permanentes e antigos oponentes reaparecem quando menos são esperados ... mapas ficam cada vez mais detalhados com o passar do tempo. Os jogadores vêm e vão, mas a campanha continua.

Ninguém aprende a dirigir uma campanha lendo um livro de regras. A experiência é o melhor professor.

Para ajudar, incluímos uma Planilha de Planejamento de Campanha na página 567. O preenchimento desta planilha já ajuda a encaminhar o Mestre à aventura.

Campanhas Compartilhadas e Alternando Entre Campanhas

Dois ou mais Mestres podem concordar em permitir que seus jogadores alternem entre suas campanhas. Em geral, isso significa que num dado momento, um Mestre substituirá o outro. O Mestre anterior pode se retirar inteiramente ou introduzir um personagem próprio e permanecer como jogador.

Quanto mais semelhantes forem as campanhas, mais intimamente elas podem ser conectadas. Se as duas campanhas se passam no mesmo mundo e os dois Mestres apresentam uma mesma interpretação das regras e tiverem o mesmo “estilo de jogo”, então a fronteira entre suas jurisdições pode ser tão trivial quanto um rio ou os limites de uma cidade. Isso às vezes é conhecido como campanha “compartilhada”.

Um bom sistema para esse tipo de cooperação entre Mestres envolve a divisão em (por exemplo) cidades. Um Mestre “principal” fica encarregado da manutenção geral e desenvolvimento do mundo. Alguns jogadores da campanha também têm responsabilidades de Mestre. Cada um cria e controla uma cidade. O jogador que controla uma determinada cidade é árbitro de todas as aventuras dentro dela. É desnecessário dizer que os personagens deste jogador devem participar pouco das ações que envolvem essa cidade, mesmo como PdMs. Até mesmo o melhor dos Mestres pode acabar se envolvendo emocionalmente com um PdJs que desenvolveu ao longo de meses! O Mestre principal dirige as aventuras fora das cidades dos jogadores. Assim, vários jogadores podem se divertir atuando como Mestre em uma ou outra aventura, sem a necessidade de realizar um trabalho de suporte ou desenvolvimento de cenário maior do que ele deseja.

O mesmo esquema funciona numa campanha espacial, com a diferença que cada jogador controlaria um sistema solar. Em um cenário com mundos paralelos — como a campanha *Mundos Infinitos* do Capítulo 20 — cada jogador poderia controlar um *universo* inteiro!

Para que este tipo de campanha funcione, os Mestres precisam conferenciar regularmente. Pequenas diferenças “culturais” entre as cidades ou planetas são aceitáveis — na verdade, elas são divertidas. Mas os Mestres devem estar de acordo com relação aos objetivos e natureza geral da campanha se os PdJs tiverem permissão para ir e vir livremente. Se dois ou mais Mestres desejarem compartilhar jogadores e personagens apesar de manter diferenças significativas entre seus mundos, eles precisarão de um procedimento diferente.

CAPÍTULO DEZENOVE

MUNDOS DE JOGO

Um “mundo de jogo” é um ambiente completo para uma campanha. Ele pode ser uma criação original, ou pode ser baseado na história, nos acontecimentos atuais ou numa obra de ficção (romance, filme, HQ, seriado de TV, etc.).

São necessárias muitas horas de pesquisa para “projetar” um mundo de jogo preciso baseado em nossa história. Os mundos baseados na ficção também exigem pesquisa — para garantir que todos os detalhes estão de acordo com a fonte e para extrapolar de forma lógica quando a história original não dá informação. Contudo, a criação de um mundo *original* e sua transformação em um local interessante e com credibilidade é o maior dos desafios.

Seguem alguns tópicos que devem ser levados em consideração durante a criação de um mundo de jogo:

- **Geografia.** Criação de um mapa do mundo, indicando características como oceanos, principais rios e cordilheiras. No caso de um mundo alienígena, o Mestre também deve determinar sua gravidade, atmosfera, proporção de água, clima, etc.

- **Habitantes.** Criação de um modelo racial para as principais raças sapientes (v. *Modelos Raciais*, pág. 450) e estatísticas de jogo para animais e monstros comuns e interessantes (Capítulo 16).

- **Civilizações.** Descrição das principais culturas, especificando costumes, idiomas, leis, religiões, etc. As principais fronteiras políticas devem estar indicadas no mapa do jogo. Considerações sobre a economia que farão diferença para os PdJs: empregos, sistemas de moeda corrente, preços, etc.

- **Tecnologia.** Considerações sobre a tecnologia nos campos da comunicação, medicina, transporte, armamento, entre outros. Criação de uma lista de preços para que os PdJs possam fazer suas compras de equipamento!

- **Habilidades dos personagens.** Listagem de quaisquer vantagens, desvantagens ou perícias que sejam estranhamente comuns no mundo, que funcionem de forma diferente ou que simplesmente não existem. Se uma determinada característica funcionar de forma diferente ou se ela for única no mundo de jogo, ela deve estar descrita. Criação de modelos de personagens para profissões comuns (v. *Modelos de Personagens*, pág. 445).

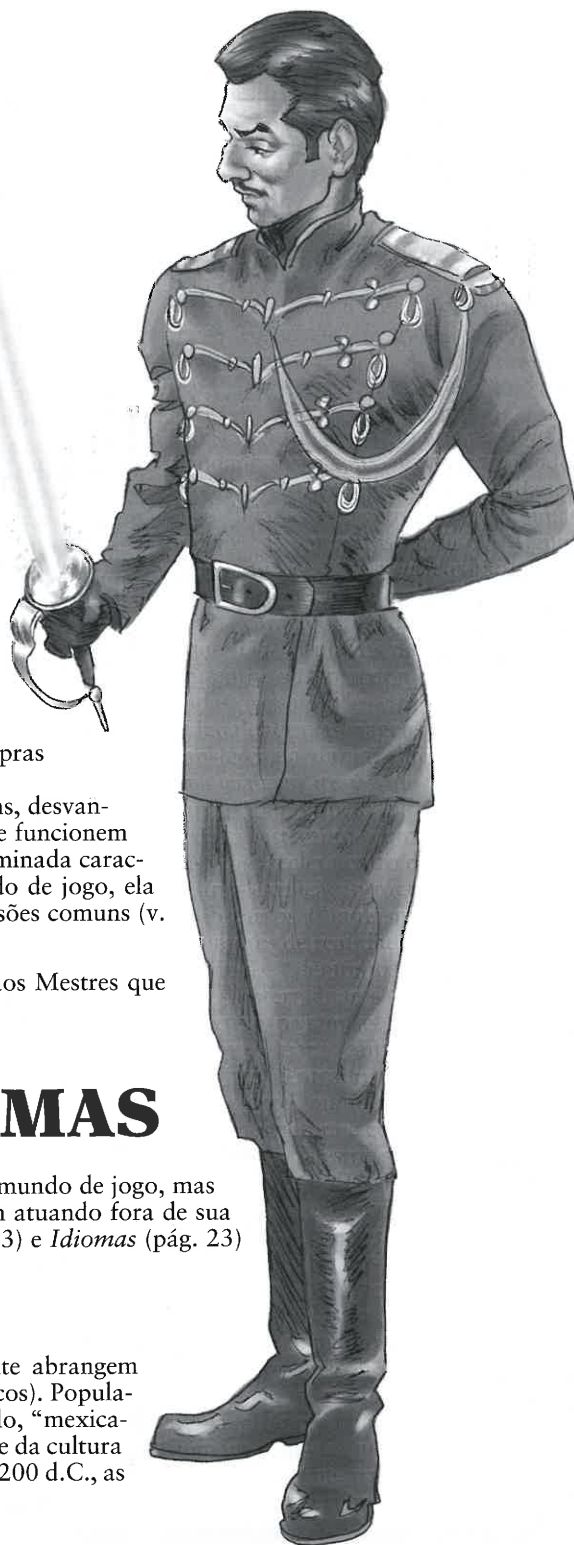
Este capítulo aborda alguns destes tópicos e fornece sugestões aos Mestres que buscam projetar seu próprio mundo.

CULTURAS E IDIOMAS

O Mestre não precisa especificar todas as culturas e idiomas do mundo de jogo, mas deve relacionar as mais importantes. Os aventureiros que estiverem atuando fora de sua cultura e idioma nativo sofrem penalidades — veja *Cultura* (pág. 23) e *Idiomas* (pág. 23) para maiores informações.

CULTURAS

As culturas são extremamente amplas em *GURPS* e geralmente abrangem múltiplas nacionalidades (ou *planetas*, em mundos de jogo futurísticos). Populações e locais que dividem culturas mudam com o tempo. Por exemplo, “mexicana” e “italiana” são nacionalidades distintas, mas ambas fazem parte da cultura “ocidental” — ou pelo menos no mundo moderno. Certamente, em 200 d.C., as culturas “anasazi” e “romana” eram bastante distintas.



IDIOMAS

Os idiomas podem ser consideravelmente mais restritos; alguns podem até ser exclusivos a uma cidade em parti-

cular ou grupos sociais. No entanto, eles raramente são isolados. Se dois idiomas forem semelhantes, quem souber um deles com certo nível de compreensão pode entender o outro com

um ou dois níveis a menos que o original e pode melhorar sua compreensão a partir deste nível. Ao criar um mundo, o Mestre deve anotar tais conexões de antemão.

LEIS E COSTUMES

Cada mundo de jogo possui suas próprias leis e costumes. Além disso, as leis e os costumes variam de um lugar para outro (e de uma época para outra) dentro do *mesmo* mundo. Em alguns mundos, os PdJs podem pesquisar de antemão essas informações (a perícia Jurisprudência ajuda neste caso). Em outros mundos, eles devem aprendê-las da maneira mais difícil (novamente, Jurisprudência ajuda neste caso se os personagens fizerem uma investigação; Manha pode ser usada para descobertas “informais”).

Como regra geral, o *uso* de força ou a *ameaça* do uso de força são ilegais ou impróprios. Quanto mais forte o governo local (v. *Nível de Controle*, a seguir), mais verdade é isso; normalmente os governos consideram ter o monopólio do direito do uso da força. A autodefesa às vezes é uma exceção — mas nem sempre!

Observe que a demonstração pública de armas não-habituais é considerado uma “ameaça de uso de força” e leva a reações ruins mesmo se for tecnicamente legal. Se os personagens andarem por uma aldeia medieval com armaduras pesadas, machados e armas de haste preparadas, os aldeões ficarão *muito* suspeitos de suas intenções.

Em geral:

- Violar uma *lei* geralmente leva a alguma espécie de julgamento (v. *Julgamentos*, pág. 507) e uma possível punição (v. *Punição Penal*, pág. 508).

- Violar os *direitos* de alguém pode levar a um julgamento “civil” e a uma multa — ou apenas a uma surra informal.

- Violar um *costume* resulta numa penalidade nos testes de reação — possivelmente uma grande penalidade —

sempre que o personagem tentar lidar com um habitante local. Os habitantes locais ofendidos podem às vezes nem mesmo dizer ao personagem o que ele está fazendo de errado!

NÍVEL DE CONTROLE

“Nível de Controle” (NC) é uma *medida genérica* de controle exercido por um governo. Quanto menor o NC, menos restritivo é o governo e mais livres são as pessoas. O tipo de governo (v. *Tipos de Governos e Sociedades*, pág. 509) não determina de forma *absoluta* o NC — é possível ter uma monarquia bastante livre ou uma democracia onde os eleitores se acostumaram a viver com regras muitas restritas.

O NC deve ser atribuído de acordo com as seguintes diretrizes:

NC0 — *Anarquia*. Não há leis, impostos ou controle.

NC1 — *Muito livre*. Nada é ilegal com exceção do uso da força ou intimidação contra outros cidadãos. Os impostos são leves ou voluntários. Somente o acesso a itens de CL0 é controlado (v. *Legalidade*, pág. 507).

NC2 — *Livre*. Existem algumas leis; a maioria beneficia o indivíduo. Os impostos são leves. O acesso a itens de CL0 e CL1 é controlado.

NC3 — *Moderado*. Existem muitas leis, mas a maioria beneficia o indivíduo. Os impostos são moderados e justos. O acesso a itens de CL0 a CL2 é controlado.

NC4 — *Controlado*. Existem muitas leis; a maioria para a conveniência

do Estado. Os meios de comunicação abertos são regulados; transmissões particulares e os jornais podem sofrer cenoura. Os impostos muitas vezes são pesados e às vezes injustos. O acesso a itens de CL0 a CL3 é controlado.

NC5 — *Repressivo*. Existem muitas leis e regulamentações que se fazem cumprir de forma rigorosa. Os impostos são pesados e muitas vezes injustos. Há regulamentação intensa sobre os meios de informação: computadores, imprensa, transmissões, etc. *Todos* os bens são efetivamente controlados; não é possível comprar nada sem os devidos cupons de alimentação ou a burocracia adequada.

NC6 — *Controle total*. As leis são numerosas e complexas. O indivíduo existe para servir ao Estado. Muitas ofensas têm como punição a morte e os julgamentos — se existirem — são uma fraude. Os impostos são esmagadores, apoderando-se da maior parte da renda do cidadão. A censura é comum e a propriedade privada de *qualquer* tecnologia de informação é proibida. Todos os bens são controlados e o governo pode até negligenciar algumas necessidades básicas.

Se surgirem dúvidas sobre a legalidade, ou se o Mestre precisar determinar o rigor em que o governo verifica e atormenta recém-chegados, ele deve jogar 1d. Se o resultado for menor que o NC, então o ato é ilegal ou as autoridades importunam, retardam ou até prendem os PdJs (v. *Podere Legais e Cadeia*, pág. 507). Se for *maior*, o ato é legal ou as autoridades fizeram vista grossa. Se for *igual*, a situação pode ir para qualquer um dos lados: o Mestre pode introduzir um encontro ou fazer um teste de reação.

O Mestre deve ignorar essa jogada de dados numa situação em que só existe um único resultado lógico. Por exemplo, *independente* do NC, quase sempre é inaceitável que passageiros de aeronaves ou naves estelares carreguem armas.

ETIQUETA DE VIAGEM

Um viajante inteligente evita atrair muita atenção. Viajantes sempre chamam a atenção se exibirem tecnologia mais avançada que a tecnologia com a qual os cidadãos locais estão acostumados (v. *Nível Tecnológico*, pág. 511). Eles também atrairão atenção se violarem leis e costumes locais. Em geral, qualquer comportamento impetuoso ou violação da ordem pública deve ter consequências “interessantes”.

Viajantes também devem se lembrar que a cortesia para com as autoridades locais é sempre prudente e que estrangeiros que aparecem por acaso podem ser mais do que aparentam ser...

Nível de Controle Variado

Uma sociedade não precisa ter um único NC uniforme. Se o Mestre quiser — e não se importar com o trabalho extra — ele pode especificar vários NCs para a sociedade: um para os direitos humanos, outro para impostos, um terceiro para armamentos e assim por diante. Em mundos com magia, com poderes psíquicos ou com super-habilidades, as sociedades também podem ter NCs separados para esses fatores.

LEGALIDADE

Cada peça de equipamento possui uma “Classe de Legalidade”, como definido na seção *Classe de Legalidade* (pág. 267). Seguem alguns exemplos modernos:

- CL0 — *Banido*. Armas de destruição em massa; mísseis estratégicos; plataformas de armas orbitais; bombardeiros intercontinentais.
- CL1 — *Militar*. Armas pesadas; radares de defesa aérea; sistemas de interferência de sensores; veículos armados; minas terrestres.
- CL2 — *Restrito*. Armas de assalto leves; silenciadores; tecnologia de vigilância (“grampos” telefônicos, etc.); carros blindados; ferramentas de ladrões (ex., gazuas); explosivos; drogas perigosas.
- CL3 — *Licenciado*. Armas de fogo; armas de caça; rádio-transmissores; a maior parte dos veículos não-armados; drogas comuns e equipamentos médicos.
- CL4 — *Público*. Armas não-letais (ex., atordoadores); computadores pessoais; receptores de rádio e televisão; câmeras; a maior parte das ferramentas; kits de primeiros-socorros.

Legalidade das Mágicas

Numa sociedade em que a magia é comum, cada mágica pode ter sua própria Classe de Legalidade. Mágicas que causam dano estariam no mesmo patamar que armas leves de fácil ocultação (CL3), enquanto a maioria teria CL4. Há muitas variações possíveis: sociedades que valorizam muito a privacidade atribuiriam um CL menor para mágicas de Reconhecimento; algumas sociedades poderiam banir o uso da Necromancia; e sociedades puritanas podem considerar qualquer tipo de “bruxaria” como CL1 (ou 0!).

Nível de Controle e Classe de Legalidade

A Classe de Legalidade interage com o Nível de Controle da seguinte maneira:

CL = NC + 1 ou mais: Qualquer cidadão pode portar o item.

CL = NC: Qualquer pessoal, exceto um criminoso condenado ou similar pode portar o item. O registro pode ser necessário, mas não há taxa de permissão.

CL = NC - 1: Uma licença é necessária para possuir ou portar o item. Para obter uma licença, deve-se provar uma necessidade ou funcionalidade legítima para o governo. Geralmente, uma licença custa 1d x 10% do preço do item.

CL = NC - 2: O item é proibido, exceto para equipes da SWAT, unidades militares e serviços de inteligência.

CL = NC - 3 ou menos: Só é permitido para forças armadas ou polícia secreta.

licial) para detectar o erro; em caso de sucesso, o erro é identificado e as acusações são abandonadas. Este teste não pode ser feito contra o valor pré-definido de Jurisprudência!

Cadeia

A “cadeia” é o local onde o acusado é mantido enquanto espera o julgamento. Na teoria, não é a mesma coisa que “prisão”, que é para onde os criminosos já condenados cumprem suas sentenças. Na prática, trata-se praticamente da mesma coisa.

As cadeias variam de “códigos de honra” a calabouços com correntes.

Quando uma pessoa infringe a lei, é dever de algum agente local fazer algo a respeito.

PODERES LEGAIS E CADEIA

Quando uma pessoa infringe a lei, é dever de *algum* agente local fazer *algo* a respeito. Isso pode variar desde um pedido educado para que ela se retrate de seu ato até o encarceramento para que fique à espera de um julgamento ou julgamento e execução no próprio local da infração.

Prisão

Em alguns lugares, a polícia também é juiz, júri e executora, com poderes para tomar decisões instantâneas e agir sobre os casos. Isso tem a ver com os valores morais locais, não com o NC! O único homem da lei numa remota cidade de NC1 ou a polícia secreta de uma distopia de NC6 têm as mesmas chances de executar um infrator da lei — mas por crimes bastante diferentes.

Em sociedades que respeitam os direitos humanos — e em algumas sociedades legalistas que se prendem às leis ou procedimentos — o Mestre pode secretamente fazer uma jogada contra o NH em Jurisprudência (Policial) do oficial que está efetuando a prisão. Numa falha crítica, o oficial cometeu um erro tão grotesco durante a prisão que as autoridades são forçadas a libertar o prisioneiro sem um julgamento. Em caso de fracasso, o oficial cometeu um erro de procedimento que o prisioneiro pode conseguir explorar. Ele ou seu advogado têm direito a um teste de Jurisprudência (Criminal) ou Jurisprudência (Po-

Muitos mundos possuem tipos diferentes de cadeias, dependendo do crime, do acusador, do Status do prisioneiro e dos subornos oportunos.

O tempo entre a prisão e o julgamento varia bastante. Isso também depende das leis locais, da disponibilidade de um juiz e — se houver um juiz — de quão ocupada é sua corte. Em geral, quanto maior o NC, maior o tempo de espera.

Fiança

As autoridades *podem* estar dispostas a livrar um prisioneiro da cadeia sob “fiança”: um valor em dinheiro que serve como garantia que o prisioneiro voltará para ser julgado. Esse valor depende da gravidade das acusações, da Reputação e da ficha penal do prisioneiro e da reação do juiz diante dele. Se fugir, o prisioneiro sofrerá ainda mais acusações.

JULGAMENTOS

Um julgamento pode ser totalmente justo e honesto — ou uma cerimônia de aparências, com um resultado pré-determinado. Ele também pode ser rigorosamente formal ou barulhento e informal.

Julgamento por Ordálio

Este é um julgamento em que o Destino supostamente decide pela culpa ou inocência.

Exemplo: Qualquer um acusado de bruxaria é jogado em um lago. Quem boiar será considerado um bruxo, reti-

rado do lago e queimado vivo. Os que afundarem, devem ser inocentes.

Em um julgamento por ordálio, o Mestre deve determinar os testes de habilidade necessários para sobreviver. (No exemplo acima, seria difícil sobreviver!) Seguem alguns outros exemplos: andar sobre uma viga acima de um desfiladeiro (um teste de DX-4 a cada 3 metros; personagens com Equilíbrio Perfeito não precisam de testes); segurar um pedaço quente de ferro (um teste de ST-3 e Vontade-3, com um bônus de +3 por Hipoalergia); encontrar a saída de um labirinto (um teste de IQ; com um bônus de +3 por Senso de Direção).

Julgamento por Combate

O julgamento por combate é como o julgamento por ordálio, pois o Destino novamente deve determinar culpa ou inocência. No entanto, o julgamento por combate já oferece sua própria punição: o culpado morre. Um julgamento por combate pode ser justo (lutadores igualmente fortes), injusto (lutadores desiguais) ou totalmente injusto (jogar o prisioneiro num poço com um monstro).

Suborno

Quando o juiz encarregado de um julgamento é corrupto, um suborno pode comprar um bônus no teste de reação — ou mesmo um sucesso automático. Contudo, se o juiz for honesto, a tentativa de suborno lançará dúvidas quanto à inocência do indivíduo, resultando numa penalidade no teste de reação e possivelmente incorrendo em *mais acusações*.

Julgamento por Árbitro

Em algumas sociedades, um nobre, ancião, magistrado, etc., decide pela culpa ou inocência de maneira imparcial. O Mestre determina a reação do juiz perante o acusado com um teste de reação e conclui a decisão do juiz inteiramente com base no resultado.

Em alguns julgamentos, um teste de Influência contra a especialidade apropriada de Jurisprudência, feito pelo acusado ou por seu advogado, pode substituir o teste de reação; v. *Testes de Influência* (pág. 359). Em outros julgamentos, o acusado pode

não ser permitido um advogado, ou mesmo a palavra!

Quando dois grupos pedem a um juiz que medie uma disputa, o Mestre deve fazer um teste de reação para os dois lados. O juiz ficará a favor do grupo que tiver a melhor reação.

Modificadores: +1 a +3 para provas ou testemunhos que favorecem o acusado, ou -1 a -3 para provas ou testemunhos contra ele, se o juiz estiver disposto a ouvir; modificadores de reação em função de Estigma Social, Reconhecimento Social, Reputação e Status do acusado; outros modificadores de reação que o Mestre achar apropriado ao juiz em questão.

*Alguém está indo para a sala de emergência...
e alguém está indo para a cadeia.*

— Don Henley, “No Pique de Nova York”

Julgamentos Adversativos

Ainda em outras sociedades, os julgamentos são uma Disputa Rápida de Jurisprudência (Criminal) entre a promotoria e a defesa, na presença de um juiz e possivelmente de um júri. Se o acusado quiser defender a *si próprio* (se isso for permitido), ele sofre uma penalidade de -1 a -3 devido ao envolvimento emocional. (O ditado “O advogado que defende a si próprio tem um tolo por cliente” é muitas vezes verdade!)

Anote os resultados da Disputa Rápida e depois faça um teste de reação para o juiz e para o júri (conforme apropriado).

Modificadores: Bônus igual à margem de vitória da defesa, ou uma penalidade igual à margem de vitória da promotoria, dependendo do vencedor; +2 ou mais se o jogador interpretou uma defesa convincente; +1 a +3 se provas apoiarem a defesa, -1 a -3 se apoiarem a promotoria; +1 ou mais para um alibi plausível; -1 ou mais para publicidade ruim; -2 se o réu fugiu sob fiança (v. *Fiança*, pág. 507); -3 se uma testemunha ocular identificou o réu na cena do crime; quaisquer outros bônus ou penalidades em função da Reputação do réu.

A reação é o veredicto: uma reação pior que Neutra significa “culpado”; uma reação melhor que Neutra significa “inocente”. Reações Neutras pen-

dem para o lado que venceu a Disputa Rápida. Se ela também tiver sido um empate, o resultado é a absolvição.

Em caso de condenação, a punição fica a critério do Mestre, interpretando o juiz. Veja *Punição Penal* (a seguir) para algumas ideias. Se o PdJ se comportar de uma maneira que realmente mereça punição, o Mestre não deve se sentir obrigado a livrá-lo da enrascada, mesmo que a punição seja severa.

PUNIÇÃO PENAL

A gravidade da punição depende do crime, da vítima, do acusado e da reação do juiz. As punições são geralmente mais cruéis em sociedades de alto NC. Seguem alguns exemplos:

- Multas ou restituição.
- Humilhação pública; ex., o tronco (trate como má Reputação para quem presenciar a punição).
- Sentenças de prisão, às vezes com trabalho forçado.
- Espancamento, apedrejamento, açoitamento, etc.
- Marcação com ferro em brasa.
- Mutilação — temporária ou permanente.
- Privação de direitos; ex., perda de cidadania, perda de direito de porte de armas, ou redução do Status formal.
- Exílio, temporário ou permanente.
- Escravidão, seja para o governo ou para a vítima (ou família da vítima) do crime.
- Imposição de uma tarefa ou missão específica, possivelmente através de um encantamento mágico.
- Imposição, por meio de um elo ou encantamento mágico ou psíquico, para impedir que o condenado volte a cometer certas ofensas.
- Combate em arena (quanto pior o castigo, pior o oponente).
- Tortura.
- Execução (não muito útil em termos de jogo, exceto como ameaça para forçar o grupo a tomar providências imediatas para resgatar um prisioneiro).

TIPOS DE GOVERNOS E SOCIEDADES

A humanidade vive sob dezenas de sociedades diferentes. Mundos de jogo futuristas, fantásticos e alienígenas podem oferecer ainda outras — algumas bastante diferentes. Algumas possibilidades foram incluídas a seguir, em ordem crescente de Nível de Controle (v. *Nível de Controle*, pág. 506). O Mestre deve escolher um tipo de sociedade para cada sociedade principal no mundo de jogo.

Anarquia

Não há *nenhuma* lei. A consciência social (ou força e armamento!) da população mantém a ordem. Uma “anarquia” pode significar uma turba desordenada ou uma sociedade de pioneiros com grande respaldo e mente aberta. NC0, mas se vizinhos bem-armados desaprovarem por unanimidade da anarquia, ela será efetivamente ilegal!

Democracia Ateniense

Todos os cidadãos (a definição de “cidadão” pode variar) votam em cada decisão tomada pela sociedade. Abaixo de NT9, esta sociedade só é possível para grupos com menos de 10.000 habitantes. Em NT9+, as redes de informação permitem que grandes populações discutam e votem eletronicamente. NC2 a 4.

Democracia Representativa

Representantes eleitos formam um congresso ou parlamento. Se os cidadãos forem atentos e bem-informados, este é um governo benévolo. Se os cidadãos forem educados de forma deficiente, as políticas governamentais serão ruins, mas populares. Se os cidadãos forem apáticos, facções ou grupos de interesses especiais podem dominar o governo. Em todos os casos, as conspirações podem operar para controlar a sociedade. NC2 a 4.

Clã/Tribal

A sociedade é uma imensa família entrosada composta por clãs ou tribos aliadas e governada pelos anciãos do clã. Os costumes e as tradições são muito importantes. Os membros mais jovens do clã podem se sentir forçados a se conformar ou podem se rebelar para protestar contra sua falta de influência; os mais idosos podem canalizar esta energia ao encorajar os esportes, o combate recreativo ou as aventuras. NC3 a 5.

Casta

Como em *Clã/Tribal*, mas cada clã possui um papel ou profissão definida. Quem não seguir a profissão de seu clã fica sem clã (um Estigma Social), a não

ser que exista um sistema de adoção por outro clã. Os clãs geralmente formam uma hierarquia social; por exemplo, administradores são superiores aos guerreiros, que são superiores aos varredores de ruas e assim por diante. Espera-se de um indivíduo se associe apenas com outros de status equivalente. Também é possível que exista rivalidade entre os clãs do mesmo tipo (ex., entre as famílias de guerreiros). NC3 a 6.

Ditadura

Todo o governo é representado por um único governante — rei, ditador, etc. (Se o governante for um rei, trata-se de uma *monarquia*.) A sucessão pode ser hereditária, eletiva, por combate pessoal ou por outro meio. Este tipo de governo pode atuar de forma mais veloz — para o bem ou para o mal — que a maioria dos governos representativos. As ditaduras (e outros Estados totalitários), se durarem o bastante, tendem a desenvolver uma “ciclo de equilíbrio” na forma de costumes. Apesar de a vontade do governante ser a lei, também existem leis não-escritas que nem mesmo ele pode violar com impunidade. NC3 a 6.

Tecnocracia

Os engenheiros e cientistas governam em nome da eficiência. Tudo é cuidadosamente planejado; obviamente, os planos podem sair errados. Quanto melhor os tecnocratas estiverem gerindo as coisas, menos opressivos eles serão; se forem incompetentes, acabam se tornando ditatoriais. NC3 a 6.

Teocracia

Este é o governo por um grupo ou líder religioso. A liberdade de religião é improvável e não há distinção entre as leis religiosas e civis. Os líderes podem ou não crer em sua própria religião; “milagres” podem ser forjados ou genuínos. As teocracias variam de utopias benignas até ditaduras religiosas totalitárias. NC3 a 6.

Estado Corporativo

Oficiais corporativos governam a sociedade. A maioria dos cidadãos é empregado da corporação. A sociedade funciona de forma tranquila — ela precisa, ou então não será lucrativa! NC4 a 6.

VISÃO GERAL

O Mestre deve decidir como as principais sociedades do mundo de jogo interagem umas com as outras. Seguem algumas possíveis situações políticas:

Governo Mundial: Um governo controla todo o mundo (que pode ser um continente em um mundo de baixa tecnologia ou toda uma galáxia em um de altíssima). Diferenças regionais, se houverem, são estritamente culturais ou linguísticas.

Coalizão: Alguns aliados poderosos dominam o mundo. Eles se desentendem de vez em quando, mas normalmente se apresentam como uma unidade. As sociedades, tomadas individualmente, ainda são bastante distintas e podem ter tipos de governos radicalmente diferentes.

Fracionado: Um pequeno número de “blocos” ou superpotências rivais domina o mundo. Cada bloco possui suficiente força econômica e militar para dominar o mundo, mas os blocos logo se uniriam em oposição para não permitir que isso acontecesse. Como consequência, as alianças entre os blocos se alternam com frequência, mas os laços internos dos blocos são mais permanentes.

Difuso: Há dezenas — talvez centenas — de clãs, nações e grupos. Ninguém é capaz de reivindicar a dominação mundial.

Feudal

Similar à monarquia (v. *Ditadura*, acima), mas os senhores subsidiários detêm o poder local; portanto, o governante deve ter cuidado para manter o apoio do senhor, ou será deposto (o Estado é extremamente descentralizado). Como cada senhor governa seu próprio território, as leis e as liberdades pessoais variam de domínio para domínio. NC4 a 6 (pelo menos para a plebe).

VARIAÇÕES

Uma ou mais das situações especiais a seguir podem se aplicar à maioria dos tipos de sociedades relacionadas acima:

Burocracia: Um “serviço público” perpétuo conduz a sociedade diariamente. Como não são eleitos, os burocratas ficam bastante isolados das pressões públicas. O governo *aparentemente* flui muito bem — se houverem dificuldades, o cidadão não fica sabendo delas. Mas há impostos altos, muitas leis e muita papelada. O governo é indiferente aos cidadãos. Pode não haver uma imprensa livre. NC4+.

Cibercracia: Um sistema de computador que abrange todo o Estado controla sua administração — e possivelmente a própria legislação! Isso é *impossível* antes de NT8 e altamente improvável antes de NT9. O governo pode ser eficiente, desumano, ou as duas coisas. O sistema é tão bom quanto forem seus programadores e técnicos. Confie no Computador... NC3+.

LIBERDADE, substantivo: Um dos bens mais preciosos da Imaginação. - Ambrose Bierce, O Dicionário do Diabo

Colônia: Uma região dependente governada pela sociedade central, geralmente por meio de um governador. Os colonos podem ter um conselho eleito (pelo qual tentam influenciar o governador), um representante eleito no governo central (sem poderes de voto) ou as duas coisas — mas eles não têm nenhuma voz *direta* em seu próprio governo. O governo da colônia é menos rigoroso que a sociedade central; reduza o NC em 1 ou mais. Rebel-

RESTRIÇÕES

Sociedades poderosas ou avançadas podem atribuir o status de “restrita” a regiões desabitadas — ou mesmo a sociedades mais fracas ou primitivas. Seguem alguns exemplos:

Embargada: Uma sociedade mais forte pode proibir *todo* o comércio para com uma mais fraca. Ela geralmente o faz por meio militar, verificando meticulosamente os visitantes para evitar contrabando.

Perigosa: A região abriga algo de perigoso: canibais, animais selvagens e ferozes, tempestades mágicas, etc. Boias, sinais, bandeiras, etc., alertam os viajantes dos riscos. As autoridades não intervêm para impedir a entrada na região... tampouco resgatam os viajantes que estão em apuros!

Proibida: A região é completamente restrita, exceto com permissão especial. Talvez ela seja perigosa ou esteja sob quarentena — ou contém alguma espécie de segredo (frequentemente militar). As autoridades podem remover transgressores à força, proibi-los de sair, ou simplesmente destruí-los ao encontrá-los.

Protegida: As autoridades limitam o contato para proteger a cultura, flora, fauna nativas, etc. Visitantes podem precisar se submeter a uma quarentena médica antes de entrar na região, ou podem ser proibidos de portar certos equipamentos. Eles podem até mesmo precisar se disfarçar de nativos!

Reservada: A região não pode ser colonizada ou desenvolvida.

des e párias são bem-vindos se tiverem habilidades úteis.

Governo Militar: As forças militares governam o Estado. Uma sociedade liderada por um único comandante-em-chefe provavelmente será uma ditadura; uma sociedade em que o comandante responde a um conselho (ou *junta*) de oficiais provavelmente será feudal. Governos militares *podem* ser fortes e honestos, mas a maioria é totalitária. NC4+.

Matriarquia: Os cargos de autoridade são abertos somente às mulheres. Qualquer NC é possível.

Meritocracia: Ninguém pode entrar no governo sem passar por uma bateria de testes. Uma boa meritocracia provavelmente terá bons líderes, mas ela pode levar a um rígido sistema de castas. NC3+.

Oligarquia: A oligarquia é a desvirtuação da aristocracia; independente da forma nominal do governo, a liderança está nas mãos de uma panelinha pequena e que se perpetua no poder. NC3+.

Patriarquia: Os cargos de autoridade são abertos somente aos homens. Qualquer NC é possível.

Santuário: Um santuário se recusa a extraditar “criminosos”, “refugiados” ou “terroristas” caçados por outras sociedades. Essa determinação pode ser informal ou pode haver um tribunal para decidir o destino de cada solicitante. Os homens da lei ou os caçadores de recompensas de outros locais são criminosos nesta sociedade. O NC raramente é superior a 4.

Socialismo: O governo gerencia diretamente a economia. Os cidadãos recebem educação, saúde, moradia, etc., de forma gratuita ou subsidiada, e o governo tenta dar um emprego a todos. Os gastos resultantes podem sufocar uma economia em NTs baixos. Os Estados mais ricos e de alta tecnologia têm elementos de “leve socialismo”, como a área da saúde bastante subsidiada, seguros e benefícios de bem-estar social para os pobres. Como qualquer gasto governamental, estes benefícios podem aumentar os impostos locais. NC3+.

Subjugada: Esta sociedade está sob controle externo — seja militar (um exército de ocupação), econômico (um “governo fantoche”, subserviente a mestres estrangeiros) ou algum outro motivo (ex., controle mental mágico). NC4+.

Utopia: Uma utopia é uma sociedade perfeita em que todos os cidadãos estão satisfeitos. O NC aparenta ser baixo, mas será mesmo? As verdadeiras utopias são raras. Sociedades aparentemente utópicas muitas vezes têm algum segredo obscuro — por exemplo, uma tecnocracia oculta governando através de controle da mente. A criação de uma utopia sinistra é um verdadeiro desafio para o Mestre. Uma utopia genuína é uma excelente sociedade para os heróis salvarem de conquista externa ou de outras ameaças (mas as verdadeiras utopias, a menos que sejam ameaçadas pela destruição, são enfadonhas).

NÍVEL TECNOLÓGICO

“Nível tecnológico” é um índice *genérico* do maior avanço de uma sociedade no campo da tecnologia (talvez de uma tecnologia específica). Os níveis tecnológicos são classificados de 0 para cima. Cada NT descreve um conjunto de tecnologias que se torna disponível depois de um determinado tempo. Os NTs padrão e suas eras associadas na Terra são:

- NT0 — Idade da Pedra (Pré-história em diante). Contagem; tradição oral.
- NT1 — Idade do Bronze (3500 a.C.+). Aritmética; escrita.
- NT2 — Idade do Ferro (1200 a.C.+). Geometria; papiros.
- NT3 — Idade Média (600 d.C.+). Álgebra; livros.
- NT4 — Idade da Vela (1450+). Cálculo; tipo móvel.
- NT5 — Revolução Industrial (1730+). Calculadoras mecânicas; telégrafo.
- NT6 — Era Mecanizada (1880+). Calculadoras elétricas; telefone e rádio.
- NT7 — Era Nuclear (1940+). Computadores mainframe; televisão.
- NT8 — Era Digital (1980+). Computadores pessoais; redes globais.
- NT9 — Era da Microtecnologia (2025+?). Inteligência artificial; virtualidade em tempo real.
- NT10 — Era da Robótica (2070+?). Nanotecnologia ou outros avanços começam a dificultar a distinção entre as tecnologias.
- NT11 — Era da Matéria Exótica.
- NT12 — O que o Mestre quiser!

Observe que NTs têm datas de início mas *não* datas de término. As inovações de um determinado NT se desvanecem conforme as invenções de NTs superiores as substituem, mas raramente somem por completo. Um ferreiro de 1850 na Inglaterra usa técnicas de NT3 para pôr ferraduras em cavalos que puxam carruagens que levam os nobres às estações de trens de NT5 que os levam a Londres — e essas técnicas ainda existem em NT8, mesmo que apenas como um passatempo exótico. O Mestre deve decidir quais tecnologias “datadas” permanecem em uso em seu mundo de jogo e quais itens de NTs anteriores ainda têm fácil disponibilidade para compra.

As *diferenças* de nível tecnológico se tornam muito importantes quando os aventureiros viajam entre as sociedades. Qualquer tecnologia pode ser confundida por magia por indivíduos de três ou quatro NTs abaixo da invenção. Se um soldado da 2ª Guerra Mundial (NT6) fosse transportado para os dias do Rei Artur (NT3), as coisas ficam

interessantes. Obviamente, a viagem no tempo não é necessária — mesmo nos dias de hoje, é possível voltar três ou quatro NTs ao visitar a parte correta do mundo.

Um grupo *sempre* atrai a atenção se exibir tecnologias de um NT superior a dos habitantes locais. Esta atenção pode ter a forma de adoração, admiração, curiosidade, inveja, medo ou ódio — quanto maior a disparidade de NT, mais intensa a reação.

O Mestre deve definir um “NT básico” que descreve a *maioria* das sociedades em seu mundo de jogo, na maior parte do tempo. Entretanto, podem existir exceções.

Sociedades Atrasadas

Uma sociedade pode ter um NT inferior a outras num mesmo mundo de jogo. Isso pode ocorrer pelo fato de ela ser empobrecida, isolada (econômica ou geograficamente), resistente à mudança (como a China do século XVII), ou regredida (possivelmente devido a uma guerra ou desastre natural). Os PdJs dessas sociedades devem ter a desvantagem NT Baixo (pág. 22).

Sociedades Avançadas

Da mesma forma, o NT de uma sociedade em particular pode ser *maior* que as outras sociedades do mundo de jogo. Se introduzir tais sociedades, o Mestre deve se assegurar que os PdJs que desejam ter tecnologia avançada paguem os pontos e o dinheiro para obtê-la honestamente. PdJs dessas sociedades possuem a vantagem NT Alto (pág. 23).

Nível Tecnológico Dividido

Sociedades *realistas* raramente têm o mesmo NT em todos os campos de atuação; elas tendem a ser mais avançadas em alguns campos e mais atrasadas em outros. Mestres que se preocupam com esses detalhes podem estimar cada sociedade de acordo com seu NT em algumas áreas específicas. Uma técnica bastante eficiente é listar somente os NTs que diferem do NT básico; ex., “NT8 (Comunicações NT7, Medicina NT9)”. Os PdJs têm um NT pessoal igual ao NT básico da sociedade, mas o NT de suas perícias tecnológicas equivale ao da sociedade na área em questão.

VARIAÇÕES DENTRO DE UM NÍVEL TECNOLÓGICO

Os equipamentos relacionados para um determinado NT não aparecem todos simultaneamente quando uma sociedade entra neste NT. Em vez disso, eles surgem gradualmente.

Pouco depois da data de início de um determinado NT, dispositivos do NT *anterior* serão comuns — assim como os peritos nas perícias associadas a estes itens. Um jogador pode facilmente justificar um PdJ com um NT pessoal um nível abaixo do da sociedade, ou com uma ou duas perícias que são antiquadas em *muitos* NTs.

Com o passar do tempo, os dispositivos do *próximo* NT começam a surgir. Se os PdJs quiserem obter esses equipamentos, precisam inventá-los ou comprar um protótipo (v. *Novas Invenções*, pág. 473). O acesso a protótipos *não* é suficiente como justificativa para que um PdJ tenha um NT pessoal acima do da sociedade!

Se quiser, o Mestre pode conferir uma penalidade de -1 ou mais para personagens que estiverem lidando com uma tecnologia *do seu próprio* NT, mas que seja um pouco mais ou menos avançada do que aquilo com o que eles estão acostumados. Trate isso como uma penalidade por não-familiaridade; v. *Familiaridade* (pág. 169).

Por último, o Mestre deve ter em mente que nem todos os itens de um determinado NT *devem* aparecer em todas as sociedades que chegam àquele NT. O Mestre sempre tem a palavra final em relação a quais itens estão disponíveis no momento — tanto para os PdJs quanto no mundo de jogo em geral.

NÍVEL TECNOLÓGICO POR CAMPO

Às vezes é importante saber o que um dado NT implica para um campo de conhecimento em particular — por exemplo, ao usar as regras de *Desenvolvendo a Tecnologia Local e Nível Tecnológico Dividido*. As listas abaixo mostram os efeitos do NT em quatro campos do conhecimento que tomamos como exemplo. Existem muitos outros campos: arquitetura, comunicações, materiais, etc.

Transporte

- NT0 — Esquis; trenó de cães, canoas esculpidas.
- NT1 — Cavalgamento sem sela; a roda (e carruagens); construção de barcos; velas.
- NT2 — Sela; estradas; trirremes.
- NT3 — Estribos; veleiros oceânicos (galés, dromundas, etc.).
- NT4 — Diligências, veleiros de três mastros; navegação precisa.
- NT5 — Locomotivas a vapor, barcos a vapor; primeiros submersíveis; primeiros dirigíveis e balões.
- NT6 — Automóveis; ferrovias continentais; transatlânticos; submarinos; aeronaves.
- NT7 — Submarinos nucleares; aeronaves a jato; helicópteros; voo espacial tripulado.
- NT8 — Navegação por satélite; naves espaciais orbitais de um estágio.
- NT9 — Carros robôs; elevadores espaciais; voo espacial interplanetário tripulado.
- NT10 — Voo espacial interplanetário veloz.
- NT11 — Voo espacial interestelar tripulado.
- NT12 — Voo espacial interestelar veloz.

Superciência! Propulsores sem reação; contragravidade; viagem mais rápida que a luz (MRL); transmissão de matéria; tecnologia paracrônica; máquinas do tempo.

Armas e Armadura

- NT0 — Armas de madeira e pedra; escudos primitivos; armaduras de pele.
- NT1 — Armaduras e armas de bronze.
- NT2 — Armas de ferro; armaduras de ferro (incluindo cota de malha); máquinas de cerco.
- NT3 — Armas de aço; primeiras armas de fogo; armadura de placas; castelos.
- NT4 — Mosquetes e piques; artilharia para cavalaria; bordada e costado de navio.
- NT5 — Primeiras armas de fogo automáticas; canos estriados; couraçados.
- NT6 — Pólvora sem fumaça; armas automáticas; tanques; aeronaves de combate.
- NT7 — Coletes à prova de balas; munições teleguiadas; jatos de combate; armas nucleares.
- NT8 — Armas inteligentes; laser cegantes; veículos de combate não-tripulados.
- NT9 — Eletrolasers; armas laser pesadas; trajes de combate; robôs de combate; vírus projetados.
- NT10 — Laser compacto e armas pesadas de feixe de partículas; armas de Gauss; armaduras de nanotecnologia; nanovírus; bombas de antimatéria.

NT11 — Armas compactas de feixe de partículas; desmembradores “pesadelo *gray goo*”; nanitas defensivos.

NT12 — Laser de raios gama; armaduras de “metal vivo”; bombas de buraco negro.

Superciência! Lâminas monomoleculares; tecnologia de campo de força; armas gravitacionais; abafadores nucleares; desintegradores.

Energia

- NT0 — Energia muscular humana; cães.
- NT1 — Asnos; bois; pôneis.
- NT2 — Cavalos; moinhos d'água.
- NT3 — Cavalos pesados e arreios; moinhos de vento.
- NT4 — Moinhos de vento aperfeiçoados; correias de transmissão; mecanismos.
- NT5 — Máquinas a vapor; corrente contínua; baterias.
- NT6 — Turbinas a vapor; combustão interna; corrente alternada; hidroeletricidade.
- NT7 — Turbinas a gás; fissão; energia solar.
- NT8 — Células de combustível; baterias avançadas.
- NT9 — Microcélulas de combustível; fusão de hidrogênio-deutério; supercondutores de alta temperatura.
- NT10 — Fusão do hélio-3; antimatéria.
- NT11 — Energia a fusão portátil.
- NT12 — Energia de antimatéria portátil.

Superciência! Energia por radiodifusão; fusão a frio; energia de ponto zero; conversão total; energia cósmica.

Biotecnologia/Medicina

- NT0 — Primeiros-socorros; medicina com ervas; agricultura primitiva.
- NT1 — Cirurgia; criação de animais; fermentação.
- NT2 — Sangria de enfermos; remédios químicos.
- NT3 — Próteses rústicas; anatomia.
- NT4 — Microscópio ótico possibilita a visualização de células.
- NT5 — Teoria dos germes; anestesia segura; vacinas.
- NT6 — Antibióticos; tipificação sanguínea e transfusões seguras; hereditariedade; bioquímica.
- NT7 — Descoberta do DNA; transplante de órgãos; marca-passo.
- NT8 — Organismos modificados geneticamente (transgênicos); terapia genética; clonagem.
- NT9 — Engenharia genética humana; engenharia de tecidos; úteros artificiais; implantes cibernéticos.
- NT10 — Transplantes cerebrais; gravação cerebral; bioandroide; animais aperfeiçoados.
- NT11 — Máquinas vivas; rejuvenescimento celular.
- NT12 — Metamorfose total; regeneração.

Superciência! Tanques de clonagem de crescimento rápido; drogas psíquicas; raios regeneradores.

Tecnologia Emprestada

Uma sociedade pode estar familiarizada com uma tecnologia que não possui de fato. Isso acontece com frequência em sociedades de baixa tecnologia com vizinhos de alta tecnologia e em colônias. Uma aldeia com tecnologia da Idade do Ferro (NT2) pode estar bastante familiarizada com as armas de aço de NT3 transportadas por viajantes, e os aldeões mais ricos podem até ter algumas, mas os ferreiros locais não saberiam duplicá-las ou mesmo consertá-las. Descreva isso como "NT2/3". Os PdJs dessas sociedades têm um NT pessoal igual ao NT inferior, mas pode aprender as perícias necessárias para usar (mas não consertar ou projetar) os equipamentos do NT superior.

DESENVOLVENDO A TECNOLOGIA LOCAL

Há situações em que é preciso melhorar o NT local. Um grupo de exilados pode ter conhecimento de alta tecnologia, mas pouco ou nenhum equipamento com o que trabalhar. Neste caso, eles precisam "construir as ferramentas para construir as ferramentas" para usar seu conhecimento tecnológico. Em casos extremos, os exilados podem ter que retornar até um ponto da mineração primitivo para obter o minério para refiná-lo em metal para construir as ferramentas para construir as ferramentas... ! Ou um único viajante pode querer transmitir seu conhecimento de alta tecnologia às pessoas visitadas. (Nós assumimos que ele obtém a cooperação de seus anfitriões, ou então não terá chance.)

Qualquer uma dessas situações fica sempre a critério do Mestre. Mas são possíveis. Algumas das melhores histórias de aventura de todos os tempos

giram em torno de uma dessas premissas: *Família Robinson*, *Lord Kalvan of Otherubhen*, a série *Riverworld*, *Um Americano na Corte do Rei Artur*, etc.

Uma diretriz geral: uma "ciência" é uma das categorias de conhecimento relacionadas na seção *Nível Tecnológico por Campo* (pág. 512). São necessários dois anos de trabalho para levar uma ciência de um NT ao próximo, assumindo:

- (a) acesso pleno a mão-de-obra;
- (b) acesso pleno a matéria-prima;
- (c) familiaridade com o NT inferior (todas as perícias pertinentes em NH 12+); e
- (d) familiaridade com o NT superior (todas as perícias pertinentes em NH 12+).

Esta regra é especificamente para personagens de alto NT reinventando ou introduzindo tecnologia em uma situação ou sociedade de baixa tecnologia. Ela não cobre invenções — para isso, veja *Novas Invenções* (pág. 473).

TECNOLOGIAS DIFERENTES

Algumas tecnologias (e algumas sociedades) não se encaixam muito bem nos quadros padrão de níveis tecnológicos. Mestres que se depararem com este problema podem optar por uma das seguintes regras opcionais.

Trajetórias da Tecnologia

Algumas categorias de invenções podem aparecer em uma ordem diferente da sugerida pelos NTs padrão. Particularmente, não há garantia nenhuma que as tecnologias de NT9+ apareçam na ordem que GURPS prevê. Aplique a regra de *Nível Tecnológico Dividido* (pág. 511) da forma que desejar para simular o seu gênero predileto! Por exemplo, em uma sociedade

"ciberpunk", a computação, as partes biônicas e a biotecnologia podem ser dois a quatro NTs mais avançados. Por outro lado, um mundo com uma tecnologia retrógrada, que imita a ficção científica dos anos 40, pode ter computadores congelados no NT6, mas muitas outras tecnologias em qualquer ponto entre NT9 e NT12. Qualquer combinação é possível!

Níveis Tecnológicos Divergentes

Em outros casos, uma sociedade pode possuir um único NT consistente — mas ela chegou lá por um caminho incomum. O Mestre pode designar este "NT divergente" com a notação "NT (x+y)", onde x é o NT em que a tecnologia fora divergida e y o número de NTs desde a divergência, e a soma x+y é o NT efetivo na maioria dos casos.

Exemplo: NT(5+1) é efetivamente NT6 — mas um NT6 diferente que se dividiu no NT5. Os dispositivos de NT(5+1) produzem resultados semelhantes aos de NT6, mas têm uma aparência diferente e dependem de princípios operacionais diferentes. Um mundo "steampunk" de NT(5+1) baseado nas visões vitorianas do futuro poderia ter carros a vapor, dirigíveis a vapor e linhas de telégrafo de alta velocidade em vez de automóveis, aviões e telefones de NT6.

NTs divergentes não são únicos. Podem haver diversas versões de NT(5+1), cada uma diferente de sua própria maneira. O Mestre deve especificar o que causou a cisão em cada caso, seja por uma forma de raciocínio diferenciado, física predominante diferente ou algum outro motivo.

Os personagens acostumados com um NT "normal" ou "diferentemente divergente" sofre uma penalidade adicional de -2 pela não-familiaridade — além das penalidades devido às diferenças de NT — ao lidar com tecnologia divergente.

Superciência

Tecnologias de "superciência" violam as leis físicas — relatividade, conservação de energia, etc. — da forma como as compreendemos atualmente. Alguns exemplos de tecnologias de superciência aparecem na seção *Nível Tecnológico por Campo* (pág. 512) e diversos artigos de equipamentos de superciência aparecem no Capítulo 8.

Por definição, é impossível definir um NT fixo para a superciência — nós podemos descobrir a viagem MRL amanhã, daqui a mil anos, ou nunca. Os NTs dos equipamentos são sempre discutíveis,

Melhorando Perícias em Níveis Tecnológicos Alternativos

Um aventureiro que deseja aprender uma perícia tecnológica pode economizar pontos se já souber esta perícia em outro nível tecnológico. Trate a perícia no novo NT como uma perícia diferente que tem como pré-definido a perícia conhecida com a penalidade relacionada na seção *Modificadores de NT* (pág. 168); por exemplo, Engenharia/NT5 tem Engenharia/NT7-3 como valor pré-definido. A melhoria de perícias a partir dos valores pré-definidos de "NTs diferentes" é determinada da mesma forma que qualquer melhoria a partir do valor pré-definido; v. *Aperfeiçoando Perícias com Base em seu Valor Pré-Definido* (pág. 173). (Se o NH não for suficientemente alto para que o personagem tenha um valor pré-definido favorável, ignore estas regras e aprenda a perícia normalmente.)

mas os NTs da superciência são *arbitrários*. Para refletir isso, as regras fornecem o NT dos avanços de superciência como “^” em vez de um número. O Mestre tem liberdade para atribuir tais inovações a *qualquer* NT. Para anotar uma invenção de superciência que aparece em um NT específico num mundo de jogo em particular, coloque um “^” após seu NT; por exemplo, “NT3^” para um item de superciência de NT3.

Lembre-se: a superciência não *precisa* alterar o NT geral da sociedade, criar uma nova trajetória de tecnologia ou causar um NT divergente. Ela só acrescenta novos avanços a todas as tecnologias comuns de um dado NT naquela sociedade.

NÍVEL TECNOLÓGICO E GÊNERO

Ao projetar um mundo de jogo com um gênero específico em mente, o Mestre deve optar por um NT que vá de encontro às expectativas dos jogadores para o gênero. Alguns exemplos:

- *Espada & Sandália*: Gladiadores, carruagens e amazonas. NT1-2.
- *Fantasia Medieval*: Cavaleiros, magos e castelos. NT3.
- *Japão com Províncias em Guerra*: Samurais e ninjas. NT3-4.

- *Espadachins*: Piratas e mosqueiros. NT4.
- *Velho Oeste*: Caubóis e índios. NT5.
- *Steampunk*: Ficção de Jules Verne e H.G. Wells. NT5, divergindo para NT(5+1).
- *Pulp*: Arqueólogos e detetives entre as Guerras Mundiais. NT6.
- *2ª Guerra Mundial*: Eixo e Aliados. NT6.
- *Guerra Fria*: Capitalismo X comunismo. NT7.
- *Era Moderna*: Você vive nela! NT8.
- *Ciberpunk*: Netrunners e ciborgues. NT9.
- *Ópera Espacial*: Aventuras interestelares. NT10+, mais superciência.

ECONOMIA

Cada mundo de jogo possui sua própria situação econômica. Mas *dinheiro*, de uma forma ou de outra, é importante em praticamente todos eles.

O dinheiro é *qualquer coisa* que possa ser usada como meio de troca para aquilo que se quer. Ele varia de um mundo para outro. Em um mundo de alta tecnologia, tudo pode ser feito por cartão de crédito. Em um mundo de baixa tecnologia, reinam o ouro e a prata.

Para ser conveniente, *GURPS* prefixa todos os preços com um cifrão — \$ — em todos os mundos de jogo. O Mestre pode traduzir isso para créditos, vinténs de cobre, fuorocas marcianas ou o que achar apropriado para o seu mundo de jogo; v. *Nível Tecnológico e Recursos Iniciais* (pág. 27).

Em um mundo de baixa tecnologia, uma joia também vale dinheiro. Ela pode não ter um valor definido em si, mas é pequena e portátil e facilmente comercializada por moedas ou trocada diretamente por pertences necessários. Na verdade, muitas sociedades funcionam em grande parte com base no escambo — o que pode ser um teste para a engenhosidade dos jogadores.

Contas Bancárias e Bens

Anote na planilha do personagem o dinheiro que o personagem carrega consigo, junto com outros bens. Se *muitas* transações estiverem ocorrendo, talvez seja melhor anotar essa informação numa folha de papel separada para não criar um buraco na planilha de tanto apagar!

Anote separadamente o dinheiro que o personagem possui, mas que *não* está com ele, assim como sua localização. O Mestre pode preparar inundações, roubos a bancos, aumentos de impostos e outras diversões para privar

Transferindo Dinheiro Entre Mundos

Personagens que se deslocam entre mundos de jogo (v. *Viagem Entre Mundos de Jogo*, pág. 520), naturalmente vão querer levar dinheiro com eles. Mas o que é “moeda corrente” em um mundo pode não ter valor nenhum em outro. Há dois princípios que o Mestre deve lembrar:

1. O dinheiro de um mundo não é “moeda legal” em outro; é uma mercadoria. Moedas de ouro medievais levadas ao século XXI, serão vendidas como antiguidades — ou como ouro, talvez ao valor de \$15 o grama. Já o papel-moeda de qualquer país levado ao século 10, não terá valor nenhum. Então, em vez de levar dinheiro, leve alguns capacetes de segurança de plástico e possivelmente um tocador de MP3. (“O que você me oferece por esta milagrosa orquestra dentro de uma caixinha?”)

2. Uma operação de comércio entre mundos pode ficar muito rica muito rápido. Se o Mestre permitir viagens entre mundos, fica a cargo *dele* manter o equilíbrio ao limitar a quantidade ou tipo de bens que os negociantes podem transportar entre os mundos. Um limite sugerido seria “somente o que os viajantes conseguem carregar” — e as viagens *não* devem ser frequentes.

os PdJs de suas economias — ou pelo menos fazê-los trabalhar para conseguirem seu dinheiro de volta. O mesmo vale para todos os outros bens que os heróis não carregam consigo.

COMPRA E VENDA

Os jogadores podem comprar e vender entre eles pelo preço que concordarem. Para transações externas, o Mestre (ou Adversário) deve interpretar um comerciante lidando com os serviços ou bens necessários. A maioria das transações não requer um teste de reação. Só faça um teste de reação se a situação for incomum. Por exemplo, se os aventureiros forem novos na cidade e têm perambulado de armadura e agido estranhamente, faça um teste para verificar se os comerciantes farão alguma transação com eles!

Em geral, o Mestre deve definir os preços de forma razoável, seguindo as leis de oferta e procura. Os camelos são valiosos próximos ao deserto, inúteis numa selva. Depois de uma grande batalha, armaduras usadas podem estar à venda pelo valor de sucata e assim por diante.

A perícia Comércio (pág. 188) pode ajudar os PdJs a obterem bons preços.

Equipamentos e Suprimentos

O Mestre deve dar aos jogadores uma lista de equipamentos e suprimentos padrão e seus custos “normais”. Os itens e preços na lista variam de um mundo de jogo para outro.

Os jogadores *sempre* vão querer comprar coisas que *não* estão na lista. O Mestre deve permitir uma compra

razoável — da forma que *ele* entender como “razoável” — ao definir preços por comparação aos itens da lista. Catálogos do mundo real podem ser bastante úteis nesta situação!

Para maiores informações, veja o Capítulo 8.

PILHAGEM E COMO SE LIVRAR DELA

Muitas aventuras envolvem a busca por tesouros. Mas muitas outras não envolvem. Todavia, é costume permitir que os heróis encontrem algo de valor se completarem com sucesso uma aventura. Se nada mais for concedido, isso ao menos permite que eles comprem seus suprimentos para a próxima aventura...

A clássica aventura de fantasia permite que aventureiros bem-sucedidos voltem para casa com baús repletos de ouro e joias. Muito conveniente! Se estiver escrevendo uma aventura mais realística, invente formas mais interessantes de tesouros.

Digamos que o grupo fora contratado para proteger uma caravana. Eles afugentaram os bandoleiros que atacaram a caravana, seguiram a pista até seu esconderijo, mataram todos e pegaram seus despojos. Agora, supondo que os heróis tenham animais de carga para carregar esses bens, basta levá-los até a cidade. Eles então devem localizar um negociante (usando Conhecimento do Terreno — ou Manha) e tentar fazer o melhor negócio possível. O Mestre faz um teste de reação para o negociante; se ele estiver interessado nos bens, ele

OURO E PRATA

Uma pressuposição tradicional de jogos de fantasia (e muitos romances fantásticos) é que o ouro e a prata são pesados e inconvenientes de se levar por aí. Isso só precisa ser verdade se o Mestre quiser.

Historicamente, ouro e prata sempre foram *muito* valiosos — e muitos bens eram baratos. Em uma economia britânica medieval realística (século XIV), trate o \$ como um “vintém”: uma moeda de cobre com 2,5 cm de diâmetro. Uma moeda de prata vale \$4 e tem 1 cm de diâmetro; 250 moedas de prata (\$1.000) pesam 500g. Se a prata e o ouro puderem ser trocados a razão de 20 para 1 (uma proporção razoável para a maior parte da história), então 500g de ouro valem \$20.000! Portanto, um homem pode facilmente levar o resgate de um rei em sua mochila.

Por outro lado, se quiser que a riqueza seja menos portátil, o Mestre pode assumir que \$ é igual a uma moeda de prata de 30g. Uma moeda de ouro de 30g valeria então \$20. Nesta proporção, 16 moedas de 30g pesariam quase 500g; e 500g de ouro valeriam apenas \$320. Em um mundo como este, as pedras preciosas são a única maneira de portar uma grande quantidade de riqueza em pouco volume, e caravanas carregadas de ouro podem de fato existir!

FABRICANDO SEUS PRÓPRIOS PERTENCES

Aventureiros com as perícias apropriadas podem querer economizar dinheiro ao fabricar seus próprios equipamentos. Nessas situações, o Mestre deve usar as seguintes diretrizes.

Os equipamentos *iniciais* sempre custam o “preço relacionado”, mesmo que o PdJ tenha fabricado ele próprio. Assuma que a compra do material e o tempo que ele levou para fabricar o item tiveram o mesmo impacto sobre os recursos iniciais do PdJ como se ele tivesse comprado o item.

A construção de equipamentos *durante o jogo* é possível — se o Mestre quiser permitir esse processo. Seguem algumas considerações:

1. *Quais matérias-primas são necessárias e quanto elas custam?* “O custo das partes” geralmente fica em torno de 20% do custo do produto acabado.

2. *Quanto tempo demora para realizar o trabalho?* PdJs que desejam construir seu equipamento entre as aventuras não podem obter renda ou aprender perícias durante o mesmo período — enquanto os que construírem seu equipamento durante uma aventura estarão fora da ação.

3. *Quais perícias são necessárias e o que acontece em caso de fracasso ou falha crítica?* Via de regra, o fracasso só arruína a matéria-prima. Uma falha crítica produz um equipamento que falha de forma catastrófica ao ser usado!

Seriam necessários vários livros para listar todos os itens e suas matérias-primas, tempo de construção e perícias necessárias — então isso *precisa* ficar a critério do Mestre.

faz uma oferta que os jogadores podem aceitar ou não. Simples.

Mas não precisa ser assim tão simples. Identificar um tesouro e transformá-lo em dinheiro pode ser parte do desafio! Seguem algumas possibilidades:

- O tesouro não é portátil. Como eles farão para levá-lo para casa?
- O valor do tesouro não pode ser reconhecido sem um teste de habilida-

de — ou aparenta ser tesouro para um observador inexperiente, mas na verdade não passa de sucata!

- O tesouro é valioso somente para alguns colecionadores ou especialistas. Levá-lo a um comprador pode ser uma aventura em si.

- O tesouro é ilegal ou imoral, tornando sua comercialização algo *arriscado*.

- O tesouro é perecível ou perigoso e exige um manuseio especial.

- Outras pessoas também estão à caça do tesouro.

- O tesouro não é material, mas sim *informações* — uma pista até o tesouro *verdadeiro*, ou um importante gancho no enredo que leva ao objetivo da campanha.

A despeito do melhor planejamento possível, os jogadores às vezes encontrarão “despojos” que o Mestre não antecipou. Por exemplo, os traficantes de escravos os encarceraram em jaulas de ferro... e quando eles escapam, eles levam as jaulas para vendê-las como sucata. São nesses momentos que o Mestre deve improvisar. Se ele não tem uma ideia clara de quanto valem os bens, torne a história interessante. Se quiser que o grupo tenha dinheiro, então deve haver uma grande procura por ferro na vila mais próxima. Se ele não quiser, ninguém estará interessado. Simples.

Controlando a Inflação

O Mestre deve ter cuidado para não permitir que os PdJs fiquem muito ricos muito cedo. Em vez de aumentar os preços, possibilite a compra de coisas *caras* (barcos, títulos de nobreza, etc.) e dê a eles oportunidades de investir em empreitadas interessantes de longo prazo e de alto risco (por exemplo, patrocinar um inventor). Também é possível orquestrar catástrofes ocasionais para manter os PdJs sempre falidos — ou simplesmente criar aventuras onde o dinheiro não pode substituir o valor das ideias.

Em um mundo de alta tecnologia, não há limite para as vantagens que se pode comprar com dinheiro. Já num ambiente de baixa tecnologia, depois de comprar um bom traje de armadura, uma boa arma e alguns bons cavalos, não há muito mais o que se comprar para ampliar as suas façanhas pessoais. Embora sempre seja possível contratar um exército...

Por último, seja realista em relação ao valor dos despojos. Armaduras, veículos de combate e materiais militares semelhantes provavelmente estarão danificados depois de uma batalha — os PdJs terão sorte se conseguirem 1/3 do “valor de varejo” se conseguirem levar esses objetos para a cidade. (Um Mestre *muito* realístico atribuirá aos PdJs custos de manutenção para consertar os seus *próprios* veículos, armas, armaduras, etc. também.)

RIQUEZA E STATUS

Riqueza (pág. 25) e Status (pág. 28) são características separadas, porém relacionados. Fica a critério do Mestre determinar os detalhes da relação entre elas.

Em muitos mundos de jogo, quem tiver uma posição social alta deve comprar Riqueza um nível acima de Média para cada nível de Status acima de 0, mas pode ter muita Riqueza sem ter Status. Em outros mundos de jogo, personagens ricos devem comprar um nível adicional de Status para cada nível de Riqueza além de Média, mas podem comprar Status sem Riqueza. O Mestre pode até mesmo impor *as duas* exigências e associar rigidamente os níveis de Status com os de Riqueza — mas isso exclui muitos bons conceitos de personagens. Em muitos mundos de jogo, também é comum que pessoas com Status *negativo* tenham Riqueza um nível abaixo da Média para cada nível de Status abaixo de 0.

Para manter a graça, o Mestre só deve proibir altos níveis de Status para personagens pobres ou muita Riqueza para personagens com baixo

Status se o mundo de jogo absolutamente *exigir* isso!

Custo de Vida e Status

Cada PdJ deve pagar o “custo de vida” mensal de acordo com o seu Status ou aceitar as consequências, conforme descritas na seção *Custo de Vida* (pág. 265). Assuma que os PdJs tenham Status 0 — ou “classe média” — a menos que comprem mais ou menos Status.

Para calcular quanto dinheiro um personagem possui para uso pessoal todos os meses, subtraia seu custo de vida e o de seus dependentes não-contribuintes de seu salário mensal (v. *Empregos*, a seguir). Em uma campanha que não usa empregos, subtraia o custo de vida da renda das aventuras dos PdJs ou ignore por completo esta regra!

EMPREGOS

O Mestre determina que tipos de empregos estão disponíveis em seu cenário, seja por ideia própria ou ao encorajar os jogadores a darem ideias de empregos apropriados aos talentos de seus personagens. Em uma campanha histórica, o Mestre pode reduzir sua carga de trabalho ao convidar os jogadores a pesquisar e fornecer informações confiáveis a respeito dos empregos que eles queiram!

Independente do que o Mestre ou os jogadores determinarem como sendo a *descrição* de um emprego, o Mestre é quem atribui seus *pré-requisitos*, o *teste de desempenho*, o *salário* e o *nível de riqueza*. As próximas seções explicam esses detalhes.

Descrição

Este é o título do emprego e diz exatamente que tipo de trabalho o emprego envolve. O Mestre deve fornecer o tempo, riscos, afiliações a guildas ou sindicatos, etc., e o custo em pontos do modelo ocupacional (v. *Modelos de Personagens*, pág. 258), se houver.

Pré-requisitos

Os *pré-requisitos* de um emprego são as perícias — se houverem — necessárias para o emprego. A maioria dos empregos especifica um nível mínimo necessário em cada perícia pré-requisito. Esse nível pode ser absoluto (“Administração 12+”) ou relativo (“Administração com IQ+2 ou melhor”): a primeira opção é mais provável se o empregador exigir testes, a última se o empregador concede o emprego com base na experiência. Nos dois casos, os candidatos devem ter pelo menos um ponto na perícia — um

valor pré-definido não é suficiente! Alguns empregos também exigem algumas vantagens específicas ou proíbem certas desvantagens.

Teste de Desempenho

No final de cada mês de trabalho do personagem, ele deve jogar contra uma de suas perícias pré-requisito para seu emprego. Isso é chamado de *teste de desempenho*.

Para empregos com mais de uma perícia pré-requisito, o Mestre deve especificar se o trabalhador usa seu *melhor* pré-requisito ou o *pior*, ou uma perícia específica todas as vezes. Este teste pode receber um bônus no caso de um emprego fácil, ou uma penalidade num emprego difícil.

Para empregos sem pré-requisitos, o Mestre deve especificar um teste de habilidade fixo (ex., “Todos os personagens fazem um teste contra 12”) ou um teste de atributo (ex., “Faça um teste de ST”).

A maior parte dos empregos oferece uma recompensa ou salário fixo. Em qualquer resultado, exceto num sucesso decisivo ou uma falha crítica, o trabalhador coleta o *salário mensal* do emprego (a seguir). Num sucesso decisivo, ele recebe um aumento permanente de 10%.

Outras ocupações são mais variáveis; por exemplo, empregos de *freelance* e trabalhos nomeados. Para esses empregos, o trabalhador recebe o salário mensal se conseguir uma *margem de sucesso de 0*. Se obtiver uma margem de sucesso maior, aumente a renda do mês em 10% vezes a margem do sucesso; um sucesso decisivo *triplica* a renda mensal! Em caso de fracasso, diminua a renda mensal em 10% vezes a margem de fracasso.

Para qualquer tipo de emprego, uma falha crítica é sempre *ruim*. No melhor dos casos, o trabalhador não recebe o salário do mês. Ele também pode ser demovido (uma redução no mínimo de 10% do salário mensal), perder economias (devido a prejuízos, multas, etc.), perder o emprego, sofrer dano (devido a um acidente de trabalho — ou a uma briga, se o emprego for violento), ou pode ser preso (especialmente em empregos “criminosos”). O Mestre deve ser criativo!

Salário Mensal

Cada mês no emprego rende ao trabalhador seu *salário mensal* — modificado pelo teste de desempenho, como descrito acima. O tempo passado em aventuras geralmente não é considerado “no emprego”, embora o Mestre possa abrir exceções para férias, trabalhos realizados durante a viagem, etc.

O Mestre pode definir qualquer salário que quiser. A tabela a seguir sugere um salário mensal adequado para alguém de riqueza Média trabalhando em um emprego "típico" para seu nível tecnológico.

O salário efetivo em cada NT varia numa faixa que vai do salário mensal típico do NT anterior até o do próximo NT; por exemplo, de \$2.100 a \$3.600 em NT8. A menos que a economia esteja sob alguma espécie de tensão ou fora do controle, os empregos próximos da extremidade superior desta faixa serão difíceis (penalidades significativas ao teste de desempenho), perigosos (consequências graves numa falha crítica no teste de desempenho) ou de alto requisito (muitos pré-requisitos ou altos níveis de habilidade necessários).

Nível de Riqueza

Os números dos salários mensais na tabela são para trabalhadores de riqueza Média. Assuma que os de Riqueza inferior normalmente têm empregos que pagam menos que isso, enquanto os de Riqueza superior pagam mais. Multiplique o salário médio e a faixa de salários para empregos adequados a um dado nível de riqueza pelo multiplicador de recursos iniciais para o nível de riqueza em questão (v. *Riqueza*, pág. 25).

Exemplo: Riqueza "Confortável" dobra os recursos iniciais; portanto, empregos Confortáveis pagam o dobro. Em NT8, isso significa que a renda mensal para os trabalhadores de riqueza Confortável geralmente é \$5.200, mas pode variar entre \$4.200 e \$7.200.

Quanto mais o emprego pagar, maior o Status que ele é capaz de manter. A tabela de valores define este aspecto.

Se um PdJ obtiver um emprego associado com um nível de riqueza maior que o seu (o que não é fácil — v. *A Procura de Emprego*, pág. 518), o Mestre deve permitir que o personagem receba o salário normal para esse emprego. A maioria dos empregadores não consegue se safar pagando menos os empregados mais pobres! Entretanto, se as economias do PdJ chegarem ao nível de recursos iniciais do próximo nível de riqueza, ele deve pagar os pontos de personagem necessários para comprar sua nova Riqueza (v. *Adquirindo e Aperfeiçoando Características Sociais*, pág. 291). Isso continua acontecendo até que o nível de riqueza do personagem se equipare ao do emprego.

Da mesma forma, um PdJ rico pode trabalhar em um emprego de nível de riqueza inferior ao seu. Ele recebe o salário normal para esse emprego; ele

Nível Tecnológico da Campanha	Típico Salário Mensal
0	\$625
1	\$650
2	\$675
3	\$700
4	\$800
5	\$1.100
6	\$1.600

Nível Tecnológico da Campanha	Típico Salário Mensal
7	\$2.100
8	\$2.600
9	\$3.600
10	\$5.600
11	\$8.100
12	\$10.600

Nível de Riqueza do Emprego	Multiplicador de Recursos Iniciais	Típico Nível de Status
Pobre	1/5	-2
Batalhador	1/2	-1
Médio	1	0
Confortável	2	1
Rico	5	2
Muito Rico	20	3
Podre de Rico	100	4
Multimilionário 1	1.000	5
Multimilionário 2	10.000	6
Multimilionário 3	100.000	7
Multimilionário 4	1.000.000	8

não recebe um pagamento maior simplesmente por ser rico! Essas pessoas muitas vezes têm uma Renda Própria (pág. 26) adicional ao salário oferecido pelo emprego para conseguir pagar pelo custo de vida de seu Status (geralmente alto).

O Mestre fica com a planilha do empregado; os jogadores não podem vê-la. Empregados sem importância precisam só de um cartão; empregados importantes requerem uma planilha de personagem completa.

EMPREGADOS

Um "empregado" é qualquer PdM a serviço do PdJ. O Mestre controla os empregados; os jogadores podem dar as ordens que quiserem, mas o Mestre é quem decide como elas serão seguidas!

Um empregado é uma excelente maneira de acrescentar músculos ou talentos especiais a um grupo sem introduzir mais PdJs. Um grupo pode ter qualquer número de empregados, mas o Mestre deve restringir o número de empregados com uma "personalidade" relevante a um máximo de dois ou três de cada vez. O Mestre pode lidar com um número qualquer de mercenários genéricos — mas acompanhar um empregado importante, cuja personalidade e planilha de personagem são tão detalhadas quanto as de um PdJ, é mais desafiador.

Criando Empregados

O Mestre define as habilidades do empregado. Se houver um modelo ocupacional (v. *Modelos de Personagens*, pág. 258) para a profissão do empregado, o Mestre pode economizar tempo copiando as estatísticas do modelo. (Se o modelo for para PdJs heroicos em vez de ser para membros medianos de uma dada profissão, aplique uma penalidade de -1 ou -2 a todos os atributos e perícias.)

Encontrando um Empregado

Os PdJs não podem tirar um empregado do nada. Quando precisam empregar alguém, precisam procurar por uma pessoa adequada — assim como na vida real. Eles nem sempre conseguirão o que querem.

O recrutador pode tentar um teste de IQ por semana para encontrar um empregado do tipo desejado. O Mestre pode permitir que ele substitua o IQ por uma perícia apropriada (Administração, para contratação formal, no estilo corporativo), Atualidades (se estiver procurando um talento internacional), Propaganda (para contratação agressiva), Manha (se estiver buscando criminosos), etc. O grupo pode tentar um teste por semana por empregado. Modifique este teste da seguinte forma:

Tamanho da Cidade: Quanto maior a cidade, maiores as chances de sucesso:

População	Modificador
Menos de 100	-3
100-999	-2
1.000-4.999	-1
5.000-9.999	0
10.000-49.000	+1
50.000-99.999	+2
100.000 ou mais	+3

À PROCURA DE EMPREGO

Um PdJ à procura de um emprego que exige um patrão (ou seja, um emprego em que ele não seja seu próprio patrão) pode fazer um teste de IQ por semana para tentar encontrar algum. A desvantagem Preguiça acarreta numa penalidade de -5! Aplique os seguintes modificadores:

Tamanho da Cidade: Quanto mais gente houver na cidade, maiores serão as chances (veja a tabela).

Excesso de Qualificação: Se seu nível de habilidade na perícia relacionada com o emprego em questão for maior que o pré-requisito mínimo, o personagem terá mais chances de conseguir o emprego: +1 se o NH for um ponto acima do exigido; +2 se for dois ou mais pontos acima do exigido. O Mestre pode conferir mais bônus ao personagem se ele tiver outras perícias que logicamente o ajudariam em seu trabalho (ou que impressionem o empregador).

Anúncio: É possível anunciar a procurando pelo emprego: +1 se gastar 5% do salário do emprego pretendido, +2 se gastar 50%, +3 se gastar 500% e assim por diante. Este dinheiro de “anúncio” pode ser um suborno, a compra de “roupas comerciais” para entrevistas, afixação de volantes, distribuição de panfletos, contratação de pregoeiros, etc., dependendo do emprego e do cenário.

Escassez: Empregos que pagam bem são difíceis de encontrar. O teste sofre uma penalidade igual ao dobro do nível de Status do emprego; por exemplo, um emprego “Podre de Rico” geralmente tem Status 4, então existe uma penalidade de -8. Um Status negativo concede um bônus! Por exemplo, um bônus de +2 para encontrar um emprego “Batalhador” (Status -1).

Mais de um Emprego: Um personagem qualificado para mais de um emprego pode procurar por mais de um emprego de uma vez, com uma penalidade cumulativa de -1 em todos os testes para cada emprego além do primeiro.

Anúncio: +1 se gastar com o anúncio 50% do salário mensal do emprego, +2 se gastar 500%, +3 se gastar 5.000% e assim por diante. Este dinheiro cobre os custos com almoços de negócios, panfletos, anúncios em jornais, “grupos de recrutamento”, etc.

Dinheiro Oferecido: +1 se o salário for 20% maior que o normal para o emprego, +2 se for 50% maior e +3 se for 100% maior ou mais.

Risco: -2 para encontrar um emprego para um emprego que envolva um claro risco de combate, a menos que esteja buscando um guarda, mercenário ou outro empregado “combatente”. Cabe ao Mestre decidir qual empregado em potencial é um “combatente”.

Legalidade: -5 para encontrar um empregado para um emprego ilegal — e qualquer falha crítica no teste resulta em complicações legais. O Mestre pode ignorar esta penalidade de -5 se o empregador usar a perícia Manha para a busca, mas o resultado da falha crítica é o mesmo!

População	Modificador
Menos de 100	-3
100-999	-2
1.000-4.999	-1
5.000-9.999	0
10.000-49.000	+1
50.000-99.999	+2
100.000 ou mais	+3

Em caso de sucesso, os PdJs encontram um candidato. O Mestre descreve o empregado em potencial para os jogadores e pode até mesmo representá-lo numa “entrevista”. Os jogadores devem então decidir se de fato querem empregar essa pessoa. Se decidirem por não fazê-lo, eles devem começar sua busca novamente.

Um fracasso pode indicar simplesmente que não há disponibilidade de um empregado — especialmente em uma cidade pequena. Fica a critério do Mestre permitir novas tentativas.

Obviamente, o Mestre tem liberdade de “alterar” o resultado se achar que os PdJs precisam de toda e qualquer forma (ou não precisam de jeito nenhum) de um empregado do tipo específico! Por exemplo, se uma aventura necessita de um empregado em particular, o Mestre pode garantir que o empregado *apareça*. Ele pode fazer isso publicamente (o PdM aborda o grupo em um bar e pede um emprego) ou de forma dissimulada (os jogadores dizem que estão procurando por um empregado; o Mestre finge que faz um teste, mas oferece a eles um PdM planejado).

Lealdade dos Empregados

Um empregado nem sempre precisa agir de acordo com os melhores interesses do empregador. O Mestre deve usar o “índice de lealdade” do empregado como uma diretriz. A menos que ele seja pré-definido por algum motivo, determine este índice usando um teste de reação (v. *Testes de Reação*, pág. 494) para “lealdade” quando os PdJs encontram o empregado pela primeira vez. O Mestre pode até usar isso durante sua entrevista ou encontro inicial para ver se o empregado mente sobre si mesmo. Observe que um empregado potencialmente muito leal pode exagerar suas habilidades só para se juntar ao grupo!

ESCRAVOS

Em um cenário em que a escravidão é legal, os PdJs podem comprar escravos tanto como trabalhadores quanto como investimento — ou eles próprios podem ser escravizados! Em todos os mundos onde a escravidão é legal, os escravos compõem uma grande parte do mercado de trabalho e há uma chance de 50% de que qualquer empregado encontrado seja de fato um escravo.

O preço de um escravo é geralmente igual ao salário que ele poderia conseguir em cinco anos, se fosse livre e estivesse recebendo o salário normal no *melhor* emprego para o qual ele está qualificado. O Mestre pode modificar esse valor por diversas razões: perícias adicionais, boa ou má disposição diante a escravidão, aparência física, saúde, etc. Os traficantes de escravos raramente aceitam pechinchas!

Lealdade dos Escravos

Determine a lealdade do escravo como em *Lealdade dos Empregados* (acima). Entretanto, escravos são menos previsíveis que empregados. Depois de determinar a lealdade inicial de um escravo, jogue 2d para determinar o modificador de lealdade de acordo com a tabela:

- 2-7 — Sem modificador.
- 8 — Ele fora escravizado por algum crime e está ressentido: -1 à lealdade.
- 9 — Como acima, mas a penalidade é de -2 à lealdade.
- 10 — Seu antigo senhor era muito cruel. Se ele for tratado com bondade durante a primeira semana, aplique um bônus de +2 à lealdade; caso contrário, não há modificador.
- 11 — Ele possui um ódio fanático da escravidão. Se for bem-tratado, ele pode gostar de seu senhor como pessoa, mas ainda tentará escapar sempre que possível. Se for mal-

TESTES DE LEALDADE

Um “teste de lealdade” é um teste feito pelo Mestre, geralmente em segredo, para ver como um empregado se comporta em uma dada situação. Faça o teste sempre que a vida do empregado estiver em risco ou quando trair a confiança do empregador parece inteligente, lucrativo ou fácil de fazer.

Para fazer um teste de lealdade, o Mestre joga 3d contra o índice de lealdade do empregado (v. *Lealdade dos Empregados*). Num resultado menor ou igual à lealdade, o empregado “passou” no teste e se comportou de forma leal. Um empregado com lealdade 20+ passa automaticamente em todos os testes.

Se o resultado for maior que a lealdade do empregado, o empregado terá “fracassado” no teste e atendeu seus próprios interesses. Isso nem sempre significa uma traição total — depende da situação. Só significa que ele decepciona seu patrão de alguma forma. Ele pode depois se arrepende e pedir perdão; isso depende do capricho (e da habilidade dramática) do Mestre. Se os PdJs perdoarem um empregado com lealdade 16+, com ou sem castigo, sua lealdade básica sobe em 1 ponto.

O Mestre tem liberdade para modificar um teste de lealdade em circunstâncias especiais. Um suborno muito grande oferecido por um inimigo, por exemplo, submeteria a maioria dos empregados a uma penalidade no teste de lealdade.



Fica a critério do Mestre decidir quando um teste é necessário — isso depende do empregado. Para um veterano, “perigo de morte” não significa “qualquer combate”. Ele não teria medo de um orc — ou mesmo de um bando inteiro de-

les. Mas talvez precisasse fazer um teste se o pedissem que enfrentasse um dragão!

Mudanças na Lealdade

Diversos fatores podem alterar a lealdade, seja de forma temporária ou permanente:

Aumento de Salário: +1 à lealdade para cada 10% de aumento sobre o valor normal para o emprego, seja na forma de “dinheiro” ou divisão dos lucros. Esse bônus permanece por um mês depois do pagamento. (Este fator também afeta escravos, se lhes for permitido ter bens.)

Grande Perigo: Sempre que um empregado não-combatente for exposto a uma situação de combate, verifique sua lealdade. Um fracasso resulta numa penalidade de -1 à lealdade por uma semana. Repetições podem ter efeitos permanentes.

Resgate: Se os PdJs arriscarem suas vidas (ou a missão) para resgatar um empregado, faça um teste de reação com um bônus de +3 ou mais, dependendo da natureza do resgate. Uma reação “Boa” ou melhor significa que o empregado fica agradecido. Sua lealdade se torna o resultado do teste ou sua lealdade original — o que for maior. Se um dos PdJs for gravemente ferido ou morto durante o resgate, o Mestre deve considerar o acréscimo de um bônus permanente à lealdade além do bônus anterior!

Competência do Patrão: A lealdade “permanente” de um empregado pode ser alterada em 1 ponto ao final de uma aventura, com base no desempenho do grupo. Uma missão fracassada reduz a lealdade; um grande sucesso a aumenta. Esse modificador é permanente.

Tempo de Serviço: Depois de um período de um ano, faça um teste de lealdade. Um sucesso resulta em um bônus permanente de +1 à lealdade. Desta forma, os empregados mais leais se tornam ainda mais leais... mas os menos leais dificilmente melhoram muito.

tratado (ou mesmo se for tratado de forma “média” para um escravo), sua lealdade cai para 6.

- 12 — Ele possui a desvantagem *Mentalidade Escrava* (pág. 150) e se considera verdadeiramente propriedade de seu dono. Sua lealdade é automaticamente 20. O personagem nunca precisará fazer um teste de lealdade; ele nunca fará objeções, mesmo se receber ordens que o condenem à morte.

Os testes de lealdade para escravos funcionam da mesma forma que os tes-

tes para empregados. Modifique a lealdade de um escravo em +1 ou +2 se ele estiver numa situação em que não tem mais para onde ir!

Complicações Legais

Quando personagens com escravos chegam a uma região onde a escravidão é proibida, eles devem se desfazer de seus escravos ou transformá-los em servos livres. Possíveis atitudes antiescravistas incluem: é permitido possuir escravos, mas não comprá-los ou vendê-los localmente; é permitido aos

viajantes possuir escravos durante sua passagem pela região, mas não é permitido aos residentes permanentes que os tenham; ou é inteiramente ilegal a posse de escravos, qualquer a justificativa.

Um Mestre criativo pode impor outras leis e costumes com relação à escravidão. Por exemplo, pode ser permitido escravizar membros de algumas raças ou grupos sociais, mas não de outras. Sempre existem maneiras de o escravo obter sua liberdade — algumas sociedades podem até permitir que os escravos possuam propriedade e *comprem* sua liberdade.

OUTROS PLANOS DE EXISTÊNCIA

Uma campanha pode se estender por diversos mundos de jogo, em vez de ficar atada a apenas um. Isso possibilita a exploração de temas que não funcionam muito bem em uma campanha de um único mundo. Por exemplo, os PdJs poderiam visitar diversos am-

bientes radicalmente diferentes ao longo de uma única aventura e o mundo — pelo menos um mundo — poderia de fato *ser destruído* sem forçar a campanha a uma pausa abrupta.

Campanhas com mais de um mundo aumentam muito as opções dos jogado-

res. Eles podem experimentar diversos cenários e gêneros *jogando com os mesmos personagens*. Se eles ficarem cansados do mundo atual, o Mestre pode simplesmente transferir a ação para um novo mundo. Isso pode dar a uma campanha decadente um novo ânimo.

VIAGEM ENTRE MUNDOS DE JOGO

Um dos principais objetivos de *GURPS* é permitir que os jogadores explorem múltiplos cenários sem ter que aprender um novo conjunto de regras a cada vez. Um jogador pode participar de diversas campanhas diferentes, cada uma em um lugar e/ou época diferente, e jogar com um personagem diferente em cada campanha. Cada personagem fica em seu próprio mundo. Mas os *personagens* podem também se deslocar de um mundo de jogo para outro. Isso pode acontecer de três maneiras diferentes:

1. Um jogador pode desenvolver um personagem em um mundo de jogo e depois trazê-lo para outro. Um exemplo é um feiticeiro medieval lançado centenas de anos no futuro por uma mágica, participando de uma aventura na 2ª Guerra Mundial.

2. Uma campanha inteira pode migrar de um mundo de jogo para outro. Vamos supor que os personagens fazem parte da tripulação de uma nave interestelar comerciante obrigada a uma aterrissagem forçada em um planeta primitivo. Até conseguirem voltar ao espaçoporto do outro lado do mundo, eles estarão efetivamente vivendo no século XII!

3. A campanha pode incluir múltiplos cenários já projetados, juntos com os meios de transporte entre eles. V. *Outros Planos de Existência*.

Diferenças entre os Mundos

Como regra geral, quanto maior a diferença entre dois mundos, mais difícil deveria ser para os PdJs viajarem deliberada entre eles. Vejamos algumas diferenças significativas:

- Mundos mágicos vs. mundos tecnológicos.
- Mundos com nível baixíssimo de tecnologia vs. mundos com nível altíssimo de tecnologia.
- Mundos totalmente ou quase totalmente humanos vs. mundos com muitas raças.
- Mundos destruídos por guerras ou assolados por pragas vs. mundos pacíficos e estagnados.
- Mundos fantásticos vs. mundos “reais” estritamente históricos.

É possível que uma ou todas essas diferenças existissem em um único planeta! Mas elas dificilmente estariam muito próximas umas das outras.

Da mesma forma, o Mestre deve *dificultar* a viagem entre mundos incompatíveis. Isso produz um efeito raro: melhora tanto o realismo quanto a jogabilidade. Os jogadores apreciam quando “mudanças nas regras” são precedidas por um aviso.

Contudo, uma campanha de muitos mundos aumenta a carga de trabalho do Mestre. Em vez de desenvolver *um* mundo em detalhe, ele precisa criar *muitos*. Ele também precisa se preocupar com a questão da viagem entre os mundos, que pode ser tão trabalhosa quanto o desenvolvimento do próprio mundo!

O Mestre precisa ser preparado para lidar com outro problema em potencial. Muitos jogadores não veem muito sentido em trabalhar duro para atingir objetivos em um mundo se eles acreditam que os frutos de seu trabalho

irá se perder quando a campanha for para o próximo. Isso pode levar a uma sensação de desligamento que atrapalha o jogo. Para evitar que isso aconteça, o Mestre deve fortalecer a continuidade da campanha ao criar histórias que ultrapassem os mundos... o que dá ainda mais trabalho.

Um Mestre sempre deve conhecer seus limites de disponibilidade de tempo e de capacidade, além de consultar seus jogadores previamente. Isso é ainda mais importante para Mestres que desejam dirigir campanhas entre mundos.

Entre os possíveis obstáculos à viagem entre mundos, podemos citar todas as barreiras geográficas: altas cadeias de montanhas, vastos oceanos, ravinas áridas ou desertos extensos, selvas pantanosas, etc. Barreiras mágicas também são uma possibilidade, assim como terras hostis intermediárias. O Mestre também podem posicionar seus mundos diferentes *literalmente* em mundos diferentes. Os problemas de viagens interplanetárias em NTs baixos devem ser tratados com seriedade, mas mágicas poderosas podem realizar praticamente qualquer coisa. Obviamente, tal poder mágico provavelmente não estaria sob o controle dos PdJs...

Terras Alternativas

“Terras Alternativas” são mundos semelhantes à Terra, mas diferentes em algum sentido. As diferenças podem ser pequenas (o retrato do presidente estaria na moeda de 10 centavos), enormes (um presidente agora é Rei do hemisfério ocidental) ou inacreditáveis (a Terra é governada por lagartos inteligentes que têm as mesmas culturas, línguas e política que nós).

Uma história alternativa “viável” às vezes é chamada de *mundo paralelo*. A criação de um mundo paralelo constitui um grande desafio que exige inteligência. Uma das maneiras de abordá-los é escolher um evento histórico e se perguntar “E se isso fosse diferente?”. E se o tal do presidente não tivesse cometido suicídio? E se Chamberlain tivesse resistido a Hitler? E se Erik, o Vermelho tivesse morrido em uma briga aos 16 anos?

Um Mestre pode inventar qualquer tipo de Terra Alternativa, assumindo tantas diferenças nas premissas básicas quanto desejar. Mas é interessante verificar quantas consequências lógicas são possível desenvolver a partir de uma pequena mudança. Escolha qualquer evento histórico — grande ou pequeno — e se pergunte “E se isso tivesse acontecido de forma diferente?”.

Uma campanha inteira que gira em torno de Terras Alternativas e apresenta muitos exemplos pode ser encontrada no Capítulo 20.

Realidades Virtuais

Uma realidade virtual (ou “virtualidade”) é basicamente um plano sintético de existência gerado por alta tecnologia. Muitas das sugestões apresentadas neste livro para campanhas entre mundos são igualmente válidas em campanhas de alta tecnologia que apresentam um “ciberespaço” imersivo, em que os PdJs podem ter aventuras e interagir indiretamente com o mundo real.

TIPOS DE REALIDADES

Muitos tipos diferentes de cenários podem existir em uma campanha entre mundos. Eles são muitas vezes chamados de “planos de existência” (ou “planos”), “dimensões”, “realidades”, “reinos” ou “universos” para distingui-los das terras ou planetas distantes dentro do mesmo universo físico, que aqui às vezes também são chamados de “mundos de jogo”.

Realidades Físicas

Existem planos de existência que viajantes podem visitar — em corpo ou espírito — da mesma forma que visitariam outro país ou planeta. A principal característica desses reinos é que os visitantes possuem um corpo físico durante sua estadia. Este corpo pode ser o corpo normal... ou um “corpo espiritual” que é corpóreo *somente dentro deste reino*.

A realidade física mais comum é a do *mundo alternativo* (também conhecida como “história alternativa” ou “cronologia alternativa”). Ela é praticamente igual ao mundo natal dos PdJs, mas a história divergiu em algum evento importante, criando uma realidade diferente (v. *Terras Alternativas*, pág. 520).

Outra realidade física comum são os *mundos-espelho*. Mundos-espelho lembram muito o mundo natal dos PdJs, mas as semelhanças são visuais. Nenhuma sequência razoável de mudanças históricas poderia explicar as diferenças! Um bom exemplo é o mundo das fadas: é bastante parecido com o nosso, mas é na verdade um reino mágico governado por poderosos espíritos. Outro exemplo comum é o “paralelo do mal”. Muitas coisas no mundo são semelhantes, mas as personalidades e até os governos são “opostos”: as repúblicas se tornam ditaduras, os santos se tornam demônios e assim por diante.

Algumas realidades físicas podem ser ainda mais alienígenas. Na melhor das hipóteses, elas podem ser tão diferentes quanto os planetas alienígenas do nosso universo. Na pior, as leis da física podem ser diferentes ou suspensas. Humanos podem até mesmo serem incapazes de viver nelas!

Planos Interpenetrantes

Dois ou mais planos de existência podem ser interpenetrantes, com cada local em um dos mundos correspondendo a um local semelhante nos demais. Esses reinos geralmente são *distintos* um do outro e invisíveis aos habitantes dos demais — mas algumas pessoas dotadas, como médiuns e videntes, podem ser capazes de perceber simultaneamente mais de uma realidade. Talvez até pessoas *comuns* sejam capazes de ver, de vez em quando, os habitantes dos outros reinos, considerando-os fantasmas.

Essa é uma maneira comum de enxergar os reinos dos “sonhos”, “fantasmas” e “espíritos” de histórias de ficção. Muitas vezes os viajantes desses planos não *vão* para lugar nenhum; eles só alteram suas percepções.

Fases

Uma *fase* não é um destino por si só, mas sim uma subdimensão invisível

de uma realidade específica. Diferentemente de um plano interpenetrante, ela não é distinta de sua realidade parceira; ela simplesmente representa um “comprimento de onda” físico ou sobrenatural diferente do padrão. O principal uso desses reinos fictícios é permitir que viajantes rapidamente cruzem a distância entre dois locais dentro da mesma realidade física.

Um exemplo de fase é o estado etéreo que assumem as pessoas com Insubstancialidade (pág. 65) para andar por obstáculos físicos. Outro exemplo, comum na ficção científica, é o *hiperespaço*: o “espaço” para o qual os propulsores estelares lançam as naves estelares durante viagens em velocidades mais rápidas que a luz.

Vazios

Um *vazio* cerca as realidades físicas mais ou menos da mesma maneira que o espaço sideral cerca as estrelas e os planetas. Um vazio difere de um plano interpenetrantes no sentido em que ele toca as realidades *sem* se sobrepor a elas. Ele difere de uma fase no sentido que não é uma subdimensão de apenas uma realidade, mas uma “superdimensão” que engolfa e conecta *todas* as realidades.

Como os oceanos e o espaço sideral, o vazio das histórias de ficção é um dispositivo dramático que serve a um propósito: um meio para as viagens — neste caso, viagens *interplanares*. Por exemplo, interpretações populares do plano “astral” sugerem que ele é um vazio por onde os viajantes devem passar ao usar magia ou poderes psíquicos ou ao viajar entre realidades.

COSMOLOGIA PLANAR

O Mestre deve determinar que planos de existência estão presentes — em número e em espécie — e *como eles interagem*. As possibilidades são infindáveis! Eis algumas dicas das mais populares.

Mundos Dentro de Mundos

Neste modelo, as realidades ficam aninhadas umas dentro de outras — como os anéis de uma cebola. Mundos alternativos ou planos interpenetrantes podem existir mais ou menos em pé de igualdade com essa hierarquia, mas os eventos verdadeiramente importantes da campanha sempre envolvem o deslocamento para cima ou para baixo na hierarquia, não ao longo de um nível qualquer.

Esta estrutura permite que o Mestre esconda segredos dentro de segredos e ofereça uma clássica explicação para

muitos poderes e seres sobrenaturais: “Eles são originários de um plano superior”. Como resultado, este modelo é bastante apropriado para campanhas de múltiplas realidades com um forte toque do sobrenatural.

Exemplo: Uma campanha de fantasia se dá em uma realidade física bastante comum — um mundo com montanhas, oceanos, estrelas no céu, etc. “Dentro” deste mundo há uma fase chamada Plano Etéreo; isso explica os efeitos mágicos como teleporte e atravessar paredes. Ao redor do mundo físico está o vazio interno: o Mundo Espiritual, reino dos fantasmas. O Mundo Espiritual *não* se sobrepõe ao mundo físico; ele é uma camada por onde as almas dos mortos (e os feiçeiros poderosos!) devem atravessar a caminho do vazio externo conhecido como Plano Astral. O Plano Astral, por sua vez, permite a viagem às realidades “físicas” alienígenas dos demônios, deuses e outras entidades superiores.

Mundos Paralelos

Esta cosmologia apresenta múltiplas realidades físicas que ficam lado a lado. A maior parte é composta de verdadeiras realidades alternativas, mas algumas podem ser mundos-espelho. Alguns podem até ser “aglomeradas tão próximas” que podem sobrepor umas as outras. A característica que mais as define é que não há planos de existência dentro, entre ou ao redor desses mundos. Todas as realidades estão no mesmo pé de igualdade e as viagens envolvem uma transferência direta, diferentemente de uma viagem através de algum tipo de dimensão intermediária.

Esta estrutura elimina as viagens místicas, acelera o ato de viajar e oferece uma explicação racional para eventos bizarros (“fantasmas” são apenas habitantes de realidades estranhamente próximas, “demônios” são apenas viajantes interplanares feios, etc.). Estes aspectos tornam os mundos paralelos atraentes para campanhas de ficção científica centrados em viagens e comércio entre mundos.

Esta estrutura é conceitualmente simples, mas o Mestre pode complicá-la o quanto quiser. Os viajantes podem ser capazes de visitar somente mundos “adjacentes” — e a definição de “adjacente” poderia desafiar os melhores esforços dos cientistas. Talvez sejam necessários diversos saltos para alcançar um mundo específico; enquanto os mundos podem formar um anel ou outro formato simples, o Mestre pode optar por defini-los numa geometria tão espantosa que os humanos e seus melhores computadores simplesmente não seriam capazes de mapeá-las. Use a imaginação!

Misturando Tudo

O Mestre deve se sentir à vontade para acrescentar qualquer número de complicações. Por exemplo:

- Começar com uma hierarquia de realidades, como explicado na seção *Mundos Dentro de Mundos*, mas posicionar um ou mais mundos paralelos em algum ponto da hierarquia.

- Começar com mundos que estão em contato com outras dimensões, como descrito na seção *Mundos Paralelos*, mas transformar alguns “mundos” numa hierarquia completa de mundos, em vez de simples realidades físicas.

- Acrescentar um número qualquer de fases distintas a alguns ou todos os mundos do cenário (por exemplo, cada realidade física pode ter seu próprio hiperespaço e um plano etéreo).

VIAGEM INTERPLANAR

Muitas histórias que apresentam muitos mundos assumem que a viagem entre eles é somente de ida: viajantes azarados (ou sortudos!) de alguma forma caem num vão entre os mundos. Mas as viagens *normais* entre os mundos são uma possibilidade interessante, pois permitem que exploradores estudem, explorem e até mesmo conquistem mundos inteiros. Nesses casos, a pergunta mais importante de se responder é “Como os aventureiros vão chegar lá?”

Viagens Instantâneas vs. Viagens Demoradas

As viagens entre mundos podem ser um fenômeno do tipo “Puff! Chegou!”: os heróis só precisam lançar uma mágica, apertar um botão, entrar num túnel, etc. Ou pode ser um processo lento, comparável a uma viagem marítima ou espacial. As suas abordagens têm seus prós e contras.

As viagens instantânea — como a vantagem Saltador (pág. 86) e a mágica Viagem Planar (pág. 251) — permitem ações que afetem vários universos, colocando os heróis e seus oponentes num embate que vai de uma realidade para outra. No entanto, alguns jogadores vão tentar *fugir* de seus inimigos (e Dívidas, Deveres, etc.), arruinando o drama, em vez de adicionar a ele. Este tipo de viagem também encoraja o comércio interplanar, que é muito divertido... até ele destruir a economia da campanha. Em geral, se a viagem interplanar é muito fácil, o Mestre deve torná-los difíceis de acessar, introduzir riscos moderados (ex., surpresas desa-

gradáveis em caso de fracasso nos testes de Viagem Planar), limitar o que os viajantes podem carregar e deixar claro que alguns mundos alternativos são *perigosos*.

Se a viagem interplanar for demorada, o Mestre deve determinar quanto tempo se passa e a que proporção relativa ao tempo do mundo nativo dos PdJs. A principal vantagem de uma viagem demorada é que a própria viagem pode se tornar uma aventura. O lado ruim é que a campanha pode ser travada pela viagem. Muitos jogadores ficam cansados se seus personagens precisam fazer longas viagens para atingir seus objetivos. Se o Mestre escolher esta opção, ele deve estar preparado para construir uma aventura em torno de cada excursão, ou deixar que os PdJs gastem seu tempo em projetos proveitosos de longo prazo como estudo, invenção e encantamento mágico.

A pergunta mais importante de se responder é “Como os aventureiros vão chegar lá?”

Viagem Física vs. Projeção

Os viajantes interplanares normalmente visitam outros planos de existência pessoalmente, mas essa não é a única opção. Em vez disso, eles podem viajar a outras realidades com a mente ou o espírito.

A viagem física (teleportar entre mundos, ir até o local em alguma espécie de veículo, etc.) permite que o Mestre use “gancho” clássicos como dinheiro e perigo físico para direcionar a campanha. Ela também envolve menos registros: os PdJs têm as mesmas habilidades e equipamentos que em seus mundos nativos. Contudo, a viagem física permite que os PdJs desapareçam de forma corpórea, possivelmente junto com todos seus pertences, possibilitando que escapem das consequências de seus atos. Ela também abre as portas para a comercialização de bens, que pode levar a efeitos econômicos desagradáveis. O Mestre deve tomar cuidado ao criar adversários que possam seguir os PdJs para onde eles forem e deve considerar a ideia de impor limites severos aos bens físicos que podem acompanhar os viajantes (ex., “Seu personagem chega nu.”).

A projeção envolve a viagem para outros planos com a mente ou o espírito, enquanto o corpo fica para trás. Isso resolve muitos dos problemas que os Mestres têm com campanhas entre mundos. O que pertence a um mundo *fica* naquele mundo. A única coisa que se desloca entre os mundos é informação — e o Mestre pode facilmente controlar isso. Há, no entanto, duas desvantagens. A primeira é que o Mestre precisa manter registro dos corpos físicos e das projeções dos PdJs. (O Mestre *pode simplesmente* dizer que a projeção é igual ao corpo original, mas ele estaria descartando uma interessante ferramenta dramática.) A segunda é que os jogadores podem achar que os outros reinos não são “reais” e podem se comportar de acordo com esta crença. A solução neste caso é deixar que eles façam isso... e depois fazer com que as consequências desses atos apareçam no mundo “real”!

Modos de Viagem

Por último, o Mestre deve decidir sobre o mecanismo usado para viagens interplanares. Dentre as opções:

Artefatos: A viagem interplanar depende de dispositivos mágicos, psíquicos, de superciência ou de ciência estranha. Existem infinitas possibilidades, desde hiperpropulsores a transportadores paracrônicos, espelhos mágicos a círculos de pedras. Lembre-se de especificar se o artefato vai junto com o viajante para o outro lado, ou simplesmente o envia para lá — e se funciona para a viagem de volta!

Lugar Certo, Hora Certa: Qualquer pessoa pode ir para outro plano, mas somente sob certas condições: enquanto sonha, em certos dias do ano (“Quando as estrelas estão alinhadas!”), em locais específicos (como “colinas” da mitologia feérica, ou um buraco de minhoca nos confins do espaço) e assim por diante — e possivelmente mais do que uma das opções acima.

Poderes Especiais: Os viajantes precisam de vantagens (ex., Saltador), mágicas (ex., Viagem Planar) ou poderes semelhantes para se deslocarem entre os mundos. Para evitar que os PdJs com essas habilidades partam e deixem os outros para trás, o Mestre deve exigir que *todos* os PdJs tenham a habilidade em questão, ou pelo menos garantir que a pessoa responsável pelo transporte tenha poder para transportar seus companheiros (e que o jogador seja responsável o bastante para fazê-lo).

CAPÍTULO VINTE

MUNDOS INFINITOS



O ano é 2027. Uma versão futurística da Terra, conhecida como Linha-Base, está explorando centenas de Terras alternativas. Ela também se encontra numa guerra fria com outra civilização de saltadores de mundos... mas esse talvez seja o menor de seus problemas.

Bem-vindo aos Mundos Infinitos.

Mundos Infinitos é um exemplo de cenário. Mas é muito mais que isso. É também uma estrutura que permite jogadores criarem praticamente qualquer tipo de personagem e que facilita para os Mestres a direção de aventuras intergênero.

O multiverso de Mundos Infinitos é completamente opcional. Os Mestres que não quiserem permitir excursões extradimensionais têm total liberdade

de proibi-las. Nem todos se sentem confortáveis com feiticeiros lançando mágicas explosivas contra supersoldados nazistas...

No entanto, as coisas não precisam funcionar apenas desta forma. Muitos mundos ainda precisam ser descobertos; muitos outros estão isolados. Os PdJs podem iniciar o jogo sem sequer saber da existência de outros mundos,

mas em algum ponto da campanha (possivelmente após meses ou mesmo anos de jogo) eles descobrem que seu mundo é somente um de muitos. Eles encontram uma maneira de viajar para um mundo alternativo, ou talvez descubram uma trama extradimensional e acabam sendo recrutados pela Patrulha Infinity...

... e tudo muda para sempre.

A CAMPANHA

No ano de 1995, Dr. Paul Van Zandt, um professor de física, construiu o primeiro projetor paracrônico funcional e o usou para visitar a cronologia que passou a ser conhecida como Terra-Beta, ou simplesmente Beta. Ele ocultou suas observações e continuou com suas experiências. Seis meses mais tarde, logo após um misterioso incêndio que destruiu seu laboratório em Dartmouth, ele deixou de dar aulas para montar uma firma de “consultoria”.

Na verdade, ele simplesmente procurou uma saída para poder continuar suas experiências sem supervisão acadêmica — ou do Departamento de Defesa, que tinha fornecido uma bolsa

Mundos infinitos, riqueza infinita.

para seu projeto original. Ao longo dos anos seguintes, ele refinou suas teorias, entrou em contato com 23 outros universos e pessoalmente visitou seis Terras alternativas. Ele também reuniu em segredo diversos assistentes de confiança, o núcleo do grupo que mais tarde se tornaria a Infinity Ilimitada e fundou o Comércio Estrela Branca, uma corporação de comércio intermundos, para financiar futuras experiências.

Em fevereiro de 1998, Van Zandt foi manchete dos jornais ao publicar

seus resultados — e também por formalmente registrar a Infinity Ilimitada, com subsidiárias como a Comércio Estrela Branca, os Laboratórios Paracrônicos e a Desenvolvimentos Infinity. Além disso, ele se ofereceu para licenciar seus projetos para qualquer governo ou empresa interessada em viagens temporais.

Naturalmente, os governos se sentiram ultrajados. O Congresso dos EUA tomou medidas imediatas para nacionalizar e classificar toda a tecnologia

GLOSSÁRIO DE MUNDOS INFINITOS

alternativo: Qualquer cronologia que não seja a Terra original. Usa-se também “mundo alternativo”.

âncora: Um eco que não passa por uma mudança quântica quando a “história é alterada”.

Apagadora: Uma droga que afeta a memória, usada pelos PIs, entre outros para manter o segredo da viagem paracrônica.

cataclismo: Um fenômeno natural que transporta matéria entre mundos.

Centrum: Uma civilização rival com a habilidade de viajar entre mundos. Um “centrano” é um nativo ou agente do Centrum.

Concílio: Um mundo alternativo usado pela Infinity como uma prisão para aqueles que Sabem Demais — tanto indivíduos da Linha-Base como de outros tempos ou mundos.

cronologia: Outro termo para um mundo alternativo.

de casa: Qualquer indivíduo do mesmo mundo de origem de outro.

eco: Um mundo alternativo que é — ou aparenta ser — idêntico ao nosso, mas em um ponto anterior da história.

extratempo: Qualquer mundo que não seja a Linha-Base original.

extratemporal: Qualquer pessoa de um mundo alternativo.

Infinity Ilimitada: Uma organização privada que tem monopólio sobre a tecnologia paracrônica e controla o acesso às cronologias alternativas.

Intermundos: O equivalente centrano à Patrulha Infinity.

Linha-Base: A Terra original.

O Segredo: O fato que a viagem tecnológica entre mundos é possível. Os extratemporais não devem saber disso, a menos que sejam recrutados pela Infinity ou pela Intermundos.

paracrônica: O estudo dos mundos alternativos. Mais especificamente, o estudo do porquê da existência

de mundos alternativos e de como a viagem entre eles é possível.

paracronozóide: Uma criatura com habilidade inata de saltar entre mundos, especialmente as que deixam um túnel ou portal atrás delas (as que não deixam são bastante difíceis de localizar!).

paralelo: Um mundo alternativo cuja única distinção em relação ao nosso é o fato de sua história ter se desenvolvido de modo diferente (alguns são muito diferentes). Um “paralelo próximo” tem como diferença o resultado de apenas uma mudança histórica identificável.

paralelo estranho: Um mundo alternativo que possui muitas semelhanças com o nosso, mas que tem também diferenças que tornam essas semelhanças inacreditáveis (como um mundo em que répteis inteligentes falam nosso idioma).

Patrulha Infinity: O braço paramilitar da Infinity Ilimitada.

Polícia Internacional (PI): Um agente do Serviço de Intervenção da Patrulha Infinity.

ponto zero: O termo dado a um local que foi “zerado” — propriamente calibrado — para que um transportador faça um salto seguro entre duas dimensões específicas.

portal de acesso: Um caminho “natural” entre mundos alternativos.

projetor: Um aparelho capaz de enviar um transportador através do quanta.

quantum: Um “nível de energia” no espaço octadimensional que contém muitas cronologias alternativas. Os níveis de quantum são geralmente abreviados; ex., Q7 para Quantum 7.

transportador: Um aparelho autopropelido usado para a viagem entre mundos alternativos.

tremor de realidade: Uma turbulência paracrônica que enterra parte ou toda uma história alternativa sob uma nova história.

paracrônica. Os governos europeus, do Japão, da China e da Rússia pediram todos sua internacionalização e extinção.

No dia seguinte, Van Zandt fez um discurso numa sessão fechada do Conselho de Segurança da ONU. Ninguém sabe o que ele disse, mas as potências mundiais aceitaram sua proposta... com algumas limitações.

A Infinity Ilimitada era organizada como uma corporação cujos parceiros formais eram os membros permanentes do Conselho de Segurança da ONU. Van Zandt manteve sua posição de presidente, mas o Conselho de Segurança obrigou que houvesse também burocratas seus no quadro de diretores da empresa. A carta comercial da Infinity Ilimitada foi reescrita para manter firmemente o controle da tecnologia básica em suas mãos.

Van Zandt teve uma grande vitória — que passou praticamente despercebida na época — quando resolveu uma alteração a respeito do orçamento da empresa ao sugerir que a Infinity Ilimitada fosse, em sua maioria, autosustentável: após uma fusão inicial de fundos, ela seria “forçada” a depender dos lucros do licenciamento da tecnologia paracrônica. Muitos políticos ficaram satisfeitos com o fato de a Infinity não mais drenar os limitados recursos das Nações Unidas e acreditaram que isso serviria como limitador do poder da organização. Poucos dentro das Nações Unidas ou no mundo gostaram do verdadeiro potencial do segredo paracrônico:

Mundos Infinitos, riqueza infinita.

A Infinity também criou sua própria organização de segurança, que Van Zandt insistiu em chamar de “Patrulha Infinity”. Inicialmente pequena e limitada à proteção das instalações e equipes de exploração da Infinity, seu papel e poder cresceriam incrivelmente com o tempo.

Levou algum tempo para que as ramificações econômicas e políticas fossem incorporadas à sociedade, mas a descoberta de que a Terra existia dentro de uma série potencialmente infinita de mundos alternativos abalou as bases da fé humana. A ciência, a religião e a própria natureza da nossa identidade foram postas à prova. Mas algumas pessoas se adaptaram rapidamente (outras ainda não) e muitas viram oportunidades nisso.

Logo, grupos de intrépidos exploradores começaram a investigar os mundos, liderados pela vanguarda do Serviço de Entrada da Infinity Ilimi-

O TRATADO INTERMUNDOS

O Tratado Intermundos foi ratificado pela maioria (mas não todos) dos países membros da ONU. Ele representava uma conciliação entre os interesses dos países grandes e pequenos — e entre os interesses das empresas (defendidos por uma difícil aliança entre Van Zandt e os Estados Unidos) e a ONU e os burocratas governamentais. O tratado criou uma estrutura que tinha como intuito evitar uma nova corrida “neocolonialista”, limitar a capacidade dos governos de enviar efetivos militares pelo tempo e permitir (apesar de regular) a exploração comercial de outros mundos, ao mesmo tempo em que tenta prevenir desastres transculturais.

O principal efeito do tratado foi centralizar a maior parte do poder na Infinity Ilimitada, enquanto garantia a existência de freios e contrapesos para dar ao Conselho de Segurança da ONU — e, em um nível menor, ao Secretário Geral da ONU — certo grau de supervisão.

Ele funciona... pelo menos de vez em quando.

INFINITY SOMBRIA

Como Van Zandt conseguiu convencer as grandes potências mundiais a conceder (em sua maior parte) a seus termos é um dos “grandes segredos” do cenário Mundos Infinitos. Algumas possibilidades:

Conspiração: A Infinity Ilimitada é um instrumento de uma gigantesca conspiração cruel que dominou os corredores do poder por séculos. A ascensão da Infinity foi a culminação de séculos de preparação. Mas quem venceu? Será que o Illuminati a controla?

Ameaça de um Tempo Distante: Os líderes mundiais cederam por causa do que Van Zandt mostrou a eles. Eles impediram a divulgação da informação para evitar o pânico, mas talvez a verdade esteja vazando. Seja qual for a verdade, é óbvio que é de importância vital que os humanos estejam espalhados por diversos mundos. Se o Mestre quiser colocar um “novo poder” invadindo o hipercosmo, há bastante espaço para isso.

Deus Ex Paramachina: E se Van Zandt for muito mais do que aparenta ser? Ele poderia ser um visitante de outra cronologia, mais avançada que a nossa? Uma divindade errante aposentada? Um tecnomago trapaceiro, exilado dos Quatro Reinos? Parece estranho que a Infinity e o Centrum tenham desenvolvido a paracrônica tão próximos um do outro. Talvez tenha sido planejado. Caso tenha sido, quem foi o responsável? O conflito era o objetivo, ou será que algo deu errado? Talvez o Centrum devesse ser um aliado da Infinity...

tada: “escoteiros temporais” de elite que a corporação recrutou para suas perigosas missões de primeiro contato. O comércio se abriu com dezenas de mundos. Os recursos naturais jorravam de depósitos de minérios intocados de Terras alternativas desabitadas. No mundo que passou a ser conhecido como “Linha-Base”, o meio ambiente começou a se recuperar na medida em que os piores dejetos industriais — e as indústrias mais poluentes — eram enviados para mundos mortos, destruídos além do ponto de qualquer coisa que a humanidade fosse capaz de fazer. Intrigas políticas continuaram... mas a econo-

mia da Linha-Base não era mais de escassez desesperadora.

Van Zandt se aposentou imediatamente. “Planejo dedicar o resto da minha vida às viagens e ao estudo”, disse, “e nunca mais vou tocar num ferro de soldar”.

Por um tempo, parecia o princípio de uma utopia, pelo menos para a Linha-Base. E então se percebeu que nem tudo eram flores nas multidimensões: eis que surge Centrum, outra cultura que viaja pelas realidades, com suas próprias ideias de como uma utopia deveria ser.

Repentinamente, “Mundos Infinitos” passou a significar problemas infinitos...

UMA INFINIDADE DE MUNDOS

A Infinity tem conhecimento de muitas centenas de mundos alternativos, espalhados ao longo de um espaço octadimensional em um padrão que aparenta ser *quase* previsível. Esses mundos estão distribuídos entre diferentes “níveis de energia”, chamados *quanta*. É fácil chegar a um mundo dentro do mesmo quantum e difícil viajar para fora do seu próprio quantum.

A Linha-Base fica no Quantum 5 (Q5). A Infinity é capaz de chegar ao Q4 e Q6 com relativa facilidade, e Q3 e Q7 com alguma dificuldade. Q2 e abaixo e Q8 e acima estão completamente inacessíveis.

O Centrum está localizado no Q8. Eles são capazes de chegar ao Q7 e Q9 com facilidade, e Q6 e Q10 com dificuldade. Eles não conseguem de forma nenhuma chegar ao Q5 ou abaixo, nem ao Q11 ou acima.

Os mundos conhecidos estão distribuídos da seguinte forma:

- Quantum 2 e abaixo:* Desconhecidos!
- Quantum 3:* 39 Terras conhecidas.
- Quantum 4:* 89 Terras conhecidas.
- Quantum 5:* 68 Terras conhecidas, incluindo a Linha-Base e a Terra-Beta.
- Quantum 6:* 379 Terras conhecidas.
- Quantum 7:* 126 Terras conhecidas.
- Quantum 8:* 45 Terras conhecidas, incluindo o Centrum.
- Quantum 9:* 42 Terras conhecidas.
- Quantum 10:* 52 Terras conhecidas.
- Quantum 11 e acima:* Desconhecidos!

Os cientistas paracrônicos entraram num acordo quanto ao fato de haver uma *infinidade* de mundos alternativos, apesar da maioria estar fora do alcance. Eles discordam bastante, no entanto, sobre o *tamanho real* dessa infinidade. Nem a tecnologia da Linha-Base nem a do Centrum são capazes de chegar sequer perto de um número infinito de mundos. Mas eles estão lá... em algum lugar.

É quase certo que existem cronologias não descobertas nos *quanta* que a Infinity e o Centrum *conseguem* alcançar. Depois dos primeiros 10 anos de exploração, novas descobertas chegaram a uma razão estável de aproximadamente 10 por ano.

Um equívoco comum a respeito dos “mundos infinitos” é que qualquer possibilidade imaginável deve existir em algum mundo alternativo, em algum lugar. Obviamente, isso *pode* ser verdade; mas até que a Infinity seja capaz de chegar a todas as alternativas possíveis, será difícil provar isso. No entanto, mesmo que exista uma infini-

dade de mundos, é provável que algumas possibilidades não existam. Como explicou um físico: “Você pode ter um número infinito de maçãs sem ter nenhuma laranja”.

CLASSES DE MUNDOS ALTERNATIVOS

O Serviço de Entrada da Infinity Ilimitada classifica os mundos alternativos da seguinte forma.

Vazios

Não existe vida *inteligente* no mundo. Ele está aberto à exploração. Típicos usos incluem colonização (geralmente nos melhores mundos), indústria (geralmente nos piores mundos), reservas de caça (incluindo mundos *pré-históricos!*) e pesquisa (a cronologia inteira é separada como um zoológico, estação de ciência, etc.). “Mundos catastróficos” às vezes podem ser exploráveis, pelo menos como depósitos de lixo; outros são reservados para uso científico.

Ecossistemas

As Terras neste tipo de cronologia, todas no Quantum 6, aparentam seguir exatamente o curso “conhecido” da história, mas não estão tão avançadas quanto a Linha-Base. Trata-se de mundos abertos para o turismo e pesquisa cautelosa e não-intrusiva — mas se a “história for alterada”, eles se deslocam para outros *quanta* e se tornam paralelos. O Centrum tem tentado fazer justamente isso como parte do programa de deslocá-las para mais perto do mundo deles.

Paralelos

As Terras nestes universos divergem do curso “conhecido” da história em algum ponto. A Infinity e o Centrum entram nestes mundos conforme o tempo e o potencial humano os permitem. O comércio, o desenvolvimento, a conquista, etc., são possíveis sem o risco de um deslocamento de quantum.

O objetivo maior da Linha-Base com estes mundos é a “liderança benevolente”, afastando-os da guerra, especialmente guerra com armas de destruição em massa — e, talvez de forma não tão benévola, garantir que eles não descubram a viagem paracrônica. Muitas pes-

soas discordam disso, mas a única alternativa coerente que alguém já conseguiu foi “impedir acesso”. E a ideia de, por exemplo, impedir o acesso até um Hitler do mundo paralelo enquanto ele dá ordens em Dachau é difícil de engolir.

Âncoras

Uma âncora é semelhante a um eco, mas extremamente estável. Ninguém sabe ao certo o porquê — algumas teorias sugerem que as âncoras eram os mundos alternativos “originais” de onde os outros se subdividiram. As primeiras âncoras foram descobertas quando grandes intervenções em certos mundos do Quantum 6 não conseguiram deslocá-los. A meia dúzia delas que existem em Q6 são ferozes campos de batalha... porque lá, sem risco de um deslocamento ocorrer, a guerra dimensional pode ser travada sem nenhuma sutileza.

PARALELOS PRÓXIMOS

Um “paralelo próximo” é um mundo bastante parecido com a Linha-Base em algum período do passado, mas com algumas pequenas diferenças. Dentre elas existem:

Terra-Beta: O primeiro paralelo a ser descoberto. É como a Linha-Beta em 2005 em muitos aspectos, exceto pela ausência do segredo transtemporal.

Cherokee: Neste mundo, agora no ano de 1930, a Nação Cherokee era mais forte e foi mais bem-sucedida na sobrevivência às incursões europeias. Quando o petróleo foi descoberto em Oklahoma, os cherokees ficaram com a terra e com a riqueza — neste mundo, o petróleo é um ramo de negócios dominado pelos índios.

Holly: O mundo dos sonhos dos amantes da música. Buddy Holly nunca sofreu um acidente de avião; este mundo se encontra no ano de 1989 e Holly e Ritchie Valens ainda são um grande sucesso. (O *Big Bopper* entrou para a política e agora é membro do Congresso. Várias outras estrelas viveram vidas menos autodestrutivas e ainda estão por aí, mas Elvis ainda está morto. E os Monkees se tornaram um supergrupo, com Stephen Stills como membro.

Qual Delas É a Nossa?

A Linha-Base obviamente não é o “nosso” mundo dos dias atuais — a

alteração definidora foi a descoberta da tecnologia paracrônica nos anos 90. Mas a Infinity descobriu duas Terras no início do século XXI —umas duas décadas atrás da Linha-Base — que se “dividiram” ao não inventar a paracrônica. Certamente há outras destas por aí. Como estes mundos têm tecnologia só alguns anos atrás da tecnologia da Linha-Base, a política é manter uma dissimulada observação. Se o Mestre quiser, *qualquer um* destes paralelos próximos poderia ser “nosso mundo, nossa era” — ou pelo menos bastante próximo dela.

Onde Estou?

É perfeitamente possível que um viajante transtemporal encontre uma versão alternativa de si mesmo (às vezes mais velha ou mais nova) vivendo em um ou mais paralelos próximos. Isso oferece várias oportunidades de infiltração e subversão, mas há também o risco que as emoções ou o narcisismo possam levar um viajante a perder sua objetividade e violar as regras para ajudar ou influenciar de alguma forma o seu “outro eu”.

PARALELOS DISTANTES

São mundos *consideravelmente* mais divergentes que os paralelos próximos. Seguem alguns exemplos (em Quantum 5, exceto quando indicado o contrário):

Átila: A invasão mongol da Europa esmagou as civilizações ocidental e islâmica. A Eurásia e o norte da África são repletos de florestas e pastagens, governados por tribos nômades que guerreiam entre si. Algumas civilizações urbanas existem no Japão e na América do Sul.

Campbell: O editor de ficção científica John W. Campbell morreu em um acidente de carro no início de sua carreira. Como resultado, muitos escritores de ficção científica nunca desenvolveram seus talentos e este estilo não avançou muito além da novela espacial. Aparentemente, isso reduziu o número de estudantes que ficaram interessados em ciência e engenharia, já que o desenvolvimento científico se estagnou desde o final da Segunda Guerra Mundial.

Cornualha: O ano é 1984. A revolução nunca deu certo nos Estados Unidos e nunca chegou à França. O mundo está no NT6, dominada por monarquias conservadoras e aristocráticas — mas uma nova revolução está sendo maquinada.

Gernsback: Trata-se de uma “tecnoutopia” em NT(6+2). Nikola Tesla

casou-se com Anne Morgan, filha do industrialista J.P. Morgan. Financiado pelo dinheiro de Morgan, o gênio de Tesla mudou o mundo com invenções como a radiodifusão. O transistor e a eletrônica moderna não são conhecidos, mas a energia atômica, armas de raio, dirigíveis e carros aéreos são comuns. Nunca houve a Segunda Guerra Mundial — a Liga das Nações impetra, guiada pelo Conselho Mundial de Ciência. Gernsback é um campo de batalha secreto entre o Centrum e a Infinity, cada lado ambicionando a riqueza de Gernsback (boa parte de sua tecnologia, infelizmente, não funciona em outras realidades). Quantum 7.

Roma de Johnson: O Império Romano ainda está intacto e alegremente decadente no ano de 1206 d.C. — e a Johnson Intertemporal Inc. está desenvolvendo o mundo como um local de férias. A corporação está se usando sistematicamente de infiltrações e subornos para tomar o Império. Ela já está obtendo um lucro enorme. Parte do programa envolve a proibição de torturas públicas e das formas mais brutais de combate entre gladiadores, mas a maior parte das atrações decadentes de Roma permanece intacta. (Há muitas outras cronologias recreativas; esta é apenas a mais bem-sucedida.)

Midgard: Um mundo de NT4. Os Vikings conquistaram Bizâncio e usaram sua riqueza (e o segredo do fogo grego) para pôr fim à cristandade. O ano é 1412: o início de uma era nórdica de descobertas, colonização e pirataria nas Américas. Quantum 7.

Ming-3: No nosso mundo, a China deu as costas para a exploração no século XV. Em Ming-3, não. O ano é 1859 e o Reino Central (atualmente em NT5) governa um império global. Quantum 7.

O Reich de Mil Anos: O pesadelo mais comum da ficção científica sobre uma vitória nazista na Segunda Guerra Mundial existe em cinco mundos alternativos conhecidos em Q4 e Q5. A ONU, auxiliada pela Infinity, recruta e infiltra agentes em duas das “primeiras” (datas locais 1952 e 1961), com a esperança de derrubar os governos do Eixo. Mais duas estão um pouco mais avançadas: uma em 1970 e outra em 1988. Estas estão sob observação cuidadosa. O mundo de 1988 na verdade está menos desenvolvido que o de 1970, tendo passado por uma Terceira Guerra Mundial em que os nazistas destruíram o Japão com armas nucleares e perderam muitas cidades importantes na Europa e na América do Norte. O quinto e mais preocupante mundo nazista é Reich-5; v. Reich-5 (pág. 543) para maiores informações.

PARALELOS ESTRANHOS

Um “paralelo estranho” é um mundo alternativo que se assemelha à Linha-Base em muitos aspectos, mas com estranhas diferenças que faz com que as semelhanças sejam difíceis de acreditar. De acordo com os físicos paracrônicos, estas semelhanças são a razão pelas quais os mundos improváveis (em função de outro motivo) são às vezes encontrados em níveis quânticos acessíveis.

Estados Unidos da Lagártia: Este foi o primeiro paralelo estranho encontrado pela Infinity. Os “Estados Unidos da Lagártia” (abrevia-se EUL) é o nome dado pela Linha-Base. Os habitantes o chamam de Terra e, de certa forma, é semelhante à Terra do século XXI — exceto que os mamíferos nunca foram dominantes. Os nativos são homens-lagartos bípedes, descendentes dos dinossauros. A nação mais poderosa é análoga aos Estados Unidos e ocupa a América do Norte. O Serviço de Entrada da Infinity está secretamente estudando o mundo.

Oricalco: O lendário Império de Atlântida existe junto à Grécia e ao Egito da Era Heroica. Trata-se de uma ilha-nação no Atlântico; seus habitantes são abençoados pelos deuses e habilidosos em muitas artes — inclusive no trabalho do maravilhoso metal oricalco. Esta é uma Terra alternativa de NT1-2 no Quantum 5.

Mundos Mortos

Um “mundo morto” é uma Terra alternativa onde a vida nunca se desenvolveu. Em alguns casos, a Terra fica a uma distância diferente do Sol, ou não possui Lua. Os mundos mortos não são dotados de atmosfera respirável. Cerca de uma dúzia desses mundos foi descoberto. Eles podem ser explorados por suas riquezas minerais. Além disso, são ótimos locais para despejar lixo considerado perigoso demais para ser mantido em qualquer lugar com seres humanos.

PARALELOS MÍTICOS

Alguns mundos paralelos correspondem — de forma muito semelhante para ser simples coincidência — a mitos ou histórias de ficção da Linha-Base. Em um deles, Robin Hood poderia ser uma pessoa real travando uma batalha de guerrilha contra o Xerife de Nottingham... ou sereias poderiam ser reais e comuns. A explicação mais lógica é que alguns escritores tem poderes

psíquicos ou são saltadores de mundo.

A maioria dos paralelos “míticos” está fora dos limites para as pessoas comuns, permitindo apenas pesquisadores — exceto pelo mundo de Robin Hood, chamado de Nottingham. Os pesquisadores da Infinity concluíram rapidamente que Robin Hood foi muito mais “real” do que se imaginava. Este mundo é hoje um destino bastante popular da Turismo Temporal.

PARALELOS INFERNALIS

“Paralelo infernal” é um termo genérico para uma quantidade perigosamente grande de mundos alternativos que sofreram alguma espécie de desastre ou holocausto. Alguns estão fechados devido a perigos constantes; outros são mantidos acessíveis para exploração ou pesquisa.

Guerra Nuclear

Mais de 20 Terras pós-apocalípticas são conhecidas, incluindo um planeta morto e radioativo; um mundo moribundo no meio de um inverno nuclear; e um mundo em que a humanidade foi jogada de volta à Idade da Pedra. Em alguns mundos, a radiação nuclear aparenta funcionar de forma diferente, acelerando a evolução daqueles que sobreviveram à guerra; todos estes, com exceção de dois, são estritamente proibidos. Em um deles, chamado Ragnarok, os desbravadores da Infinity chegaram 10 anos depois da guerra e descobriram aproximadamente 20.000 sobreviventes se acotovelando em abrigos contra radiação e bases isoladas. Em um gigantesco esforço de ajuda humanitária transtemporal, estes sobreviventes estão sendo transportados para uma cronologia desabitada.

Doença

Em pelo menos quatro alternativos conhecidos, doenças dizimaram ou destruíram boa parte da humanidade. Três destes mundos tiveram suas populações deliberadamente exterminadas em função da guerra biológica. Estes têm a entrada estritamente proibida e suas coordenadas são secretas (por uma boa razão: em dois casos, o primeiro batedor morreu apesar de todas as precauções). O quarto mundo, chamado Ariane, foi atingido por um vírus influenza mutante no ano de 1915, com mortalidade de 99,9%. O vírus é inteiramente controlável com medicina de NT8 e Ariane está sendo colonizada, saqueada e desenvolvida, a despeito dos conflitos ocasionais com tribos de sobreviventes em NT2.

Catástrofes Cósmicas

Há aproximadamente 100 anos, um meteorito atingiu Lúcifer-1, no Quantum 7. Poucos traços da civilização humana sobreviveram. A atividade vulcânica contínua deixou o ar praticamente irrespirável na maior parte das áreas.

Lúcifer-3 é ainda pior: a superfície da Terra — e muito provavelmente de todos os planetas a centenas de anos-luz de distância — foi esterilizada por uma supernova ou por uma explosão de raios-gama. Os habitantes da Linha-Base estão sistematicamente saqueando as ruínas de sua civilização humana de NT7 em busca de matéria-prima refinada e tesouros artísticos sobreviventes.

Em Taft-3, gigantescas explosões solares provocaram esterilidade e um colapso mais gradual da civilização.

Poucos traços da civilização humana sobreviveram.

Desastre Ecológico

Vários mundos parecem ter sido devastados pelo excesso de industrialização e pela exploração desenfreada nas mãos de seus humanos ou outros habitantes — alguns recentemente, outros há mais tempo. Em Lênin-2, isso levou ao superaquecimento global, inundações, chuvas fortes e fome generalizada; os poucos milhões de sobreviventes agora vivem em NT3.

Desastres Estranhos

Outros mundos sofreram uma ampla gama de desastres mais incomuns:

Drexler: Nanomáquinas da teoria do pesadelo “gray goo” devoraram a civilização (e os primeiros batedores).

Leviatã: A humanidade está travando uma guerra — e está perdendo — contra uma civilização submarina.

Aço: A humanidade desenvolveu máquinas sapientes nos idos de 2010. Elas se rebelaram e exterminaram a maior parte da humanidade. Agora o mundo se encontra no ano de 2026: uma Terra pós-apocalíptica destruída pela guerra é dividida em várias Zonas, governadas por inteligências artificiais rivais... as Mentos Zonais. Existem somente alguns poucos bolsões de resistência humana. E o que é pior, a corrida armamentista entre as Zonas rivais está estimulando um rápido desenvolvimento tecnológico (eles agora estão em NT9). Tanto o Centrum quanto a

Infinity temem que pelo menos uma IA esteja pesquisando tecnologia paracrônica e estão (separadamente) debatendo se devem secretamente auxiliar as forças de resistência humana.

MUNDOS QUE VIOLAM AS LEIS

Existem alguns mundos em que as leis da física não funcionam da maneira que enxergamos como “normal”. Os mais conhecidos são os universos em que a própria viagem temporal funciona de forma diferente. Por exemplo, a Linha-Base e o Centrum são as únicas cronologias conhecidas a partir das quais um projetor é capaz de operar, enquanto que Concílio (pág. 540) não pode ser adentrada por qualquer outro meio que não um projetor.

Também existem outros com diferenças não relacionadas à paracrônica; por exemplo, universos onde a superciência permite “impossibilidades físicas”, como controle gravitacional ou viagens mais rápidas que a luz. Em alguns casos, é a biologia que segue regras diferentes, permitindo que minúsculos humanos ou bestas colossais existam.

Alguns mundos são ainda mais estranhos. Existem cronologias onde nenhuma tecnologia mais avançada que a “mecânica simples” funciona. Isso porque é impossível produzir uma carga elétrica artificial nesses locais... mesmo que descargas *naturais* ocorram perfeitamente. Isso deixa os físicos malucos! O exemplo mais conhecido, em Rústico, foi descoberto por um saltador de mundos. Se em seu lugar tivesse sido usado um transportador, ele não teria sido capaz de retornar.

Há ainda mundos em que os poderes psíquicos existem (por razões óbvias, a Infinity desconfia de qualquer mundo que possua pessoas capazes de ler a mente). Da mesma forma, há alguns onde a magia funciona... e nem sempre da mesma maneira. Esses mundos são fechados para todos, exceto agentes e pesquisadores de elite, e sua existência é secreta. Contudo, os rumores são inevitáveis; por exemplo, muitas pessoas acreditam que alguns agentes da Patrulha aprenderam magia para poderem operar com maior eficiência em universos mágicos.

Ultimamente, batedores têm descoberto cada vez mais mundos que “desafiam as leis” — possivelmente porque a maior parte dos mundos mais “próximos” já foi encontrada. Ou talvez algo esteja acontecendo com a realidade. Encorajamos os Mestres a inventarem esses mundos conforme existir a necessidade! Dois exemplos:

Merlin: Um paralelo próximo até 1945, quando a primeira bomba atô-

mica criou um gigantesco cataclismo permanente no Novo México. Isso resultou numa zona de mana alta no sudoeste dos EUA e uma região de mana normal abrangendo boa parte da América do Norte e Central. A precipitação mágica fez surgir muitas criaturas “sobrenaturais”. Os Estados Unidos se tornaram uma superpotência tecnomágica que assusta até mesmo a Infinity. Merlin é uma Terra alternativa de NT7-8 no Quantum 3.

Yrth: Um sargação de quantum (v. *Isolados!*, pág. 546) acidentalmente descoberto por um saltador de mundos da Infinity alguns anos atrás. Ele teve que passar por muitas aventuras antes de encontrar um artefato mágico que permitisse seu retorno! Yrth é um mundo de “fantasia medieval” de NT3, em que magias poderosas funcionam de maneira confiável. Elfos, anões, goblins, dragões e diversas outras raças míticas existem por lá. Os humanos são dominantes, mas lendas locais indicam que eles não são os nativos originais. A Infinity acredita que um cataclismo te-

nha transportado membros de diversas culturas humanas para Yrth — seja da Linha-Base durante a Idade Média ou de um eco medieval.

MULTIVERSOS DE BOLSO

“Você sabia que, lá de onde eu venho, eu sou um deus?”.

Um “multiverso de bolso” é um conjunto de dimensões unidas que compartilham um grupo de habitantes e leis metafísicas. É provável que haja magia funcional, mas não obrigatório.

Um multiverso de bolso comum consiste em uma realidade física básica (que pode conter uma Terra alternativa) e um ou mais planos interpenetrantes ou dimensões alternativas anexadas, habitados por espíritos ou seres mágicos. Geralmente há um “vazio” que cerca todo o conglomerado de dimensões.

Muitos multiversos de bolso abrigam seres poderosos, às vezes divinda-

des onipotentes. A maior parte dessas entidades está atada ao seu reino e não é capaz de deixá-lo — ou, pelo menos, não sem abandonar também boa parte de seu poder. Contudo, a magia ou tecnologia *de fora* de um multiverso pode permitir que esses deuses ou seus servos saiam. Raramente, um multiverso de bolso pode “absorver” outra realidade, trazendo-a *para dentro* do domínio da divindade!

Um exemplo simples de um multiverso de bolso é um universo físico comum contendo uma Terra paralela; um mundo espiritual interpenetrante e sobreposto; e duas dimensões alternativas, um céu e um inferno. Neste sistema, as pessoas que morrem *realmente* vão receber suas recompensas ou punições; fantasmas e espíritos vagam o espaço entre elas; anjos e demônios são bastante reais; e ainda pode haver um Criador.

Os pesquisadores da Infinity consideram as operações em multiversos de bolso algo complexo, difícil e perigoso. A tecnologia paracrônica nem sempre funciona em todas as partes desses sistemas!

VIAGEM TRANSDIMENSIONAL

A chave para a viagem entre os mundos é o *projeto*r paracrônico, capaz de deslocar matéria entre as cronologias, e o *transportador* paracrônico, que facilita esse transporte. Existem também meios não-tecnológicos de viajar entre os mundos.

TRANSPORTADORES PARACRÔNICOS

Um “transportador paracrônico” é um veículo para viagem transdimensional. Há estilos diferentes, mas todos envolvem um casco fechado contendo um gerador de campo paracrônico, um sistema de energia e um sistema de controle.

Tipo de Casco

Cápsula: O transportador padrão é basicamente uma caixa fechada. Ele pode estar disfarçado para operações secretas — por exemplo, como uma cabana, uma carroça coberto, uma guarita, uma cabine telefônica ou um trailer.

Móvel: Alguns transportadores são veículos móveis funcionais. Estes geralmente pesam entre 1 e 20 toneladas, mas existem versões maiores e menores.

“Robô-M”: Um transportador pode até ser um robô móvel não-tripulado. Este é relativamente raro, já que a Linha-Base não possui a IA avançada necessária para isso.

Gerador de Campo Paracrônico

Um gerador de transportador pode ter alcance *subquântico*, *quântico* ou *biquântico*. Ninguém foi capaz até agora de produzir um transportador com alcance maior.

O gerador também pode ter uma *capacidade de massa*: a massa máxima que ele é capaz de transportar. A massa do transportador (incluindo o gerador) e sua carga não podem exceder este limite de forma segura.

As capacidades do gerador determinam boa parte do custo do transportador, que geralmente é muito alto. Este custo nem depende tanto dos componentes físicos, mas sim das taxas de licenciamento!

Transportadores Subquânticos: Estes podem saltar entre destinos que estejam no mesmo nível de quantum. O custo básico é de \$10 milhões. Para cada tonelada de capacidade acrescentada \$10 milhões e 5 kg. CL2.

Transportadores Quânticos: Estes podem saltar entre destinos que estejam no mesmo nível de quantum. Com o auxílio de um projetor, eles também podem saltar para níveis de quantum *adjacentes*. O custo básico é de \$20 milhões. Cada tonelada de capacidade acrescentada \$150 milhões e 5 kg. CL1.

Transportadores Biquânticos: Estes funcionam como os transportadores

quânticos, mas podem saltar até *dois* níveis de quantum com o apoio de um projetor. Saltos biquânticos são sempre complicados! O custo básico é de \$30 milhões. Cada tonelada de capacidade acrescentada \$300 milhões e 15 kg. CL0.

Sistema de Energia

Um salto requer 200 kJ de energia por tonelada de capacidade — descarregada em um único pulso. Um típico sistema de energia para o gerador de campo custa \$50 e pesa 2,5 kg por kJ.

Sistema de Controle

Um transportador possui um dos dois tipos de sistema de controle apresentados a seguir:

Fixo: O transportador só pode saltar entre duas realidades específicas, cujas coordenadas estão embutidas. O operador não é capaz de alterar essas configurações. Este tipo de transportador são os mais comuns entre a maioria das corporações, usuários particulares, etc., que possuem as licenças apropriadas. CL2.

Programável: O transportador pode saltar para qualquer realidade dentro de seu alcance. Para isso, o operador deve entrar manualmente as coordenadas no sistema de guiamento. Essas unidades são controladas de forma muito mais rigorosa. CL0.

COORDENADAS PARACRÔNICAS

Os níveis dos diversos tipos diferentes de energia paracrônica determinam as “coordenadas paracrônicas” de um mundo. A mais importante delas é a “força Gama-T”, que possui níveis que só existe em números inteiros.

Suponha que a equação da força Gama-T fosse composta por dois números — na verdade, são centenas, mas suponha que são apenas dois. A fórmula para a Linha-Base poderia ser $5 + 0 = 5$, então ela está no Quantum 5. A fórmula para Terra-Beta, um paralelo próximo, poderia ser $4 + 1 = 5$, então também está no Q5. O próximo mundo poderia ser $3 + 2 = 5$, o que ainda fica em Q5. Essas fórmulas similares têm sempre o mesmo resultado — 5 — então os mundos associados são similares à Linha-Base, além de próximos.

Mas um mundo também pode ter uma fórmula como $25/5 = 5$, ou $-5 \times -1 = 5$, o que também resulta em 5, mas de uma maneira bastante diferente. Esses mundos ainda estão no Q5, mas são bastante diferentes.

Pela mesma analogia, um paralelo em Q7 que se assemelha bastante à Linha-Base poderia ter a fórmula $7 + 0 = 7$.

Operação do Transportador

Um transportador paracrônico só consegue saltar para cronologias dentro do mesmo quantum. Para que um transportador de longo alcance consiga saltar para um quantum diferente, ele requer um projetor paracrônico (a seguir). Para um salto seguro, a massa total do transportador mais sua carga não podem exceder a capacidade do gerador de campo. Um transportador comum, tirada sua própria massa, pode apresentar uma capacidade que varia entre 250 e 1.000 kg, entre ocupantes e/ou carga.

Um salto requer muita energia em um único pulso — mais que uma fonte de energia veicular de NT8 seria capaz de transmitir. O sistema de pulso de energia necessário pesa mais que a metade da massa do transportador. Ele é capaz de transmitir energia suficiente para um único salto; depois disso, ele deve ser recarregado. A maior parte dos transportadores possui uma célula de combustível interna capaz de reabastecer o banco de energia em aproximadamente 30 minutos. Isso significa que o transportador não é capaz de retornar *imediatamente* depois de um salto!

Um transportador precisa ser programado com as coordenadas paracrônicas exatas, tanto do *local* atual quanto do *destino*. Se um transportador ficar perdido, ele terá problemas: a tripulação pode saber para onde ir, mas não saber como chegar lá a partir de sua posição atual. Encontrar as coordenadas em um novo universo é um imenso projeto de pesquisa que pode levar anos de esforço. Tanto a Infinity quanto o Centrum possuem o registro

de coordenadas paracrônicas de muitas centenas de universos. Na Linha-Base, a maior parte é aberta ao público, mas algumas (para mundos fechados, ou aqueles que se sabe serem controladas pelo Centrum) são secretas.

As coordenadas paracrônicas são usadas em conjunto com o local espaço-tempo atual do transportador para traçar uma “rota paracrônica”. É necessário um “programa de salto” diferente para cada local no espaço real (ex., Times Square, em Nova Iorque) e para cada conjunto de coordenadas paracrônicas (ex., Linha-Base para Terra-Beta). A Infinity Ilimitada cobra aproximadamente \$500 para um programa de salto pré-traçado, a partir do Porto-I até o local equivalente no universo alvo. Para criar um programa de salto personalizado (ex., partindo da sua garagem no Queens, em vez da Times Square) são necessários 5 a 10 dias com o uso de um supercomputador... a um custo de \$1 a \$20 milhões. Por esse motivo, a maioria dos viajantes legais usa os Portos-I.

Imediatamente antes da partida, o operador do transportador deve fazer as últimas calibrações do salto para corrigir as condições do local e a massa atual do transportador. Neutrinos solares, densidade dos raios cósmicos, campos elétricos e magnéticos locais, entre outros fatores podem influenciar um salto; um bom operador é capaz de compensar os desvios em 10 minutos. O operador pode levar mais ou menos tempo; veja *Tempo Gasto* (pág. 346) para saber os efeitos disso no teste de habilidade para o salto.

Por último, o operador aperta o botão “salto”! Isso ativa o gerador do transportador. (Se o salto exigir um projetor, ele em vez disto aperta o

botão “pronto”. O transportador faz o salto assim que o campo do projetor estiver focalizado nele.) O transportador desaparece, reaparecendo no mesmo ponto no espaço em um universo diferente.

PROJETORES PARACRÔNICOS

Um “projetor paracrônico” é um dispositivo que possibilite a um transportador quântico ou biquântico atravessar diferentes quanta. Ele consiste em uma “base” envolvida pelo equipamento. Ele pode ser programado para despachar ou coletar um transportador.

O tamanho do projetor depende da quantidade de massa ele é capaz de deslocar. O primeiro projetor de Van Zandt era do tamanho de um laboratório grande. Os maiores projetores modernos são capazes de deslocar até 300 toneladas de uma vez e ocupam boa parte de um quarteirão. Um projetor “mediano” requer um maquinário suficiente para encher um auditório pequeno e é capaz de deslocar duas toneladas.

Um projetor requer muita energia para operar. Isso pode ficar muito caro mas, para um projetor grande, o custo *por unidade de massa* permanece baixo o bastante para ser considerado desprezível — até mesmo quando se desloca objetos de valor agregado relativamente baixo, como cereais e minério.

Projetores são *muito* caros. A Infinity avalia em um preço básico de \$100 milhões para a mais simples instalação com uma capacidade de duas toneladas; os preços a partir daí só sobem. Desta forma, somente governos, bilionários excêntricos e grandes corporações são capazes de arcar com o custo de possuir seu próprio projetor. Mas, como o custo de transportar pessoas e bens é relativamente baixo, os projetores fazem mais de uma dezena de trânsitos por dia.

Operação do Projetor

Para que um projetor possa *despachar* um transportador, este deve ser posicionado sobre a base do projetor e ficar “pronto”: programado, energizado, etc.

Para *coletar* um transportador, o projetor deve estar focalizado em um universo específico dentro de dois quanta de distância. Se um transportador “pronto” no universo alvo ocupar um ponto congruente ao da base, o projetor o arrebatava de volta. Como a comunicação transdimensional em “tempo real” é impossível, as operações de coleta dependem da definição simultânea

de horários de coleta e de alternativas. Por exemplo, uma expedição de entrada cautelosa pode fazer com que o projetor seja ativado uma vez a cada 24 horas. Se eles não quiserem retornar, basta não ativar o transportador.

É relativamente simples usar um projetor para despachar ou coletar um transportador quântico ou biquântico de uma distância de um quantum (ex., de Q5 para Q4 ou Q6, ou vice-versa), contanto que o transportador tenha um gerador de campo calibrado e operacional.

O despacho ou a coleta de um transportador biquântico de uma distância de *dois* quanta (por exemplo, de Q5 para Q3 ou Q7, ou vice-versa) é mais complicado. Um transportador com um gerador de campo calibrado e operacional não é suficiente — o trânsito só é possível sob condições especiais que só podem ser previstas com quatro horas de antecedência. (A cada hora, jogue 3d. Num resultado de 7 ou menos, uma janela de uma hora se abre dentro de um período de quatro horas.) Somente os computadores e instrumentos do *projetor* podem fazer essa previsão; quem estiver no transportador não tem outra opção, senão se preparar para a coleta e esperar... e esperar... e esperar.

OPERAÇÕES E ACIDENTES

Quando um transportador faz um salto, jogue contra o NH em Operação de Aparelhos Eletrônicos (Paracrônica) do operador para saber como foi a viagem. No caso de uma viagem com um projetor, o operador do projetor e do transportador devem fazer o teste.

Modificadores: -3 ou pior para equipamentos danificados. Interferências elétricas implicam numa penalidade que varia de -2 para grandes tempestades elétricas ou explosões solares a -6 para o pulso eletromagnético de uma detonação nuclear! (A “blindagem” de equipamentos eletrônicos não remove este modificador — este é um efeito ambiental, não um dano ao equipamento.)

Em caso de sucesso, o transportador desaparece instantaneamente de seu universo inicial e reaparece no mesmo ponto do universo destino. Em caso de fracasso — no teste do operador do transportador ou do projetor — algo deu errado! Geralmente, o trânsito ocorre de qualquer forma, mas não como planejado. Jogue 1d — ou 2d no caso de um salto biquântico — e *acrescente* o resultado à margem de fracasso do operador. Se os dois operadores — do transportador e do projetor — fracassaram, *some* as duas margens

de fracasso! Se o transportador estiver com carga além da máxima permitida, adicione um ou mais a esse resultado. Depois disso, consulte o resultado final na tabela abaixo.

- 2 — Erro de sincronia. A viagem leva 1d minutos do ponto de vista daqueles que estão “de fora”. Não há como diferenciar um simples erro de sincronia de um carregamento inteiramente perdido... dessa forma, na dúvida, *qualquer* atraso ativa um alerta de segurança! Este é o motivo pelo qual os operadores paracrônicos têm úlceras.*
- 3 — Erro de sincronia. A viagem leva 1d minutos do ponto de vista tanto dos que estão em trânsito quanto dos que estão “de fora”.*
- 4 — Erro de sincronia. A viagem leva 4d minutos do ponto de vista dos que estão “de fora”.*
- 5 — Erro de sincronia. A viagem leva 4d minutos do ponto de vista tanto dos que estão em trânsito quanto dos que estão “de fora”.*
- 6 — Erro de posicionamento. O transportador aparece 1d/3 metro baixo demais ou para um dos lados. Há danos pequenos ao transportador ou projetor, mas não aos passageiros ou à carga (a menos que seja *muito* frágil).††
- 7 — Erro de ressonância. O carregamento aparece e depois some, reaparecendo no ponto de partida. Uma tentativa repetida é permitida, mas com uma penalidade de -1 ao NH.†
- 8-9 — Erro na força do campo. Descargas elétricas causam 1d-2 de dano por queimadura a todos os passageiros e temporariamente desabilitam todos os equipamentos eletrônicos não-blindados. O gerador de campo do transportador estará desabilitado até ser submetido a um conserto maior.†
- 10 — Erro de posicionamento. O transportador aparece muito alto. A queda causa 1d de dano por contusão a todos os passageiros e às cargas quebráveis. O gerador do transportador é danificado: -3 de penalidade em todas as viagens até receber consertos menores.††
- 11 — Grave erro de posicionamento. Como em 10, mas o dano da queda é de 2d e o gerador do transportador é desabilitado até receber consertos maiores.††
- 12 — Erro de focagem. O transportador vai para algum lugar não-planejado. Ele aparece no mesmo lugar, geograficamente, mas pode estar em qualquer uma das infundáveis cronologias. Jogue 1d: 1-3 significa que ele está no nível quântico correto, mas em uma cronologia diferente;

4-5 significa que ele está em um nível quântico adjacente; e um 6 significa que ele está a dois níveis quânticos. Serão necessários dias, semanas ou até meses para que os computadores da Infinity (ou do Centrum) consigam localizá-lo. Até lá, *não há como coletar o transportador*. Se um projetor estava envolvido, há também uma chance de 2 em 6 que *algo* surgirá sobre ele vindo de uma local transtemporal aleatório. Pode ser ar, entulho, um artefato ou um ser vivo — que pode ser perigoso. Seja como for, exceto numa emergência, o projetor é desativado por 1d dias enquanto pesquisadores coletam dados (na esperança de um dia construir um projetor “arreatador” controlável!).††

- 13 — Erro de matriz. O transportador chega em pequenos pedaços — ele é totalmente destruído no processo. Cereais, minérios, etc., não são afetados; outros tipos de carga são mortos ou destruídos. O Mestre pode escolher “trapacear” se obtiver este resultado para os PdJs (tratando-o como um 12 ou 14).†
- 14 ou mais — Confusão total. Jogue mais duas vezes e aplique os *dois* resultados. Se um destes novos resultados for 14 ou mais, veja *Desastres Paracrônicos Fascinantes* (a seguir).†

* O tempo de viagem entre as mundos é teoricamente zero. Às vezes, por razões desconhecidas, uma viagem aparenta levar mais tempo. E às vezes uma viagem aparenta ter sido instantânea para os passageiros, mas levou algum tempo do ponto de vista das pessoas “de fora” nos dois lados!

† Quando um destes resultados surgir, jogue 1d; num resultado de 1 ou 6, nada acontece; num resultado de 2-5, o atraso correspondente ao resultado da tabela (2 a 5) ocorre *além* do efeito normal.

‡ Se este erro resultar no transportador se materializado dentro de um objeto sólido, toda a massa sólida simplesmente desaparece. Ninguém até hoje soube explicar para onde ela vai. Isso significa que é bastante insensato ficar na base de um projetor ou dentro da área correspondente ao foco de um projetor! A pessoa pode desaparecer. Ou pior: *parte* dela pode desaparecer.

Desastres Paracrônicos Fascinantes

Jogue 2d e consulte a tabela abaixo sempre que o resultado 14 sair duas vezes seguidas na tabela anterior. Muitos destes resultados assumem cargas vivas; jogue novamente se estiver enviando carga inanimada.

Alguns destes resultados podem parecer violar a ciência paracrônica. Muitos deles nunca ocorreram com a Infinity... ainda. Um perigo associado a qualquer um destes eventos é a multidão de pesquisadores que aparecem instantaneamente — para tomar posse de todos os equipamentos envolvidos e para interrogar todas as testemunhas sobre os mais ínfimos detalhes de suas vidas.

DETECTORES PARACRÔNICOS

Um “detector paracrônico” é um aparelho capaz de detectar um salto em sua direção. Para isso, ele deve estar na mesma realidade do salto e o salto deve ocorrer dentro do seu alcance (a seguir). Jogue contra o NH do operador em Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores). Um sucesso encontra uma coordenada. Duas ou mais estações dentro do alcance podem fazer triangulação e determinar a localização do saltador com um pequena margem de erro.

O sensor também registra um distúrbio relacionado à natureza do salto. Uma análise de uma hora e um sucesso num teste de Física (Paracrônica) revela a fonte do salto — transportador, projetor ou “anômalo” (ex., magia) — e seu quantum de origem. Um dia de trabalho e um sucesso num teste com uma penalidade de -5 é capaz de identificar a *realidade* de origem do salto, caso o pesquisador esteja familiarizado com ela.

Uma unidade portátil geralmente levada por agentes da Patrulha Infinity custa \$560.000 e pesa 28 kg; ela é do tamanho de uma mochila grande e possui um alcance de 1.000 metros. Modelos maiores custam múltiplos de \$560.000 e pesam múltiplos de 28 kg para cada quilômetro e meio de alcance adicional.

Quando a Infinity ou o Centrum tomam uma cronologia, o procedimento operacional padrão é enviar uma rede de detectores de longo alcance. Contudo, o alto custo disso significa que poucos mundos possuem cobertura *total*. Geralmente só compensa o custo dispô-los em grandes centros.

- 2 — A viagem leva séculos — ou mesmo milênios — do ponto de vista do carregamento. Muito menos tempo se passa para o mundo “de fora”. A sobrevivência de seres vivos é pouco provável — eles podem chegar e depois se esfalarem em pó! Em vez de matar os PdJs, o Mestre tem toda a liberdade de substituir por outras excentricidades temporais, como envelhecimento reverso. A busca por uma cura poderia ser uma aventura interessante.
- 3 — A viagem leva muito tempo na perspectiva *mental* dos passageiros, mas tempo nenhum da perspectiva *física*. Cada passageiro adquire 3d pontos em desvantagens e peculiaridades mentais diversas, atribuídas pelo Mestre de acordo com a personalidade do passageiro. (Isso já ocorreu duas vezes.)
- 4 — Erro de sinal. Os seres vivos chegam em segurança, exceto que suas mentes chegam nos corpos errados. Este efeito pode ser permanente, ou pode enfraquecer em 1d dias. Veja

Transferência Mental (pág. 296) para ver os efeitos da troca de mentes.

- 5 — Erro de fator-tau. O carregamento chega como uma “imagem de espelho” de si mesmo. Os minérios não são afetados. Os gêneros alimentícios se tornam não comestíveis. Passageiros *vivos* adquirem as desvantagens Bioquímica Incomum e Dieta Restrita e precisam de uma dieta especial para sobreviver. Se estiverem distantes da Linha-Base,

(Capítulo 6); o Mestre as atribui aleatoriamente. As habilidades duram 1d dias — jogue separadamente para cada pessoa. (Isso já aconteceu duas vezes... pelo menos que a Infinity tenha conhecimento.)

- 9 — O carregamento aparece *duas vezes*, com 1d minutos de intervalo entre um e outro. (Isso já aconteceu uma vez; felizmente, a um transportador sem tripulação. O segundo transportador deslocou o primeiro quando estava parcialmente descarregado. Seria a duplicata alguma forma de efeito “espelho”, ou seria de outra cronologia? Não se sabe o que teria acontecido se tivessem passageiros no momento. Será que *eles* seriam duplicados?)
- 10 — A carga (ou o transportador) é trocada por uma carga (ou transportador) muito semelhante pertencente ao Centrum (ou à Linha-Base, caso a missão fosse do Centrum).
- 11 — A carga (ou o transportador) é trocada por uma carga (ou transportador) muito semelhante pertencente a alguma outra raça — até agora desconhecida — de viajantes transdimensionais.
- 12 — A carga (ou o transportador) é trocada por uma carga (ou transportador) muito semelhante pertencente a uma cultura de viajante de mundos *completamente alienígena*. A massa não é alterada, mas nada além disto precisa ser o mesmo!

Transportadores Danificados

Salto fracassado, acidentes, sabotagens e ataques podem danificar um transportador. Dependendo do casco, um transportador pode ser frágil como uma lata ou robusto como um tanque — contudo, se *qualquer* dano penetrar sua RD, assuma que existe uma chance de 1 em 6 que dano significativo seja causado a seus delicados instrumentos paracrônicos.

O efeito dramático do dano é mais importante que sua especificidade. Como regra geral, ele reduz as capacidades do transportador: ele ainda funciona, mas com uma penalidade de -3 ou mais nos testes de Operação de Aparelhos Eletrônicos (Paracrônica).

Danos *graves* (a critério do Mestre) podem avariar o transportador completamente. Até ser consertado, ele não será mais capaz de realizar saltos subquânticos por si só, nem ser coletado por um projetor. Em outras palavras, ele estará “encalhado”.

- todos os testes de Sobrevivência são feitos com uma penalidade de -5, reduzida para -2 quando alguém perceber (a partir de pistas dadas pelo Mestre) o que aconteceu. (Isso já aconteceu duas vezes e suspeita-se que em dois outros casos a tripulação de um transportador perdido morreria de fome em um ambiente “amistoso”.)
- 6 — Erro rã. O carregamento chega na forma de uma chuva de minúsculas rãs, ou algum outro fenômeno bizarro. (Isso já aconteceu seis vezes e quatro pesquisadores da Infinity ficaram loucos tentando explicá-lo.)
- 7 — Erro de campo biológico. Todo material *não-vivos* na carga — incluindo o transportador — é desintegrado ou perdido em algum outro lugar. Isso pode deixar os viajantes constrangidos ou em apuros, dependendo se eles estavam chegando ou partindo de uma base de projetor, respectivamente.
- 8 — Seres vivos sentem uma breve telepatia. Cada passageiro adquire 20 pontos em habilidades Telepáticas

Transportadores Perdidos

Um transportador pode ficar inteiramente perdido — ou seja, não chegar onde se esperava — por muitos motivos. Estes variam do simples “erro do operador” à “má sorte”.

Se alguém na Linha-Base estava coletando o transportador com um projetor, ou esperando que ele retornasse sem auxílio, sua perda é notada imediatamente.

Se o transportador estava partindo da Linha-Base, o tempo necessário para que sua perda seja notada depende do carregamento. A perda de bens em uma viagem de rotina para uma base grande será comunicada assim que possível, por meio de uma cápsula de mensagem para o outro lado. No entanto, é possível que dias ou semanas se passem até que alguém perceba a perda de uma missão de reconhecimento!

Quanto mais cedo a perda de um transportador for notada, maior a chance de recuperá-lo. Os computadores da Infinity Ilimitada podem trabalhar em torno do problema, calculando todas as variáveis conhecidas, incluindo a massa exata e a capacidade do transportador. Às vezes, eles são capazes de dizer onde o transportador pode ter aparecido. Se tiverem sorte, será em uma cronologia mapeada e habitável. Mas nem sempre é assim.

Às vezes, os computadores apontam para um local *não-mapeado*. Na ver-

dade, é desta forma que muitas novas cronologias foram encontradas. Ainda assim, ser jogado aleatoriamente em uma cronologia novinha — apesar de ser uma grande aventura — é uma viagem que a maioria dos viajantes preferiria evitar.

Cronologias Perdidas/Deslocadas

Isso não ocorre devido a um “erro do operador” — mas, quando ocorre, dá uma tremenda dor de cabeça ao operador! V. *Deslocamento de Cronologias*, pág. 544.

Paradoxos

Paradoxos não ocorrem porque a viagem paracrônica não se trata verdadeiramente de uma viagem no tempo. Entretanto, em um “eco” — uma cronologia que duplica a história da Linha-Base — qualquer intervenção que venha a alterar o curso dos eventos pode provocar um deslocamento quântico: na melhor das hipóteses, trata-se de um inconveniente caro; na pior, de um desastre. V. *Deslocamentos de Cronologias*, pág. 544.

Dito isso, um pesadelo constante de mentes mais imaginativas é: e se um dos paralelos históricos for de certa forma o passado da Linha-Base e seus visitantes o alterarem sem perceber? Mas isso nunca aconteceu... ainda.

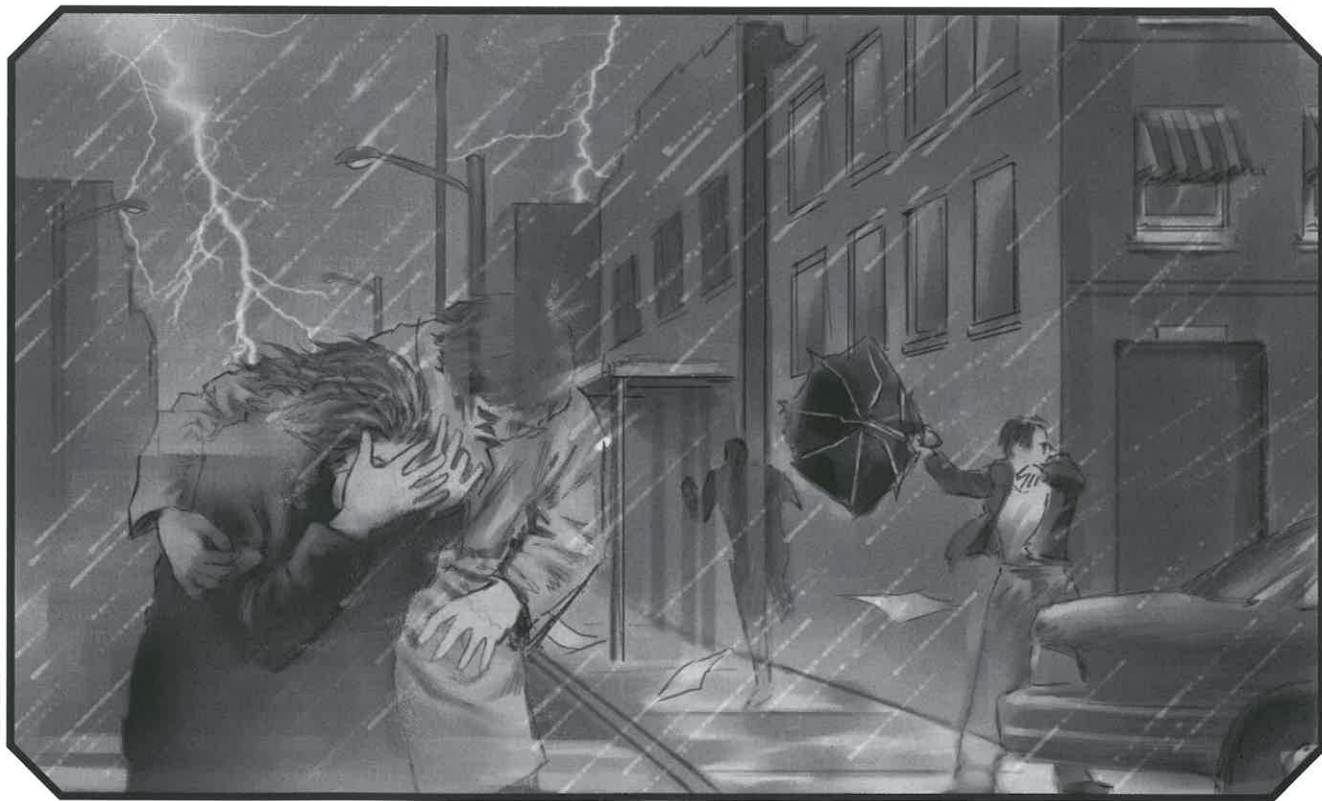
FENÔMENOS PARACRÔNICOS NATURAIS

Existem diversos fenômenos “naturais” incomuns que podem ultrapassar as dimensões.

Cataclismos

Um cataclismo é um evento localizado que transporta todos dentro de uma determinada área para outro mundo. O fenômeno é geralmente circular e pode ter um alcance que varia de alguns poucos metros a alguns quilômetros. Em um planeta com uma atmosfera, ele tende a se manifestar como um nevoeiro denso, nuvens tempestuosas, tempestades elétricas pesadas, etc., que se formam lentamente (ex., um nevoeiro vai se densificando até bloquear toda a luz) e desaparece repentinamente.

Quando um cataclismo desaparece, vai com ele tudo que estava dentro de seu raio. Esses “passageiros” então reaparecem... em outro lugar. Diferentemente de um transportador paracrônico, um cataclismo nem sempre transporta seus passageiros para um local espacial que corresponda ao seu ponto de origem no mundo de origem. Alguns locais geográficos aparentam ser pontos “preferidos” de partida e chegada. Estes lugares geralmente têm cer-



ta reputação por este motivo — como o Triângulo das Bermudas.

Existem poucos padrões consistentes além deste. Alguns mundos aparentam ter uma propensão maior a manifestações cataclísmicas que outros — além disso, num determinado mundo, alguns *locais* parecem ser extraordinariamente suscetíveis. Mais de um cataclismo pode atacar simultaneamente. Os pesquisadores conhecem pelo menos dois tipos especiais de cataclismo:

O *cataclismo gêmeo* permuta a matéria entre dois mundos. Um grande evento em terra pode até trocar a *superfície* dos dois mundos.

O *cataclismo permanente* transforma um local numa realidade física em um ponto onde dois mundos se tocam. Isso geralmente afeta o nível de mana da área, aumentando-o num raio de centenas ou mesmo milhares de quilômetros.

Ninguém sabe o que provoca os cataclismos. Seguem algumas teorias:

Cataclismos são mágicos. Evidências sugerem que os cataclismos têm natureza mágica. Mágicas de adivinhação são capazes de prevêê-los. Poderosas magias rituais podem até mesmo convocá-los. No entanto, a magia parece ter pouco sucesso em controlá-los...

Cataclismos são tecnológicos. A tecnologia paracrônica certamente é capaz de detectar um cataclismo; um detector paracrônico (pág. 532) “fica maluco” 1d minutos antes de um deles aparecer. Há um amplo debate quanto à tecnologia paracrônica ser capaz de provocá-los. Os Laboratórios Paracrônicos (pág. 538) acreditam ser possível criar um cataclismo artificial usando uma “bomba paracrônica” — contudo, se eles possuem uma dessas, não admitem isso. Algumas teorias sugerem que *qualquer* uso da tecnologia paracrônica pode intensificar ou causar o surgimento de cataclismos. Provas também sugerem que a tecnologia não precisa ser paracrônica: no mundo de Merlin, a primeira detonação nuclear ativou um cataclismo permanente.

Cataclismos são vivos. Alguns pesquisadores acreditam que os cataclismos são entidades vivas!

Tremores de Realidade

Diferentemente de um deslocamento de cronologia (pág. 544), um “tremor de realidade” é uma convulsão paracrônica que subverte o *passado* de um determinado mundo, reescrevendo sua realidade e alterando sua história estabelecida. Isso geralmente passa despercebido, exceto que fragmentos

do passado anterior (“estilhaços de realidade”) geralmente permanecem, persistindo como memórias bizarras, persistindo como memórias bizarras, amnésia inexplicável ou artefatos anômalos — especialmente na “zona de fratura”, o nome dado ao “epicentro” a partir do qual as duas histórias começaram a divergir. Alguns estilhaços de realidade são humanos — personagens lendários, estranhos misteriosos ou indivíduos “duplicados” pelos mundos. Tremores de realidade verdadeiramente potentes às vezes subvertem tanto o passado quanto o futuro de um mundo, lançando estilhaços de realidade para paralelos próximos.

específica, que pode ser mundana (tocar um objeto específico) ou complexa (usar uma adaga sagrada para realizar um sacrifício de sangue). A maioria desses portais só permanece aberta por um curto período de tempo depois de ser invocado.

Variável: O portal é uma junção entre mais de duas realidades. O destino pode ser aleatório ou selecionável (por meio de uma chave ou ação). Se duas pessoas desejarem ir para o mesmo lugar, elas devem se agarrar uma à outra ao atravessá-lo!

Oculto: Um portal oculto é invisível — é possível entrar nele sem nem mesmo perceber que ele estava lá. Esses

Estradas Dimensionais

Uma “estrada dimensional” é um caminho que atravessa as dimensões. A pesquisa de sua história geralmente revela que ela segue antigos trilhos retos, linhas de energia, etc. Em determinados pontos ao longo da via, existem portais de acesso. Esses portais geralmente são periódicos ou travados e têm a largura da própria via. A via pode terminar em um portal num mundo e continuar em outro portal num próximo — ou pode também continuar no mundo original e depois levar a outro portal que vai para uma terceira realidade e assim por diante. Quem construiu essas estradas? Ninguém sabe...

Portais de Acesso

Um “portal de acesso” é um buraco que liga um mundo a outro. Ele é geralmente circular e tem menos de 10 metros de diâmetro e permite que a luz passe de ambos os lados (ou seja, é possível ver o destino). Como um transportador, um portal cruza as realidades sem cruzar o espaço.

A maioria dos portais é de *mão dupla*: é possível entrar e sair dele à vontade. No entanto, alguns possuem um único sentido: é possível entrar, mas não sair. Após inserir parcialmente um membro ou objeto pelo portal, não é possível recuperá-lo — ele fica preso até a pessoa ou objeto passar inteiramente pelo portal.

Um portal pode ser qualificado como:

Aberto: O portal está sempre presente e pode ser atravessado livremente.

Periódico: O portal só aparece de vez em quando: nas luas cheias, uma vez por século, etc. Se for de mão dupla, a saída geralmente segue o mesmo ciclo.

Travado: O portal só aparece na presença de uma “chave” específica — geralmente um artefato mágico ou tecnológico. Um detector paracrônico ou saltador de mundos é capaz de detectar sua presença.

Invocável: O portal só aparece ao ser conjurado. Isso requer uma ação

portais são geralmente de mão única! Um detector paracrônico é capaz de detectar um portal oculto a 1/100 de seu alcance normal — e somente quando o portal está de fato sendo usado para cruzar um mundo. Um saltador de mundos é capaz de detectar um portal oculto dentro de sua linha de visão com um sucesso num teste de IQ.

Reinos Itinerantes

Algumas características geográficas (e algumas estruturas feitas pelo homem) estão “a deriva” na realidade. Elas viajam entre os mundos, às vezes aleatoriamente, às vezes num ciclo regular. Esses “reinos itinerantes” podem aparecer e desaparecer inteiramente, ou podem sobrepor ou trocar de lugar com a realidade local. Eles podem variar de tamanho, de apertos individuais a mundos inteiros. Os pesquisadores acreditam que esses locais explicam as lendas de ilhas misteriosas que desaparecem (como Avalon, atrás de suas brumas) e florestas mal-assombradas.

CLASSES DE MUNDOS DA INFINITY

A Infinity atribui uma das seguintes classificações a cada cronologia.

Aberto

O mundo é aberto para visitação e para a colonização.

Protetorado

O mundo é uma paralelo habitado, sob proteção e controle da Infinity Ilimitada ou das Nações Unidas. Dependendo da situação do mundo, um nível limitado de comércio e contato pode ser permitido.

Pesquisa

O mundo é reservado para estudo. A maior parte desta categoria engloba mundos paralelos. Seus tipos são:

Anomalias: Mundos que apresentam variações interessantes das leis da física e que não são claramente perigosos.

Primitivas: Mundos paralelos habitados por homens da Era do Bronze ou mais primitivos. (Há uma pressão contínua para que a exploração desses mundos seja permitida.)

Reservas Culturais: Mundos mantidos como “controle” para julgar os efeitos de intervenções em outras cronologias similares.

Reservas Naturais: Mundos com fauna interessante, como dinossauros... ou dragões!

Fechado

O mundo é “proibido” a todos, exceto alguns poucos pesquisadores escolhidos ou agentes do Serviço de

Entrada — principalmente porque eles representam um perigo em potencial à Linha-Base. A Infinity tenta manter em segredo até mesmo a existência desses locais. Dentre as razões incluem-se:

Alta Tecnologia e Agressivo: O mundo apresentaria um perigo bastante claro se os habitantes aprendessem a viagem transtemporal. Os paralelos de “Reich”, dominados pelos nazistas, são os melhores exemplos.

Forças Misteriosas: Mundos que abrigam magia, psiquismo bastante difundido ou qualquer habilidade sob a classificação genérica de “superpoder”.

Inteligência Inumana: Cronologias em que alienígenas são a espécie dominante.

Paralelos Infernais: Cronologias despovoadas devido a uma doença incontrolável, nanotecnologia que deu errado ou forças ainda não compreendidas. V. *Paralelos Infernais*, pág. 528.

Ultratecnologia: Quando um mundo possui tecnologia mais avançada que a da Linha-Base (ou do Centrum), ele é considerado perigoso, mesmo que sua cultura pareça ser benigna. O objetivo dos pesquisadores nesses casos, obviamente, é aprender a ciência local sem serem descobertos! Nenhuma Terra com viagem interestelar foi descoberta até agora.

Zona de Guerra: O mundo é local de um grande conflito entre a Infinity e o Centrum, ou entre diferentes facções nativas.

Existem alguns poucos mundos fechados “especiais” que não se encaixam em nenhuma das categorias acima; por exemplo, um misterioso paralelo em que os habitantes repentinamente começaram a encolher. Eles são geralmente fechados por razões boas e únicas!

INFINITY ILIMITADA

A Infinity Ilimitada, geralmente chamada de “Infinity”, é a entidade multinacional por onde a Linha-Base tira proveito da — e tenta controlar a — tecnologia paracrônica. Ela é uma organização rica e gigantesca. Ela nem sempre é eficiente, mas é eficaz.

A Infinity opera sob os auspícios do Organização Intermundos das Nações Unidas (OINU) (composto por embaixadores dos membros permanentes do Conselho de Segurança da ONU) aliado à sua própria junta de diretores. Metade da junta é eleita pelos próprios acionistas da Infinity e a outra metade é apontada pelo Conselho.

A Infinity possui e tem direito de policiar todos os equipamentos paracrônicos. Quando terceiros constroem esses equipamentos, eles o fazem sob permissão. Toda a utilização dos projetores estão sob supervisão direta da Infinity e taxas de licenciamento são exigidas.

A Infinity tem poder de confiscar ou destruir qualquer transportador ou projetor não-autorizado — mas, na prática, este direito está limitado a quando o dispositivo está nas mãos de grandes potências operando na Linha-Base.

A Infinity considera a si própria a guardiã de todas as outras cronologias — embora sua hegemonia prática se estenda apenas aos Q4, 5 e 6. Suas subsidiárias têm monopólio da pesquisa e entrada em novas cronologias. Como “guardiã legal” dos mundos alternativos, a Infinity arrenda direitos de desenvolvimento a outras entidades da Linha-Base: governos, corporações e até mesmo indivíduos. Efetivamente, a Infinity considera a si mesma a proprietária de qualquer mundo abaixo de NT6 e limita ou proíbe o contato com outros de NT superior.

A Infinity também exige que intrusos extratemporais “melhorem a vida” dos povos infiltrados por eles. Isso ge-

ralmente é interpretado de forma bastante vaga...

A capacidade da Infinity de garantir a eficácia dessas políticas é grande mas dificilmente absoluta. Muitas partes interessadas pesquisam e exploram cronologias clandestinamente, simplesmente porque é muito *lucrativo* encontrar e monopolizar um novo mundo!

A Infinity possui diversas organizações subsidiárias. Cada uma executa uma tarefa diferente. Elas tentam cooperar entre si, mas interrupções nas comunicações e pequenas disputas internas ocorrem com certa frequência. Além disso, não importa quão cuidadosamente a Infinity interroga e investigue seus funcionários, sempre existe a chance de haver entre eles agentes infiltrados do Centrum, espões de governos e outras corporações e ladrões comuns — o que permite a criação de aventuras sem um inimigo externo.

RECRUTAMENTO TRANSTEMPORAL

As organizações transtemporais da Linha-Base e do Centrum geralmente empregam nativos em suas fileiras, mas isso é feito por meio de empresas de fachada — os empregados não têm ideia que estão trabalhando para patrões extradimensionais. Na verdade, é um crime grave divulgar O Segredo para um morador de outro mundo. Entretanto, a Patrulha Infinity detém autoridade limitada para recrutar habitantes talentosos. Sua equivalência no Centrum, a Intermundo, possui poderes semelhantes.

O recrutamento transtemporal só deve ocorrer quando os talentos de um nativo são considerados *significativos* para a organização. Um agente de campo que recrutar um local deve justificar seus atos para uma junta de inquérito. Na prática, a tolerância varia de acordo com a situação. Saltadores de mundos (pág. 544) são uma exceção. Eles são tão valiosos que qualquer esforço feito para recrutá-los será perdoado, não importa de onde sejam.

Por outro lado, já existiram casos onde o recrutamento foi dado por motivos pessoais. Por exemplo, um Batedor Temporal disfarçado poderia se apaixonar por uma nativa talentosa e usar sua influência para recrutá-la. Nesses casos, a Infinity *poderia* aceitar o recrutamento para manter um bom agente... mas é mais provável que ele fosse enviado para a corte marcial e os dois acabariam sendo enviados para o Concílio (pág. 540).

A Patrulha exige que todos os seus recrutas passem por treinamentos e doutrinação, e os observa atentamente para que se mantenham confiáveis. Um recruta nativo de outro mundo cuja lealdade se encontra com seu planeta de origem representa um grande perigo para a organização.

DIATE

A Divisão Intermundos de Armas e Táticas Especiais, ou DIATE, é uma unidade altamente secreta de operações especiais da Patrulha Infinity. Ela é especializada nas operações em mundos fechados, paralelos estranhos e bolsões de multiverso, e realiza de forma rotineira missões de alta prioridade, *sempre negadas*, que podem determinar o destino de mundos inteiros.

A DIATE possui um número não revelado de agentes que trabalham em pequenas equipes. Alguns são PIs altamente treinados ou soldados de equipes especiais, mas a maioria é composta por extratemporais recrutados por seus talentos especiais. Há boatos que dentre eles se encontram personagens históricos famosos ou místicos tirados de ecos perdidos; feiticeiros, psiônicos e supers; inumanos (inclusive mortos-vivos); anjos caídos e demônios reformados; e até mesmo semideuses pagãos aposentados. Muitos desses rumores são verdadeiros.

Os operativos da DIATE possuem três coisas em comum: dedicação aos ideais não muito claros de “paz e liberdade”, amor pela ação e alta dose de lealdade pessoal aos membros de sua equipe. Os oito personagens icônicos apresentados nas páginas 307 a 323 compõem uma equipe da DIATE. Este é um grupo ideal de PdJs para aventuras *livres* criadas pelo Mestre.

O Centrum possui sua própria DIATE? Essa é uma ótima pergunta.

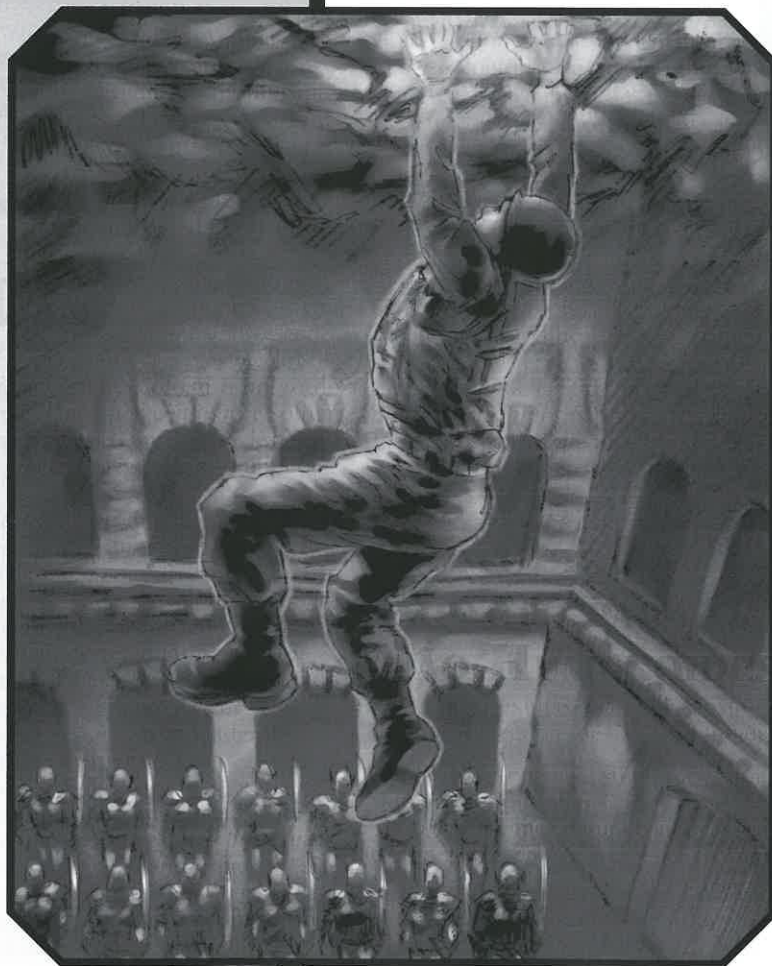
DESENVOLVIMENTOS INFINITY

Esta organização, criada a partir de uma união entre a ONU e a Infinity, é responsável por lotear os “territórios de comércio” entre as cronologias. Quando um novo mundo é aberto para exploração comercial, os grupos interessados devem fazer ofertas para o DI. O dinheiro é somente um dos quesitos; os arrematantes também devem demonstrar como pretendem proteger o meio ambiente e a população local, manter a segurança e assim por diante. Instalações extratemporais sempre estão sujeitas a inspeções por parte dos burocratas da DI, pelos PIs ou por ambos.

Muitas organizações da Linha-Base são bastante contrárias à ideia de que a Infinity é “proprietária” das outras cronologias... mas é assim que funciona.

PATRULHA INFINITY

A Patrulha Infinity é o braço “operacional” da Infinity. Na teoria, ela é



uma força privada de segurança que opera sob mando da ONU — semelhante a muitos empreiteiros (alguns armados) que as Nações Unidas contrataram no passado para fazer a limpeza depois de guerras. Na prática, a Patrulha é uma agência paramilitar supranacional sob controle da Infinity.

A jurisdição da Patrulha na Linha-Base está estritamente limitada à proteção das instalações da Infinity — apesar de possuírem fortes conexões tanto com agências policiais nacionais quanto com a Interpol. Além da Linha-Base, apenas o seu alcance limita a sua influência, mas ela possui poderes limitados em mundos em que há forte nacionalismo. A Patrulha é espalhada de forma *bastante* escassa pelas cronologias que policia.

A Patrulha é uma organização grande, com 10.000 agentes de campo e 50.000 outros empregados. Ela tem caráter multinacional. Os “PIs” paramilitares recrutam primordialmente ex-policiais e ex-militares, enquanto que o Serviço de Entrada atrai aventureiros e cientistas de todas as espécies (geólogos, antropólogos, biólogos, etc.). A única constante é que todos devem passar por rigorosos exames psicológicos e de lealdade, com o intuito de identificar nacionalistas fanáticos, criminosos, radicais e qualquer outro indivíduo que provavelmente trairia a organização. Na maioria das vezes isso funciona — mas sem dúvida alguns membros da Patrulha têm lealdade dividida ou objetivos ocultos.

Um agente de campo da Patrulha pode ser um explorador, investigador ou soldado — mas independentemente de sua tarefa ele serve em um dos dois principais departamentos da Patrulha:

Serviço de Intervenção: Popularmente conhecidos como “PIs”, a Intervenção é o braço de segurança e espionagem da Patrulha. Suas principais responsabilidades são impor os regulamentos da Infinity e impedir as entradas do Centrum. A Intervenção é organizada em 10 divisões, incluindo Justiça, Segurança, Assuntos Internos e Operações Especiais.

Serviço de Entrada: Os “Batedores Temporais” são responsáveis pela inspeção e abertura de novas cronologias. Eles também executam operações de busca e resgate de transportadores perdidos. Uma de suas tarefas menos conhecidas — porém mais perigosa — é a coleta de inteligência transtemporal. As oito divisões da Entrada incluem Busca e Resgate, Contato, Inteligência e Vigilância de Ecos.

Missões da Patrulha Infinity

A Patrulha possui muitos deveres, dentre eles:

- **Policimento:** Inevitavelmente, alguns governos, corporações e indivíduos da Linha-Base usam as cronologias de forma inaceitável: exploração indevida dos nativos, desperdício de recursos, importação de mercenários e equipamentos para aventuras militares, etc. Isso acontece constantemente, mesmo com todo o esforço dos PIs. Mas a Patrulha continua tentando impedir que isso ocorra. Este dever é da divisão de Justiça da Intervenção, mas os agentes do Serviço de Entrada geralmente observam o problema primeiro, quando descobre que uma “nova” cronologia está com hóspedes indesejáveis.

Se a entrada não-autorizada for descoberta, os PIs entram em ação imediatamente. A política é interromper instantaneamente a entrada se desconfiam que O Segredo foi descoberto. Caso contrário, eles devem se infiltrar na entrada para chegar à origem e prender todos os envolvidos — não somente os soldados rasos. Um guia experiente da Turismo Temporal ou um batedor aposentado pode ser contratado para uma missão dessas.

- **Segurança da Linha-Base:** A divisão de Segurança da Intervenção concentra seus esforços no monitoramento e na interrupção de infiltração transtemporal na Linha-Base. Ela trabalha junto com a divisão de Inteligência da Entrada — e junto às agências de inteligência e segurança de grandes potências mundiais — para detectar e neutralizar ameaças. Uma importante função desta divisão é não perder de vista os transportadores e projetores.

- **Segurança Extratemporal:** A espinha dorsal da política da Infinity é que nenhuma cronologia além da Linha-Base (e do Centrum, obviamente) deve saber sequer da *existência* da viagem transtemporal — muito menos usá-la — exceto se ela estiver sob controle direto. O Serviço de Entrada trabalha para descobrir quais cronologias estão prestes a adquirir esta tecnologia (ou quaisquer outros meios de viagem transdimensional), enquanto que o Serviço de Intervenção tenta garantir que indivíduos e governos não violem leis, além de punir os que o fazem. Quando necessário, a Intervenção faz uso de medidas extremas para manter O Segredo (pág. 540).

- **Defesa Contra o Centrum:** Isso inclui contraespionagem, busca de informações sobre o inimigo e o trabalho mais “romântico” na Patrulha: defender os ecos de sabotagem. A Entrada

e a Intervenção agem juntas nessas funções. A Entrada se ocupa com a vigilância, a espionagem e a contraespionagem, enquanto a Intervenção lida com o policiamento ativo e as missões especiais para resistir às operações do Centrum que são detectadas.

- **Resgate:** Há muitas razões para que viajantes transtemporais possam não conseguir voltar na hora exata, desde as mais triviais (o transportador teve um fusível queimado) até as mais desastrosas (viraram comida de dinossauro, foram levados como reféns por renegados ou foram queimados como bruxos). É possível também que eles tenham interferido com a história de tal forma que houve um deslocamento da cronologia (pág. 544). Sendo assim, sempre que viajantes não aparecem, a Patrulha envia uma missão de resgate.

Quem será enviado na missão depende de quem foi perdido — e quando. Em uma cronologia “segura”, o resgate poderia seguir na forma de dois reparadores juniores da Entrada armados com uma simples caixa de ferramentas... e umas pistolas, só para garantir. Em cronologias perigosas, o resgate pode ser um transportador inteiro cheio de PIs armados até os dentes.

Seja como for, a principal prioridade da Patrulha é resguardar O Segredo; assim, resgatar ou destruir um transportador perdido pode ser mais importante que resgatar viajantes perdidos com vida! Também por este motivo, a Patrulha geralmente não é chamada de imediato se o grupo perdido pertencer a uma organização que não seja a Infinity. Muitas corporações transtemporais (como a Turismo Temporal) possuem suas próprias forças de reação. Outros governos têm suas próprias forças de segurança também — algumas mais competentes que outras. Em casos extremos, a DIATE (pág. 536) pode interceptar a chamada e furtivamente assumir o comando da missão.

Uma missão de resgate pode constituir uma aventura interessante e potencialmente violenta. Caso o cenário seja um eco, há também o perigo de provocar um deslocamento negligente de quantum...

Missões de Entrada

Novas cronologias são descobertas matematicamente, embora exista muita tentativa e erro envolvida. A entrada inicial em uma nova cronologia sempre é feita por um robô com amplos sensores químicos e biológicos. Muitas cronologias não podem receber visitas — elas não são apropriadas à vida humana. Mas quando uma cronologia parece ser segura, um humano precisa adentrá-la.

A primeira tarefa do batedor é entrar, dar uma olhada e determinar se a cronologia é habitada — e nesse caso, por quem ou *pelo quê*. Se ela for desabitada, a Entrada a classifica como apta para colonização ou outro uso e a entrega para a Desenvolvimento Infinity.

Mas, caso a cronologia seja habitada, ela permanece sendo propriedade da Entrada e a inspeção passa a ser *bastante* cautelosa. Não se espera que o primeiro explorador traga muito mais que uma estimativa do nível tecnológico e uma amostra gravada do idioma. Equipes futuras tentam aprender um pouco mais a cada visita. Se a cronologia for semelhante a um paralelo ou a um período histórico conhecido, agentes experientes podem entrar em campo rapidamente. Caso contrário, a exploração se dá com um passo após o outro, vagarosamente. Quanto mais avançada a tecnologia da cronologia, mais zelosos precisam ser os exploradores.

Somente cronologias muito bem investigadas são abertas a organizações como a Turismo Temporal. Geralmente, estas ficam em Q4 ou Q5, onde os agentes do Centrum não conseguem chegar. Mas alguns ecos em Q6 também são pontos turísticos (cuidadosamente supervisionados).

Dando Nome a Novos Mundos: Uma cronologia recém-localizada recebe um número em código com base em suas coordenadas paracrônicas. Como essa pode ser uma informação

difícil de memorizar, os pesquisadores acabam cunhando nomes informais durante o processo de entrada. Com o tempo, um desses nomes acaba pegando e se torna oficial.

Aventuras de Entrada: Uma aventura ou mesmo uma campanha poderia ser construída em torno das primeiras entradas em uma nova cronologia — especialmente se esta possuir um alto nível tecnológico e não for um paralelo próximo. Um dos primeiros passos é pegar um jornal diário. Imagine a entrada gradual, por exemplo, em um mundo em que os nazistas tenham vencido a Segunda Guerra Mundial... e agora os aventureiros estão em 1960.

OPERADORES DE MILAGRES

Os Operadores de Milagres são o lado “benfeitor” da Infinity. Eles não visam o lucro e operam junto a diversas agências de auxílio da ONU. Apesar de ser bastante financiada pelos lucros de licenças de outros setores da Infinity, além de doações externas, nunca há tempo ou dinheiro suficiente para prestar auxílio em todos os lugares. É — para grande frustração dos funcionários — os Operadores de Milagres são estritamente proibidos de ajudar em ecos históricos, por temor de se provocar um deslocamento da cronologia.

Os Operadores de Milagres não buscam o lucro, mas tampouco estão

no ramo da caridade. Quando, por exemplo, eles acomodam vítimas de desastres, eles cobram destas vítimas seu sustento futuro — geralmente na forma de trabalho para outras agências da Infinity. Ainda assim, estes contratos são sempre mais que justos para os que estão sendo ajudados.

Eles fornecem vacinas, antídotos, comida, etc., em situações onde essas coisas fazem diferença. O maior desafio muitas vezes é apagar seus vestígios, exceto naquelas raras cronologias desabitadas onde a Infinity simplesmente entra e toma o que quer para si.

LABORATÓRIOS PARACRÔNICOS

Esta é uma organização dentro da Infinity que se ocupa com a pesquisa e é dedicada ao aperfeiçoamento, tanto da tecnologia paracrônica quanto da compreensão da Linha-Base, sobre a ciência por trás das viagens trans-temporais. A Infinity pode requisitar que um de seus agentes de qualquer organização teste equipamentos protótipos dos “Paralabs”. Quando um viajante sobrevive a um novo e desastroso acidente com um transportador, pesquisadores dos Laboratórios estarão envolvidos na investigação... provavelmente exigindo que as vítimas reproduzam tudo novamente, só que agora mais devagar.

ORGANIZAÇÕES EXTERNAS

Muitas organizações, tanto governamentais quanto privadas, têm acesso a transportadores. Todas estas unidades estão teoricamente sob controle de Infinity, abertas a inspeções dos PIs a qualquer momento. Mas os transportadores são muitas vezes falsamente relatados como “perdidos” e usados clandestinamente — ou simplesmente são roubados por agentes ou funcionários indignos de confiança. Esta é uma dor de cabeça constante para a Patrulha.

Mais de 30 organizações sem ligação com a Infinity possuem seus próprios projetores. Felizmente, essas organizações são mais fáceis de policiar e todos os projetores têm sua própria equipe de monitoramento da Patrulha.

AS NAÇÕES UNIDAS

Na teoria, as Nações Unidas supervisionam a Infinity em suas muitas

formas, mas seu “controle” não é muito severo na Linha-Base e mais liberal ainda nos mundos alternativos, onde é mais que certo que a Infinity esconde segredos da ONU. Entretanto, a ONU possui acesso quase ilimitado às instalações da Infinity para operações como ajuda humanitária em outros mundos. Mas, uma vez que a ONU costuma protestar contra intervenções em análogos transtemporais, a maioria dessas intervenções se dá em paralelos muito diferentes ou tem o intuito de ajudar a ONU “local” a sobreviver e prosperar. Em qualquer dado momento, a ONU pode estar interferindo ativamente em duas a quatro cronologias diferentes.

GOVERNOS

Diversas nações (especialmente a China, França, Alemanha, Japão, Rússia, o Reino Unido e os Estados Unidos) têm importantes equipamentos paracrônicos “oficiais”, com suas próprias frotas de projetores e trans-

portadores. Além de se envolverem com a mineração, a destruição de lixo e a pesquisa, estes governos mantêm mundos “colônias” permanentemente arrendados pela Infinity.

Para a Infinity, o maior problema com os governos são as incessantes operações secretas que eles insistem em *negar*, enquanto tentam burlar as limitações impostas pela Infinity. Os transportadores podem e são construídos sem segredo e as principais potências sem dúvida possuem equipamentos paracrônicos clandestinos, destinados a estudos secretos, testes de armamentos, exploração extratemporal e até mesmo guerras. Os PIs geralmente se deparam com agentes altamente treinados que eles *sabem* ser da Linha-Base. Às vezes eles até podem provar isso.

Projetores também podem estar sendo construídos secretamente, mas aparentemente ninguém ainda fez isso na Linha-Base até hoje — novamente, abre-se espaço para a especulação que a Infinity possui métodos de detecção

ainda não revelados. Até agora, nenhum projetor construído fora da Linha-Base funcionou.

INSTITUTOS DE PESQUISA

Os mundos infinitos são terreno fértil para pesquisa científica. Cientistas podem estudar biomas totalmente intocados... ou mundos totalmente destruídos por dezenas de desastres diferentes. A Infinity permite praticamente qualquer tipo de pesquisa *não-destrutiva*. Ela provavelmente permitiria um pouco de destruição científica também, se uma proposta arditosamente escrita promettesse trazer ganhos grandes o bastante.

As pesquisas, até hoje, têm sido principalmente no campo histórico e social. Os paralelos históricos oferecem respostas a incontáveis perguntas do tipo “e se?” e os ecos proporcionam — ou pelo menos *aparentam* fazê-lo — uma janela para o próprio passado da Linha-Base! Muitas expedições são feitas para esses mundos para observar e aprender. Essas expedições são limitadas por regras rigorosas: elas devem manter O Segredo oculto e não podem alterar a história dos ecos para não correrem o risco de ficarem “perdidas” em um deslocamento da cronologia (v. *Deslocamentos de Cronologias*, pág. 544).

CAÇADORES DE RECOMPENSAS TRANSTEMPORAIS

“Richard Z. Horn. Preso por fraude de computadores no valor de um bilhão de dólares, ficou foragido depois de pagar fiança; ele sequestrou um transportador da Transportes Temporais Ltda. e desapareceu na Cornualha. Os PIs encontraram o transportador abandonado, mas depois de uma semana de procura, desistiram de encontrar Horn — relataram que ele não era uma ameaça. Mas há uma recompensa de \$1.000.000 para quem encontrá-lo, assim como um prêmio da Transportes Temporais. Eu estou determinado a coletar os dois...”

Existem muitos lugares onde um fugitivo pode se esconder dentre as centenas de mundos paralelos conhecidos. Os PIs vão atrás de quem for uma ameaça à segurança ou à estabilidade de um eco, mas não têm efetivo suficiente para perseguir qualquer um que não seja uma ameaça real e imediata à hegemonia da Infinity. As divisões trans-temporais de agências como o FBI ou o MI-6 lidam com alguns destes casos. Caçadores de recompensas *free-lance* pegam a maioria dos outros.

Para adquirir uma licença de caçador de recompensa transtemporal da Infinity é preciso se submeter a uma cuidadosa investigação de seu passado, além da experiência apropriada (como ter sido um ex-Patrolheiro ou ter um bom histórico empregatício em uma empresa transtemporal de boa reputação). Alguns caçadores de recompensas trabalham sozinhos; outros trabalham para empresas privadas, sendo que a maior e mais bem-sucedida delas é Justiça Infinita, sediada em Indiana.

CORPORAÇÕES

A exploração transtemporal pode ser um negócio *altamente* lucrativo. Diversos negócios operam a partir da Linha-Base.

Bens que são baratos na Linha-Base geralmente são valiosos em outros locais e vice-versa.

Comércio Estrela Branca

Fundada por Paul Van Zandt, a Estrela Branca é a primeira empresa a fazer comércio entre os mundos — e provavelmente também a maior. Van Zandt financiou boa parte de seu desenvolvimento original ao comerciar com um único mundo.

Atualmente, a Estrela Branca possui escritórios em centenas de mundos, sempre disfarçada como um negócio legítimo local. Alguns são pequenos, lidando com alguns poucos quilos de bens raros por dia; por exemplo, uma caixa de CDs recém-lançados em Holly ou um casal fértil de pombos-correio. Outros enviam centenas de toneladas de cereais ou minérios diariamente, embarcando a carga em barcaças que saem de vista da terra e depois saltam entre os mundos.

A Estrela Branca antes fazia parte da Infinity, mas regulamentos antitruste (e objeções dos concorrentes) a levaram a se tornar legalmente e financeiramente distinta. Ela ainda possui uma “estreita” relação com a Infinity, o que deixa muitos de seus concorrentes menores infelizes.

Outras Empresas

Muitas corporações de todos os tamanhos estão ficando ricas com o comércio entre os mundos. Bens que são baratos na Linha-Base geralmente são valiosos em outros locais e vice-versa. Entretanto — como sempre — deve-se manter O Segredo.

Quando uma nova cronologia é aberta, os agentes das corporações são os primeiros a entrar, buscando novos bens e novos mercados. Alguns são inescrupulosos, comercializando até mesmo escravos e drogas; outros são melhores aliados da Patrulha.

A Estrela Branca domina o cenário comercial entre mundos, mas há tanto negócio a se fazer que não há necessidade de abraçar tudo. Outra grande corporação envolvida é a Transportes Temporais Ltda., cujos operadores de transportadores muito bem treinados são empregados em diversos negócios.

Turismo Temporal Ltda.

“Se hoje é terça-feira, então estamos em 1066!”

A Turismo Temporal é de longe a mais conhecida empresa “independente” que utiliza a tecnologia para-crônica. Seu ramo é enviar grupos de turistas em emocionantes expedições a cronologias paralelas. O objetivo nem sempre é a pura visitação a pontos turísticos: uma viagem bastante popular é o Safári Jurássico, o maior dos desafios para caçadores que buscam caça *realmente* grande. A Patrulha controla uma “alfândega” oficial no retorno de cada expedição — mas a não ser que o mundo extratemporal seja conhecido por possuir algum perigo específico, trata-se de uma formalidade.

Trabalhar para a Turismo Temporal pode ser um grande desafio. Os empregados devem organizar, equipar e conduzir expedições a muitas cronologias diferentes. O trabalho inclui evitar que os turistas se metam em encrenca — muitos não conseguem se adaptar às vestimentas ou ao linguajar ou tentam entrar na frente de uma investida da Cavalaria Ligeira Britânica para tirar uma boa foto para o “pessoal lá de casa”. Por esses motivos, a Turismo Temporal se reserva o direito de fazer o que for necessário — inclusive abortar a viagem e não dar reembolso — para evitar “contaminação cultural”, ou para corrigi-la depois que ela ocorre.

A Turismo Temporal possui concorrentes, mas eles não são diferentes — somente menores e geralmente de pior qualidade. E algumas outras empresas oferecem férias em vez de excursões. Estas dão mais ênfase ao luxo em detrimento da emoção. A Roma de Johnson (pág. 527) é a mais conhecida delas.

MANUTENÇÃO DO SEGREDO

A Infinity e o Centrum podem ser inimigos, mas há uma coisa com a qual eles concordam: o segredo da tecnologia paracrônica deve ser mantido sob seu controle. Um “extratemporal” que descubra essa informação — *O Segredo* — deve ser contratado, desacreditado ou deve sumir.

É razoável esperar que pessoas altamente treinadas da Infinity mantenham o segredo da viagem paracrônica; de fato, agentes que futuramente venham a encontrar extratemporais sempre têm histórias de disfarce que se ajustem aos sistemas locais de crenças. Se possível, qualquer coisa que possa revelar *O Segredo* será invalidado com uma explicação a respeito de um evento mundano — caso contrário, é melhor que os locais pensem ter visto bruxas, fadas ou OVNI, em vez de passar pela cabeça deles que humanos com tecnologia avançada estão viajando entre dimensões.

Por outro lado, quando uma multidão de *turistas* sai por aí num paralelo, há grandes chances de alguém deixar algo escapar...

Apagadora

Quando extratemporais veem visitantes aparecendo ou desaparecendo do nada, ou quando testemunham a utilização de tecnologia da Linha-Base, a solução preferida é fazê-los esquecer disso. A “apagadora” é uma droga sedativa e amnésica usada tanto pela Infinity quanto pelo Centrum. O alvo deve fazer um teste de HT-3 para evitar seus efeitos. Num fracasso, ele perde a consciência. Ao acordar, suas últimas lembranças — tudo nos últimos 5d+45 minutos — se perdem. A apagadora existe em pílulas, como injeção ou gás. Aparentemente não há nenhum efeito colateral desagradável, até mesmo em overdoses. A Patrulha Infinity fornece a droga aos PIs, aos empregados civis de segurança e aos guias empenhados em operações transtemporais autorizadas. Ela não está à venda a preço nenhum; os usuários autorizados são responsáveis por cada dose adquirida e usada. Ainda assim, ela existe no mercado negro a um preço médio de \$500 por dose. CL2.

Medidas Extremas

Quando um indivíduo vê mais do que deveria, a Apagadora pode não ser resolver o problema e — se o extratemporal não for um bom candidato ao recrutamento — outros solucionadores de problemas são convocados para lidar com a brecha na segurança. As me-

didias variam de truques sujos que visam desacreditar o sujeito ou alterar suas percepções a ataques com fuzileiros com o objetivo de eliminar todas as testemunhas e destruir todas as provas físicas. Enquanto o Centrum prefere simplesmente matar suas vítimas, a Infinity prefere fazer com que elas desapareçam. Ela é sequestrada e levada para Concílio.

Concílio

Concílio é uma alternativa no Quantum 3 em que a humanidade não se desenvolveu. Ele possui uma peculiaridade importante e útil: transportadores não-assistidos não conseguem entrar ou sair de lá — e tampouco conseguem os saltadores de mundos. E ninguém sabe o porquê. Isso significa que o único acesso a Concílio é através de um transportador assistido por um projetor a partir da Linha-Base.

Os PIs usam o Concílio para isolar pessoas Que Sabem Demais; extratemporais que toparam com uma operação da Linha-Base; habitantes da Linha-Base que violaram leis; cientistas raptados de suas respectivas cronologias porque a Patrulha temia que estivessem próximos demais do desenvolvimento da tecnologia paracrônica; e até mesmo ex-empregados da Infinity que saíram da linha! A população também inclui alguns colonizadores voluntários, resgatados de desastres transtemporais.

Todos os tipos de aventura são possíveis em Concílio — inclusive uma tentativa de resgate de dentro da Infinity, organizada por funcionários que se opõe ao conceito do local. O mundo em si é pastoril e está em NT4, com medicina de NT8.

Problemas Éticos

É fato que a Infinity e o Centrum consideram os extratemporais — enquanto grupo, não como indivíduos — como pessoas abaixo dos humanos, em se tratando de direitos. O departamento de relações públicas da Infinity faz o melhor possível para atenuar essa percepção, mas toda vez que os PIs mandam um extratemporal para Concílio, eles também enviam a mensagem de que a Linha-Base é de alguma forma “superior”. E toda vez que um cinegrafista cria um épico histórico ao gravar as mortes sangrentas de milhares de pessoas em uma guerra extratemporal, ele reforça a ideia de que os residentes de outras cronologias são marionetes para o entretenimento da Linha-Base.

Companhias de Mineração

Existem muitas operações gigantes com o único intuito de extrair riqueza mineral de cronologias desabitadas. A maior parte das licenças de mineração conferidas pela Infinity é para mundos sem nenhum valor além do mineral, muitos deles totalmente inabitáveis sem suporte artificial. Mas existe por aí muita riqueza a se obter — e mineradores gananciosos têm secretamente saqueado cronologias *habitáveis*.

Companhias de Coleta de Lixo

Lixo radioativo, toxinas, agentes biológicos e outras substâncias nocivas demais para ficarem em um planeta habitado podem ser removidas. A Infinity só permite o depósito de lixo em mundos infernais genuínos — mundos que realmente não têm como piorar — e exige que as empresas de coleta de lixo tomem todas as precauções possíveis para garantir que o lixo chegue ao local do projetor na mais completa segurança.

INDIVÍDUOS RICOS

Alguns poucos indivíduos muito ricos possuem transportadores para fins de passatempo. Muitos deles são colecionadores ou turistas exaltados, mas há os sibaritas ocasionais que curtem brincar de deus em cenários “atrasados”. A tripulação de seus transportadores é composta por empregados da Infinity — que teoricamente impedem os abusos mais escandalosos.

COLÔNIAS TRANSTEMPORAIS

A Infinity abriu diversos mundos bonitos, porém vazios, para colonização. Algumas empresas têm arrendado esses mundos e os sublocam a pioneiros.

Muitos governos também têm patrocinado colônias em outros mundos. A maioria dessas colônias é simplesmente uma sublocação para excesso populacional, mas algumas — cinco patrocinadas pelos EUA, três pelo Reino Unido e uma cada pela França e Japão — constituem tentativas deliberadas de estabelecer so-

iedades alternativas. Uma delas, Uhuru, chegou a declarar sua independência dos Estados Unidos e assim ficou.

Existem também colônias e bases “secretas”, patrocinadas por governos, corporações e outras organizações com transportadores clandestinos. Algumas estão escondidas em cronologias conhecidas; outras estão em mundos ainda desconhecidos pela Infinity. Algumas têm propósitos especiais (mineração, comércio, pesquisa, etc.), mas muitas são apenas grupos de pessoas tentando fugir de tudo.

Essas colônias variam desde o NT4 até sociedades modernas.

Mundos Mansões

Alguns amantes da natureza — ou privacidade — muito ricos vivem em mundos “mansões”, cada um deles dividido em algumas milhares de propriedades privadas. Pessoas ricas o bastante para comprar ou alugar um transportador particular, podem ter seu próprio Havaí, ou Jamaica, ou Ozarks, ou Saint-Tropez... com locomoção instantânea, pelo transportador, para a Linha-Base!

ADVERSÁRIOS

A Infinity é a principal guardiã da Linha-Base contra ameaças extratemporais. Até onde as pessoas da Linha-Base sabem, a única ameaça é a cultura rival saltadora de mundos conhecida como Centrum. Na verdade, há *muitos* outros perigos lá fora... mas a Infinity os mantém em segredo para evitar o pânico na Linha-Base.

CENTRUM

O Centrum é a única cronologia humana da qual se tem conhecimento — além da Linha-Base — que desenvolveu independentemente a tecnologia paracrônica. Ela é também o inimigo mais feroz da Linha-Base. Os agentes centranos conspiram contra a Patrulha Infinity de mundo em mundo e não vai descansar até obter domínio total dos Mundos Infinitos.

O Centrum é um governo mundial que descende de um Império Anglo-Francês unido. Uma das últimas personalidades importantes a existir em ambos os mundos foi Leonor de Aquitânia, que criou ou estabilizou o Império e o governou por mais de 20 anos.

O Império cresceu e se expandiu, dominando a Europa antes de 1700, a África e a Ásia antes de 1850. O Novo Mundo foi colonizado de forma ordeira; as tribos indígenas foram escravizadas ou destruídas.

Em 1902, o Império entrou em colapso ao entrar em uma guerra civil global; a aristocracia se tornou decadente e, com nada mais para conquistar, viraram-se uns contra os outros. Muito provavelmente foram membros das classes técnicas e militares que tramaram a guerra. Educados, confiados e treinados para servir, eles acabaram desdenhando de seus nobres senhores — e, quando restau-

raram o governo mundial, 50 anos mais tarde, estava estampado em sua imagem: uma severa meritocracia chamada “Centrum”.

Os governantes do Centrum dão valor à ciência, à ordem e ao poder pelo poder. As crianças são constantemente testadas e retestadas e todo o treinamento e promoção é baseado no talento e na eficiência.

Filosoficamente, a principal diferença entre o Centrum e a Infinity está no tratamento dado aos mundos desabitados. O Centrum quer colocar todos os mundos sob seu controle, criando um único Estado transmundial cujas fronteiras transpõem dimensões. A abordagem centrana à conquista é infiltrar um mundo, derubar o governo da forma mais barata possível e tomar o controle — e depois avançar a tecnologia do local e enviar os principais cidadãos para o Centrum para educação e doutrinação. Após um período probatório, os extratemporais podem um dia almejar a cidadania centrana, embora nenhum mundo ainda tenha sido considerado “preparado”.

O Centrum é uma sociedade em meados do NT8. Como a Linha-Base, ela desenvolveu a tecnologia paracrônica algumas décadas atrás.

Idioma

O idioma centrano nativo é um dialeto do inglês com sotaque bastante forte. O Centrum eliminou todos os outros idiomas em seu próprio mundo há duas gerações. Até pouco tempo atrás, eles nem tinham linguistas treinados — porque simplesmente não precisavam!

Tudo isso coloca o Centrum em *grande* desvantagem na entrada de mundos ou áreas em que o idioma

seja diferente do inglês. Eles atualmente estão experimentando métodos de ensinar idiomas rapidamente — mas, por ora, qualquer um fluente em, por exemplo, japonês, certamente não é um centrano nativo.

Intermundos

Este é o equivalente centrano da Patrulha Infinity. Como um braço do governo global, a Intermundos é maior e mais cruel que a Patrulha. Eles *talvez* até tenham uma compreensão melhor da ciência paracrônica.

Quase sem exceção, os agentes da Intermundos são fanaticamente leais ao Centrum. Eles muito provavelmente também têm implantes biônicos — o Centrum em si é bastante rico e capaz de equipar muito bem seus agentes. Eles matam impiedosamente se necessário, mas respeitam o talento e geralmente tentam recrutar extratemporais talentosos. Eles têm emoções humanas normais, como a lealdade para com os amigos, o desejo de proteger as crianças e demais. Não estamos falando de monstros ou máquinas.

Conflito Transtemporal

O Centrum está no Quantum 8, ao passo que a Linha-Base está no Quantum 5. Como é possível saltar um quantum facilmente e dois com dificuldade, os territórios do Centrum “coincidem” com os da Linha-Base em Q6 (que a Linha-Base é capaz de atingir mais facilmente) e Q7 (onde o Centrum tem vantagem).

É possível pensar que isso poderia oferecer uma fronteira natural. Infelizmente, as coisas não funcionam assim. Por um lado, o Centrum é *agressivo*. Por outro, o Q6 aparenta possuir mais mundos utilizáveis que em todos



os outros quanta juntos (ninguém sabe o porquê).

O Centrum aparenta possuir acesso a viagens transtemporais há mais tempo que a Linha-Base, mas inicialmente a usava principalmente para entrar em mundos vazios em busca de recursos. O domínio deles da matemática paracrônica é definitivamente melhor que o da Linha-Base. Eles aparentemente são capazes de detectar se uma cronologia é ou não instável e planejar uma intervenção para empurrá-la para a direção que desejarem; v. *Deslocamentos de Cronologias*, pág. 544. Os cientistas da Linha-Base ainda não descobriram como fazer isso — ou, pelo menos, a Infinity não admite isso.

A Linha-Base ficou sabendo da existência do Centrum há nove anos, quando um intruso foi capturado em um dos laboratórios mais secretos da Infinity. Ele contou uma história muito estranha sob efeito do soro da verdade! A Infinity libertou este primeiro agente com uma oferta de amizade. O Centrum imediatamente aceitou, com pedidos de desculpas por sua entrada anterior no território da Infinity. Mas logo ficou óbvio que a “amizade” era inteiramente traiçoeira; eles não tinham experiência suficiente com verdadeiras cooperações para conseguirem fingir convincentemente. Oito anos atrás eles “rouba-

ram” quatro cronologias de Q6! Um ano mais tarde, a “guerra infinita” já era uma realidade.

Aparentemente, o Centrum não possui “ecos históricos” como os da Linha-Base... ou então, se tais ecos existem, eles estão em algum quantum inalcançável pela Linha-Base. Isso priva a Infinity de uma possível fonte de informações a respeito da psicologia centrana.

Um fato interessante é que o Centrum aparenta estar no exato mesmo “tempo” que a Linha-Base, como medido pelas estrelas. Se isso estaria ligado ao fato de eles serem a única outra cronologia conhecida, além da Linha-Base, capaz de sustentar um projetor paracrônico, ninguém sabe.

BANDIDOS TRANSTEMPORAIS

Nos últimos cinco anos, a Infinity impediu mais de uma dezena de operações transtemporais criminosas. Certamente muitas mais estão por aí.

Os Homens que Queriam ser Reis: Existe uma tendência constante da aparição de megalomaniacos que tentam usar tecnologia avançada ou conhecimento histórico para obter uma posição de poder em outra cronologia. Para descobri-los, a Patrulha usa os

mesmos métodos de vigilância usados para pegar agentes centranos. De fato, é bastante difícil determinar rapidamente se os infiltradores são aventureiros da Linha-Base ou se são agentes do Centrum!

Piratas Temporais: Criminosos que estão no ramo somente pelo dinheiro — atrás de joias, da Mona Lisa ou de uma ogiva nuclear — são mais difíceis de apanhar. Os piratas mais sutis atacam um eco e o saqueiam logo antes de ele ficar “perdido na história”, num esforço para evitar a ativação de um deslocamento de cronologia, que faria com que a Patrulha caísse em cima deles. “Roubo por encomenda” para colecionadores particulares ricos é sua principal fonte de dinheiro... mas qualquer coisa entre roubo de propriedade intelectual a contrabando de armas pode ser lucrativo.

Imigração Ilegal e Escravidão Transtemporal: Este é um problema crescente. Precisa de mão-de-obra barata? Encontre um mundo apropriado, contrate uma carga de transportador lotada de imigrantes ilegais e leve-os para outro tempo em vez de outra fronteira. Se forem falar com as autoridades, todos serão enviadas para Concílio, por isso eles aceitam salários baixíssimos em troca de ganhar suficiente para comprar documentos falsos de cidadania... organizações criminosas importam qualquer um, desde prostitutas e soldados a físicos nucleares. E às vezes nem é necessário fazer chantagem: basta “resgatar” um pelotão de soldados nazistas da Stalingrado de um eco e eles ficarão ansiosos por servi-lo como mercenários leais. Há também um assustador mercado negro de estrelas de cinema famosas, cantoras e beldades. No mês passado, por exemplo, agentes do *Gruppo di Interventio Speciale* italiano resgataram Helena de Tróia, sequestrada por um bordel “somente para associados”.

Substitutos: Duplicatas de muitos residentes da Linha-Base existem em paralelos próximos, como Terra-Beta. Houve casos em que alguns residentes da Linha-Base pagaram para reaver filhos mortos, antigos amores ou arquiinimigos arrebatados destas mundos. Em alguns casos, o original da Linha-Base fora morto e substituído por uma duplicata. Uma típica falcatura: se o Sr. Johnson é um homem de negócios milionário em Linha-Base, mas um mendigo sem-teto que perdeu tudo na queda da bolsa em Terra-Beta, a Máfia pode apanhar o Johnson de Beta e oferecer a ele um acordo para substituir o da Linha-Base... como uma confortável marionete.

FORÇA DE LIBERTAÇÃO DA REALIDADE

A FLR é uma guerrilha estabelecida na Linha-Base que faz oposição à “não-democrática e injusta hegemonia e exploração das demais cronologias” do Conselho Intermundos da ONU. A FLR exige o fim das viagens transtemporais, exceto para fins científicos pacíficos.

A FLR possui amplo apoio popular. Diversos grupos influentes, especialmente o Povo Contra a Exploração Transtemporal (PCET), servem como as organizações de frente da FLR. A FLR também tem muitos simpatizantes nos círculos políticos e militares — embora a maioria simplesmente esteja ressentida com o Conselho, que eles consideram ter usurpado sua autoridade, em vez de realmente fazer oposição contra a viagem transtemporal.

A CABALA: MESTRES DO INFINITO

Um número perturbador de magos, físicos, paracronozoides (pág. 544) e entidades sobrenaturais encontrados pelos agentes da Infinity afirmam ter conhecimento de uma vasta irmandade paranormal conhecida como “a Cabala”. Pelo que contam, a Cabala ficou escondida nas sombras por milênios, manipulando eventos pelos mundos infinitos por meio de sociedades secretas e conspirações ocultas. A Terra (ou Terras!) que a Cabala chama de lar talvez seja o enigma mais mirabolante —

e potencialmente desagradável — que a Infinity deseja desvendar.

Um aspecto particularmente irritante destes rumores é a constante sustentação de que a Cabala possui acesso a “dimensões mais elevadas do ser”, de alguma forma “além” dos mundos infinitos, conhecidas como Reino Astral, o Reino Icônico e o Reino do Espírito Puro. Dizem que os membros da Cabala viajam por estes reinos e pelos mundos infinitos em busca de conhecimento arcano.

Talvez o mais assustador de tudo seja o fato de a Cabala ser notoriamente *fragmentada*. Arquimagos e lordes demoníacos supostamente travam guerras secretas, usando os mundos infinitos como seus peões e campos de batalha. Os perdedores são exilados, geralmente saindo à conquista de Terras paralelas, onde podem acumular poder e planejar sua vingança...

REICH-5

Reich-5, no Quantum 3, foi o quinto paralelo de “vitória nazista” descoberto pela Infinity. Ele atualmente está no ano de 2010 e é dominado por um governo mundial brutalmente eficiente composto pela Alemanha, Japão e pelos Estados Unidos Nazificados. Na maioria dos aspectos ele está em NT8, mas é avançado em tecnologia espacial e em uma forma deturpada de genética — e possivelmente em tecnologia psíquica.

Naturalmente, a Infinity proíbe estritamente as viagens a este mundo e oculta sua existência para evitar que ele adquira O Segredo. Mas depois de uma década de refreamento, o impensável aconteceu: parapsicólogos nazistas na província de Burgúndia, controlada pela SS (Shultz Staffel), descobriram um saltador de mundos psíquico (ou

capturou um visitante de outra cronologia — a Infinity não tem certeza) e adquiriu conhecimento de como explorar e se utilizar desse poder.

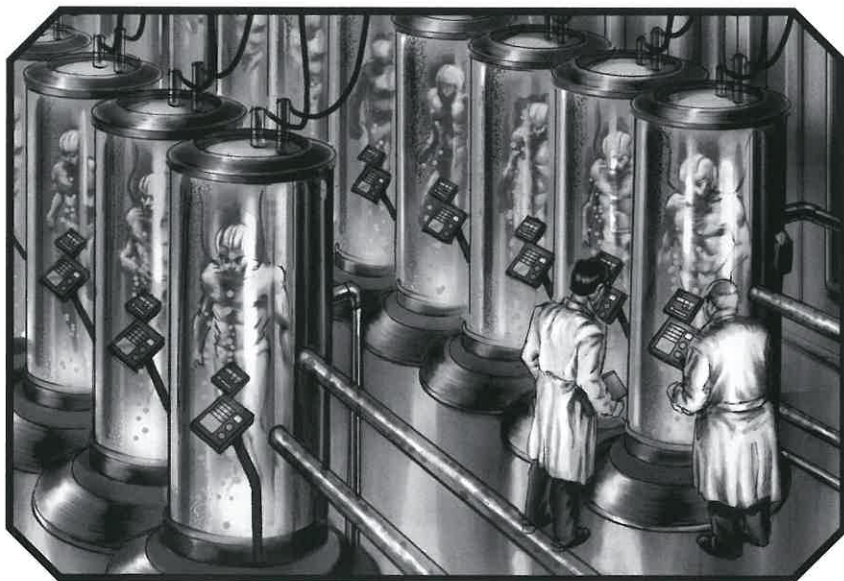
Quando a Infinity soube do ocorrido, os nazistas já tinham mais de vinte saltadores de mundos — de poder e constância altamente variáveis (muitos precisavam tomar perigosos coquetéis de drogas para poderem desencadear seus poderes) — e estavam criando mais por meio de reprodução seletiva, clonagem de protótipos e tecnologia de biopsiquismo. Ainda pior, trabalhando de comum acordo e usando elos psibernéticos experimentais, parecia que alguns destes saltadores de mundos eram capazes de transportar cargas até quatro ou cinco vezes seu próprio peso — suficiente para mover pelotões de tropas e até mesmo pequenos veículos blindados.

Reich-5 logo iniciou sua primeira invasão transtemporal: uma infiltração em Nostradamus, um mundo pós-apocalíptico em que as profecias se tornavam realidade. Os locais até previram a vinda dos invasores... e muito bem; na verdade, a profecia até reforçou a ideia de destino dos conquistadores. E as coisas ficaram ainda piores.

Nostradamus mostrou que ficava numa junção de uma “estrada dimensional”, a qual os saltadores de mundos nazistas foram capazes de detectar e explorar. Esta estrada, que os nazistas chamaram de “chronobahn”, parece atravessar pelo menos uns seis mundos conforme oscila entre as realidades... e os nazistas já começaram a *explorá-la*. Eles ainda só conseguem transportar pequenas cargas e com algum risco, mas podem estar aprendendo mais.

Reich-5 está muito atrás do Centrum e da Linha-Base na teoria paracrônica — uma fragilidade que se soma ao fato de que todos os seus pesquisadores são excêntricos “místicos arianos” que parecem estar decididos a manter segredos dos “materialistas” de Berlim. Assim, a Infinity ainda não preparou planos de contingência — por exemplo, transportar ogivas nucleares a conhecidas bases militares e centros governamentais de Reich-5 — e por ora concentra seus esforços em desestabilizar o regime. De qualquer forma, a “SS transdimensional” *já está* espalhada por bases em um número desconhecido de mundos.

A Infinity começa a perceber, de maneira lenta, que Reich-5 tem potencial para dominar todo o Quantum 3 — e talvez se mover a partir dali, especialmente se encontrar aliados.



PARACRONOZOIDES

A toca do coelho dava diretamente em um túnel, e então se aprofundava repentinamente. Tão repentinamente que não teve um momento para pensar antes de já se encontrar caindo no que parecia ser bastante fundo.

— *Alice no País das Maravilhas*, Lewis Carroll

“Paracronozoides” são criaturas com a habilidade natural de saltar mundos. Há uma ampla variedade delas, nativas a diferentes mundos. Algumas lembram animais comuns ou falantes, como coelhos brancos, lindos cervos ou cavalos negros. Outras são místicas. E há ainda outras terríveis, horrores semimateriais que o homem não deve conhecer.

Todos os paracronozoides possuem a vantagem Saltador (Mundo) (pág. 86). A maioria possui a ampliação Túnel, permitindo que eles criem caminhos transdimensionais que podem ser seguidos. Obviamente, esses caminhos se fecham depois de um tempo, sem garantia que algum dia abrirão novamente. Isso pode ter consequências trágicas para os mais imprudentes. Por exemplo, um caçador vê um lindo cervo branco e o persegue. Conforme ele o segue, o mundo vai gradualmente es-

SALTADORES DE MUNDOS

Um “saltador de mundos”, ou somente saltador, é qualquer um com a vantagem Saltador (Mundo) (pág. 86). Esta habilidade parece ser “psíquica”, mas ninguém sabe ao certo.

A Infinity possui diversas pessoas com esta habilidade em sua folha de pagamento e está sempre buscando outras. Apenas alguns são nativos da Linha-Base. E pelo menos uma delas afirma ter visitado mundos alternativos antes de Van Zandt ter... mas ficou quieta porque achava estar louco. Os saltadores de mundos da Infinity são mensageiros avançados, agentes especiais e solucionadores de problemas. A maioria dos observadores acredita que o Centrum também possui seus próprios saltadores de mundos.

Em Mundos Infinitos, Saltador (Mundo) funciona normalmente para saltos dentro do mesmo quantum. Saltos entre quanta sofrem uma penalidade de -5 por nível quântico de diferença. Quem possui essa característica sempre consegue “sentir” em qual quantum se encontra num dado momento.

vaindo... e então o cervo some, deixando o caçador preso em outro mundo!

Muitos paracronozoides também possuem a vantagem Dobra (pág. 54), permitindo que saltem não só pelas dimensões, mas pelo espaço.

Alguns paracronozoides parecem ser atraídos por pessoas com habilidades psíquicas latentes ou ativas (mais frequentemente PES ou Psicoteleporte).

Outros buscam áreas ricas em mana; e existem rumores sobre formas de invocá-los ou atraí-los magicamente. Existem feiticeiros que aprisionaram e domaram essas entidades, usando-as como montarias ou colocando-lhes arreios para criar carruagens saltadoras de mundos.

Outros paracronozoides são predadores e vampiros, que atacam vítimas de dimensão em dimensão...

DESLOCAMENTOS DE CRONOLOGIAS

Das 379 cronologias conhecidas pela Infinity no Quantum 6, 281 são “ecos históricos”: mundos aparentemente idênticos à Linha-Base em pontos anteriores da história. Nenhum eco “futuro” é conhecido — embora *existam* alguns mundos paralelos com tecnologia superior ou datas locais mais avançadas. Nenhum eco é conhecido em quanta além do Q6.

Por que a Linha-Base está “refletida” tantas vezes em outro quantum? Isso ninguém sabe. Os ecos são irregularmente espaçados ao longo da história. Existem alguns ecos antes de 3.000 a.C., mas nenhum antes de 12.000 a.C. Alguns períodos possuem muitos ecos; outros não possuem nenhum.

Em *todos* os ecos, o tempo passa a uma velocidade menor que na Linha-Base — mas a diferença é tão sutil (uma diferença *máxima* de um ano para cada 250.000 anos) que é qua-

se imperceptível. Todavia, este ligeiro desvio explicaria as diferenças se o “evento” original que criara os ecos tivesse ocorrido há uns 3,5 bilhões de anos — possivelmente quando surgira a primeira vida na Terra.

Os ecos representam uma incrível oportunidade de pesquisa histórica... mas também representam um perigo significativo. Quem visita um eco é cuidadosamente alertado para que não faça nada que possa provocar uma alteração significativa na cronologia. Isso nada tem a ver com ética. É uma questão de segurança. O equilíbrio que mantém os ecos em Q6 é bastante frágil. Quando alguma coisa acontece e altera o curso futuro da história de um eco, ele pode simplesmente desaparecer! Nas primeiras vezes que isso aconteceu, pensou-se que o mundo havia sido destruído. Mas quando a Infinity estava prestes a impedir qualquer

viagem para os ecos, um dos mundos perdidos foi redescoberto... em Q5!

O Centrum parece ser capaz de instigar esses deslocamentos de forma voluntária. Dos 24 ecos que sumiram de Q6 desde que a Infinity os descobriu, quatro notoriamente “se aproximaram” da Linha-Base, indo para Q5. Sabe-se que onze foram para Q7, ficando mais próximos do Centrum... e o Centrum *deliberadamente* maquinou pelo menos seis destes deslocamentos. Um deles pulou direto para Q4, do “outro lado” da Linha-Base. E oito das cronologias desaparecidas nunca mais foram encontradas.

As regras da Infinity exigem que qualquer visita a um eco seja conduzida com extrema cautela — nenhuma visita casual ou de “turismo” é permitida. Os PIs estão sempre alerta para sinais de intervenção centrana. Mas eles não podem simplesmente inundar

os ecos com agentes — isso aumentaria bastante o risco de induzir justamente às alterações que eles tentam evitar! Em vez disto, eles dependem de agentes estrategicamente posicionados e patrulhas regulares.

INTERVENÇÃO CENTRANA

O Centrum já interveio diversas vezes, de maneiras cada vez mais sofisticadas, tentando deslocar os ecos para ficarem “mais próximos” de Q8. Está claro que eles possuem algum método de prever que tipos de alterações produzirão o efeito desejado.

Entretanto, as previsões do Centrum não são infalíveis. Em pelo menos quatro cronologias, gigantescas intervenções centranas parecem não ter surtido efeito nenhum; estas cronologias parecem estar “fixadas” por algo além de sua semelhança com a Linha-Base (v. *Âncoras*, pág. 526).

Se o Centrum conseguir uma intervenção, o Mestre deve decidir em quanto tempo ela surtirá efeito. Um deslocamento pode levar horas ou dias para ocorrer, ela nunca é instantânea — e os agentes centranos devem ficar no local o tempo todo para proteger seu trabalho! Mesmo assim, é possível reverter o deslocamento ao contrabalançar os efeitos da intervenção. Como resultado, quando o Centrum consegue deslocar uma cronologia Q6 para Q7 ou Q8, os agentes da Intermundos tentam erradicar *todos* da Linha-Base. Esses ataques normalmente tentam ser furtivos, não públicos.



Exemplos de Intervenção Centrana

Dentre as intervenções bem-sucedidas do Centrum se incluem:

A destruição atômica de Londres no ano de 1902. Foi a primeira e última vez que o Centrum tentou um ataque tão grosseiro. Tornou-se uma controvérsia política entre os líderes centranos; os grupos responsáveis foram removidos do poder. Intervenções tão

extremas geralmente não são eficazes em nenhum nível — os resultados são muito imprevisíveis.

A execução da Princesa Elizabeth em 1554, antes de ela subir ao trono. Aparentemente, sua irmã Maria foi influenciada contra ela.

O naufrágio do HMS Beagle com toda a tripulação no início de 1833. Charles Darwin estava entre os desaparecidos. No entanto, esta cronologia não “desapareceu” até o final de 1837.

A sabotagem da cápsula espacial de Yuri Gagarin em 1960. Isso levou a uma série de perseguições políticas e trocas de acusações dentro do programa espacial soviético que mais tarde chegou às Forças Balísticas Estratégicas e perigosamente enfraqueceu o poder de Khrushchev. A instabilidade no Kremlin pode ter contribuído para o Incidente Cubano de 1962, que teve como consequência os EUA e o Reino Unido impondo controle das Nações Unidas sobre os programas soviéticos de mísseis e o espacial. Esta cronologia migrou para Q8 pouco tempo depois.

MISTÉRIOS

A compreensão que a Linha-Base possui dos Mundos Infinitos está longe de ser perfeita. Situações que “violam as leis” são excelentes ideias para aventuras! Dois exemplos são:

Boojum: Uma cronologia perfeitamente normal — não é um eco e não fica em Q6 — desaparece. Quatro meses depois, ela reaparece. Seis meses depois, desaparece novamente. Portanto... alguma coisa é capaz de deslocar de quantum uma cronologia comum. Ou talvez esta cronologia não tenha nada de comum! Seja o que for, as pessoas da Linha-Base em Boojum estão em pânico, assim como os administradores e pesquisadores da Infinity.

Centrum-Beta: Uma cronologia de Q7 recém-adentrada parece ser exatamente como os pesquisadores da Linha-Base acreditam que o mundo de Centrum estava no ano de 1895. Seria um eco? Até mesmo um paralelo comum seria interessante. Mas por que essa foi a única descoberta até hoje? E se lembrarmos que Q7 é mais acessível ao Centrum do que à Linha-Base; é quase certo que existam agentes do Centrum no local!

Intervenção de Longo Prazo

A Infinity está preocupada com a possibilidade de *intervenções de muito longo prazo*. Por exemplo, se uma personalidade importante como Alexandre, o Grande ou Karl Marx for morta na infância, nenhuma diferença histórica apareceria durante anos...

mas, quando ela aparecer, seria imensa. Possivelmente, o Centrum não tem como computar os efeitos de tais intervenções — ou, talvez, se os ecos existem em parte por causa da cultura humana, somente uma alteração grande e *repentina* nos comportamentos populares poderia resultar em um deslocamento. Talvez se um indivíduo crítico for removido de forma prematura, outra pessoa aparecerá para desempenhar seu papel na história. Assim, a remoção de Hitler bem antes de sua ascensão ao poder poderia resultar no surgimento de um ditador semelhante, com pouca alteração dos eventos. A intervenção paracrônica ainda é uma arte, não uma ciência.

Aventuras de Intervenções

Tentar impedir uma intervenção centrana sobre um eco é uma excelente ideia para aventura com uma equipe de personagens da PI. O Mestre pode partir das seguintes premissas:

- Os agentes inimigos estão em menor número e escondidos. É difícil e caro para o Centrum enviar pessoas para o Quantum 6.

- O plano inimigo exige uma coordenação perfeita, caso contrário, já teria sido realizado. Independentemente do método centrano de computar uma intervenção, se a resposta sempre fosse tão simples quanto “Vamos bombardear Londres em 1902”, eles teriam sucesso muito mais frequentemente. No entanto, o inimigo *possui* vários planos B.

- A Patrulha dá aos agentes informações gerais a respeito da entrada inimiga. Os meios usados pelos superiores para adquirir esses dados não diz respeito a eles! Eles só são informados, por exemplo, de que “É 1453 no eco

Sigma-6A. Há indícios de entrada centrana na Alemanha. Se a inteligência estiver certa, o alvo pode ser a prensa tipográfica de Gutenberg... outras equipes estão verificando outras possibilidades”. Esta é uma das razões pelas quais as equipes de contraintervenção são pequenas: a Linha-Base precisa antes *verificar tudo*.

Intervenção Reversa

Toda situação pode ser revertida: a Infinity decifrou o segredo da intervenção em cronologias, descobrindo uma série de ecos centranos no Quantum 7. Ela enviou equipes de ataque para deslocá-los em direção ao Q5. Aqui estamos fazendo tudo ao contrário. A equipe da Linha-Base tem uma tarefa específica — algo que os computadores preveem que irá deslocar a cronologia de maneira útil se tudo der certo. A oposição centrana é composta por diversas equipes pequenas... e se os agentes da Linha-Base eliminarem uma delas de maneira muito óbvia, a Intermundos será alertada e reforçará bastante a área.

EFEITOS AO LIDAR COM ECOS

É necessária uma alteração *significativa* para fazer com que uma cronologia inteira se “desloque” para um nível de energia diferente. “Significativa” fica a critério do Mestre, já que ninguém *sabe* que tipo de alteração seria realmente significativa. A mera presença de um grupo de estranhos não parece fazer muita diferença. Mas sempre existe a chance de atingir um momento crítico da história: o visitante de um reflexo de Washington em 1938 consegue o último assento vago de um

metrô, daí um senador chega atrasado a uma reunião com o presidente Roosevelt, então uma verba não é liberada para uma importante apropriação militar... e quando chega a Segunda Guerra Mundial, os Estados Unidos perdem.

Em geral, quando uma alteração parece levar a uma variação “e se?” distinta na história, ela é significativa. Contudo, um deslocamento não precisa ser permanente. Uma cronologia fora deslocada para Q7 com o auxílio do Centrum a Beneditino Arnold em 1780, pendendo a Guerra de Independência dos Estados Unidos a favor da Inglaterra. Uma intrépida equipe de PIs no mundo alterado sabotou a frota britânica em Boston, revertendo a situação da guerra novamente... e a cronologia retornou para Q6! Parece que a história é suficientemente “elástica” para absorver esses desvios — se ela puder ser contrabalançada a tempo.

Para fins de jogo, assuma que alterações muito minúsculas não acarretam em deslocamento — ou, pelo menos, não imediatamente. Se extratemporais fizerem algo que o Mestre achar que “vai alterar a história”, ele pode permitir que um deslocamento ocorra dentro de minutos ou dias. Um deslocamento geralmente é de apenas 1 quantum, mas é possível que seja maior. Escolha a *direção* do deslocamento aleatoriamente, a menos que seja causado por agentes de acordo com um plano específico arquitetado em torno de uma compreensão correta de como a paracrônica interage com a história.

LOCALIZANDO UMA CRONOLOGIA DESLOCADA

Somente a Infinity e o Centrum possuem os sofisticados instrumentos e supercomputadores necessários para localizar *rapidamente* uma cronologia perdida. Essa busca requer uma semana inteira de trabalho e um sucesso num teste de Física (Paracrônica). Este teste recebe um bônus de +3 se a cronologia estiver no quantum “natal” dos pesquisadores, um bônus de +1 se estiver em um quantum adjacente e nenhum modificador se estiver a dois quanta de distância. Se estiver a mais de dois quanta de distância, ela não tem como ser encontrada!

Com equipamentos menos avançados, a busca pode demorar desde semanas até anos (a critério do Mestre) — e provavelmente com uma grande penalidade nos testes.

ISOLADOS!

Se um deslocamento de cronologia levar um mundo em que os personagens se encontra para fora do alcance do projetor (Q3-Q7 para Linha-Base; Q6-Q10 para Centrum), então eles estão presos! Eles têm duas opções: tentar desfazer o deslocamento ou encontrar meios alternativos de transporte (transportador inimigo, saltador amigo, etc.).

Existem outras formas de ficar isolado — dentre elas:

Quantum Sargaço: Um “quantum sargaço” é um mundo em que um saltador ou transportador é capaz de *entrar*, mas não de *sair*. Um projetor pode visualizá-lo, mas não pode fazer a coleta. A única maneira de sair é encontrar um portal de acesso (pág. 534) ou usar magia (ex., *Viagem Planar*, pág. 251).

Sem Mana: Existem mundos onde a magia simplesmente *não funciona*. Um saltador mágico, a mágica *Viagem Planar*, etc., permitem a entrada a esses mundos, mas não a saída!

APÊNDICE

TABELAS

MODIFICADORES DE COMBATE

As três listagens a seguir resumem os testes de habilidades e modificadores usados para atacar e defender.

MODIFICADORES DE ATAQUE CORPO A CORPO

Ao atacar com uma arma de combate corpo a corpo, calcule seu NH efetivo da seguinte maneira:

1. Verifique o NH básico com a arma ou o ataque desarmado que está sendo utilizando. (Em algumas situações, outras perícias — como, Gravidade Zero, Cavalgar ou Traje Pressurizado — podem limitar o NH.)

2. Aplique os modificadores condicionais relevantes relacionados abaixo. Os modificadores são cumulativos, mas as penalidades combinadas de *visibilidade* não podem exceder -10 (-6 se estiver acostumado à cegueira). Se *qualquer* modificador marcado com um asterisco (*) for aplicado, o NH efetivo depois de todos os modificadores não pode exceder 9.

Um resultado menor ou igual a este número alvo indica um sucesso.

Alvo (escolha um)

Arma, para *causar dano*: -5 para atingir uma arma de alcance "C" (uma faca) ou pistola; -4 para atingir uma arma de alcance 1 (uma montante); -3 para atingir uma arma de alcance 2+ (uma lança) ou rifle

Arma, para *desarmar*: como acima, com uma penalidade adicional de -2 se a arma utilizada não for uma arma de esgrima

Pontos de impacto: 0 para tronco, -2 para braço ou perna, -3 para virilha, -4 para mão ou pé, -5 para rosto, -7 para crânio; ataques *perfurantes* ou *por perfuração* podem atingir órgãos vitais com uma penalidade de -3 ou os olhos com -9

Pontos de impacto, através de fenda em armadura: -8 para tronco, -10 para qualquer outro local (como viseiras)

Manobra do Atacante

Ataque Total (Determinado): +4
Avançar e Atacar: -4*

A violência e a força bruta já resolveram mais disputas na história que qualquer outro fator e qualquer opinião contrária é mera ilusão.

— Robert A. Heinlein

Outras Ações do Atacante

Ataque com duas armas: -4/-8 com mão primária/inábil (-4/-4 com Ambidestria)

Ataque com mão inábil: -4 (sem penalidade com Ambidestria)

Ataque Enganoso: -2 para cada penalidade de -1 à defesa do oponente

Avaliar: +1/turno (máximo de +3)

Golpe Desenfreado: -5*

Golpe Rápido: -6 nos dois ataques (-3 com Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas)

Golpear em combate corporal: -2

Posição do Atacante

Agachado, ajoelhado ou sentado: -2

Rastejando ou deitado: -4 (se estiver rastejando, só pode fazer ataques com alcance "C")

Situação do Atacante

Atribulação (tosse, ânsia, etc.): v. *Atribulações* (pág. 428)

Agarrado: -4

Choque: -dano sofrido no último turno (máximo de -4)

Distração grande (ex., todas as roupas em chamas): -3 ou mais (a critério do Mestre)

Distração pequena (ex., parte das roupas em chamas): -2

Montado, e a montaria atacou em seu último turno: -2

Montado, e a velocidade relativa entre a montaria e o alvo é 7+: -1

Piso ruim: -2 ou mais (a critério do Mestre)

Portando um escudo em combate corporal: -BD do escudo

Portando um escudo grande: -2

ST abaixo do mínimo da arma: -1/ponto abaixo

Visibilidade

Escuridão parcial, nevoeiro, fumaça, etc.: -1 a -9 (a critério do Mestre)

Não é possível ver *nada*: -10 (-6 se estiver acostumado à cegueira)*

Não é possível ver o oponente: -6, ou -4 se souber sua localização com uma margem de erro de 1 metro de raio*

MODIFICADORES DE ATAQUES À DISTÂNCIA

Ao atacar com uma arma de ataque à distância, calcule seu NH *efetivo* da seguinte maneira:

1. Verifique o NH básico com a arma de combate à distância que está sendo utilizada.

2. Aplique o Modificador de Tamanho (MT) do alvo.

3. Aplique os modificadores relativos à distância e velocidade do alvo; v. *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância* (pág. 550).

4. Aplique os modificadores condicionais relevantes relacionados abaixo. Os modificadores são cumulativos, mas as penalidades combinadas de *visibilidade* não podem exceder -10 (-6 se estiver acostumado à cegueira). Se *qualquer* modificador marcado com um asterisco (*) for aplicado, o NH efetivo depois de todos os modificadores não pode exceder 9.

Um resultado menor ou igual a este número alvo indica um sucesso. Num ataque em fogo contínuo, o ataque atinge um disparo *adicional* para cada múltiplo *inteiro* do Recuo na margem de sucesso.

Alvo

Para atingir armas ou pontos de impacto específicos, use as penalidades sob Modificadores de Ataque Corpo a Corpo (pág. 547). Se o alvo estiver atrás de alguma cobertura, é possível escolher atacar sem penalidades e determinar aleatoriamente o ponto de impacto (disparos que atingem um local encoberto sempre atingem a cobertura se ela for total ou atingem a cobertura num resultado de 4-6 em 1d se ela for parcial) ou apontar contra um local exposto (com uma penalidade adicional de -2 se o local estiver parcialmente coberto).

Alvo exposto parcialmente: -2

Atingir uma pessoa atrás de outra: -4 por pessoa no caminho

Disparo através de cobertura leve: -2

O alvo está agachado, ajoelhado, sentado ou deitado: penalidade *adicional* de -2 para atingir tronco, virilha ou pernas

Atacando sobre Montaria ou Veículo em Movimento

Se a arma *não* estiver numa montagem estável, o bônus combinado de Precisão, Apontar, firmação da arma e sistemas de pontaria não podem exceder o Índice de Estabilidade (IE) do veículo.

Ocupante exposto pendurado para fora do veículo/montaria e disparando por cima ou por baixo dele: -6

Veículo aéreo: -1 para uma arma empunhada, 0 para outras armas

Veículo aquático, água agitada: -1 com a utilização de uma torre ou montagem aberta estabilizada; -2 para montagens fixas, inflexíveis ou num vagão; -3 para montagens abertas externas; -4 para uma arma empunhada

Veículo aquático, água calma: 0 com a utilização de uma torre ou montagem aberta estabilizada; -1 para montagens fixas, inflexíveis ou num vagão; -2 para montagens abertas externas; -3 para uma arma empunhada

Veículo espacial: 0

Veículo terrestre, estrada boa: -1 para uma arma empunhada, 0 para outras armas

Veículo terrestre, estrada ruim: 0 com a utilização de uma torre ou montagem aberta estabilizada; -1 para montagens fixas, inflexíveis ou num vagão; -2 para montagens abertas externas; -3 para uma arma empunhada

Veículo terrestre, trilha: -1 com a utilização de uma torre ou montagem aberta estabilizada; -2 para montagens fixas, inflexíveis ou num vagão; -3 para montagens abertas externas; -4 para uma arma empunhada

Veículo/montaria fracassou no último teste de controle: penalidade igual à margem de fracasso

Veículo/montaria se esquivou no último turno e o atacante não é o operador/cavaleiro: -2, ou -4 se estiver voando

Virando-se numa sela/assento exposto de veículo/montaria para disparar contra um oponente na retaguarda: -4

Disparo de Oportunidade

Verifica o alvo antes de disparar: -2

Hexágonos vigiados: 0 para 1 hexágono; -1 para 2 hexágonos; -2 para 3 ou 4 hexágonos ou uma linha; -3 para 5 ou 6 hexágonos; -4 para 7 a 10 hexágonos; -5 para 11+ hexágonos vigiados

Manobra do Atacante

Ataque Total (Determinado): +1

Avançar e Atacar: -4 ou -Magnitude da arma, o que for pior

Outras Ações do Atacante

Apontar por um turno: +Precisão da arma

Apontar turnos adicionais: +1 para 2 segundos, +2 para 3+ segundos

Arma firmada: +1 se estiver parado e levou um turno para Apontar

Ataque com duas armas: -4/-8 com mão primária/inábil (-4/-4 com Ambidestria)

Ataque com mão inábil: -4 (sem penalidade com Ambidestria)

Ataque súbito: -2 — não é possível Apontar

Fogo Contínuo: 0 para 2 a 4 disparos; +1 para 5 a 8 disparos; +2 para 9 a 12 disparos; +3 para 13 a 16 disparos; +4 para 17 a 24 disparos; +5 para 25 a 49 disparos; +6 para 50 a 99 disparos; +7 para 100 a 199 disparos; e assim por diante.

Sistemas de Pontaria

Arma ou sistema de pontaria com o qual o atirador não está acostumado: -2

Mira laser: +1

Mira telescópica: +1 por segundo de Apontar, até o bônus máximo da mira telescópica

Sistema de pontaria veicular: +1 a +3 se o atirador levar um turno para Apontar

Situação do Atacante

Arma danificada: -dano sofrido no último turno (máximo de -4)

Atribuição (tosse, ânsia, etc.): v. *Atribuições* (pág. 428)

Choque: -dano sofrido no último turno (máximo de -4)

Combate corporal: uma penalidade igual à Magnitude da arma (v. *Armas de Combate Corporal*, pág. 391)

Distração grande (ex., todas as roupas em chamas): -3 ou mais (a critério do Mestre)

Distração pequena (ex., parte das roupas em chamas): -2

Piso ruim: -2 ou mais (a critério do Mestre)
ST abaixo do mínimo da arma: -1/ponto abaixo

Visibilidade

Alvo levemente oculto (ex., atrás de um arbusto): -2

Cego, alvo completamente invisível ou em escuridão total: -10*

Escureidão parcial, nevoeiro, fumaça, etc.: -1 a -9 (a critério do Mestre)

Não é possível ver o oponente: -6, ou -4 se souber sua localização com uma margem de erro de 1 metro de raio*

MODIFICADORES DE DEFESA ATIVA

Quando um personagem tenta se esquivar, bloquear ou aparar, calcule a jogada de defesa da seguinte forma:

1. Verifique o valor básico da Esquiva, Bloqueio ou Aparar. (As vantagens Reflexos em Combate e Defesas Ampliadas aumentam esses valores acima do valor básico.)

2. Aplique os modificadores condicionais relevantes relacionados abaixo. Todos os modificadores são cumulativos.

Um resultado menor ou igual a este número alvo indica que o ataque foi evitado com sucesso.

Equipamento do Defensor

Aparar com adaga ou faca: -1 para Aparar
Aparar com bastão: +2 para Aparar
Aparar com kusari ou chicote: -2 para Aparar
Aparar desarmado contra uma arma: -3 para Aparar (0 contra golpes de ponta ou com Caratê ou Judô)
Escudo ou capa: +BD do escudo (v. *Tabela de Escudos*, pág. 287), exceto contra armas de fogo

Manobra do Defensor

Ataque Total: ele não pode se defender!
Avançar e Atacar: somente esquiva ou bloqueio; não pode aparar
Defesa Total (Defesa Aumentada): +2 para Esquiva, Bloqueio ou Aparar

Natureza do Ataque

Arma de arremesso: -1 para Aparar; -2 para Aparar se for pequena (0,5 kg ou menos)
Atacante usou mira laser: +1 para Esquivar se o ponto for visível
Ataque com duas armas: -1 se os dois ataques forem contra o mesmo alvo
Ataque Enganoso: -1 para cada penalidade de -2 à qual o atacante submeteu sua jogada de ataque
Ataque lateral ou ataque "esquivo": -2 (sem penalidade com Visão Periférica)
Ataque por trás: sem defesa possível (um defensor com Visão Periférica pode se defender com uma penalidade de -2)
Fintar com sucesso: penalidade igual à margem de vitória do atacante
Mangual: -4 para Aparar/-2 para Bloquear um mangual (-2/-1 se for um nunchaku); armas de esgrima não podem aparar um mangual

Outras Ações do Defensor

Aparar com mão inábil: -2 para Aparar (sem penalidade com Ambidestria)
Aparar mais de uma vez: -4 por tentativa adicional de Aparar depois da primeira, cumulativo (*metade* dessa penalidade se estiver usando armas de esgrima ou se tiver Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas)
Defesa Exaltada: +2 (custa 1 PF)
Esquiva Acrobática: +2 para Esquivar com sucesso no teste de Acrobacia; -2 em caso de fracasso
Esquiva e Queda: +3 para Esquivar contra ataque à distância
Retirada: +3 para Esquivar ou para Aparar com Boxe, Caratê, Judô ou armas de esgrima; caso contrário, +1

Posição do Defensor

Ajoelhado ou sentado: -2
Rastejando ou deitado: -3

Situação do Defensor

Abaixo do atacante: -1 com diferença de 0,90 m, -2 com 1,20 m e -3 com 1,50 m
Acima do atacante: +1 com diferença de 0,90 m, +2 com 1,20 m e +3 com 1,50 m
Atordoadado: -4
Atribulação (tosse, ânsia, etc.): v. *Atribuições* (pág. 428)

Carga: penalidade igual ao nível de Carga para Esquivar ou para Aparar com armas de esgrima, Judô ou Caratê

Combate corporal: apenas armas de alcance "C" podem aparar
Distração (ex., roupas em chamas): -1 ou pior (a critério do Mestre)
Incapaz de ver o atacante: -4; bloquear ou aparar requer um teste de Audição-2
Montado: penalidade igual à diferença entre 12 e o NH em Cavalgar (sem penalidade com NH 12+)
Piso ruim: -1 ou pior (a critério do Mestre)

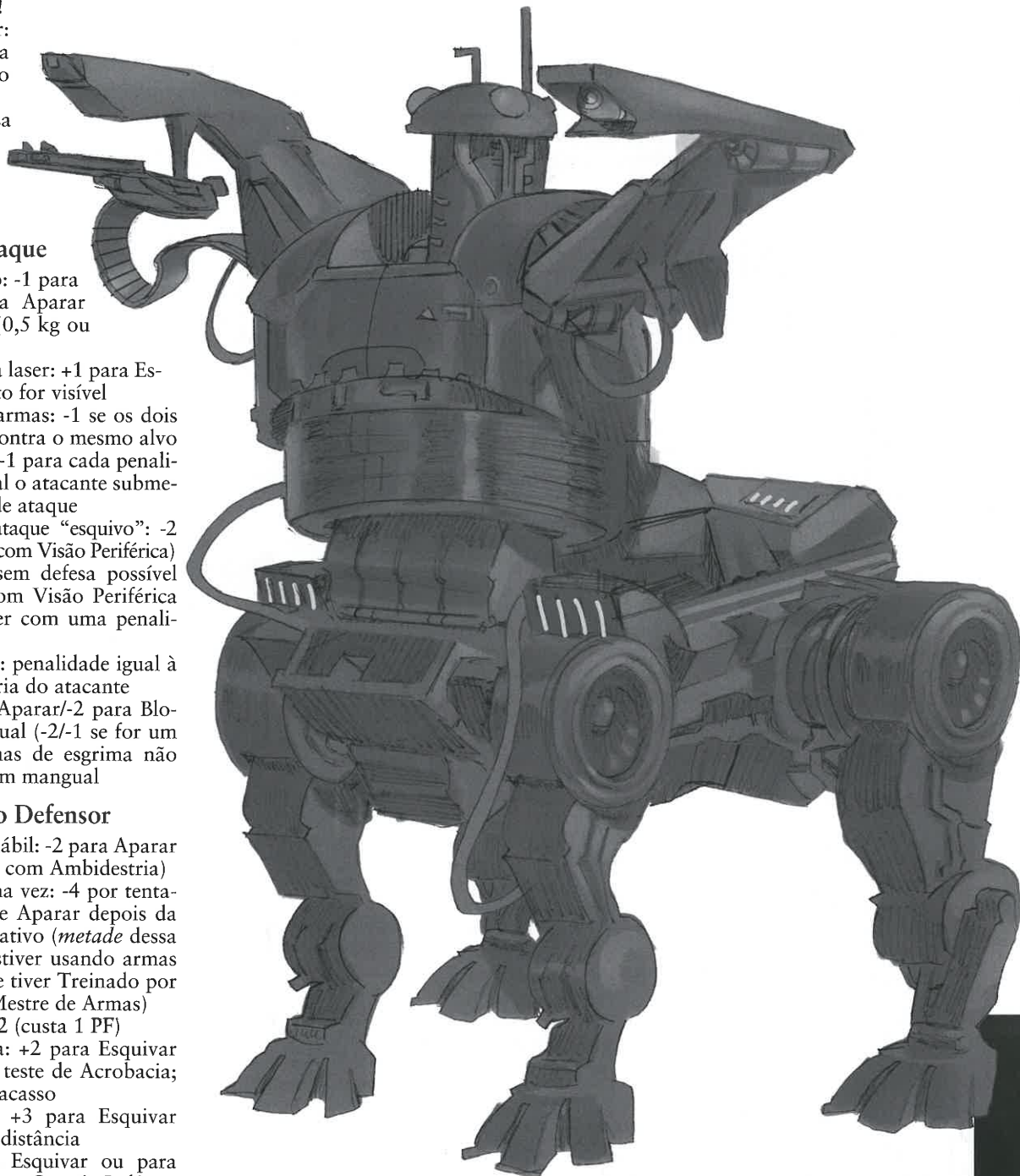


TABELA DE TAMANHO E VELOCIDADE/DISTÂNCIA

A principal utilização desta tabela é para combate à distância, mas o Mestre também pode usá-la para testes de Sentidos e outros testes de habilidade onde o tamanho, a velocidade ou a distância possam afetar o resultado.

Esta tabela usa a mesma progressão para tamanho que a soma de velocidade e distância, mas os modificadores para tamanho têm o *sinal contrário* dos de velocidade/distância: um alvo grande confere um bônus, ao passo que uma maior velocidade e distância conferem uma penalidade. Dessa forma, se um alvo tiver o dobro do tamanho mas também estiver ao dobro da distância e a duas vezes a velocidade, os modificadores para atingi-lo permanecem os mesmos.

Tamanho do Alvo

Quanto maior o alvo, mais fácil acertá-lo. O modificador para atingir um objeto em função de seu tamanho é o seu "Modificador de Tamanho" (MT). Humanos têm MT 0. Objetos maiores que um homem conferem um bônus na jogada de ataque, enquanto que objetos menores conferem uma penalidade.

As estatísticas para a maioria das raças não-humanas, veículos, etc., incluem seu MT. É possível encontrar o MT de outras coisas usando a tabela ao lado. Basta consultar a maior dimensão de um objeto (ex., a altura, para um humanoide) na coluna de "Medida Linear" e encontrar seu MT ao lado, na coluna "Tamanho". Se o tamanho estiver entre dois valores, utilize o maior MT.

Objetos ou personagens com formato de caixa, gota ou esféricos acrescentam +2 ao MT; caixas alongadas, como a maioria dos veículos terrestres, acrescentam +1. Se um objeto for muito menor em duas de suas três dimensões (ex., um cabo de 100 metros de comprimento mas somente 5 cm de grossura), use a *menor* dimensão em vez da maior.

Exemplos: Um gigante cuja maior dimensão é de 4 metros (altura), possui MT +2. Um carro com as mesmas dimensões teria MT +3. Um edifício com 4 metros de lado teria MT +4.

Velocidade e Distância do Alvo

Na maioria dos combates que envolve combatentes a pé e objetos inanimados, é preferível ignorar a velocidade. Basta consultar a distância em metros na coluna "Medida Linear" e depois encontrar o modificador de velocidade/distância ao lado, na coluna "Velocidade/Distância". Se a distância (ou velocidade) estiver entre dois valores, use o maior; por exemplo, trate 8 metros (ou 8 m/s) como 10 metros (ou 10 m/s).

Observe que não há modificador para distâncias de 2 metros ou menos — disparar contra um alvo próximo não é mais fácil (*nem mais difícil*) que atacar em combate corpo a corpo!

Contudo, para alvos velozes — incluindo qualquer objeto usando as regras de *Movimento em Alta Velocidade* (pág. 394) — o Mestre pode determinar que a velocidade é um fator importante a se considerar. Neste caso, acrescente a velocidade em metros/segundo (3 km/h = 1 m/s) à distância antes de consultar a coluna "Medida Linear".

Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância

Veloc/Dist.	Tamanho	Medida Linear
0	-15	5 mm
0	-14	8 mm
0	-13	12 mm
0	-12	17 mm
0	-11	25 mm
0	-10	38 mm
0	-9	5 cm
0	-8	7,5 cm
0	-7	12,5 cm
0	-6	20 cm
0	-5	30 cm
0	-4	45 cm
0	-3	60 cm
0	-2	1 m
0	-1	1,5 m
0	0	2 m
-1	+1	3 m
-2	+2	5 m
-3	+3	7 m
-4	+4	10 m
-5	+5	15 m
-6	+6	20 m
-7	+7	30 m
-8	+8	50 m
-9	+9	70 m
-10	+10	100 m
-11	+11	150 m
-12	+12	200 m
-13	+13	300 m
-14	+14	500 m
-15	+15	700 m
-16	+16	1 km
-17	+17	1,5 km
-18	+18	2 km
-19	+19	3 km
-20	+20	5 km
-21	+21	7 km
-22	+22	10 km
-23	+23	15 km
-24	+24	20 km
-25	+25	30 km
-26	+26	50 km
-27	+27	70 km
-28	+28	100 km
-29	+29	150 km
-30	+30	200 km
etc.	etc.	etc.

Exemplos: Um homem a 8 metros de distância implica numa penalidade de -4. Um motoboy a 40 metros de distância, viajando a 90 km/h (ou 30 m/s) tem uma velocidade/distância de $40 + 25 = 65$, que resulta numa base de 70 metros, e implica numa penalidade de -9. Um míssil passando a 5 metros de distância, movendo-se a 1.000 m/s, tem uma velocidade/distância de $5 + 1.000 = 1.005$, que implica numa penalidade de -17.

Continue esta progressão indefinidamente, com cada aumento de 10 vezes na medida linear resultando em +6 ao MT ou -6 ao modificador de velocidade/distância.

Exemplo: Erin, o arqueiro, dispara contra um dragão. A criatura está a 40 metros de distância e voando com Deslocamento 15 (45 km/h = 15 m/s): $40 + 15 = 55$ metros. Arthur arredonda para 70 metros, resultando numa penalidade de velocidade/distância de -9. O dragão tem 6 metros de comprimento, que é arredondado para 7 metros, ou seja, MT +3. O modificador final de Arthur para atingir o dragão é de -6.

Ao usar a soma da distância e da velocidade, a tabela garante que quando um dos fatores (velocidade ou distância)

é grande em relação ao outro, somente ele terá impacto significativo no resultado. Pequenas variações na velocidade são desprezíveis a grandes distâncias e vice-versa. Se um foguete estiver se deslocando a 1.000 metros/segundo, não importa muito se ele está a 50 ou 100 metros de distância. Se um elefante estiver a 1.000 metros de distância, não faz grande diferença se ele está andando a 1 metro/segundo ou 2 metros/segundo.

Atirando para Cima e para Baixo: Para cada metro de elevação do alvo acima do atacante, *acrescente* um me-

tro à distância efetiva. Para cada 2 metros de elevação do atacante acima do alvo, *subtraia* um metro da distância efetiva; se isso reduzir a distância efetiva a menos da metade da distância real no mesmo plano, em vez disso, use metade da distância real no mesmo plano.

Testes de Sentidos: Se estiver fazendo um teste de Sentidos ou um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores), não adicione a velocidade à distância. Em vez disso, *subtraia* a velocidade da distância (mas não a reduza abaixo de 0). A verdade é que é mais fácil para um sensor notar um alvo em movimento!

MANOBRAS

Usar uma defesa ativa pode atrapalhar sua pontaria ou concentração.

Durante o combate, um personagem pode executar uma manobra em seu turno. A tabela a seguir relaciona as manobras e seus efeitos.

Tabela de Manobras

Manobra	Descrição	Defesa Ativa	Movimento	Página
Aguardar	Fica em prontidão para agir.	Qualquer	Varia	366
Apontar	Mira com uma arma de combate à distância para obter seu bônus de Precisão.	Qualquer*	Passo	364
Ataque Total	Ataca com bônus ou mais de uma vez.	Nenhuma	Metade do Desloc.	365
Ataque	Ataca desarmado ou com uma arma.	Qualquer	Passo	365
Avaliar	Estuda um oponente antes de ataque combate corpo a corpo.	Qualquer	Passo	364
Avançar e Atacar	Desloca-se e ataca com penalidade.	Sem Aparar	Desloc. total	365
Concentrar	Concentra-se em tarefa mental.	Qualquer*	Passo	366
Defesa Total	Defesa aumentada ou defesa dupla.	Qualquer†	Varia	366
Deslocamento	Não faz nada além de se deslocar.	Qualquer	Desloc. total	364
Fazer Nada	Não executa nenhuma ação mas se recupera de atordoamento.	Qualquer‡	Passo	364
Fintar	Finge um ataque corpo a corpo.	Qualquer	Passo	365
Mudança de Posição	Fica em pé, senta-se, etc.	Qualquer	Nenhum	364
Preparar	Prepara uma arma ou outro objeto.	Qualquer	Passo	366

* Usar uma defesa ativa pode atrapalhar sua pontaria ou concentração.

† Confere +2 em Esquiva, Bloqueio e Aparar, ou permite duas jogadas de defesa contra cada ataque.

‡ O personagem sofre uma penalidade de -4 em todas as defesas se estiver Fazendo Nada devido a atordoamento.

POSIÇÕES

Ataque: É o modificador ao fazer um ataque *corpo a corpo* a partir desta posição. Não surte efeito para ataques à distância.

Defesa: É o modificador para todas as jogadas de defesa ativa.

Alvo: É o modificador para atingirem o tronco, virilha ou pernas do personagem com um ataque à distância. Não há penalidade para outros pontos de impacto, se eles estiverem visíveis na posição em questão.

Movimento: É o efeito sobre o movimento. Para combate tático, os custos em pontos de movimento aparecem em parênteses; observe que um humano ocupa dois hexágonos se estiver rastejando ou deitado.

Tabela de Posições

Posição	Ataque	Defesa	Alvo	Movimento
Em pé	Normal	Normal	Normal	Normal; pode disparar
Agachado	-2	Normal	-2	2/3 (+1/2 por hexágono)
Ajoelhado	-2	-2	-2	1/3 (+2 por hexágono)
Rastejando	-4*	-3	-2†	1/3 (+2 por hexágono)
Sentado	-2	-2	-2	Nenhum
Deitado	-4	-3	-2†	1 metro/segundo

* Somente ataques corpo a corpo com armas de alcance "C" são permitidos

† Se um atacante estiver na mesma elevação ou abaixo do nível de um alvo nessa posição e mais longe que sua própria altura, ele ataca o tronco do alvo como se estivesse apenas parcialmente exposto (-2 para atingir) e simplesmente não pode atacar a virilha, pernas ou pés. Se o alvo também estiver com a cabeça baixa, o atacante não pode visar o pescoço, olhos ou rosto.

TABELAS DE PONTO DE IMPACTO

Use estas tabelas em conjunto com as regras de *Ponto de Impacto* (pág. 398).

Partes Não Existentes: Se um resultado aleatório indicar que uma parte do corpo não existente foi atingida (ex., o pescoço de um alvo com Tolerância a Ferimentos (Sem Pescoço)), trate como se fosse um golpe contra o tronco.

TABELA DE PONTO DE IMPACTO PARA HUMANOS E HUMANOIDES

Use esta tabela para humanos, humanoides (ex., gigantes e goblins) e criaturas semieretas (ex., macacos e ursos). Se estiver determinando o ponto aleatoriamente, jogue 3d. Se estiver apontando contra um ponto de impacto específico, aplique a penalidade relacionada. Por exemplo, um golpe aleatório contra o crânio ocorre num resultado de 3-4, enquanto que um ataque deliberado contra o crânio sofre uma penalidade de -7 na jogada de ataque.

Humanoides Alados: Um ataque deliberado contra uma asa sofre uma penalidade de -2. Se estiver determinando o ponto aleatoriamente, um 9 indica que a asa foi atingida (determine aleatoriamente qual asa) e um 10 indica que o tronco foi atingido. Para fins de ferimentos, trate as asas como membros.

Humanoides com Cauda de Peixe ("Tritão/Sereia"): Um ataque deliberado contra a cauda sofre uma penalidade de -3. Se estiver determinando aleatoriamente, trate golpes aleatórios contra as pernas como golpes contra o tronco e golpes

aleatórios contra os pés como golpes contra a cauda. Para verificar os efeitos, veja *Pontos de Impacto de Quadrúpedes, Hexápodes, Centauros e Aviários* (ao lado).

[1] Um ataque que fracassar por 1 atinge o tronco.

[2] Apenas ataques *perfurantes*, *por perfuração* e *por queimadura de feixe concentrado* podem visar os olhos — e somente ataques frontais ou laterais. Qualquer dano acima de PV/10 cega o olho. Caso contrário, trate como crânio, mas sem a RD adicional!

[3] O crânio tem RD adicional de 2. O modificador de ferimento é x4. Os testes de nocaute sofrem uma penalidade de -10. Golpes fulminantes usam a *Tabela de Golpe Fulminante na Cabeça* (pág. 557). **Exceção:** esses efeitos não se aplicam a dano *por toxina*.

[4] Maxilar, bochechas, nariz, orelhas, etc. Se o alvo possuir um capacete aberto, ignore a RD. Os testes de nocaute sofrem uma penalidade de -5. Golpes fulminantes usam a *Tabela de Golpe Fulminante na Cabeça* (pág. 557). Dano *por corrosão* recebe um modificador de ferimento de x1,5; um ferimento grave também cega um dos olhos (ou os dois se ultrapassar o PV total). Ataques aleatórios por trás atingem o crânio.

[5] Membro. Reduza o modificador de ferimento para danos *por perfuração*, *extremamente perfurantes* e *muito perfurante* para x1. Qualquer ferimento grave (perda de mais de PV/2 em um único golpe) incapacita o membro. Dano além deste limiar é perdido.

[6] Se houver um escudo, *dobro* a penalidade para atingir o ponto: -4 para braço do escudo, -8 para mão do escudo.

[7] Homens humanos e os machos de espécies semelhantes sofrem o *dobro* do choque de danos *por contusão* e sofrem uma penalidade de -5 nos testes de nocaute. Caso contrário, trate como um golpe no tronco.

[8] Extremidade. Trate como um membro, exceto que dano acima de PV/3 em um único golpe causa um ferimento grave incapacitante. Dano além deste limiar é perdido.

[9] Se estiver determinando aleatoriamente, jogue 1d: 1-3 atinge a extremidade direita, 4-6 a esquerda.

[10] Pescoço e garganta. Aumente o modificador de ferimento de ataques *por contusão* e *por corrosão* para x1,5 e *por corte* para x2. A critério do Mestre, uma pessoa morta por um golpe por corte no pescoço pode ser decapitada!

[11] Coração, pulmões, rins, etc. Aumente o modificador de ferimento para ataques *por perfuração* ou qualquer ataque *perfurante* para x3. Aumente o modificador de ferimento para ataques *por queimadura de feixe concentrado* para x2. Outros ataques não podem visar os órgãos vitais.

Tolerância a Ferimentos e Ponto de Impacto

Difuso: Ignore modificadores especiais de nocaute, choque e ferimento. (Olhos, membros e extremidades ainda podem ser incapacitados.) Ataques perfurantes ou por perfuração não podem causar mais de 1 PV de dano. Outros ataques não podem causar mais de 2 PV de dano.

Homogêneo: Ignore modificadores especiais de nocaute, choque e ferimento. (Olhos, membros e extremidades ainda podem ser incapacitados.) Os modificadores de ferimento são x1/2 para *por perfuração* ou *extremamente perfurantes*, x1/3 para *muito perfurantes*, x1/5 para *perfurantes* e x1/10 para *pouco perfurantes*.

Sem Cérebro: Golpes contra o rosto ou crânio não recebem nenhum modificador especial de ferimento ou de nocaute. Golpes contra os olhos podem incapacitá-lo; caso contrário, trate-os como golpes contra o rosto, não contra o crânio.

Sem Órgãos Vitais: Trate golpes contra órgãos vitais ou virilha como golpes contra o tronco.

Não-Vivos: Os pontos de impacto têm seus efeitos normais, exceto que ataques *por perfuração* ou *perfurantes* contra qualquer ponto — exceto os olhos, crânio ou órgãos vitais — recebem um modificador de ferimento reduzido: x1 para *por perfuração* ou *extremamente perfurantes*, x1/2 para *muito perfurantes*, x1/3 para *perfurantes* e x1/5 para *pouco perfurantes*.

Tabela de Ponto de Impacto para Humanos e Humanoides

Resultado	Ponto (Penalidade)	Obs.
-	Olho (-9)	[1, 2]
3-4	Crânio (-7)	[1, 3]
5	Rosto (-5)	[1, 4]
6-7	Perna Direita (-2)	[5]
8	Braço Direito (-2)	[5, 6]
9-10	Tronco (0)	
11	Virilha (-3)	[1, 7]
12	Braço Esquerdo (-2)	[5, 6]
13-14	Perna Esquerda (-2)	[5]
15	Mão (-4)	[6, 8, 9]
16	Pé (-4)	[8, 9]
17-18	Pescoço (-5)	[1, 10]
-	Órgãos Vitais (-3)	[1, 11]

TABELAS DE PONTO DE IMPACTO PARA NÃO-HUMANOIDES

Use as próximas duas tabelas para as seguintes categorias de não-humanoides:

Aracnídeo: Uma aranha ou criatura similar com oito patas.

Aviários: Uma criatura com duas asas, duas pernas e sem braços; ex., um pássaro.

Cancroide: Um caranguejo, lagosta, escorpião ou criatura similar com pinças nos membros frontais.

Centauro: Qualquer híbrido humanoide-quadrúpede.

Hexápode: Uma criatura de seis patas; ex., um inseto. Um *hexápode alado* também tem asas, como uma mosca.

Ictioide: Um peixe, cetáceo ou criatura similar.

Octópode: Um polvo ou criatura semelhante com “braços” que funcionam como pernas.

Quadrúpede: Uma criatura com quatro pernas e nenhum braço. Um

quadrúpede alado também possui um par de asas, como um dragão.

Vermiforme: Qualquer criatura deslizante (cobra, minhoca, etc.) ou suas variantes (serpente alada, homem-cobra com braços mas sem pernas, etc.).

Tabela de Ponto de Impacto de Quadrúpedes, Hexápodes, Centauros e Aviários

Resultado (3d)	Quadrúpede	Quadrúpede Alado	Hexápode	Hexápode Alado	Centauro	Aviários
-	Olho (-9)	Olho (-9)	Olho (-9)	Olho (-9)	Olho (-9)	Olho (-9)
3-4	Crânio (-7)	Crânio (-7)	Crânio (-7)	Crânio (-7)	Crânio (-7)	Crânio (-7)
5	Rosto (-5)	Rosto (-5)	Pescoço (-5)	Pescoço (-5)	Pescoço (-5)	Rosto (-5)
6	Pescoço (-5)	Pescoço (-5)	Rosto (-5)	Rosto (-5)	Rosto (-5)	Pescoço (-5)
7-8	Perna Diant. (-2)*	Perna Diant. (-2)*	Perna Diant. (-2)*	Perna Diant. (-2)*	Perna Diant. (-2)*	Asa (-2)*
9-10	Tronco (0)	Tronco (0)	Tronco (0)	Tronco (0)	Tronco (0)†	Tronco (0)
11	Tronco (0)	Tronco (0)	Perna Inter. (-2)*	Perna Inter. (-2)*	Tronco (0)†	Tronco (0)
12	Virilha (-3)	Asa (-2)*	Virilha (-3)	Asa (-2)*	Virilha (-3)	Virilha (-3)
13-14	Perna Tras. (-2)*	Perna Tras. (-2)*	Perna Tras. (-2)*	Perna Tras. (-2)*	Perna Tras. (-2)*	Perna (-2)*
15-16	Pé (-4)*	Pé (-4)*	Pé (-4)*	Perna Inter. (-2)*	Braço (-2)*	Pé (-4)*
17-18	Cauda (-3)	Cauda (-3)	Perna Inter. (-2)*	Pé (-4)*	Extremidade (-4)	Cauda (-3)
—	Órgãos Vitais (-3)	Órgãos Vitais (-3)	Órgãos Vitais (-3)	Órgãos Vitais (-3)	Órgãos Vitais (-3)	Órgãos Vitais (-3)

* Se estiver determinado pontos de impacto aleatoriamente, jogue 1d: 1-3 atinge o membro ou extremidade direito, 4-6 o esquerdo. Se houver um escudo, *dobre* a penalidade para atingir o ponto: -4 para membro do escudo, -8 para extremidade do escudo.

† Para centauros, 9-10 significa que a parte animal foi atingida, enquanto 11 significa que a parte superior humanoide foi atingida. Ataques deliberados contra qualquer um não sofrem penalidades.

Asa: Trate uma asa como um membro (braço, perna) para fins de incapacitação. Uma criatura voadora com uma asa incapacitada não consegue voar.

Braço, Crânio, Olho, Órgãos Vitais, Pé, Perna, Pescoço, Rosto, Virilha, Tronco: Use as regras para humanos e humanóides. “Braço” significa um braço humano no segmento superior do corpo de um centauro. “Pé” inclui pata, casco, etc. “Tronco” inclui as partes dianteiras e traseiras, tórax, abdômen, etc.

Cauda: Se a cauda for um Braço Adicional ou Golpeador, ou se for uma cauda de peixe, trate-a como um membro (braço, perna) para fins de incapacitação; caso contrário, trate-a como uma extremidade (pé, mão). Uma cauda incapacitada afeta o equilíbrio. Para uma criatura terrestre,

uma penalidade de -1 na DX. Para uma criatura nadadora ou voadora, uma penalidade de -2 na DX e o Deslocamento é diminuído pela metade. Se a criatura não tiver cauda, ou tiver uma cauda muito curta (como um coelho), trate como se fosse “tronco”.

Extremidade: Para centauros, jogue 1d: 1-2, uma mão humana da parte superior; 3-4, um pé frontal; 5-6 um pé traseiro. Num resultado ímpar, a parte esquerda é atingida, num resultado par, a direita.

Perna Dianteira: Uma das pernas da frente, direita ou esquerda.

Perna Intermediária: Uma das pernas do meio, direita ou esquerda, de uma criatura de seis pernas.

Perna Traseira: Uma perna de trás, direita ou esquerda.

Tabela de Ponto de Impacto de Vermiformes, Octópodes, Cancroide, Ictioides e Aracnídeos

Resultado (3D)	Vermiforme†	Octópode‡	Cancroide§	Ictioide	Aracnídeo
-	Olho (-9)	Olho (-8)	Olho (-9)	Olho (-8)	Olho (-9)
3-4	Crânio (-7)	Cérebro (-7)	Crânio (-7)	Crânio (-7)	Cérebro (-7)
5	Rosto (-5)	Rosto (-5)	Rosto (-5)	Rosto (-5)	Pescoço (-5)
6	Pescoço (-5)	Pescoço (-5)	Pescoço (-5)	Nadadeira (-4)	Rosto (-5)
7-8	Pescoço (-5)	Braço 1-2 (-2)*	Braço (-2)*	Tronco (0)	Pata 1-2 (-2)*
9-11	Tronco (0)	Tronco (0)	Tronco (0)	Tronco (0)	Tronco (0)
12	Tronco (0)	Tronco (0)	Tronco (0)	Tronco (0)	Virilha (-3)
13-14	Tronco (0)	Braço 3-4 (-2)*	Pata (-2)*	Nadadeira (-4)	Pata 3-4 (-2)*
15-16	Tronco (0)	Braço 5-6 (-2)*	Pata (-2)*	Nadadeira (-4)	Pata 5-6 (-2)*
17-18	Tronco (0)	Braço 7-8 (-2)*	Pé (-4)*	Cauda (-3)	Pata 7-8 (-2)*
-	Órgãos Vitais (-3)	Órgãos Vitais (-3)	Órgãos Vitais (-3)	Órgãos Vitais (-3)	Órgãos Vitais (-3)

* Se estiver determinado pontos de impacto aleatoriamente, jogue 1d: 1-3 atinge o membro ou extremidade direito, 4-6 o esquerdo. Se houver um escudo, *dobre* a penalidade para atingir o ponto: -4 para membro do escudo, -8 para extremidade do escudo.

† Para serpentes aladas, trate 15-18 como Asa (-2). Para homens-cobra, trate 7-8 como Braço Direito (-2), 13-14 como Braço Esquerdo (-2) e 17-18 como Mão (-4).

‡ Para lulas, trate 17-18 como Tronco (0). Todos os braços, exceto os braços 1-2 são considerados extremidades para fins de ferimentos e implicam numa penalidade de -3.

§ Para escorpiões, trate 12 como uma Cauda (-3).

Braço: Para um octópode, braços 1-4 são os que estiverem sendo usados no momento para manipulação, enquanto os braços 5-8 são os que estiverem sendo usados para locomoção. Para um cancroide, um braço é uma pinça frontal. Trate os ferimentos, como faria com humanos ou humanoides.

Cauda: Veja a observação sob *Pontos de Impacto de Quadrúpedes, Hexápodes, Centauros e Aviários*. Para

ictioides, a maior parte da “cauda” é considerada tronco; a cauda real é somente a extremidade.

Cérebro: Como o crânio, mas somente RD 1.

Crânio, Olho, Órgãos Vitais, Pé, Pescoço, Rosto, Virilha, Tronco: Use as regras para humanos ou humanoides.

Nadadeira: Um ictioide muitas vezes possui duas ou três nadadeiras ou asas como as de uma raia; jogue aleatoriamente. Trate uma nadadeira como

uma extremidade (mão, pé) para fins de incapacitação. Uma nadadeira incapacitada afeta o equilíbrio: -3 na DX.

Pata: Para um cancroide, esta é qualquer uma de suas patas verdadeiras; defina aleatoriamente. Para um aracnídeo, patas 1-2 são o par frontal, patas 3-4 são as centro-frontais, patas 5-6 são as centro-traseiras e patas 7-8 são as traseiras. Trate os ferimentos, etc., como faria com humanos ou humanoides.



TABELA DE PONTO DE IMPACTO DE VEÍCULOS

Todos os veículos têm o ponto de impacto “corpo”. Para saber os demais pontos de impacto de um veículo (se houver), procure-o na tabela apropriada de veículos e verifique a coluna “Pontos”. Veja Estatísticas de um Veículo (pág. 462) para maiores informações.

Para determinar um ponto de impacto aleatório, jogue 3d e consulte a tabela abaixo. Se estiver deliberadamente apontando contra um ponto específico, aplique a penalidade entre parênteses mais o MT do veículo. Por exemplo, um disparo aleatório contra uma janela pequena de vidro ou arma montada exposta ocorre num resultado de 3-4, enquanto que um ataque deliberado contra este ponto sofre uma penalidade de -7 — ou -3 contra um veículo com MT +4.

Se o ponto aleatório não existir, se estiver retraído ou se não for um alvo válido dado o ângulo do ataque (ex., uma janela no caso de um carro atacado por baixo, ou um veículo sem janelas), trate como um ataque contra o corpo. Se

Tabela de Ponto de Impacto de Veículos

Resultado	Ponto (Penalidade)
3-4	Janela Pequena de Vidro [j] ou Arma Montada Exposta [Ar] (-7)
5	Estrutura Pequena* [e] ou Torre Independente [t] (-5)
6-7	Esteira [Es], Animal de Tração** [Tr], Rotor de Helicóptero [R], Mastro [M] ou Asa [As] (-2)
8	Braço [B], Estrutura Grande* [E] ou Torre Principal* [T] (-2)
9	Corpo* ou Ocupante Exposto [O] (0)
10	Corpo* (0)
11	Janela Grande de Vidro [J] ou Cabina Aberta [C] (-3)
12	Braço [B], Estrutura Grande* [E] ou Torre Principal* [T] (-2)
13-14	Esteira [Es], Animal de Tração** [Tr], Rotor de Helicóptero [R], Mastro [M] ou Asa [As] (-2)
15-16	Deslizadores ou Bequilhas [D] ou Roda [Rd] (-4)
17-18	Área Vital (-3)

* Geralmente tripulado; v. *Dano a Veículos e Ocupantes* (a seguir).

** O modificador para apontar deliberadamente contra um animal de tração é o MT do animal.

existirem mais de um ponto ou possibilidades (ex., um resultado de 3-4 para um veículo com várias janelas pequenas de vidro e uma arma mantada exposta), o atacante escolhe qual ponto foi atingido.

Animal de Tração [Tr]: Um animal arreado é atingido em vez de o veículo. O veículo não sofre dano e sua RD não protege o animal.

Área Vital: Um veículo motorizado (qualquer coisa com um atributo ST) possui áreas vitais: motores, tanques de combustível, etc. O modificador de ferimento para um ataque *por queimadura de feixe concentrado* é x2; o de um ataque por perfuração ou perfurante é x3! Veículos não-motorizados (ex., veleiros e carroças) normalmente não têm áreas vitais — trate como um ataque contra o corpo.

Arma Montada Exposta [Ar]: Uma pequena arma ou sensor numa montagem externa é atingida. Qualquer dano além de PV/5 a incapacita; qualquer dano em excesso é perdido.

Corpo: É o chassi ou casco do veículo. Se um veículo motorizado sofrer um "ferimento" grave, faça um teste contra a HT do veículo. Em caso de fracasso, o sistema de energia ou propulsão foi danificado, dividindo o Deslocamento pela metade.

Deslizadores ou Bequilhas [D]: Uma bequilha, deslizador ou esqui é atingido. Qualquer dano além de PV/3 incapacita o local, reduzindo a 0 o Deslocamento terrestre do veículo e tombando um veículo estacionado. Qualquer dano em excesso é perdido.

Esteira [Es]: Uma esteira é atingida. A maioria dos veículos com esteiras, tem duas esteiras. Qualquer dano além de PV/2 incapacita a esteira, reduzindo a 0 o Deslocamento terrestre do veículo. Qualquer dano em excesso é perdido.

Estrutura Grande [E]: Trata-se de uma estrutura elevada grande — ex., uma torre de observação, elevação — que frequentemente abriga as cabinas de oficiais ou salas de controle importantes. Em um dirigível ou balão, esta seria a gôndola. Se ela sofrer um ferimento grave, faça um teste contra a HT do veículo. Em caso de fracasso, um item importante do equipamento é derrubado (a critério do Mestre).

Estrutura Pequena [e] ou Torre Independente [t]: Uma torre ou estrutura cuja perda não é tão importante para o veículo; por exemplo, as torres da maioria das embarcações navais e de veículos de combate de infantaria. Qualquer dano além de PV/3 a incapacita, derrubando quaisquer armas ou equipamentos contidos nela. Qualquer dano em excesso é perdido.

Janelas Grandes de Vidro [J] ou Janelas Pequenas de Vidro [j]: Uma janela ou capota é atingida. Verifique se algum tripulante foi atingido (v. *Tabela de Impacto em Ocupantes*, ao lado). Neste caso, o ataque atinge o ocupante em vez de atingir o veículo. Uma janela fechada confere metade da RD do veículo (arredondado para cima).

Mastro [M]: Um mastro e suas velas e cordames associados. Qualquer dano

além de PV/(2 x número de mastros do veículo) incapacita um mastro, reduzindo o Deslocamento de uma embarcação à vela em 1/(número de mastros), arredondado para cima; por exemplo, se a embarcação tiver três mastros, a perda de um mastro resulta em 2/3 do Deslocamento. Qualquer dano em excesso é perdido.

Ocupante Exposto [O] ou Cabina Aberta [C]: Uma pessoa em uma posição exposta (ex., andando de bicicleta, sentado num jipe ou esticando a cabeça para fora de uma escotilha) é atingida em vez de o veículo. O veículo não sofre dano e sua RD não protege o ocupante. Se ninguém estiver neste ponto, trate como um ataque contra o corpo.

Roda [Rd]: Uma roda é atingida. Qualquer dano além de PV/(2 x número de rodas do veículo) incapacita a roda; mesmos efeitos que se uma pessoa com o mesmo número de pernas perdesse uma perna. Qualquer dano em excesso é perdido. Se a roda de um veículo com pneu sofrer qualquer dano, faça um teste contra a HT do veículo. Um fracasso significa que o pneu furou e a roda está incapacitada até ele ser trocado.

Rotor de Helicóptero [R] ou Asa [As]: Um rotor principal ou na cauda, ou uma asa principal ou parte da cauda é atingida. Qualquer dano além de PV/2 (asa) ou PV/3 (rotor) a incapacita, fazendo com que um veículo em pleno voo perca o controle e caia! Qualquer dano em excesso é perdido.

Torre Principal [T]: Uma torre suficientemente grande para ser uma parte vital do veículo, como a torre de um tanque. Se ela sofrer um ferimento grave, faça um teste contra a HT do veículo. Em caso de fracasso, uma parte importante da torre (ex., a arma principal do tanque) é derrubada, ou a torre emperra e não consegue girar (a critério do Mestre).

Observações sobre Dano a Veículos

Além dos efeitos dos pontos de impacto, observe que:

- A maioria dos veículos motorizados é Não-Vivo; a maioria dos não-motorizados é Homogêneo. V. *Lesões em Alvos Difusos, Homogêneos e Não-Vivos* (pág. 380).

- Muitos veículos têm Fragilidade: um "q" depois da HT indica que ele é Queimável, "i" indica Inflamável e "x" indica Explosivo.

- Lesões de grande escala afetam os ocupantes expostos e o corpo do veículo; v. *Lesões de Grande Escala* (pág. 400).

Dano a Veículos e Ocupantes

Quando dano penetra a RD do veículo, seus ocupantes também podem sofrer dano — como resultado do ricochete de projéteis, queda de escombros, etc. Sempre que cinco ou mais pontos de dano penetram um ponto ocupado (normalmente o corpo, torre principal ou estrutura), jogue 3d na *Tabela de Impacto em Ocupantes*, abaixo. Se um ocupante for atingido, ele sofre 1d ponto de dano por corte para cada cinco pontos completos de dano penetrante causado ao veículo. Defina o ponto de impacto aleatoriamente. A RD do próprio ocupante o protege normalmente.

Se o dano contra o ocupante exceder 4d, o Mestre pode escolher dividi-lo entre os ocupantes em frações de 4d; ex., 7d de dano poderia ser dividido em 4d para um ocupante e 3d para outro.

Observe que o dano causado ao ocupante é independente do dano causado ao veículo.

TABELA DE IMPACTO EM OCUPANTES

Use esta tabela quando um ataque penetrar qualquer objeto contendo ocupantes (ex., o corpo de um veículo). Verifique o número de ocupantes e o Modificador de Tamanho do veículo ou estrutura, jogue 3d e compare o resultado com o número na tabela; quanto mais apertado estiver o espaço, maior o número. Em um resultado menor ou igual que este número, um ocupante é atingido. Se mais de um ocupante puder ser atingidos, o Mestre determina quem foi atingido aleatoriamente.

Número de Ocupantes	Modificador de Tamanho (MT)										
	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11
1	10	9	8	7	6	5	4	3	3	3	3
2	12	10	9	8	7	6	5	4	3	3	3
3-5	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	3
6-10	16	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3
11-20	17	16	14	12	10	9	8	7	6	5	4
21-50	17	17	16	14	12	10	9	8	7	6	5
51-100	17	17	17	16	14	12	10	9	8	7	6
101-200	17	17	17	17	16	14	12	10	9	8	7
201-500	17	17	17	17	17	16	14	12	10	9	8
etc.											

SUCESSOS DECISIVOS E FALHAS CRÍTICAS

Um resultado de 3 ou 4 é *sempre* um sucesso decisivo.

Um resultado de 5 é um sucesso decisivo *para um NH efetivo de 15+*.

Um resultado de 6 é um sucesso decisivo *para um NH efetivo de 16+*.

Um resultado de 18 é *sempre* uma falha crítica.

Um resultado de 17 é uma falha crítica *para um NH efetivo de 15 ou menos*; caso contrário, trata-se de um fracasso comum.

Qualquer resultado de 10 ou mais acima do NH efetivo é uma falha crítica: 16 para NH 6, 15 para NH 5 e assim por diante.

TABELA DE ERRO CRÍTICO

3, 4 — A arma se quebra e fica inutilizável. *Exceção*: algumas armas são mais difíceis de quebrar. Estas incluem armas sólidas que causam dano *por contusão* (maças, manguais, malhos, barras de metal, etc.); armas mágicas; armas de fogo (exceto armas com mecanismos wheel-lock, mísseis teleguiados e armas de feixe); e armas de qualidade superior ou altíssima de todos os tipos. Se o combatente possuir uma arma dessas, ele deve jogar novamente. Somente se obtiver um resultado de “arma quebrada” pela segunda vez é que essas armas se quebram. No caso de qualquer outro resultado, ignore o texto e o combatente deixa a arma cair. V. *Armas Quebradas* (pág. 485).

5 — O combatente atinge *a si mesmo* no braço ou perna (50% de chance para cada). *Exceção*: se estiver realizando um ataque *por perfuração* ou *perfurante* com uma arma de combate corpo a corpo ou qualquer tipo de arma de combate à distância, jogue novamente. Se obtiver um resultado “atinge a si mesmo” pela segunda vez, aí então *assuma este resultado* — metade ou todo o dano, conforme o caso (v. 6). No caso de um resultado diferente de “atinge a si mesmo”, use o outro resultado.

6 — Como 5, mas apenas metade do dano.

7 — O combatente perde o equilíbrio. Ele não pode fazer *nada* (nem mesmo uma ação livre) até seu próximo turno e todas as suas defesas ativas sofrem uma penalidade de -2 até lá.

8 — A arma gira na mão do combatente. Ele precisa executar uma manobra Preparar adicional antes de poder usá-la novamente.

9, 10, 11 — O combatente deixa a arma cair. *Exceção*: no caso de uma arma barata, ela se quebra; veja 3.

12 — Como 8.

13 — Como 7.

14 — Se o combatente estava desferindo um *golpe em balanço* com uma arma de combate corpo a corpo, a arma voa da mão dele 1d metros de distância — 50% de chance para frente ou para trás. Qualquer pessoa no local atingido pela arma deve fazer um teste de DX ou sofre metade do dano do ataque! Se o combatente estava desferindo um *golpe de ponta* ou qualquer tipo de ataque à distância, ou se estiver aparando, ele simplesmente deixa a arma cair, como em 9.

15 — O combatente estira o ombro! Seu braço da arma fica “incapacitado”. Ele não precisa deixar a arma cair, mas não pode usá-la para atacar ou defender durante 30 minutos.

16 — O combatente cai! Se ele estava fazendo um ataque à distância, veja 7.

17, 18 — A arma se quebra; veja 3.

TABELA DE ERRO CRÍTICO COM GOLPE DESARMADO

Use esta tabela somente para erros críticos em golpes *desarmados* (mordidas, garras, agarrões, cabeçadas, chutes, socos, encontros, etc.) ou aparar *desarmado*, incluindo os de animais.

3 — O combatente se nocauteia! Os detalhes ficam a critério do Mestre — talvez ele tenha tropeçado e caído de cabeça, ou deu com a cara no escudo ou no punho do oponente. Ele deve fazer um teste contra a HT a cada 30 minutos para se recuperar.

4 — Se o combatente estiver atacando ou aparando com um membro, este fica estirado: ele sofre 1 ponto de dano e o membro fica “incapacitado”. Ele não pode usá-lo para atacar ou defender durante 30 minutos. Se estiver dando uma mordida, cabeçada, etc., ele distende um músculo e sofre dor moderada (v. *Condições Irritantes*, pág. 428) pelos próximos (20 - HT) minutos, mínimo de um minuto.

5 — O combatente atinge um objeto sólido (parede, chão, etc.) em vez de atingir o oponente ou aparar o ataque. Ele sofre dano *por contusão* igual ao seu dano de GDP na parte do corpo que estava sendo usada; a RD protege normalmente. *Exceção*: se estiver atacando um oponente armado com uma arma preparada que causa dano por perfuração, o combatente cai sobre a arma! Ele sofre o dano da arma, mas com base em *sua própria* ST em vez da ST da pessoa portando a arma.

6 — Como 5, mas somente metade do dano. *Exceção*: se estiver atacando com armas naturais, como garras ou dentes, eles se *quebram*: -1 de dano nos próximos ataques até se curar (veja *Duração de Lesões Incapacitantes*, pág. 422, para informações sobre a recuperação).

7 — O combatente dá um passo em falso. Se estiver atacando, ele avança um metro além do oponente e termina na direção oposta a ele; o oponente agora está nas costas do combatente! Se estiver aparando, ele cai; veja 8.

8 — O combatente cai!

9, 10, 11 — O combatente perde o equilíbrio. Ele não pode fazer *nada* (nem mesmo uma ação livre) até seu próximo turno e todas as suas defesas ativas sofrem uma penalidade de -2 até lá.

12 — O combatente tropeça. Ele precisa fazer um teste de DX para não cair — DX-4 se estiver chutando ou contra o *dobro* da penalidade normal à DX no caso de técnicas que exigem um teste de DX para evitar um acidente até mesmo em fracassos comuns (ex., DX-8 para um Voadora).

13 — O combatente baixa a guarda. Até seu próximo turno, suas defesas ativas sofrem uma penalidade de -2 e quaisquer bônus de Avaliar ou penalidades de Fintar sobre ele contam em *dobro*! Isso fica bem óbvio para oponentes próximos.

14 — O combatente dá um passo em falso; veja 7.

15 — O combatente rompe um músculo. Ele sofre 1d-3 de dano no membro usado (ou a um dos membros usados, se ele estava usando dois), ou no pescoço se estava mordendo, dando uma cabeçada, etc. Ele perde o equilíbrio e sofre uma penalidade de -1 em todas as jogadas de ataque e defesa durante o próximo turno. Ele também sofre uma penalidade de -3 em qualquer ação que envolva o membro em questão (ou em todas as ações se tiver fe-

rindo o pescoço!) até que o dano seja curado. Essa penalidade é reduzida para -1 se ele possuir Hipoalergia.

- 16 — O combatente atinge um objeto sólido; veja 5.
17 — O combatente estira um membro ou distende um músculo, como em 4. *Exceção*: um animal de IQ 3-5 fracassa tão desastrosamente que fica nervoso e perde a coragem. Ele se vira e foge no próximo turno, se possível. Se estiver encurrulado em algum canto, ele assume uma posição de rendição (garganta descoberta, barriga exposta, etc.).
18 — O combatente se nocauteia; veja 3.

Combatentes que não podem cair (ex., cobras ou combatentes que já se encontram no chão): Trate qualquer resultado de queda como 1d-3 de dano. Os detalhes ficam a critério do Mestre — talvez o oponente tenha pisado nele!

Criaturas nadadoras e voadoras: Trate qualquer resultado de queda como se o combatente fosse forçado a uma posição desajeitada de voo ou nado com os mesmo resultados efetivos (-4 para atacar, -3 para defender).

TABELA DE GOLPE FULMINANTE

Sempre que um dano é dobrado ou triplicado, isso se refere ao *dano básico* (não a lesão). Em todos os casos, o alvo não tem direito a uma defesa ativa contra o ataque.

- 3 — O golpe causa o triplo do dano.
4 — A RD do alvo protege apenas com metade do valor (arredondado para baixo) depois de aplicados quaisquer divisores de armadura.
5 — O golpe causa o dobro do dano.

6 — O golpe causa o máximo do dano normal.

7 — Se *qualquer* dano penetrar a RD, trate como se fosse um ferimento grave, independente do dano causado.

8 — Se *qualquer* dano penetrar a RD, ele causa o dobro do choque normal (até uma penalidade máxima de -8). Se o ataque foi contra um membro ou extremidade, a parte do corpo em questão fica incapacitada. Trata-se de um choque superficial: a parte incapacitada volta ao normal em (16 - HT) segundos, com um mínimo de dois segundos; a não ser que a lesão tenha sido suficiente forte para incapacitar a parte do corpo de qualquer forma.

9, 10, 11 — Apenas o dano normal.

12 — Dano normal e a vítima deixa cair o que estiver segurando, independente do dano que penetrar a RD.

13, 14 — Se *qualquer* dano penetrar a RD, trate como se fosse um ferimento grave, independente do dano causado.

15 — O golpe causa o máximo do dano normal.

16 — O golpe causa o dobro do dano.

17 — A RD do alvo protege apenas com metade do valor (arredondado para baixo) depois de aplicados quaisquer divisores de armadura.

18 — O golpe causa o triplo do dano.

TABELA DE GOLPE FULMINANTE NA CABEÇA

Use esta tabela somente para golpes fulminantes contra a cabeça (*rosto, crânio ou olho*). Em todos os casos, o alvo não tem direito a uma defesa ativa contra o ataque.

3 — O golpe causa o máximo do dano normal e ignora a RD do alvo.

4, 5 — A RD do alvo protege apenas com metade do valor (arredondado para baixo) depois de aplicados quaisquer divisores de armadura. Se *qualquer* dano penetrar a RD, trate como se fosse um ferimento grave, independente do dano causado.

6, 7 — Se o ataque visava o *rosto* ou *crânio*, trate como se fosse contra o olho, mesmo que o ataque normalmente não pudesse atingir o olho! Se seria impossível atingir o olho (como num ataque por trás), trate como 4.

8 — Dano normal à cabeça e a vítima fica desequilibrada: ela deve Fazer Nada no próximo turno (mas pode se defender normalmente).

9, 10, 11 — Apenas dano normal à cabeça.

12, 13 — Dano normal à cabeça e, se *qualquer* dano penetrar a RD, um ataque *por contusão* deixa a vítima surda (veja *Duração de Lesões Incapacitantes*, pág. 422, para informações sobre a recuperação), ao passo que qualquer outro ataque causa cicatrizes profundas (a vítima perde um nível de Aparência Física, ou dois níveis no caso de ataque *por queimadura* ou *corrosão*).

14 — Dano normal à cabeça e a vítima deixa a arma cair (se ela estiver segurando duas armas, determine aleatoriamente qual caiu).

15 — O golpe causa o máximo do dano normal.

16 — O golpe causa o dobro do dano.

17 — A RD do alvo protege apenas com metade do valor (arredondado para baixo) depois de aplicados quaisquer divisores de armadura.

18 — O golpe causa o triplo do dano.

PV E RD DE OBJETOS E COBERTURA

Use a tabela na página seguinte para determinar o PV de artefatos não-vivos.

Peso: É o peso do artefato. Se ele ficar entre dois valores, use o *menor* deles.

Não-Vivo/Máquina: É o PV de um objeto Não-Vivo com o peso determinado. Isso inclui qualquer coisa com partes móveis ou complexas; ex., aparelhos eletrônicos, armas de fogo, veículos motorizados, robôs e a maior parte das outras máquinas.

Homogêneo/Difuso: É o PV de um objeto Homogêneo ou Difuso com o peso determinado. Isso inclui qualquer coisa que não possua uma estrutura interna complexa; ex., tecidos (capas, cortinas, etc.), mobília e armas motoras de combate corpo a corpo.

Se você puder escolher entre mais maquiagem ou mais armas, sempre escolha as armas.

— Laurell K. Hamilton

Tabela de Pontos de Vida de Objetos

Peso	Não-Vivo/ Máquina	Homogêneo/ Difuso
8g	1 PV	2 PV
62g	2 PV	4 PV
250g	3 PV	6 PV
500g	4 PV	8 PV
1 kg	5 PV	10 PV
1,5 kg	6 PV	12 PV
2,5 kg	7 PV	14 PV
4 kg	8 PV	16 PV
5,5 kg	9 PV	18 PV
8 kg	10 PV	20 PV
13,5 kg	12 PV	24 PV
21,5 kg	14 PV	28 PV
32 kg	16 PV	32 PV
45,5 kg	18 PV	36 PV
62,5 kg	20 PV	40 PV
108 kg	24 PV	48 PV
171 kg	28 PV	56 PV
256 kg	32 PV	64 PV
365 kg	36 PV	72 PV
500 kg	40 PV	80 PV

Também é possível calcular o PV como 2 x (raiz cúbica do peso vazio em kg) para objetos Não-Vivos e 4 x (raiz cúbica do peso vazio em kg) para Homogêneos ou Difusos (arredondado para cima nos dois casos). O Mestre pode alterar o PV para objetos extraordinariamente frágeis ou resistentes.

PV E RD DE ESTRUTURAS

A tabela a seguir fornece a RD e PV de alguns objetos comuns. Todos esses objetos são Homogêneas (v. *Lesões em Alvos Difusos, Homogêneos e Não-Vivos*, pág. 380). Para determinar os efeitos do dano, veja *Dano a Edifícios e Estruturas* (pág. 484). Assuma que uma estrutura em bom estado de conservação tenha HT 12, se isso for importante (ex., para determinar se uma corda se rompe sob tensão).

RD: A Resistência a Dano da estrutura.

PV: Os Pontos de Vida da estrutura. Também é possível calcular isso para edifícios: PV = 100 x (raiz cúbica do peso vazio do edifício em toneladas); pesos comuns para 100 metros quadrados (m²) de área ficam em torno de 50 toneladas para estruturas de madeira, 100 toneladas para estruturas de aço ou tijolo e 150 toneladas para estruturas de pedra.

Observações: "Ignora Contusão" indica uma estrutura tão resistente que danos por contusão não podem destruí-la. Estruturas marcadas com "Queimável" ou "Quebradiça" têm Fragilidade (pág. 142).

Tabela de Dano Estrutural

Objeto	RD	PV	Observações
Cabos e Cordas			
Corda Fina (1 cm de diâmetro)	1	2	Queimável; Ignora Contusão
Corda Grossa (2 cm de diâmetro)	2	3	Queimável; Ignora Contusão
Cabo de Aço (6 mm de diâmetro)	14	22	Ignora Contusão
Cabo de Aço (12 mm de diâmetro)	28	28	Ignora Contusão
Cabo de Aço (25 mm de diâmetro)	56	36	Ignora Contusão
Barras, Hastes, Toras e Árvores			
Barra de Ferro/Bronze (12 mm de diâmetro)	6	12	
Barra de Ferro/Bronze (25 mm de diâmetro)	12	23	
Barra de Ferro/Bronze (50 mm de diâmetro)	24	46	
Aço Maleável (12 mm de diâmetro)	11	22	
Aço Maleável (25 mm de diâmetro)	22	44	
Aço Maleável (50 mm de diâmetro)	44	88	
Madeira (2,5 cm de espessura)	1*	14	Queimável
Madeira (5 cm de espessura)	2*	18	Queimável
Madeira (10 cm de espessura)	4*	23	Queimável
Madeira (20 cm de espessura)	8*	30	Queimável
Madeira (40 cm de espessura)	16*	37	Queimável
Portas e Paredes (por 1 hexágono ou área de 1 m²)			
Parede de Tijolo (7,5 cm de espessura)	8*	54	
Parede de Tijolo (15 cm de espessura)	16*	67	
Parede de Tijolo (22,5 cm de espessura)	24*	77	
Parede de Tijolo (45 cm de espessura)	48*	97	
Concreto reforçado (20 cm de espessura)	96*	80	
Concreto reforçado (60 cm de espessura)	288*	115	
Concreto reforçado (1,5 m de espessura)	720*	156	
Placa de Vidro (5 mm de espessura)	1	3	Quebradiça
Ferro/Bronze (6 mm de espessura)	12	36	
Ferro (12 mm de espessura)	25	46	
Ferro (25 mm de espessura)	50	58	
Placa de Aço (3 mm de espessura)	7	30	
Placa de Aço (6 mm de espessura)	14	38	
Placa de Aço (12 mm de espessura)	28	47	
Placa de Aço (25 mm de espessura)	56	60	
Placa de Aço (50 mm de espessura)	112	75	
Parede de Pedra (30 cm de espessura)	156*	94	
Parede de Pedra (90 cm de espessura)	468*	135	
Parede de Pedra (2,4m de espessura)	1.250*	188	
Madeira compensada (12 mm de espessura)	1*	18	Queimável
Madeira (2,5 cm de espessura)	1*	23	Queimável
Madeira (5 cm de espessura)	2*	29	Queimável
Madeira (7,5 cm de espessura)	3*	33	Queimável
Madeira (15 cm de espessura)	6*	42	Queimável
Madeira (30 cm de espessura)	12*	54	Queimável
Construções			
Casa de fazenda (100 m ²)	2*	370	Queimável
Mansão (1.000 m ²)	6*	1.000	Queimável
Casa Moderna (200 m ²)	6*	580	Queimável
Casamata (concreto de 3 m de espessura)	1.440*	460	
Arranha-céu (50 andares, 50.000 m ²)	10	3.700	Queimável
Fortaleza de Pedra (paredes de 1,5 m de espessura)	780*	1.200	

* Ataques repetidos por perfuração, perfurantes e muito perfurantes contra um mesmo ponto (uma área com MT 0 ou menos) reduzem a RD daquele ponto em específico, como se ele fosse semiablativo; ataques repetidos por queimadura, corrosão, contusão, corte ou extremamente perfurantes contra o mesmo ponto re-

duzem a RD daquele ponto como se ele fosse ablativo. A RD nunca é reduzida abaixo de 1 para madeira ou 3 para tijolo, concreto ou pedra. Para informações sobre RD ablativa e semiablativa, veja *Resistência a Dano* (pág. 83).

RD DE COBERTURAS

A tabela a seguir fornece a RD para cada centímetro de espessura de alguns materiais comuns que são usados como cobertura. Esses valores nem sempre são iguais à RD de um objeto do mesmo material! Para maiores informações, veja *Cobertura* (pág. 407).

Tabela de RD de Coberturas

Material	RD/centímetro	Observações
Alumínio	8 - 12	
Tijolo	2 - 3,2*	
Concreto	2,4 - 3,6*	
Concreto reforçado	4 - 5*	
Vidro, janela de	2 - 3,2	Frágil
Vidro à prova de balas	4 - 8	Frágil
Ferro	16 - 24	
Sacos de Areia	1,2	
Aço Maleável	20 - 24	
Aço Rígido	24 - 28	
Pedra	3,2 - 5*	
Madeira	0,2 - 0,4*	Queimável

* Ataques repetidos a um mesmo ponto reduz a RD, como explicado em *Tabela de Dano Estrutural*.



REAÇÕES DE PdM

Quando os PdJs encontram um PdM cuja reação diante deles não é pré-determinada, o Mestre pode fazer um “teste de reação” jogando 3 dados. Quanto maior o resultado, melhor a reação. O Mestre então segue

as diretrizes apresentadas na *Tabela de Reação*. Para maiores informações, veja *Testes de Reação* (pág. 494).

Muitos fatores podem influenciar um teste de reação. Um *bônus* é qualquer fator que torna o PdM mais *amis-*

tosos, ao passo que uma *penalidade* é algo que o faça ter algum *preconceito* em relação aos PdJs. Seguem alguns modificadores comuns:

TABELA DE REAÇÕES

Jogue 3d e aplique os modificadores apropriados.

0 ou menos: Desastrosa

Reação geral: O PdM odeia os PdJs e faz o possível para prejudicá-los.

Em uma situação de combate iminente, os PdMs atacam violentamente sem pedir nem oferecer clemência.

Transações comerciais estão condenadas. O comerciante não quer nada com os PdJs. Faça um teste de "combate iminente" com penalidade de -2.

Pedidos de ajuda são totalmente negados. Faça um teste de "combate iminente" com penalidade de -4. Se a situação exigir um combate, mas não for possível realizá-lo por algum motivo, o PdM deve fazer o possível para prejudicar os PdJs.

Pedidos de informação são recebidos com fúria. Faça um teste de "combate iminente" com penalidade de -2.

Lealdade: O PdM odeia os PdJs ou está na folha de pagamento do inimigo e irá aproveitar a primeira oportunidade para traí-los.

1 a 3: Muito Ruim

Reação geral: O PdM antipatiza com os PdJs e tenta prejudicá-los se isso lhe for conveniente.

Em uma situação de combate iminente, os PdMs atacam e fogem se perceberem que não têm chance. (Um combate em andamento continua.)

Transações comerciais são praticamente impossíveis. O comerciante pede três vezes o preço justo ou oferece 1/3 do preço justo.

Pedidos de ajuda são negados. Faça um teste de "combate iminente": nenhuma reação melhor que "Neutra" é possível.

Pedidos de informação são respondidos com mentiras maliciosas.

Lealdade: O PdM antipatiza com os PdJs e abandona o emprego

(provavelmente levando tudo que puder carregar) ou trai os PdJs assim que possível.

4 a 6: Ruim

Reação geral: O PdM dá pouca importância para os PdJs e irá prejudicá-los se isso lhe trouxer algum benefício.

Em uma situação de combate iminente, os PdMs atacam a menos que estejam em menor número. Neste caso, eles fogem, provavelmente para tentar uma emboscada mais tarde. (Um combate em andamento continua.)

Transações comerciais vão mal. O comerciante pede o dobro do preço justo ou oferece a metade do preço justo.

Pedidos de ajuda são negados. Os PdMs seguem seu rumo, ignorando os PdJs.

Pedidos de informação são negados. Os PdMs mentem maliciosamente ou exigem uma recompensa pela informação. Se forem pagos, eles darão informações verdadeiras, mas incompletas.

Lealdade: O PdM não respeita os PdJs. Ele os abandona ou traído uma tentação moderada e será um funcionário preguiçoso.

7 a 9: Fraca

Reação geral: O PdM não se deixa impressionar. Ele pode se tornar hostil se isso lhe trouxer um lucro muito grande ou houver pouco perigo.

Em uma situação de combate iminente, os PdMs desafiam e insultam os PdJs, exigindo que eles saiam da região. Se os PdJs permanecerem, os PdMs os atacam a não ser que estejam em menor número; nesse caso, eles fogem. (Um combate em andamento continua.)

Transações comerciais são improficuas. O comerciante pede 120% do preço justo ou oferece 75% do preço justo.

Pedidos de ajuda são negados, mas subornos, súplicas e ameaças podem funcionar. Os PdJs podem fazer um novo teste com uma penalidade de -2.

Pedidos de informação são improdutivos. Os PdMs alegam não ter a informação ou fornecer dados incompletos. Um suborno pode ajudar a refrescar a memória; faça um novo teste de um suborno for oferecido.

Lealdade: O PdM não fica muito impressionado com os PdJs ou não gosta do emprego; ele acredita que trabalha muito e ganha pouco. Ele provavelmente trairá os PdJs se a oferta for boa e certamente trocará de emprego se achar que encontrou algo "melhor".

10 a 12: Neutra

Reação geral: O PdM ignora os PdJs tanto quanto possível. Ele está totalmente desinteressado.

Em uma situação de combate iminente, os PdMs ficam inclinados a seguir seus caminhos e deixar os PdJs seguirem o deles. (Se um combate estiver em andamento, os PdMs tentam bater em retirada.)

Transações comerciais seguem de modo rotineiro. O comerciante compra e vende pelo preço justo.

Pedidos de ajuda são concedidos — se forem simples. Pedidos complexos são negados, mas os PdJs podem tentar novamente com uma penalidade de -2.

Pedidos de informação são bem-sucedidos. O PdM dá a informação pedida se for simples. Se a pergunta for complexa, a resposta pode ser vaga.

Lealdade: O PdM vê os PdJs como "só mais um patrão" e esse é só mais um emprego. Ele trabalha suficiente para manter o patrão satisfeito, nada mais. Ele não deixa o emprego a não ser que tenha certeza de ter encontrado um melhor e não trairá os PdJs a não ser que a tentação seja muito grande.

Continua na próxima página...

• *Aparência física e comportamento:* Esse fator é especialmente importante para o PdJ que conduz a conversa! Aparência acima da média, Carisma, Por Dentro da Moda, Deplorável e Voz Melodiosa conferem um bônus; assim

como um aparente Status elevado, na maioria das situações. Aparência abaixo da média e diversas desvantagens acarretam em penalidades.

• *Perícias:* Um sucesso num teste contra uma perícia apropriada (Admi-

nistração para lidar com burocratas, Boemia em festas, etc.) pode conferir um bônus de +2 aos testes de reação. Algumas perícias em NH 20+ (ex., Diplomacia e Lábria) conferem um bônus automático de +2 aos testes de reação.

TABELA DE REAÇÕES (CONT.)

13 a 15: Boa

Reação geral: O PdM gosta dos PdJs e será prestativo dentro de limites cotidianos razoáveis.

Em uma situação de combate iminente, os PdMs acham os PdJs dignos de estima ou muito fortes para serem atacados. Os PdJs podem pedir ajuda ou informações; faça um novo teste com um bônus de +1. (Se um combate já estiver em andamento, os PdMs fugem.)

Transações comerciais serão boas. O comerciante compra e vende pelo preço justo e oferece voluntariamente algumas informações úteis ou ajuda, se possível.

Pedidos de ajuda são concedidos se forem razoáveis. A atitude dos PdMs é prestativa. Mesmo que o pedido seja absurdo e devesse ser negado, eles oferecem conselhos úteis.

Pedidos de informação são bem-sucedidos. A pergunta é respondida com precisão.

Lealdade: O PdM gosta dos PdJs ou do emprego. Ele é leal, trabalha duro e aceita qualquer risco razoável que os PdJs também aceitem.

16 a 18: Muito Boa

Reação geral: O PdM tem os PdJs em alta conta e é bastante prestativo e amistoso.

Em uma situação de combate iminente, os PdMs serão amigáveis. Os PdJs podem pedir ajuda ou

informações (faça um novo teste com um bônus de +3). Até mesmo inimigos jurados acham uma desculpa para deixar os PdJs em paz... por enquanto. (Se um combate já estiver em andamento, os PdMs fugem se possível, caso contrário, rendem-se.)

Transações comerciais serão muito boas. O comerciante aceita a oferta dos PdJs a não ser que eles queiram comprar seus bens por menos de 80% do preço justo ou vender por mais de 150% do preço justo. Neste caso, ele oferece esses valores. Ele também oferece ajuda e conselhos.

Pedidos de ajuda são concedidos a não ser que sejam totalmente absurdos. Quaisquer informações úteis que os PdMs tenham para dar serão dadas voluntariamente.

Pedidos de informação são bem-sucedidos. O PdM responde com detalhes e oferece voluntariamente quaisquer informações relacionadas tivera pergunta.

Lealdade: O PdM trabalha muito duro e arrisca a vida se necessário. Na maioria das vezes ele coloca os interesses dos PdJs à frente dos seus próprios.

19 ou mais: Excelente

Reação geral: O PdM fica extremamente impressionado com os PdJs e os ajuda da melhor forma possível, dentro dos limites de suas capacidades.

Em uma situação de combate iminente, os PdMs serão extremamente amigáveis. Eles podem até se juntar ao grupo temporariamente. Os PdJs podem pedir ajuda ou informações; faça um novo teste com um bônus de +5. (Se um combate já estiver em andamento, os PdMs se rendem.)

Transações comerciais serão extremamente boas. O comerciante aceita a oferta dos PdJs a não ser que eles queiram comprar seus bens por menos de 50% do preço justo ou vender por mais de 200% do preço justo. Neste caso, ele oferecerá esses valores. Ele também oferece ajuda e conselhos.

Pedidos de ajuda são concedidos. Os PdMs ajudam como puderem, até mesmo oferecendo ajuda adicional.

Pedidos de informação são extremamente bem-sucedidos. A pergunta é respondida completamente. Se o PdM não souber tudo que os PdJs precisam, ele tentará descobrir. Ele pode até se oferecer para ajudar: faça um teste para pedido de ajuda com bônus de +2, sendo impossível qualquer reação pior que "Frac".

Lealdade: O PdM adora os PdJs ou a causa deles, trabalha com disposição incrível, coloca os interesses dos PdJs sempre à frente dos seus e até morreria por eles.

• **Preconceito racial ou étnico:** Esses fatores normalmente determinam penalidades e assumem a forma da desvantagem Estigma Social para o PdJ ou a desvantagem Intolerância por parte do PdM.

• **Comportamento adequado:** Uma boa abordagem deve valer um bônus de +1 ou mais! Uma abordagem inteiramente inadequada deve resultar numa penalidade de -1 ou -2 a todo o grupo.

Lembre-se que os testes de reação foram projetados para adaptar uma situação, NÃO para determiná-la! Em geral, o Mestre deve reservar esses testes para encontros incidentais, situações não-planejadas, etc. Ele deve decidir de antemão como ele pretende interpretar os PdMs em encontros importantes... mas ele ainda pode fingir estar fazendo um teste, para que os

jogadores não saibam ao certo o que está acontecendo!

Reações Gerais

O Mestre deve fazer um teste de reação para determinar, de forma geral, como um PdM se sente a respeito dos PdJs. Quando nada mais parecer apropriado, faça o teste de reação e adapte-o! O Mestre pode usar quaisquer modificadores que julgar apropriado, especialmente os de aparência física.

Situações de Combate Iminente (e Verificações de Moral)

O Mestre deve fazer um teste em qualquer encontro onde o combate

seja possível, mas não *determinado*. Quando um oponente está à beira de iniciar o combate, nenhum teste é necessário. Para um grupo de estrangeiros armados no meio do deserto, um teste de reação é apropriado a menos que o Mestre tenha predeterminado as reações.

Quando os PdMs estão perdendo um combate, o Mestre pode usar um teste de reação em combate como uma "verificação de moral". Uma reação "Boa" ou melhor indica que os PdMs fogem ou se rendem, dependendo do caso — claro que eles não se tornam amigos repentinamente.

Modificadores Especiais para Reações em Combate

+1 a +5 se os PdJs parecem ser mais fortes que os PdMs.

defesa ativa: Uma tentativa ativa de evitar um ataque: um bloqueio, esquiava ou tentativa de apagar. Pág. 374.

Deslocamento Básico: Uma característica secundária calculada a partir da Velocidade Básica, que avalia a velocidade terrestre (em metros por segundo) de uma pessoa sem carga. Pág. 17.

Deslocamento: Velocidade de deslocamento em metros por segundo. Descubra o Deslocamento modificando o Deslocamento Básico pelo nível de carga. Pág. 17.

Destreza (DX): Uma medida da agilidade e coordenação do personagem. Pág. 15.

desvantagem mental autoimposta: Uma desvantagem mental proveniente de uma crença ou código de honra, não de um defeito mental. Pág. 121.

desvantagem: Um problema que torna a pessoa menos capaz do que suas outras características normalmente indicariam. Capítulo 3.

Disputa: Uma competição entre dois personagens onde cada um faz um teste de habilidade para verificar quem se sai melhor. Pág. 348.

divisor de armadura: Uma avaliação da capacidade do ataque de ultrapassar armaduras, fornecido entre parênteses depois dos dados de dano. Divida qualquer Resistência a Dano por este número antes de subtraí-la do dano básico para verificar o dano penetrante. Pág. 378.

DX: Do inglês DeXterity. Veja *Destreza*.

encontro: Uma “cena” de uma aventura, normalmente um encontro inesperado entre os PdJs e um ou mais PdMs. Pág. 502.

erro crítico: Um ataque que fracassa de maneira tão contundente que o próprio atacante acaba ferido, deixa sua arma cair, etc. Pág. 382.

esforço adicional: Quando uma pessoa força suas habilidades físicas além de seus limites normais, gastando PF. Pág. 356.

especialidade: Um foco limitado dentro de uma perícia. Algumas perícias exigem que o personagem escolha uma especialidade; outras têm especialidades opcionais. Pág. 169.

esquiva: A defesa ativa onde a pessoa se abaixa ou desvia de um ataque. Pág. 374.

estatísticas: O conjunto de valores numéricos que descrevem um personagem, equipamento, etc.

falha crítica: Um teste de habilidade que resulta num fracasso tão grande que algo desastroso acontece com o personagem que tentou a jogada. Pág. 348.

ferimento grave: Uma única lesão maior ou igual à metade do PV do alvo. Pág. 420.

Força (ST): Uma medida do tamanho e da musculatura de um personagem. Pág. 14.

golpe fulminante: Um golpe tão eficaz que o inimigo não tem direito a uma jogada de defesa. Também pode causar algum dano especial e incommum. Pág. 381.

grupo: Um conjunto de PdJs que fazem parte de uma mesma aventura. Pág. 8.

hexágono: Um espaço hexagonal em um mapa de jogo. Mapas diferentes têm escalas diferentes. Um hexágono em um mapa de combate corresponde a uma área de um metro de lado. Pág. 384.

história de vida: Mesmo que *história do personagem*.

história do personagem: A história fictícia da vida de um personagem, inventada pela pessoa que o está interpretando. Pág. 11.

HT: Do inglês HealTh. Veja *Vitalidade*.

Inteligência (IQ): Uma medida ampla da capacidade cerebral do personagem. Pág. 15.

IQ: Do inglês Intelligence Quotient. Veja *Inteligência*.

jogada de ataque: Um teste de habilidade contra uma perícia de combate para verificar se o personagem é capaz de atingir um alvo. Pág. 369.

jogada de defesa: Uma jogada realizada depois de uma jogada de ataque bem-sucedida do oponente para verificar se o personagem é capaz de evitar o ataque. Pág. 374.

jogador: Uma pessoa que faz o papel de um personagem participante das aventuras ministradas pelo Mestre. Pág. 7.

lesão: A perda temporária de Pontos de Vida em razão de um ataque, determinada pela subtração da Resistência a Dano do alvo do dano básico do ataque e modificando o dano penetrante resultante pelo modificador de ferimento (em função de tipo de dano). Pág. 419.

limitação: Uma restrição sobre o uso de uma característica. Ela reduz o custo em pontos da característica em um percentual determinado. Pág. 110.

limite de desvantagens: A quantidade máxima de pontos de personagem adicionais que um personagem pode reivindicar de todas as características com custos em pontos negativos. Cabe ao Mestre determinar este valor, se quiser. Pág. 11.

livro de referência: Um suplemento que contém informações que não são associadas a nenhum cenário; por exemplo, um catálogo de estatísticas de animais, veículos ou armas, ou uma coletânea de regras adicionais para magia, psiquismo ou artes marciais.

manobra: Uma ação que um personagem pode realizar em seu turno durante um combate, como Ataque, Mudança de Posição ou Fintar. Pág. 363.

margem de fracasso: A margem pela qual um teste excedeu o NH efetivo num teste de habilidade fracassado. Pág. 347.

margem de sucesso: A margem pela qual um teste bateu o NH efetivo num teste de habilidade bem-sucedido. Pág. 347.

margem de vitória: Uma comparação numérica entre a margem de sucesso ou de fracasso do vencedor em relação à do perdedor durante uma Disputa. Pág. 348.

Mestre (MJ): O árbitro, que escolhe a aventura, dirige os jogadores por ela, julga os resultados e distribui os pontos bônus de personagem. Capítulo 18.

metacaracterística: Uma única característica que é na verdade um conjunto de características que representam um conceito. *Exemplo:* Máquina. Pág. 32.

MJ: Veja *Mestre*.

modelo de personagem: Uma lista de características que o Mestre considera que um personagem deva ter para satisfazer um papel específico na campanha. Trata-se de uma “referência rápida”, não de uma exigência estrita. Pág. 258.

modelo racial: Um pacote de características que todos os personagens de uma determinada raça devem comprar. Pág. 260.

modelo: Uma planilha de personagem parcialmente completa que contém todas as características necessárias para um papel (modelo de personagem) ou um membro de uma determinada raça (modelo racial). Capítulo 7.

modificador de ferimento: Um fator de conversão que modifica o dano penetrante, transformando-o numa lesão real. Ele depende do tipo de dano e da natureza do alvo. Pág. 379.

modificador de reação: Uma penalidade ou bônus aplicada aos testes de reação. Um bônus indica que o PdJ está sendo agradável; uma penalidade indica que ele está sendo desagradável, detestável, sem atrativos, etc. Pág. 494.

Modificador de Tamanho (MT): Um índice numérico de tamanho, usado como modificador para os testes de visão ou ataques contra um determinado indivíduo, entre outras coisas. Pág. 19.

modificador: 1. Um número adicionado ou subtraído do número alvo de um teste de habilidade — ou do resultado do dado, no caso de um teste de reação — para refletir uma situação específica. Pág. 344. **2.** Uma ampliação ou limitação. Pág. 101.

MT: Veja *Modificador de Tamanho*.

mundo de campanha: Um suplemento que contém um ambiente detalhado para um cenário em particular, junto com regras para as situações, habilidades, perigos, recompensas, etc., especiais encontradas no local.

mundo de jogo: Um ambiente para o jogo; um cenário. “Mundo” pode indicar um “planeta”, mas também pode se referir a uma região ou período histórico... ou um universo inteiro. Capítulo 19.

NC: Veja *Nível de Controle*.

NH básico: O nível real de aprendizado em uma perícia — o número registrado na planilha de personagem — antes de quaisquer modificadores. Pág. 171.

NH efetivo: O NH básico mais ou menos quaisquer modificadores para a tarefa em mãos. Pág. 171

NH relativo: A diferença entre o NH básico e o atributo dominante de uma perícia. Por exemplo, um personagem com DX 12 e uma perícia baseada em DX com NH 14, tem NH relativo de +2 nesta perícia. Pág. 171.

NH: Veja *nível de habilidade*.

nível de compreensão: Uma medida do domínio de um idioma. A aptidão em falar (fluência) pode diferir da aptidão em escrever (alfabetização). Pág. 24.

Nível de Controle (NC): Uma medida geral do controle governamental em uma sociedade: quanto maior o NC, mais restritiva a sociedade. Pág. 506.

nível de habilidade (NH): Um número que define a habilidade de uma pessoa numa área específica de conhecimento ou numa classe limitada de tarefas. Capítulo 4.

nível de poder: A média de pontos dos PdJs em uma campanha. Pág. 487.

nível de riqueza: Uma descrição da situação financeira de um personagem. Níveis positivos de riqueza são uma vantagem e aumentam os recursos iniciais; níveis negativos de riqueza são uma desvantagem e diminuem os recursos iniciais. Pág. 25.

Nível Tecnológico (NT): Um número que indica a sofisticação tecnológica de uma sociedade: quanto maior o NT, mais avançada é a sociedade. Usado para descrever personagens, equipamentos e perícias naturais relacionadas a uma era tecnológica. Pág. 22.

NT: Veja *Nível Tecnológico*.

parâmetro: O valor numérico de um atributo, característica secundária ou perícia.

passo: Uma pequena quantidade de movimento (1 metro, para a maioria dos humanos) permitida como parte de uma manobra de combate. Ela pode vir antes ou depois da parte ativa da manobra. Pág. 368.

PdJ: Veja *personagem do jogador*.

PdM Associado: Um PdM vinculado a um PdJ por uma vantagem (Aliado ou Patrono) ou desvantagem (Dependente ou Inimigo). Pág. 31.

PdM: Veja *personagem do Mestre*.

peculiaridade: Uma característica de -1 ponto comprada para caracterizar um personagem. Não é necessariamente uma desvantagem. Pág. 162.

Percepção (Per): Uma característica secundária, computada a partir da IQ, que mede a prontidão geral. Pág. 16.

perícia de Influência: Uma perícia usada para influenciar as pessoas: Diplomacia, Intimidação, Lábria, Manha Sex Appeal ou Trato Social. Pág. 494.

perícia tecnológica: Qualquer perícia que apresenta um diferencial por nível tecnológico (marcado com “/NT”) e que sofre penalidade ao ser usada com equipamentos e/ou ideias de um nível tecnológico diferente. Pág. 168.

personagem do jogador (PdJ): Um personagem criado e interpretado por um jogador. Pág. 7.

personagem do Mestre (PdM): Qualquer personagem interpretado pelo Mestre ou pelo Adversário. Pág. 493.

personagem: Qualquer ser — pessoa, animal, robô, etc. — interpretado pelo Mestre, pelo Adversário ou por um jogador. Capítulo 1.

PF: Veja *Pontos de Fadiga*.

planilha de personagem: Uma descrição escrita (possivelmente incluindo uma imagem) de um personagem, incluindo uma lista completa de suas características e seus custos em pontos. Pág. 13.

pontos adquiridos: Mesmo que *pontos de bônus*.

pontos de bônus: Pontos de personagem dados pelo Mestre como recompensa por boa interpretação ou pela conclusão de uma missão. O personagem pode usar esses pontos para acrescentar ou melhorar características benéficas ou para recomprar desvantagens. Pág. 498.

Pontos de Fadiga (PF): Uma característica secundária, computada a partir da HT, que mede a resistência à exaustão. Atividades extenuantes e o uso de algumas habilidades especiais “custam” PF temporários. Pág. 16.

pontos de personagem: A unidade “corrente” usada para comprar as características de um personagem. Quanto mais pontos um personagem tiver, mais capaz ele é. Custos em pontos normalmente aparecem entre colchetes; ex., “Reflexos em Combate [15]” significa que Reflexos em Combate custa 15 pontos. Pág. 10.

Pontos de Vida (PV): Uma característica secundária, computada a partir da ST, que mede a capacidade do personagem em absorver castigos físicos. Ameaças físicas como acidentes, ataques e perigos podem temporariamente esgotar os PVs. Pág. 16.

pontos iniciais: O número de pontos de personagem que o Mestre concede aos jogadores para construir seus personagens no início da campanha. Pág. 10.

pontos: Veja *pontos de personagem*.

posição: O perfil corporal durante um combate: em pé, agachado (de cócoras), ajoelhado, sentado, deitado de bruços (rastejando) ou deitado de costas (deitado). Pág. 364.

Nome: _____

Reação +/-: _____ Total de Pontos: _____

Aparência: _____

Vantagens, Desvantagens, Peculiaridades: _____

ST PV: _____
 DX _____
 IQ _____
 HT _____

Dano Básico
 GdP: _____
 Geb: _____

PF: _____

Perícias: _____

Vont _____ Per _____

Vel. Básica: _____ Desl.: _____

Base de Carga: _____

Esq.: _____ Ap.: _____ Bl.: _____

BD Escudo _____ Mod. Tam.: _____

Estatísticas das armas: _____

Cabeça
Tronco
Braços
Mãos
Pernas
Pés

RD

CARTÃO DE PDM

Para facilitar o controle de seus PDMs criamos este cartão onde é possível registrar todas as informações pertinentes. Fica muito fácil usar uma caixa cheia de cartões de PDM.

Nome: Dai Blackhorn

Reação +/-: 0, geralmente _____ Total de Pontos: 250

Aparência: Baixo, Rosto sincero

Vantagens, Desvantagens, Peculiaridades: _____

8 ST PV: 10

Dobro, Equilíbrio Perfeito, Flexibilidade

12 DX _____

Nôção do Perigo, Senso de Direção;

12 IQ _____

Excesso de Confiança, Senso de Dever;

12 HT _____

Não gosta de águas profundas (peculiaridade)

PF: 10

Perícias: _____

Vont 12 Per 15

Acrobacia-15, Arma de Arremesso (Faco)-17

Vel. Básica: 7.00 Desl.: 7

Armas de Fogo (Pistola)-15, Espadas Curtas-15

Base de Carga: Nenhuma (0)

Faco-17, Percepção do Corpo-16, Sacar Rápido (Faco)-15

Esq.: 10 Ap.: 10 Bl.: N/A

Estatísticas das armas: _____

BD Escudo N/A Mod. Tam.: 0

Faca Grande Superior: 1d-3 corte/1d-2 perf

Cabeça
Tronco
Braços
Mãos
Pernas
Pés

RD

Planilha de Uso do Tempo

Personagem _____ Jogador _____

Tempo corrido _____

Uso do tempo:

Sono: 56 hrs/sem (+/-7 por níveis de Pouco Sono/Sono Comp.)

Refeições, cuidados pessoais, etc 20

Emprego: tempo gasto depende do emprego (ou 40 hrs)

Viagem (depende da aventura e situação)

Observações religiosas, etc

Entretimento.....

Estudo da perícia

Estudo da perícia

Estudo da perícia

Estudo da perícia

Estudo da perícia

Tarefa demorada:

Tarefa demorada:

Tarefa demorada:

Tarefa demorada:

TOTAL: por semana 168 horas

Estudo automático de Familiaridade Cultural e Idioma: Se estiver numa terra estrangeira, interagindo com os locais em sua rotina, o personagem consegue automaticamente 4 horas por dia de Familiaridade Cultural com a cultura e Idioma local (pág. 23)

Horas de estudo automático de Familiaridade Cultural (4/dia): _____

Horas de estudo automático de Idioma (4/dia): _____

Estudo automático no emprego: Se um emprego envolve uma perícia (e a maioria envolve), o personagem pode considerar 1/4 do tempo gasto no emprego como "estudo". Este tempo pode ser dividido entre várias perícias relacionadas ao emprego.

Horas de estudo automático no emprego (1/4 do tempo): _____

Bonus de estudo por intervenção mágica, educação mecânica, etc.:

Perícia: _____ Equivalência de estudo (horas): _____

Perícia: _____ Equivalência de estudo (horas): _____

Perícia: _____ Equivalência de estudo (horas): _____

Perícia: _____ Equivalência de estudo (horas): _____

Observações

*Cada 2 horas de autoaprendizagem, 1 hora de educação ou 0,5 horas de treino intensivo contam como 1 hora para aprendizado da perícia

Esta planilha só pode ser copiada para uso pessoal.

- Eletricidade, 432.
 Eletrônica, 471.
 Embarcações, 466; *tabela*, 464.
 Empregados, 517, 518.
 Empregos, 292, 499, 516-518; à procura, 518.
 Encantamentos, 480-482; *mágicas*, 242.
 Encontrão, 371; *por figuras multi-hexagonais*, 392.
 Encontros, 502; *tabela de exemplos de encontros*, 503.
 Enjoo espacial, 433.
 Enjoo marítimo, 433.
 Envelhecimento, 59, 63, 69, 123, 139, 444.
 Equilíbrio do jogo, 11.
 Equipamento, 264-289; *modificando testes de habilidade*, 345.
 Equipamento de acampamento e sobrevivência, 288.
 Equipamento de comunicação e informação, 288, 471.
 Equipamento de equitação, 289.
 Equipamento de espionagem, 289.
 Equipamento de ladrões e espiões, 289.
 Equipamento médico, 289.
 Equipamento policial, 289.
 Erros críticos, 381; *tabela*, 556-557.
 Escalar, 90, 353.
 Escavar, 354, 356.
 Escravos, 518.
 Escudos, 287, 374; *dano*, 484; *em combate corporal*, 392; *uso ofensivo*, 406.
 Ecuridão, 65, 97, 394; *mágicas*, 249; *tochas*, 394.
 Esforço adicional, 356.
 Espaçamento (em combate), 368.
 Espingardas, 409.
 Espíritos, 47, 69, 79, 97, 114, 191, 198, 213; *vantagens espirituais*, 34;
 Esquiva acrobática, 375.
 Esquiva altruísta, 375.
 Esquiva, 17, 52, 325, 326, 374; *jogar-se ai chão*, 377.
 Estado do paciente, 421.
 Estimulantes, 440.
 Estirges, 461.
 Estradas dimensionais, 534.
 Estradas, 352.
 Estrangulamento, 370, 401, 404.
 Estudo, 292.
 Etiqueta no combate corpo a corpo, 417.
 Evadir, 368.
 Explosões, 414-415; *cinematográfica*, 417.
 Falcões, 456.
 Falha crítica, *mágicas*, 236.
 Falha trágica, 119.
 Familiares, 37.
 Fatais, *condições*, 429; *ferimentos*, 423.
 Fadiga, 16; 328, 426; *pontos de fadiga*, 16; *recuperação*, 427.
 Ferimentos, *veja Lesões*.
 Ferimentos graves, 420.
 Ferimentos superficiais, 417.
 Ferramentas, 289.
 Figuras Multi-hexagonais, 392.
 Físicas, *vantagens*, 32; *desvantagens*, 120.
 Flechas em chamas, 411.
 Fogo contínuo, 373, 408.
 Fogo de retenção, 409.
 Fogo, 43; *armas incendiárias*, 277, 411, 429; *ataques por queimadura de feixe concentrado*, 399; *dano*, 429; *flechas em chamas*, 411; *mágicas*, 248; *queimando objetos*, 429, 430.
 Fome, 426.
 Força pela Liberação da Realidade, 543.
 Força, 14.
 Frasco de Óleo, 410.
 Frio, 433.
 Gado, 460.
 Garrotes, 406.
 Gatos, 456.
 Glossário, 563-565; *armas e armaduras*, 268; *magia*, 234; *Mundos Infinitos*, 524; *psiquismo*, 254; *termos básicos*, 7.
 Golpe de ponta, 15.
 Golpe desenfreado, 388.
 Golpe em balanço, 15.
 Golpe Letal, 404.
 Golpe Rápido, 42, 96, 370.
 Golpes fulminantes, 381; *tabela*, 557.
Golpes Visando a Arma do Oponente, 400.
 Gorilas, 457.
 Granadas, 277, 411.
 Gravidade, 96, 351, 433; *diferentes*, 351; *natal*, 17.
 Grifos, 460.
 Grupos de aliados, 36.
 Guerra psicológica, 359.
 Hexágonos, 384.
 Hierarquia, 29.
 História de uma campanha em *Mundos Infinitos*, 523-546.
 HT, *veja Vitalidade*.
 Idade, 20.
 Identidades secretas, 31.
 Identidades, 31, 63.
 Idiomas, 23, 208, 506.
 Illuminati, 64, 139, 191, 525; *Cabala*, 543.
 Imobilizando o adversário, 401.
 Importância na sociedade, *veja Hierarquia, Status*.
 Imposição da lei, 507; *equipamento policial*, 289.
 Imunidade, 443.
 Incapacitado, 51, 420-423.
 Incompetência, 24.
 Inconsciência, 419, 423, 429; *retomando a consciência*, 423.
 Incremento-G, 351.
 Índice, 329-334, 570-575.
 Infecção, 444.
 Infinity Ilimitada, 524, 535-538.
 Iniciativa, 393.
 Instrumentos, 39, 40, 52, 473-477, 479; *limitações*, 116.
 Inteligência artificial, 528.
 Inteligência, 15; *e truques sujos*, 405.
 Interpretação, 7.
 Intoxicação, *veja Álcool*.
 Introdução, 5, 342.
 Introdução Rápida, 8.
 Inventando Instrumentos, 475
 Iotha, *ilustração*, 343; *planilha de personagem*, 316-317.
 IQ, *veja Inteligência*.
 Javalis, 457.
 Joelhada, 404.
 Jogada de ataque, 369.
 Jogando online, 494.
 Jogar-se ao chão, 374.
 Julgamentos, 507; *punição*, 508.
 Laboratórios Paracrônicos Inc., 538.
 Laços, 411.
 Lanternas, 394.
 Lasers, 280, 399; *miras*, 412.



- Lealdade, 518-519.
- Leis, 65, 205, 506-508, 518; *punição*, 508; *juízos*, 507.
- Leitura da Mente, *veja Telepatia*.
- Leitura, 134; *veja também Alfabetização*.
- Leões, 456.
- Lesões, 327, 377, 380, 418-425; *a escudos*, 484; *a objetos*, 483-485; *choque*, 419; *e defesas ativas*, 374; *ferimentos acumulados*, 420; *ferimentos fatais*, 423; *ferimentos graves*, 420; *ferimentos superficiais*, 417; *incapacitado*, 420-423; *lesões de grande escala*, 400; *sangramento*, 420; *último ferimento*, 420; *veja também Cura, Incapacitado*.
- Levantamento, 14, 15, 90, 207, 354, 357.
- Licantropia, *veja Lobisomens*.
- Lidando com os jogadores, 493.
- Limitações, 101, 110; *instrumentos*, 116.
- Linguagem de sinais, 25.
- Lobisomens, 70, 71, 123.
- Lobos, 457.
- Louis d'Antares, *ilustrações*, 368, 422, 505; *planilha de personagem*, 312-313.
- Ludografia, 566.
- Macacos, 457.
- Magia Cerimonial, 238.
- Magia clerical, 67, 242; *mágicas*, 67.
- Magia, 40, 143, 158, 194, 208, 225, 234-253; *cajado*, 240; *cerimonial*, 238; *clerical*, 242; *escolas*, 239; *objetos encantados*, 240, 480-483; *racial*, 453; *rituais*, 237, 242; *vantagens*, 34.
- Mágicas, 66; *Água*, 243; *alvo*, 236; *Ar*, 243; *área*, 239; *bloqueio*, 241; *choque de retorno*, 235; *clericais*, 67; *Comunicação e Empatia*, 245; *comuns*, 239; *Controle da Mente*, 245; *Controle do Corpo*, 246; *Cura*, 247; *Deslocamento*, 247; *Encantamento*, 242, 480-482; *especiais*, 242; *Fogo*, 248; *informação*, 241; *legalidade*, 507; *lista*, 304; *Luz e Trevas*, 249; *Metamágicas*, 253; *Necromancia*, 250; *operador*, 236; *operação*, 235-238; *Portal*, 251; *pré-requisitos*, 235; *projétil*, 240; *Proteção e Aviso*, 251; *Reconhecimento*, 252; *resistíveis*, 241; *Terra*, 252; *toque*, 239; *veja também Magia*.
- Mágicas Comuns, 239.
- Mágicas da Água, 243.
- Mágicas da Terra, 252.
- Mágicas de Área, 239.
- Mágicas de Bloqueio, 241.
- Mágicas de Comunicação e Empatia, 245.
- Mágicas de Controle da Mente, 245.
- Mágicas de Controle do Corpo, 246.
- Mágicas de Cura, 247.
- Mágicas de Deslocamento, 247.
- Mágicas de Informação, 241.
- Mágicas de Luz e Trevas, 249.
- Mágicas de Necromancia, 250.
- Mágicas de Portal, 251.
- Mágicas de Projétil, 240.
- Mágicas de Proteção e Aviso, 251.
- Mágicas de Reconhecimento, 252.
- Mágicas de Toque, 239.
- Mágicas do Ar, 243.
- Mágicas do Fogo, 248.
- Mágicas Especiais, 242.
- Mágicas Resistíveis, 241.
- Mana, 235.
- Manguais, 406.
- Manobra Aguardar, 324, 366, 385.
- Manobra Apontar, 43, 324, 364.
- Manobra Ataque Total, 42, 324, 365, 385; *depois de ser agarrado*, 371.
- Manobra Ataque, 324, 365.
- Manobra Avaliar, 325, 364.
- Manobra Avançar e Atacar, 325, 365, 385.
- Manobra Concentrar, 325, 366.
- Manobra Defesa Total, 325, 366, 385.
- Manobra Deslocamento, 325, 364, 385.
- Manobra Fazer Nada, 325, 364.
- Manobra Fintar, 325, 365.
- Manobra Mudança de Posição, 325, 364.
- Manobra Preparar, 325, 366, 382, 385.
- Manobras, 324, 363, 385; *tabela*, 551.
- Mapas, 384, 490-491; *mapeamento pelos jogadores*, 491; *mapeamento pelos criadores da aventura*, 502.
- Mapas da área, 491.
- Mapas de aposentos, 492.
- Mapas de combate, 239, 384, 492.
- Mapas de viagem, 490.
- Máquinas, 16; *metacaracterística Máquina*, 263.
- Masmorras, 501.
- Mata-leão, 371, 404; *veja também Sufofamento*.
- Mau Funcionamento, 279, 382, 407.
- Mentais, *vantagens*, 32; *desvantagens*, 120; *poderes*, *veja Psiquismo*.
- Mental, *atordoamento*, 420.
- Mergulho de proteção, 377, 413.
- Mestrando, 486-504.
- Metacaracterísticas, 262; *de elementais*, 263; *de espíritos*, 262; *de morfologia*, 263; *de personalidade*, 263.
- Metamágicas, 253.
- Metralhadoras, 281.
- Militar, 198, 223, 226.
- Miras telescópicas, 412.
- Modelo de anão, 261.
- Modelo de Cavaleiro Heroico, 448.
- Modelo de dragão, 261.
- Modelo de Guerreiro, 449.
- Modelo de Investigador, 259.
- Modelo de Mago, 260.
- Modelo de Mercenário, 260.
- Modelo felinoide, 261.
- Modelos, 258, 445-454; *culturais*, 446; *dramáticos*, 446; *ocupacionais*, 446; *raciais*, 260, 450-454.
- Modificações corporais, 294.
- Modificador de ferimento, 379.
- Modificador de Tamanho, 19, 372; *e alcance*, 402.
- Modificadores (de características), 101; *lista*, 300.
- Modificadores de penetração, 378, 416; *superpenetração*, 379, 408.
- Monstros, 460-461.
- Morcegos, 461.
- Morte, 296, 423; *morte instantânea*, 423; *últimas ações*, 423.
- Morto-vivo, 55; *veja também Vampiros, Zumbis*.
- MT, *veja Modificador de Tamanho*.
- Mulas, 459.
- Multiversos de bolso, 529.
- Mundanas, *vantagens*, 32; *desvantagens*, 120.
- Mundos alternativos, 86, 159; *categorias de mundo*, 535; *Centrum*, 541-542, 545-546; *classes*, 526; *Concílio*, 540; *ecos*, 546; *paralelos infernais*, 528; *paralelos estranhos*, 527; *paralelos míticos*, 527; *paralelos próximos*, 526; *Reich-5*, 543. *Veja também Campanha em Mundos Infinitos; Viagens Entre Mundos*.
- Mundos de jogo, 505-522; *economia*, 514.



Qualquer Mundo que Você Imaginar



Este livro é dirigido a Mestres e jogadores avançados. Ele contém informações sobre talentos, combate, veículos e tecnologia, animais e monstros, criação de mundos e técnicas de narrativa. Alguns capítulos ajudam na criação de novas criaturas (que inclui novas raças de PdJs), artefatos, habilidades de personagens e mundos de jogo detalhados.

Ele também apresenta um cenário de vários mundos, chamado de Mundos Infinitos, que pode ser usado para criar campanhas de temas mistos, desenvolver histórias de realidade alternativa, usar personagens modernos em mundos de fantasia e tudo que sua imaginação mandar!

A *Quarta Edição* de *GURPS* foi desenvolvida com 16 anos de contribuições dos jogadores da Terceira Edição e está mais fácil e é mais rápida que nunca. Todas as regras foram cuidadosamente organizadas, indexadas, e todas possuem referência cruzada. Os gráficos e tabelas são claros e legíveis. E todo material de sua biblioteca das edições anteriores pode ser usado como material de apoio para criar uma campanha num piscar de olhos!

Este livro é a segunda parte do *Módulo Básico*. Apenas a *primeira* parte é necessária para jogar. O Livro 2 é indicado para o Mestre e para os jogadores que querem mais detalhes sobre o sistema.

Por Steve Jackson, David L. Pulver e Sean M. Punch

Editado por Andrew Hackard e Steve Jackson

Arte da Capa por Jeff Koke, Christopher Shy e Rogerio Vilela Design da Capa por Victor R. Fernandes

Ilustrado por Abrar Ajmal, Michael Clarke, Chris Dien, Alex Fernandez, Roberto Marchesi, Bob Stevlic, Dan Willems, Eric Wilkerson e Leo Winstead

14

NÃO
RECOMENDADO
PARA MENORES
DE 14 ANOS

Contém: Violência e
Drogas Ilícitas



DEVIR
DEVIR LIVRARIA

STEVE JACKSON GAMES

www.devir.com.br
www.sjgames.com

DEVSJ01-0002
ISBN 978-85-7532-173-7



9 788575 321737