

NEXUS ZERO



Escrito por João Carlos Freitas Lucena

As ilustrações deste net-book foram adquiridas através de pesquisa no Google, se você reconhece o autor de alguma delas pode me informar o nome que divulgo no blog <http://nexusbr.blogspot.com/>

Dedico esse sistema a meus amigos mais íntimos: Dora Aureliano, Gustavo Accyoli e Marcio Figueiredo, que me incentivam e participam dos meus jogos. Dedico também a meu grande amor, Karla Juliana, que atura minha paixão pelo hobby. Mas acima de tudo, dedico esse jogo a um amigo especial que influenciou mais que qualquer outro, Dilermando Neto.

Você pode:



copiar, distribuir, exibir e executar a obra



criar obras derivadas

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original, da forma especificada pelo autor ou licenciante.



Uso Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.



Compartilhamento pela mesma Licença. Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta.

- Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.
- Nothing in this license impairs or restricts the author's moral rights.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.



PASSO A PASSO PARA CRIAR UM PERSONAGEM EM NEXUS ZERO

Segue abaixo uma instrução passo a passo para construir um personagem para o sistema Nexus Zero.

PRIMEIRO PASSO – CONCEITO

Inicie com uma definição de uma ou duas palavras sobre o que o personagem faz para viver, sua profissão ou treinamento. Alguns exemplos de Conceito são: guerreiro, mago, soldado, jedi, ladino, caçador, bárbaro, etc.

SEGUNDO PASSO – VIRTUDE & PECADO

Escolha uma das sete Virtudes e um dos sete Pecados para guiar a interpretação do seu personagem. Não é possível escolher uma Virtude e Pecado opostos. As sete Virtudes e seus Pecados opostos são:

Castidade e Luxúria

Generosidade e Avareza

Temperança e Gula

Diligência e Preguiça

Paciência e Ira

Caridade e Soberba

Humildade e Orgulho

TERCEIRO PASSO – HABILIDADES

Esse é possivelmente o passo mais importante, onde você irá definir os valores das Habilidades que seu personagem possui. O personagem começa com todas as Habilidades em um nível +0 (vulgar) e possui 16 pontos para melhorar suas Habilidades como visto abaixo:

BÔNUS	CUSTO	BÔNUS	CUSTO
+1	1 ponto	+4	10 pontos
+2	3 pontos	+5	15 pontos
+3	6 pontos	+6	21 pontos

As 8 Habilidades são descritas abaixo:

- **Agilidade** é a flexibilidade e mobilidade corporal.
- **Intelecto** é a capacidade de aprendizado e conhecimento adquirido.
- **Força** é o poderio físico.
- **Destreza** é a precisão e mira.
- **Marcialidade** é a técnica de luta.
- **Presença** é o carisma e imponência.
- **Resistência** é o vigor e fortitude.
- **Sabedoria** é a percepção e vontade.

QUARTO PASSO – PERÍCIAS

Uma Perícia é uma especialização de uma Habilidade, onde o personagem é mais eficiente que o normal. Escolha quatro Perícias para as Habilidades do seu personagem, perícias adicionais podem ser compradas por 1 ponto cada. As Perícias mais comuns são:

- **Agilidade** tem como Perícias: acrobacia, arte da fuga, dança, equilíbrio, esquiva, furtividade, iniciativa, montar.
- **Intelecto** tem como Perícias: atualidades, barganha, computação, cozinhar, engenharia, escrita, estratégia, explosivos, forense, história, medicina, misticismo, música, natureza, navegação, pesquisa, religião.
- **Força** tem como Perícias: briga, correr, erguer peso, escalar, maça, machados, martelos, nadar, porretes, saltar.
- **Destreza** tem como Perícias: abrir fechaduras, arcos, armadilhas, arremesso, artilharia, condução, desenho, espingardas, furto, fuzis, granadas, pilotagem, pistolas, raio.
- **Marcialidade** tem como Perícias: adagas, aparar, cajado, espadas, lanças, montantes.
- **Presença** tem como Perícias: atuação, canto, diplomacia, intimidação, jogatina, lidar com animais, lábia, liderança, obter informação, persuasão, política, sedução.
- **Resistência** tem como Perícias: bebedeira, doenças, dor, drogas, fadiga, fôlego, marcha, natação, sono, venenos.
- **Sabedoria** tem como Perícias: coragem, disciplina, intuição, observar, ouvir, procurar, rastrear, senso de direção, vontade.

QUINTO PASSO – PODERES

Alguns Personagens possuem qualidades excepcionais que concedem vantagens táticas ou coisas semelhantes. Essas qualidades são chamadas de Poderes, e podem ser *Notável (1pt)* ou *Admirável (3pts)*. Os jogadores são livres para construir qualquer tipo de Poder, mas o Mestre deve aprová-lo antes do início da aventura. Bônus concedidos por Poderes não acumulam com Equipamentos, fica o maior valor. Alguns exemplos de Poderes seguem abaixo:

- **Ampliar Habilidade (1pt)** você pode aumentar em +1 uma de suas Habilidades, que pode ser escolhida no momento que ativa o Poder. O Poder dura uma cena e pode ser usado uma vez por dia.
- **Armadura Mágica (1pt)** você cria um campo de força invisível que permite utilizar sua *Sabedoria [vontade]* para evitar ataques (substituindo *Agilidade [esquiva]*). O Poder dura uma cena e pode ser usado uma vez por dia.
- **Artes Marciais (1pt)** você pode usar seu corpo como uma arma viva usando *Marcialidade* para ataques desarmados e

podendo aparar mesmo de mãos nuas. Além disso ganha acesso a uma nova Perícia *Marcialidade [artes marciais]*.

- **Bola de Fogo (1pt)** você pode lançar uma esfera flamejante, usando *Destreza [raio]*, que explode ferindo todos os alvos na área. O Poder dura um turno e pode ser usado uma vez por cena.
- **Causar Terror (1pt)** você pode destruir a mente de um alvo pelo medo usando *Presença [intimidação]* contra *Sabedoria [coragem]* dele. O dano causado é considerado dano físico, no lugar de dano mental.
- **Controle Mental (1pt)** você pode dobrar a vontade de outras pessoas, controlando suas ações, se levar o alvo a zero em todas as Habilidades por dano mental em testes de *Presença [persuasão]* contra *Sabedoria [vontade]* do alvo. O alvo controlado faz tudo que você ordenar até que você o liberte ou fique inconsciente. O Poder dura uma cena e pode ser usado uma vez por dia.
- **Cura (1pt)** você pode curar 1d6 redutores em um alvo ou em si mesmo. O Poder dura um turno e pode ser usado uma vez por cena.
- **Deflexão (1pt)** você pode aparar disparos feitos contra você utilizando sua *Marcialidade [aparar]* (substituindo *Agilidade [esquiva]*). O Poder dura uma cena e pode ser usado uma vez por dia.
- **Falar com Animais (1pt)** você pode conversar com animais e entende sua linguagem.
- **Faro (1pt)** você pode seguir rastros e reconhecer pessoas pelo cheiro, como um cão farejador, usando *Sabedoria* e ganha acesso a uma nova Perícia *Sabedoria [faro]*.
- **Golpe (1pt)** você possui um ataque ou arma natural que melhora seus ataques de *Força [briga]* concedendo um bônus de +1.
- **Golpe Poderoso (1pt)** você pode realizar um ataque muito poderoso que melhora seus ataques de *Força [briga]* concedendo um bônus de +3. O Poder dura um turno e pode

ser usado uma vez por cena.

- **Ilusão (1pt)** você pode criar imagens ilusórias para confundir outras pessoas. Perceber a ilusão exige um teste de *Sabedoria [intuição]* contra sua *Sabedoria [vontade]*, mas tentar interagir com a imagem prova sua condição. O Poder dura uma cena e pode ser usado uma vez por dia.
- **Imunidade (1pt)** você é imune a um tipo de dano (corte, perfuração, esmagamento, etc.) ou energia (fogo, frio, eletricidade, ácido, etc.), escolhido no momento que adquire o Poder. Qualquer ataque do tipo específico não pode feri-lo.
- **Insubstancial (1pt)** você pode tornar-se imaterial, não podendo ser atingido por ataques físicos, mas também incapaz de interagir com o mundo material. O Poder dura uma cena e pode ser usado uma vez por dia.
- **Invisibilidade (1pt)** você pode ficar com camuflagem total contra os sentidos visuais. Oponente quer estejam Junto de você podem fazer um teste de *Sabedoria [ouvir]* contra sua *Agilidade [furtividade]* para notar sua presença, mas ainda atacam com penalidade de -2 se perceberem. Atacar ou realizar uma ação brusca cancela a invisibilidade. O Poder dura uma cena e pode ser usado uma vez por dia.
- **Invocar (1pt)** você pode invocar uma criatura (criada quando adquire o Poder) para auxiliá-lo. A criatura é um personagem de mesmo nível que você (normalmente Notável), mas pode ser de nível menor. Para cada nível abaixo do seu, dobre a quantidade de criaturas, ou seja, se você é Notável seria 1 criatura Notável, 2 Criaturas Ordinárias ou 4 criaturas Vulgares. O Poder dura uma cena e pode ser usado uma vez por dia.
- **Leitura Mental (1pt)** você pode “escutar” os pensamentos e memórias de um alvo se vencer um teste de *Sabedoria [procurar]* contra *Sabedoria [vontade]* do alvo. O Poder dura uma cena e pode ser usado uma vez por dia.
- **Metamorfo (3pts)** você pode alterar sua forma, adquirindo a forma de outra criatura, e redistribuindo seus Pontos, Perícias e Poderes. O Poder dura uma cena e pode ser usado



uma vez por dia.

- **Raio (1pt)** você pode realizar um disparo de seu próprio corpo usando *Destreza [raio]* mesmo sem usar armas.
- **Rajada (1pt)** você pode lançar um disparo muito poderoso, recebendo um bônus de +2 em *Destreza [raio]*. O Poder dura um turno e pode ser usado uma vez por cena.
- **Telecinésia (1pt)** você pode mover objetos à distância usando sua *Sabedoria [vontade]* (como se fosse *Força [erguer peso]*). O Poder dura uma cena e pode ser usado uma vez por dia.
- **Vôo (3pts)** você pode se deslocar no ar com ou sem o uso de asas, podendo manter-se parado no ar.

SEXTO PASSO – RESTRIÇÕES

Assim como um personagem pode possuir Poderes, também podem possuir Restrições que dificultam o jogo. As Restrições sempre são um obstáculo tático ou desvantagem mecânica (não podem ser “eu não gosto da cor azul”). De forma inversa aos Poderes, cada Restrição confere 1 ponto (ou mais dependendo do efeito). Os jogadores são livres para construir qualquer tipo de Restrição, mas o Mestre deve aprová-la antes do início da aventura. Alguns exemplos de Restrições seguem abaixo:

- **Alergia (-1pt)** você é extremamente sensível a algo e, a cada intervalo de tempo (dependendo da raridade) exposto ao objeto de sua alergia, recebe um dano de 1. Se o objeto da alergia for algo comum (como luz do sol, água, etc.) você recebe dano a cada 1d3 rodadas de exposição, mas se for algo raro (um cristal alienígena, sangue de dragão, etc.) recebe dano a cada turno.
- **Dependência (-1pt)** você depende de algo proibido ou raro (como sangue) e a cada dia sem satisfazer a dependência recebe um dano de 1. O dano não pode ser curado até que você satisfaça sua dependência. Além disso, notar uma fonte da dependência próxima exige um teste de *Sabedoria [disciplina]* (a dificuldade depende da situação) para manter o controle e não se satisfazer imediatamente.
- **Fraqueza (-1pt)** uma de suas Habilidades fica mais fraca quando você é exposto a uma situação ou nas proximidades

de um objeto (como durante o dia ou perto do fogo). A Habilidade é reduzida em 1 durante a exposição.

- **Perda de Poder (-1pt)** você não pode usar seus poderes em uma situação ou nas proximidades de um objeto (como durante o dia ou perto do fogo).
- **Vulnerabilidade (-1pt)** você é mais sensível a danos de um tipo específico. Se o tipo de dano for algo comum (como fogo, corte, prata, etc.) você aumenta o dano recebido em +1, mas se for algo raro (um minério muito raro, a arma que matou seu pai, etc.) aumenta o dano recebido em +2.

SÉTIMO PASSO – EQUIPAMENTO

Algumas tarefas exigem o uso de equipamento. Um equipamento pode conferir um ajuste ao teste de uma única Perícia, especificada pelo equipamento. Por exemplo, um *Kit de Cozinha +1 [cozinhar]* confere um bônus de +1 em testes de *Intelecto [cozinhar]* quando usar este equipamento. Segue alguns exemplos:

- **Sem Equipamento (-4)** realizar tarefas que dependem de um equipamento sem possuí-los pode ser uma tarefa árdua, ou mesmo impossível. O mestre determina quando é possível um teste sem equipamento nenhum e, nestes casos, impõe a penalidade.
- **Vulgar (-2)** é um equipamento improvisado ou defeituoso para o propósito determinado. [*uma cadeira como arma, porrete, pedaços de uma carroça como armadura, osso de galinha como gazua, etc.*]
- **Ordinário (+0)** é a grande maioria dos equipamentos. [*espada, escudo, armadura, arco, kit médico, aparelho de cozinha, etc.*]
- **Notável (+1)** é um equipamento de excelente qualidade e acabamento. [*armas obra-prima, armaduras completas, escudos obra-prima, uma biblioteca pessoal vasta, UTI móvel, etc.*]
- **Admirável (+2)** é um equipamento raro e poderoso. [*itens mágicos, equipamentos ultra-tecnológicos, rede de contatos internacional, etc.*]

Escolha 1 equipamento Notável (+1) e quantos equipamentos Ordinários (+0) quiser para seu personagem. Não é possível somar vários equipamentos a um mesmo teste, apenas o equipamento melhor concede o bônus. Um equipamento também pode “simular” o efeito de um Poder (um anel que confere os efeitos do Poder Invisibilidade, por exemplo).

OITAVO PASSO – PROTEÇÃO

Seus valores de *Resistência* e *Sabedoria* geram os valores de Proteção Física e Mental respectivamente. Sua Proteção Física (PF) é o dobro do seu valor de *Resistência*, enquanto sua Proteção Mental (PM) é o dobro do seu valor de *Sabedoria*.

NONO PASSO – NOME

Agora pense em um nome adequado à ambientação e ao conceito de seu personagem.



ÚLTIMO PASSO – DETALHAMENTO

Por fim, aprofunde a concepção do personagem com notas sobre outras características a seu respeito: idade, maneirismos, vestuário e o que mais julgar necessário.

TESTES

Para verificar se um personagem pode realizar uma determinada ação, você deve rolar 2d6, adicionar o valor da Habilidade relevante ao resultado e comparar com outro teste ou número alvo.

PERÍCIAS EM TESTES

Quando você faz um teste onde uma de suas Perícias da Habilidade testada é relevante, você recebe +1 no teste.

TESTE CONTRA DIFICULDADE

O resultado final do teste deve ser comparado a um Nível de Dificuldade (também chamado de ND) que varia de 5 (simples) a 19 (quase impossível) ou mais. Se o resultado for igual ou maior que a ND, você obteve sucesso.

TESTE RESISTIDO

O resultado final do teste deve ser comparado ao resultado final do teste de outro personagem. Se seu resultado for igual, é um empate (normalmente favorecendo a defesa, se houver), se for maior, você obteve sucesso.

TESTE PROLONGADO

Em um Teste Prolongado você deve acumular um número de sucessos (3, 6 ou 9) antes de obter três falhas. O Mestre determina a dificuldade básica para o teste e o número de sucessos exigidos para vencer.

AJUSTES

Certas situações podem ajudar ou atrapalhar os testes e ataques do personagem. Em vez de colocar uma lista de situações, nós usamos apenas o conceito e um ajuste para adequar:

- **Atrapalha Muito (-2)** *ex: na defesa quando está desprevenido para o ataque, no ataque quando não pode ver o alvo, em escalar por estar besuntado em óleo, etc.*
- **Atrapalha (-1)** *ex: no ataque durante um nevoeiro denso, em pesquisar quando está com uma ressaca horrível, etc.*
- **Ajuda (+1)** *ex: no ataque quando está montado (contra oponentes à pé), em condução quando está em uma rua conhecida, etc.*
- **Ajuda Muito (+2)** *ex: em defesa quando utiliza uma cobertura ampla, em observar para notar alguém conhecido, etc.*

AJUDANDO EM TESTES

Os personagens podem se ajudar mutuamente para atingir um objetivo mais facilmente. Para isso, escolham quem será o personagem principal para o teste (normalmente o que possui o bônus maior). Depois, todos os outros personagens que o auxiliam na ação devem fazer o mesmo teste contra uma dificuldade uma categoria menor (um teste *Difícil* [ND 9] exige um teste *Moderado* [ND 7]) e, caso tenha sucesso, confere um bônus de +1 ao personagem principal. A dificuldade mínima de um teste de ajuda é *Simples* [ND 5].

Para ajudar em um ataque, cada jogador faz um teste contra 7+ defesa do alvo, quer obter sucesso concede um bônus de +1 ao personagem principal.

SORTE

Os personagens em Nexus Zero possuem uma habilidade especial que não pode ser medida nem comprada, chamada Sorte. A Sorte permite ao personagem sobreviver quando parecia impossível, ou obter sucesso onde parecia improvável. Todo personagem começa uma seção de jogo com *1 Ponto de Sorte*. Ele pode receber mais Sorte durante a aventura, mas não vai carregá-los para a seção de jogo seguinte (então é melhor usá-los). Cada uso de Sorte consome 1 ponto. Você pode usar Sorte a qualquer momento, quantas vezes quiser enquanto tiver pontos.

VOCÊ PODE USAR SORTE PARA:

- **Criar o mundo:** você pode alterar ou criar elementos de uma cena que esteja sendo narrada pelo mestre. O mestre pode exigir que você gaste 1 ou mais pontos de Sorte para modificar a cena, dependendo do que você deseja mudar.
- **Melhorar Teste:** permite que você lance 1d6 adicional e substitua o resultado por um dos dados lançados para o teste se for melhor.
- **Recuperar:** você pode curar 1d6 redutores aplicados a suas Habilidades.
- **Reusar Poder:** você pode usar novamente um Poder com uso limitado que já tenha sido gasto.

COMO GANHAR SORTE

Você recebe pontos de Sorte durante a aventura cada vez que:

- **Heroísmo:** quando você realiza um ato genuinamente heróico, como colocar-se em frente a um ataque que poderia feri-lo gravemente para salvar a vida de uma pessoa, o mestre pode conceder *1 Ponto de Sorte*.
- **Idéia Inteligente:** quando você tem uma idéia inteligente ou um raciocínio sagaz o mestre pode conceder *1 Ponto de Sorte*.
- **Interpretar Virtude:** quando você realiza uma interpretação realmente impressionante de acordo com sua Virtude o mestre pode conceder *1 Ponto de Sorte*.
- **Interpretar Pecado:** quando você é atrapalhado ou limitado no jogo devido ao seu Pecado, o mestre concede *1 Ponto de Sorte*.
- **Intervenção do Mestre:** quando o mestre determinar deseja recompensar os jogadores por algum motivo ele concede *1 Ponto de Sorte* coletivo.
- **Recompensas sociais:** você recebe *1 Ponto de Sorte* no começo da aventura por: Ser o anfitrião; Prover os companheiros com petiscos ou bebida; Trazer material de jogo extra; Colaborar com material de campanha; etc.
- **Reusar Poder (PDM):** quando o mestre usa novamente um Poder de um *Personagem do Mestre* (ou PDM) com uso limitado que já tenha sido gasto ele concede *1 Ponto de Sorte* coletivo.
- **Sacrifício:** quando não tiver mais NENHUM ponto de Sorte, você pode receber *1 Ponto de Sorte* para uma cena em andamento se receber um “dano” físico de -2. O dano pode

ser curado normalmente DEPOIS que a cena tiver terminado, mas o ponto de Sorte ganho deve ser utilizado na mesma cena ou será perdido.

- **Sucesso Decisivo:** quando obtém um valor 6 em ambos os dados principais durante um teste, você recebe 1 Ponto de Sorte.

SORTE INDIVIDUAL OU COLETIVA

Na maioria dos casos citados acima, o ponto de Sorte é concedido diretamente ao personagem que realiza o ato descrito e esses pontos são anotados na ficha do personagem. Mas existem casos onde a Sorte é coletiva, podendo ser usada por qualquer personagem, e fica anotada com o mestre. Para usar a Sorte coletiva um personagem precisa da aprovação unânime de todos os jogadores (se um não aceitar, ele não pode usar).

Existem três formas de receber pontos de Sorte coletivos: através da *Intervenção do Mestre*, *Reusar Poder (PDM)* ou por doação dos jogadores, que abrem mão de um ou mais de seus pontos de Sorte individuais para torná-los coletivos. Pontos de Sorte coletivos não podem ser convertidos em individuais, é uma via de mão única.

CONFLITOS

O conflito acontece em turnos que representam o tempo necessário para cada personagem agir.

- **Iniciativa:** Cada jogador faz um teste de *Agilidade [iniciativa]* e age primeiro quem tem o maior resultado, seguindo em ordem decrescente.
- **Ações:** O personagem pode escolher entre atacar ou mover-se durante seu turno.
- **Formas de movimento:** Existem quatro medidas de espaço subjetivas no jogo: *Junto*, *Perto*, *Longe* e *Muito Longe*. O personagem precisa de uma ação para mudar de uma dessas posições para a outra (em seqüência) em seu turno, ou seja, sair de *Junto* para *Muito Longe* demanda 3 turnos.

Junto: o personagem está muito próximo de seu adversário (ou de todos se todos estiverem Juntos), é possível realizar ataques corpo-a-corpo e à distância.

Perto: o personagem está afastado de seu adversário, ele pode arremessar objetos ou utilizar armas de ataque à distância. Outra opção é investir rapidamente contra os oponentes chegando *Junto* e atacando com uma única ação.

Longe: o personagem está muito afastado de seu adversário, ele pode utilizar apenas ataques à distância.

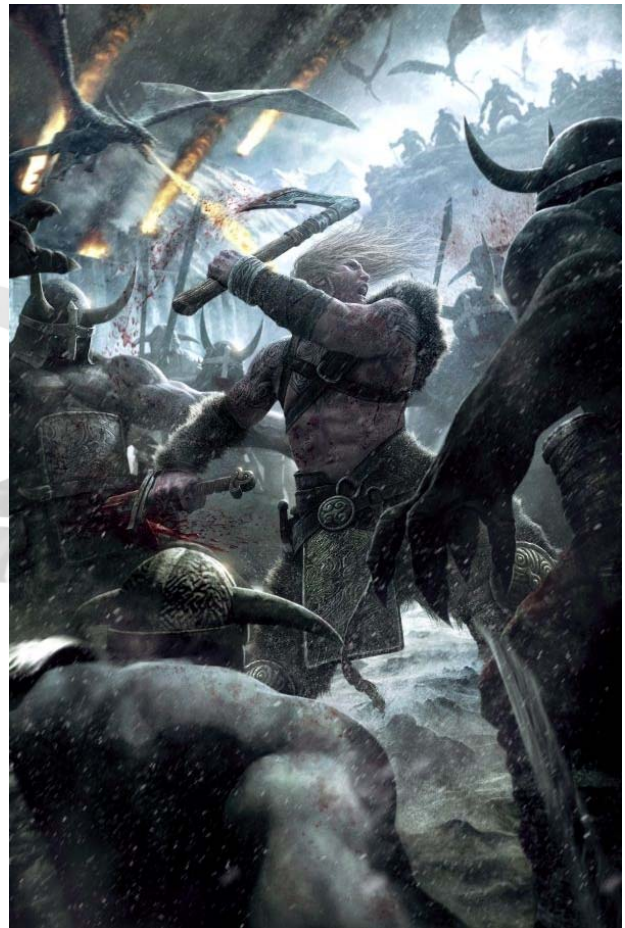
Muito Longe: o personagem está fora de alcance para seu adversário e vice-versa.

- **Ataque:** O personagem anuncia e descreve seu ataque e a Habilidade envolvida. O oponente faz o mesmo com a sua defesa. Eles fazem então um Teste Resistido com os bônus declarados. As principais defesas para ataques físicos são:

Agilidade [esquiva] pode ser usada para evitar ataques físicos feitos corpo-a-corpo e a distância.

Marcialidade [aparar] pode ser usada para evitar ataques físicos feitos corpo-a-corpo.

Algumas das formas especiais de ataque são:



Ataque Múltiplo: Se optar por afetar mais de um oponente, o personagem recebe -2 no ataque cada vez que dobra a quantidade de oponentes (-2 para 2 alvos, -4 para 4 alvos e assim por diante). Então faz um único ataque que deve ser comparado com a defesa de todos os oponentes.

Ataque de Área: Se usar um ataque que afeta uma área, ele atinge todos os alvos que estejam Juntos do alvo principal escolhido (incluindo jogadores). O personagem faz um único ataque que deve ser comparado com a defesa de todos os oponentes dentro da área.

- **Resolução:** Se o ataque for maior que a defesa, o ataque foi bem sucedido. Se foi menor ou igual, resultou numa falha. Em ambas as situações, o jogador do atacante descreve o acontecido.
- **Dano:** O ataque bem sucedido causa um redutor nas Habilidades do alvo de -1 para cada ponto que o ataque excedeu a defesa. Os redutores serão aplicados primeiramente aos valores de Proteção Física ou Mental do alvo, dependendo do tipo de ataque. Uma vez que a proteção tenha terminado, o alvo escolhe onde os redutores serão aplicados, mas nenhuma Habilidade pode possuir menos que +0. Se todas as qualidades forem reduzidas a zero, o alvo perde o combate.
- **Seqüência:** Outro personagem, na ordem de iniciativa, vai começar em "Ações".

CAPANGA

Em alguns jogos pode ser interessante utilizar os PDMs Capangas. Eles funcionam de forma idêntica aos PDMs normais, mas perdem o combate se receberem 1 redutor, independen-

te da quantidades de Habilidades que possuem. As Proteções ainda funcionam normalmente.

RECUPERAÇÃO

Habilidades reduzidas por ataques físicos (golpe, queda, queimadura, etc.) podem ser recuperadas com descanso. Depois de uma noite de descanso você pode curar 1d6 redutores aplicados às suas Habilidades.

Habilidades reduzidas por ataques mentais (medo, enganação, enjôo, etc.) são curadas automaticamente no final da cena ou quando o ambiente que as causa for abandonado.

As Proteções, tanto Física quando Mental, são restauradas completamente no final da cena.

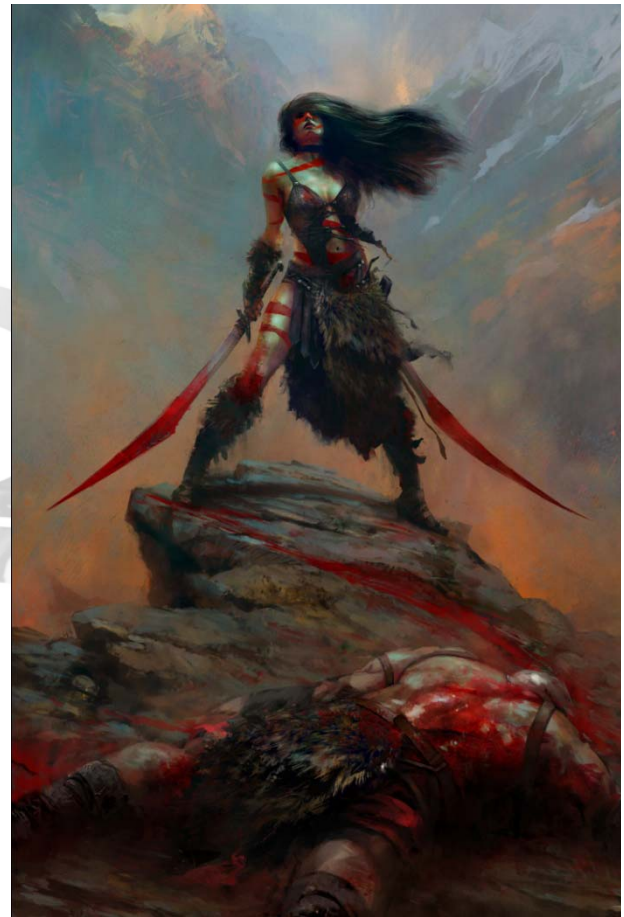
PERIGOS

Em algum momento da aventura, os personagens irão se deparar com perigos como armadilhas, quedas ou outras ameaças. Para representar estes perigos de forma mais simples, o mestre apenas determina o grau de perigo e a ND para evitar ou reduzir o dano. O grau do perigo determina o dano que o personagem sofre se falhar nele, enquanto a ND representa a dificuldade para evitar o mesmo. O mestre pode determinar que o perigo não pode ser evitado, apenas atenuado, como em uma queda, neste caso um sucesso no teste reduz o dano final à metade (arredonde para baixo). Por exemplo: *caminhar pelo parapeito largo de uma torre a 10m de altura pode ser uma tarefa Difícil (ND 9) mas o perigo é Absurdo (4d6) pois mataria a maioria das pessoas numa queda.*

EVOLUÇÃO

O mestre deve conceder 1 ponto ao Personagem quando achar conveniente. Uma forma sugerida de fazer isso é conceder 1 ponto a cada duas ou quatro aventuras. Os pontos recebidos podem ser usados em:

- **Habilidades:** Melhorar uma Habilidade que já possua exige um valor em Pontos igual à diferença entre o bônus desejado e o bônus atual da Habilidade (ex: *melhorar +2 Força para +3 Força exige 3 Pontos*).



- **Perícias:** adquirir uma nova Perícia relacionada a uma Habilidade custa 1 ponto.
- **Equipamento:** adquirir equipamento Notável ou Admirável também tem um custo em pontos dependendo do bônus concedido: 1 ponto para um equipamento de qualidade *Notável (+1)* e 3 pontos para adquirir um equipamento de qualidade *Admirável (+2)*.

Nível	Como nível de habilidade	Mod	Personagens	Como dificuldade	ND	Perigo
Vulgar	-	+0	4pts em Habilidades e 2 Perícias.	Simple	5	1
Ordinário	Tipicamente da capacidade humana	+1	8pts em Habilidades e 3 Perícias.	Moderada	7	1d3
Notável	Melhor que o usual; a maioria dos profissionais ou novatos talentosos	+2	24pts em Habilidades e 4 Perícias.	Difícil	9	1d6
Admirável	Notórios ou famosos profissionais; talento com alguma perícia	+3	48pts em Habilidades e 5 Perícias.	Árdua	11	2d6
Invejável	Mestres aclamados; talento com uma perícia substancial por trás	+4	80pts em Habilidades e 6 Perícias.	Formidável	13	3d6
Lendário	Acima da capacidade mundana; Alcançado apenas por tecnologia ou magia	+5	120pts em Habilidades e 7 Perícias.	Absurda	15	4d6
Épico	Uma lenda extraordinária; Capacidades muito acima dos meros mortais	+6	168pts em Habilidades e 8 Perícias.	Lendária	17	5d6
-	-	-	-	Quase Impossível	19+	6d6

