

CLAVIUS



A CHAVE DE TODAS AS AVENTURAS!



SISTEMA CLAVIUS - INTRODUÇÃO

A Conclave Editora foi fundada em janeiro de 2003. Desde de sua fundação a Editora tinha por bases editoriais o já aclamado RPG Crepúsculo e uma linha multissistema, que pudesse abarcar vários tipos de Role Playing Games. Um ano depois a Conclave Editora passou por uma reestruturação de suas linhas editoriais e de seu sistema base de jogo.

Assim, é com muito orgulho que a Editora Conclave leva a você o net-book que tem em mãos. Trata-se do sistema de RPG utilizado nos livros da Editora Conclave. Este é um sistema aberto, livre e que pode ser usado e modificado por todos aqueles que desejarem. Sua própria concepção prevê uma imensa adaptabilidade a qualquer cenário de jogo, uma vez que possui um atributo Curinga, que pode ser desde Magia até Rejeição Cibernética. Fica a cargo do mestre e dos jogadores decidir o que é o atributo Curinga, ou mesmo se ele será usado, já que, como o curinga de um baralho, ele pode ser descartado!

O nome Clavius foi escolhido através de um concurso nacional. Jogadores de RPG de todo o Brasil enviaram suas sugestões de nomes para este sistema. O vencedor foi Ney Rolim de Alencar Filho, que deu um nome embasado nas origens de nossa língua. Clavius vem do latim. Significa chave. Como todo em bom jogo de RPG o sistema é a chave utilizada para a criação dos personagens e o desenrolar de toda a trama, nada mais justo do que um nome que tem este significado. Não haverá fechadura que esta chave não seja capaz de abrir!

Assim, tendo um sistema aberto e livre (você pode imprimir, fotocopiar e usar como quiser este net-book) a Conclave dá a partida em uma nova fase na publicação de seus RPGs. Todas as vezes que você vir o selo ao lado na capa de um livro, um net-book, uma revista ou mesmo um site, na internet significa que naquele conteúdo estão sendo aplicadas as regras de Clavius. Basta identificar o selo para saber que as regras usadas são as que estão descritas à frente. E estas regras poderão estar contidas no livro, ou não, necessitando que você use este net-book, ou qualquer outro livro básico da Editora Conclave.



Bem, mãos à obra! Com esta chave você abrirá os caminhos para todos os universos, mundos, fantasias e aventuras! Boa sorte... ☺

Os Editores
editora@powermail.com.br

SISTEMA CLAVIUS VERSÃO 1.0

Conclave Comic Shop e Editora
R. Jarbas de Lery Santos 1685, lj. 3309
Juiz de Fora - MG - CEP: 36013-150
www.conclaveweb.com.br
conclave@powermail.com.br

S U M Á R I O

O que é RPG	03
Construindo Personagens	04
Regras do Jogo	10
Combate e Outras Proezas	14
Armas e Equipamentos	20

Criação: Cristiano Chaves "Cuty" de Oliveira
Desenvolvimento e Revisão: Cristiano Chaves "Cuty" de Oliveira e Fernando Carlos Scheffer Machado
Ilustrações: Bernardo Vieira, Luciano Giovani e Carlos Brandino
Nome Clavius: Ney Rolim de Alencar Filho
Colaboração e agradecimentos: Agradecemos a colaboração, em todos os nossos projetos, a Juliana Coppo, Rosângela Célia, Karla Nogueira, Marcelo Oliveira, Daniel Fonseca, Leonardo Fonseca, Victor Queiroz e Pedro Paulo Mendes, Marcelo Telles, Rafael Sampaio, Vicente Tavares, Alfredo Roberto e todos os jogadores de RPG do mundo! Sem vocês, de que serviria tudo isso?!

O QUE É RPG?

RPG é uma sigla inglesa que significa Role Playing Game, muitas vezes traduzida como jogo de interpretação ou representação. Isso porque é um jogo onde cada participante faz o papel de um personagem e toma parte em uma aventura imaginária. O que caracteriza o RPG de uma forma geral é a interação, que torna possível modificar o fluxo e, talvez, o final de uma história. Apesar de ser um jogo não tem um ganhador e um perdedor.

As modalidades de RPG são muitas, jogos de mesa (os mais comuns e mais jogados), Live Action (ação ao vivo - como um teatro de improviso), RPGs de videogames, de computador, de e-mail (conhecidos como Play-by-e-mail) etc. Mas o que importa é que todos têm a mesma finalidade: interação e diversão.

Mas como é que se joga RPG? Um grupo de pessoas reúne-se em torno de uma mesa. Um dos participantes assume o papel do Mestre e os outros são os Jogadores. Assim, utilizam um livro de regras, fichas com as informações sobre os personagens, papel, lápis e dados. O mestre começa a contar uma história, como acontecia nas rádio-novelas do tempo da vovó. Entretanto, nesta história os personagens (jogadores) não são apenas ouvintes, mas sim participantes que podem agir sempre que desejar. Desta forma, o jogo / história vai se desenrolando: o mestre contando os meandros da aventura, mas são os jogadores que decidem quais as reações de seus personagens quando ele (o mestre) coloca uma situação, um momento de decisão da trama.

Um exemplo de história: o bravo cavaleiro cavalga em seu lindo cavalo branco por entre as trilhas perdidas da floresta da escuridão. Seu objetivo é encontrar a masmorra do Dragão Vermelho e recuperar o tesouro perdido do Rei, para ter a mão da princesa em casamento. No meio de sua cavalgada a trilha se divide em três. E então, que caminho tomar? Qual deles levará à masmorra? Cabe ao jogador decidir! Suponhamos que o jogador decida pegar a trilha da direita. Pois bem - diz o mestre - a trilha segue por uma densa mata, onde a luz do sol quase não penetra. Você (o cavaleiro) cavalga por cerca de uma hora, quando um grupo de goblins salta das árvores em sua direção. São quatro goblins. Eles estão armados com espadas e escudos e vêm em sua direção. O que fazer? Mais uma vez a escolha é do jogador. Ele poderá fugir, desembainhar sua espada e lutar, tentar conversar, tentar atropelá-los com seu cavalo ou qualquer outra ação que venha à sua mente!

Mas como saber se um golpe de espada acertou ou não a um dos goblins? Ou se o cavaleiro conseguiu fugir cavalcando velozmente? É aí que entram os livros de regras (e a ficha de personagens que vem com elas). São chamados de SISTEMAS e incluem: as características do personagem, as regras que definem se uma ação deu certo ou não e a AMBIENTAÇÃO (cenário - tempo e espaço reais ou imaginários em que ocorre a história). E o mais interessante de tudo é que você pode ser qualquer pessoa que imaginar: um "cowboy", um super-herói, um padre guerreiro, um anjo ou até mesmo ciborgue, desde que sua imaginação, a aventura e o cenário onde esta se desenrola permitam.

As vantagens de se jogar RPG são conhecer pessoas, fazer novas amizades, trilhar caminhos diferentes. O mais importante de tudo: o RPG incentiva à leitura, a pesquisa, a interação, combate a timidez, estimula o raciocínio e, acima de tudo, diverte muito! É uma diversão sadia e galgada no aprendizado.

A Conclave Editora trabalha com RPG em diversas linhas:

- **Linha Crepúsculo:** Um cenário moderno, onde uma Guerra Santa está sendo travada ao redor do mundo. Ser um soldado no Crepúsculo é lutar um embate enorme contra as forças do Caos. Poderes místicos, milagres, maldições, Anjos e Demônios são as marcas deste cenário. Alguns livros: Crepúsculo - Livro Básico, Um Crepúsculo em Veneza: Cidade dos Pombos, Líber Des Ritae, Londres: Cidade das Brumas.

- **Linha de Suporte:** Livros de suporte para vários sistemas de RPG (incluindo o Crepúsculo). Tratam-se de livros que auxiliam os mestres de jogadores de RPG e que podem ser utilizados para vários sistemas. Alguns livros: Guia dos NPCs, Guia de Talentos & Classes de Prestígio.

- **Linha Aventuras:** Aventuras prontas para jogo, com todos os detalhes, mapas e personagens. Alguns livros: Mônaco: Corrupção e Decadência, Misericórdia, Pergaminhos Necromantes (Net-book).

Neste net-book você encontrará as regras básicas do sistema utilizado pela Editora Conclave em seus RPGs. Essas regras são abertas, podendo ser adaptadas e utilizadas em quaisquer publicações que necessitem de um sistema de regras para RPG.

CONSTRUINDO PERSONAGENS

Seguindo a lógica de que só existirá um jogo de RPG quando existirem os jogadores, conclui-se que devemos começar com eles: os personagens.

As regras de construção de personagens têm como finalidade uniformizá-los, isto é, fazer com que os participantes de uma mesma aventura não fiquem demasiado desequilibrados entre si. Desta forma utiliza-se de Pontos de Personagem para delimitar sua construção. O limite de pontos é normalmente de 50, mas poderá variar de acordo com a ambientação, aventura ou à critério do mestre.

1. Construindo um personagem:

Um personagem de jogo é constituído de várias características, reunidas em cinco pontos básicos: **Adjetivos de Personalidade, Atributos Principais e Secundários, Características Secundárias, Habilidades e Qualidades Especiais**. Estes pontos básicos têm a finalidade de definir o personagem física e psicologicamente.

A **Aparência** do personagem é vinculada às suas características físicas. O jogador tem toda liberdade para definir a aparência de seu personagem, todavia, deve se orientar pelos pontos básicos apresentados acima.

As características psicológicas vão caracterizar como o personagem deve se portar, enquanto as características físicas vão definir como o personagem vai agir. Obviamente, as características físicas são diretamente relacionadas às regras de um jogo e serão tratadas mais tarde neste capítulo e nos seguintes. Agora trataremos das características psicológicas.

2. Os Adjetivos de Personalidade:

Primeiramente, como definir a personalidade do personagem? Da mesma forma como nós mesmos nos definimos: usando adjetivos simples, tais como tranquilo, triste, orgulhoso, amigável, etc. O uso de alguns adjetivos é mais do que suficiente para definir a personalidade de um participante de um jogo de curta duração. Caso este personagem pertença a uma campanha, talvez seja necessário criar uma pequena história que cobrirá lacunas na descrição psicológica deste personagem. Na tabela a seguir são apresentados alguns Adjetivos de Personalidade dos quais deverão ser escolhidos, no mínimo, seis para construção do personagem.

Adjetivos de Personalidade			
Tranquilo	Irritado	Flexível	Compulsivo
Triste	Alegre	Líder	Independente
Generoso	Avarento	Guloso	Valentão
Justo	Parcial	Honesto	Tradicionalista
Medroso	Corajoso	Curioso	Solidário
Desconfiado	Crédulo	Crítico	Romântico
Mal Humorado	Brincalhão	Fiel	Sádico
Egoísta	Altruísta	Oportunista	Masquista
Moderado	Agressivo	Paciente	Perfeccionista
Imaturo	Austero	Ambicioso	Corrupto
Tímido	Extrovertido	Libidinoso	Perspicaz
Otimista	Pessimista	Honrado	Esperto
Vaidoso	Humilde	Emotivo	Cínico
Amigável	Rebelde	Invejoso	Orgulhoso
Observador	Desligado	Inconformado	Neurótico
Indeciso	Decidido	Misterioso	Prestativo
Prudente	Impetuoso	Compreensivo	Soturno
Preguiçoso	Ativo	Inescrupuloso	Malicioso

Esta parte da construção de um personagem é bastante livre e não demanda contagem de pontos. Alguns Atributos Principais, Características Secundárias, Habilidades e Qualidades Especiais poderão vir a interferir nas características psicológicas, desta forma deverão ser revistos alguns adjetivos para manter a coerência do personagem.

3. Os Atributos

Existem dois tipos de Atributos: aqueles que influenciam diretamente no desempenho do personagem, chamados de **Atributos Principais** e, aqueles que são derivados dos primeiros, chamados de **Atributos Secundários**.

3.1. Atributos Principais

Os atributos principais de um personagem são números que definem sua capacidade de realizar determinadas ações. Devem ser gastos no máximo 10 pontos (do total de 50) de Personagem nos Atributos Principais.

Todos os personagens possuem inicialmente o nível 4 em todos os atributos, indicando que esta seria a média humana natural. No caso de seres de outras raças, espécies, etc. este valor inicial pode ser outro. O valor inicial não tem custo em pontos e pode ser elevado ou diminuído. Para ser elevado deverá ser gasta uma quantidade de pontos, em caso contrário serão ganhos. Cada atributo pode variar do nível 1 ao 10 para personagens humanos normais, acima deste valor apenas aqueles com características especiais.

Cada variação de nível, de 1 a 7, corresponderá a um bônus ou custo de um ponto. Acima de 7, cada variação custará 2 pontos, isto é, para chegar ao nível 7, o personagem pagará 3 pontos. Já para o nível 8, 5 pontos, para o nível 9, 7 pontos e para o nível 10, 9 pontos. Entretanto, no momento da criação do personagem é aconselhável que não se ultrapasse o nível 8 para evitar personagens super poderosos em um certo atributo e por demais deficientes em suas outras características.

Para cada nível abaixo da média, o personagem ganha 1 ponto, até o limite do nível 1. Os pontos ganhos com atributos abaixo da média não podem ser usados em outros atributos. Deverão ser gastos em Características Secundárias, Habilidades ou Qualidades Especiais.

Os atributos principais são em número de sete: **Força, Destreza, Vitalidade, Inteligência, Percepção e Carisma**.

Pode, também, existir o **Atributo Curinga**. Embora os atributos padrões sejam mais do que suficientes para construção de um personagem, em alguns casos um atributo especial pode ser importante. Isto ocorre em subsistemas e/ou ambientações que dão ênfase a algumas **Qualidades Especiais**. Neste caso, este subsistema e/ou ambientação deverá definir regras para o uso do Atributo Curinga.

O Atributo Curinga é um elemento que se altera de acordo com a necessidade do subsistema/ambientação. Ele pode ser um índice de aceitação cibernética para cenários futuristas; magia, para ambientes de fantasia medieval; proteção divina, em ambientações onde os deuses participam ativamente da aventura e assim por diante. Quem decide é o mestre (e os jogadores) ou o sistema pré determinado. No RPG **Crepúsculo**, por exemplo, este Atributo Curinga é a Espiritualidade (ESP). A ESP de um personagem traduz o quanto ele é capaz de perceber eventos espirituais e sobrenaturais à sua volta. Além disso, a Espiritualidade é o atributo utilizado para a realização de Dádivas (um tipo de Qualidade Especial) e Rituais.

Força (FOR)

A força mede as capacidades físicas do personagem no que diz respeito à sua potencialidade energética. É também o quanto, em peso, um personagem é capaz de erguer ou deslocar, ou seja, seu poder para mudar o estado de movimento de um corpo. Ainda, implica na quantidade de dano que se causa ao se desferir um golpe em um inimigo.

Para calcular essa capacidade de deslocar ou erguer peso, em quilogramas, de um personagem multiplica-se seu nível em Força por 10, 20 ou 30. Por conseguinte, um personagem será capaz de erguer ou deslocar com facilidade objetos que tenham pesos até seu nível neste atributo vezes 10, o fará com uma dificuldade média em pesos até seu nível vezes 20 e terá dificuldade maior em objetos pesados em até seu nível de Força vezes 30.

Em termos de jogo essa dificuldade significa que o personagem tem seus testes em atributos físicos reduzidos em 2 pontos quando se tratar de Força vezes 20 e em 4 tratando-se de Força vezes 30.

Destreza (DES)

A Destreza se resume a acuidade motora do personagem, o quanto ele é ágil e hábil. Os testes de Destreza são todos destinados a proezas físicas, definindo, entre outros a velocidade do personagem, bem como suas capacidades manuais e sua perícia.

Vitalidade (VIT)

O atributo vitalidade mede a saúde do personagem, ou seja, o quão vigoroso ele é.

Testes de vitalidade são feitos quando o personagem é ferido gravemente de forma a verificar o possível atordoamento do personagem após sofrer determinada quantidade de danos.

Inteligência (INT)

É o QI do personagem, sua capacidade mental. A Inteligência é um atributo que serve de base para uma grande quantidade de habilidades, sendo indispensável para personagens que tendem ao caráter intelectual.

Percepção (PER)

A percepção define o nível de atenção do personagem, isto é, sua perceptividade e prontidão. É usada em testes de sentidos, audição, visão, olfato, paladar e tato. Também, são feitos testes de Percepção quando o mestre desejar verificar se os personagens notaram uma ocorrência em determinado ponto de uma aventura.

A soma do atributo Percepção com Destreza indica a **Iniciativa** em combates e situações em que se deva decidir qual personagem age primeiro.

Carisma (CAR)

O Carisma é um atributo de sociabilização, isto é, representa o quanto um personagem é agradável, o quanto sua presença é bem vista pelas pessoas. A reação de outros perante o personagem depende deste atributo.

3.2. Atributos Secundários

Vontade

Este atributo serve para representar a força de vontade do personagem, ou seja, sua capacidade de realizar uma determinada ação devido ao seu enorme desejo de conseguir seu intento.

O cálculo da vontade de um personagem é feito somando-se o maior de seus atributos principais com o menor e dividindo o valor por dois (arredondando para baixo). Ela pode ser ainda ampliada gastando pontos não destinados aos atributos, sendo que para cada ponto de vontade acrescido deve-se pagar o valor em pontos referente ao nível de vontade atual.

Em termos de jogo a vontade serve para substituir ou ampliar um determinado atributo em algum teste, para resistir a testes feitos contra o personagem ou executar alguma habilidade especial. Tudo isso será melhor detalhado no capítulo de regras.

Iniciativa

Como já foi dito, a Iniciativa é a soma da Percepção com a Destreza. Não se trata de um Atributo, mas somente um parâmetro de comparação na hora de definir a ordem das ações dos personagens em um turno.

Velocidade

A velocidade máxima de deslocamento que um personagem pode alcançar é igual a soma da Força e a Destreza divididas por dois, em metros por segundo. Assim, alguém de Força 4 e Destreza 6, teria sua velocidade máxima igual a 5m/s.

Peso

Em alguns momentos das aventuras o peso do personagem poderá ter uma influencia determinante sobre certas situações. Desta forma, devemos defini-lo antecipadamente. O peso do personagem é derivado dos atributos FOR e VIT. Para determiná-lo observe a tabela abaixo, podendo variar do valor tabelado em mais ou menos 10 Kg.

Esses valores podem ser alterados devido à Características Secundárias interferência no peso do Personagem.

Tabela de Peso de Personagem (valores em Kg):

		VIT									
FOR		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	16	25	34	43	52	61	70	79	88	97
	2	23	32	41	50	59	68	77	86	95	104
	3	30	39	48	57	66	75	84	93	102	111
	4	37	46	55	64	73	82	91	100	109	118
	5	44	53	62	71	80	89	98	107	116	125
	6	51	60	69	78	87	96	105	114	123	132
	7	58	67	76	85	94	103	112	121	130	139
	8	65	74	83	92	101	110	119	128	137	146
	9	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153
	10	79	88	97	106	115	124	133	142	151	160

4. Características Secundárias

As **Características Secundárias** (Vantagens e Desvantagens) são elementos que complementam o personagem, isto é, são usadas para dar um toque especial à sua construção. Essas características podem ser vantajosas ou desvantajosas, interferindo tanto na personalidade quanto no desempenho do personagem.

As características vantajosas são, normalmente, aquelas que são úteis ao personagem, isto é, melhoram seu desempenho ou o ajudam em determinadas situações. Estas devem ser pagas com os pontos de construção de personagem e seu custo varia de acordo com uma classificação que será mostrada a seguir.

Já as características desvantajosas são aquelas que de alguma forma atrapalharão a vida do personagem, são suas falhas e seus defeitos. Estas fornecem bônus de pontos de personagem em virtude de sua natureza. O

personagem pode adquirir quantas características desvantajosas quiser, mas só ganhará um total máximo de 20 pontos para serem gastos em quaisquer outros elementos do personagem (excluindo-se os Atributos Principais). Seu custo em pontos também varia de acordo com a mesma classificação que será explicada a seguir.

Após a criação do personagem, as Características Secundárias só poderão ser compradas com anuência do mestre, coerentemente com sua história e sua evolução. Para comprar vantagens, após a criação do personagem, pagar-se-á o dobro do seu valor padrão em pontos de experiência e para desvantagens não haverá bônus.

Outra forma de adquirir ou perder Vantagens e Desvantagens será por intermédio do mestre que, com o decorrer de várias aventuras, percebendo sua evolução na história, dará ou retirará determinada Característica Secundária do personagem. As características ganhas ou perdidas desta forma não têm custo ou bônus em pontos, elas se relacionam aos méritos ou erros do personagem.

As Características Secundárias são classificadas de acordo com sua raridade e com o quanto elas são vantajosas ou desvantajosas para o personagem. Esta classificação é utilizada para dar um toque de realismo ao jogo, visto que as características raras serão menos usadas pelos jogadores na construção de seus personagens em virtude de custarem mais pontos.

Elas se dividem em Singularidades, Habituais, Muito Comuns, Comuns, Raras e Muito Raras. Talvez existam ainda características excessivamente raras, mas pelo fato de estarem num extremo demasiadamente distante aconselhamos que sejam desprezadas e por isso não fizemos referências a elas.

A classificação das características secundárias e sua pontuação seguem na tabela abaixo:

Classificação	Bônus / Custo
Singularidade	1 / -1
Habitual	3 / -3
Muito Comum	5 / -5
Comum	8 / -8
Raro	12 / -12
Muito Raro	15 / -15

Desta forma, personagens com características raras desvantajosas receberão 12 pontos de bônus, enquanto que se escolher uma característica vantajosa comum gastará 8 pontos e assim por diante.

Determinadas ambientações/subsistemas conterão suas próprias Características Secundárias e suas próprias definições. Porém, muitas vezes, caberá ao mestre a criação ou adaptação de Vantagens e Desvantagens para perfeita condução da aventura.

Exemplos de Características Secundárias:

Vantagens: Aliados, Ambidestria, Anjo da Guarda, Bom Senso, Identidade Falsa, Gênio, Influência, Informantes, Intuição, Hipotalgia, Memória Eidética, Prontidão, Robusto, Sentido Aguçado, Sorte, Status Hierárquico,

Desvantagens: Amnésia, Azar, Caolho, Cegueira, Ceticismo, Covardia, Credulidade, Curioso, Defasado, Deficiência Física, Deslocamento Reduzido, Distração, Estéril, Fanatismo, Fobia, Idade Avançada, Impulsividade, Inimigos, Intolerância, Inaptidão Social, Hiperalgia, Mau Educado, Mudez, Objetivo Condutor, Paranoia, Piromania, Promessa, Segredo, Surdez, Teimosia, Timidez, Vício, Vingança,

Variáveis (variam de Desvantagens para Vantagens): Aparência, Condição Financeira, Escolaridade, Fé, Fama, Humor.

5. Habilidades

As habilidades de seu personagem são tudo aquilo que ele aprendeu a fazer, todo o conhecimento que acumulou durante sua vida e toda sua experiência. Não determinam diretamente a psicologia do personagem e sim seus conhecimentos. Desta forma, tudo aquilo que um personagem souber fazer será relacionado às suas habilidades.

Todas as habilidades são diretamente relacionadas a um determinado atributo. Assim como eles, as habilidades são medidas em números. Estes determinam a capacidade do personagem ou sua competência em determinada habilidade. A variação destes números também acompanha os atributos, sendo variável de 1 à 10. E da mesma forma, quanto maior o nível em certa habilidade, maiores as capacidades do personagem em relação a ela.

Isto quer dizer, por exemplo, que um personagem com habilidade em espada de nível 10 teoricamente nunca erraria um golpe. Entretanto, um outro que tivesse um nível na mesma habilidade igual a 3 teria dificuldades para acertar um golpe. A chance de acerto ou erro de um personagem em uma determinada habilidade não depende de só do nível nesta habilidade, depende, também, do nível que o personagem possui no atributo a que corresponde aquela habilidade.

Inicialmente, o nível de cada habilidade é igual à metade do atributo correspondente. Esta seria a condição intuitiva



Ilustração do 'Guia dos NPCs' (Bernardo Vieira)

do personagem, ou seja, mesmo sem ter se familiarizado previamente com aquela característica, o personagem consegue realizá-la baseado em seus atributos.

Todavia, personagens que tenham estudado determinada habilidade terão níveis maiores que aqueles conseguidos apenas com a divisão do atributo. Isto é, o nível em certa habilidade é igual à metade do atributo correspondente mais o número de pontos gastos nesta habilidade. Sendo cada ponto equivalente a um nível extra.

Habilidades intuitivas: algumas habilidades podem ser realizadas sem um conhecimento prévio. Estas são habilidades cujos personagens tendem a possuir intuitivamente e instintivamente, mesmo que nunca tenham sequer ouvido falar. Em termos de jogo isso significa que mesmo que você não tenha aquela habilidade você pode realizá-la através de um nível intuitivo, isto é, um nível exclusivamente baseado nos atributos e sem nenhum emprego de pontos extras. Este nível sempre será igual à metade do atributo relacionado.

Um personagem que não possuísse a habilidade em espada, por exemplo, poderia perfeitamente atacar alguém com uma quando a tivesse em suas mãos. Para isso teria que fazer um rolamento de destreza tendo que obter um resultado igual ou menor que destreza dividida por dois em cada dado.

Há casos em que o personagem pode não ter habilidade, mas ter algum conhecimento mínimo para fazê-lo. Um exemplo é o uso de armas de fogo. Sabe-se como usar, mas não tem habilidade para acertar o alvo. A sugestão é que o mestre exija um teste inicial de inteligência para definir se o personagem saberá usar aquela arma e depois disso testes normais de habilidade intuitiva para saber se acertou o alvo.

Outras habilidades definitivamente não são intuitivas. Bioquímica, Línguas, artes marciais, Falsificação de documentos, entre outras, necessitam de um longo e esforçado estudo. Nestas é obrigatório o gasto de pontos para que o personagem possa realizá-las.

Determinadas ambientações conterão suas próprias Habilidades e suas próprias definições. Porém, muitas vezes, caberá ao mestre a criação ou adaptação de Habilidades para perfeita condução da aventura.

Exemplos de Habilidades:

Atributo Força: Escalada, Intimidação

Atributo Destreza: Arrombamento, Cavalgar, Combate Corporal, Condução, Esquiva, Furtividade, Furto, Habilidades com Armas, Saque Rápido

Atributo Inteligência: Armadilhas, Artes, Camuflagem, Ciências, Conhecimento Local, Disfarce, Falsificação, Hipnotismo, Línguas, Ocultismo, Primeiros Socorros, Sobrevivência, Tática, Tortura.

Atributo Percepção: Avaliação de Objetos, Detecção de Mentiras, Empatia, Investigação, Rastreamento.

Atributo Carisma: Adestramento de Animais, Comércio, Dissimulação, Etiqueta, Lábia, Liderança, Manha, Política, Sedução.

6. Pontos de Vida

A resistência a danos de seu personagem é dada pelos pontos de vida que este possui. Os pontos de vida são usados para medir o nível de ferimentos que o personagem é capaz de suportar antes de sucumbir à morte ou de perder algum membro.

Os pontos de vida estão diretamente relacionados ao atributo Vitalidade, sendo este utilizado para alguns testes durante o jogo. Cada parte do corpo do personagem possui um número de pontos de vida, sendo necessário causar um certo número de danos naquele local para deixá-lo imobilizado ou incapacitado.

A divisão dos pontos de vida é feita da seguinte maneira: cabeça, tronco, braços, pernas e pontos vitais.

A cabeça possui uma quantidade de pontos de vida igual à Vitalidade do personagem. O tronco tem um nível de pontos de vida igual à vitalidade mais 3 pontos. Cada braço possui pontos de vida igual à metade da vitalidade do personagem e cada perna tem o mesmo nível dos braços acrescido de 1 ponto. Já os pontos vitais, que abrangem coração, virilha, cérebro e outros, possuem pontos de vida igual à metade da Vitalidade.

Os valores fracionários deverão ser arredondados para baixo.

7. Equipamentos, Armas e Artefatos

Você sairia de casa sem um guarda-chuva, um lenço e um canivete? Provavelmente um personagem sentiria falta de alguns equipamentos muito úteis nas aventuras. Estes equipamentos podem fazer parte da construção do personagem ou vir a ser adquiridos durante o jogo.

A aquisição de equipamentos, durante a construção do personagem, não demanda consumo de pontos, porém deve ser coerente com alguns fatores tais como condição financeira do personagem ou fatores psicológicos e circunstanciais. Um médico não iria trabalhar no hospital de roupa de mergulhador, um soldado não usaria um cajado mágico, um homem das cavernas não usaria uma pistola 9mm.

Alguns artefatos podem ser usados para dotar os personagens de poderes especiais e outros podem fornecer bônus em testes. A maioria vai depender do portador ter certo nível de um atributo ou alguma qualidade específica. Na descrição deles deverão ser definidas todas estas características necessárias.

8. Qualidades Especiais

Dons divinos, dádivas espirituais, forças mágicas, poderes mutantes ou próteses cibernéticas são exemplos de habilidades especiais, e funcionam relacionadas ao atributo curinga.

O fato de existirem essas qualidades especiais e de que todos os personagens podem possuí-las não significa que todos os personagens as terão.

Pelo fato das qualidades especiais estarem relacionadas ao atributo curinga, todos os seus testes serão feitos contra este atributo. Além disso, o nível máximo que um personagem pode alcançar nessas qualidades será relacionado ao seu nível de nesse atributo, bem como a quantidade de conhecimento que o personagem possui a respeito da qualidade especial.

Além disso, a realização de algumas dessas qualidades especiais pode implicar em um "cansaço" do personagem. Esta estafa, traduzida em termos de jogo, significa uma redução temporária da Vontade, ou de algum Atributo ou de alguma Característica Secundária, de acordo com as especificações da qualidade ou ambientação.

O custo, em pontos, para a aquisição de qualidades especiais dependerá da descrição das próprias qualidades e da ambientação/subsistema. Essas qualidades poderão ser compradas ou, até mesmo, ganhas com decorrer das aventuras.

Como já foi mencionado antes, as Qualidades Especiais no RPG *Crepúsculo* são as Dádivas. Estas, são poderes sobrenaturais que podem ser adquiridos pelos personagens através de sua fé e do estudo de ocultismo. Cada uma das Dádivas tem uma variação, em níveis de poder, que vai do 1 ao 7.

9. Desenvolvendo seu personagem

Ao final de cada aventura o mestre pode premiar seus jogadores com pontos de experiência. Esses pontos representam a evolução do personagem com o passar do tempo e com o treinamento ou o uso contínuo de certos Atributos, Habilidades ou Qualidades espaciais. Sugerimos que os pontos dados ao final de cada aventura variem de 0 à 5.

Para cada nível extra em um atributo comprado com pontos de experiência o jogador deverá gastar em pontos um valor igual ao seu nível atual mais a metade. Caso um personagem quisesse aumentar, por exemplo, sua força de 4 para cinco ele pagaria 6 pontos. Ainda assim, aconselhamos que seja permitida a elevação de apenas um nível em atributos a cada distribuição de pontos de experiência.

Cada nível extra de habilidade comprado com pontos de experiência terá um custo igual ao nível já possuído pelo personagem. Para novas habilidades deve ser pago o valor em pontos do nível intuitivo.

E lembre-se, ao se aumentar um atributo as Habilidades relacionadas à este não aumentarão e nem mesmo a Vontade do personagem. A partir do momento em que o personagem já se tornou atuante, há um desmembramento destas características.

Observação: antes de fazer qualquer modificação no seu personagem o jogador deve especificar previamente ao mestre que estava estudando ou treinado aquela característica ou ter vivido na própria aventura alguns fatos que o levaram àquela modificação.

Algumas Considerações

Alguns dos campos descritos neste capítulo necessitam de uma explanação com relação às regras de utilização destas características. Essa explanação será feita no próximo capítulo, onde serão relacionadas todas as regras utilizadas.



Ilustração do 'Guia de Talentos & Classes de Prestígio' (Luciano Giovani)

REGRAS DO JOGO

O sistema é relativamente simples. Tenta-se dar um maior valor ao caráter interpretativo do RPG, sendo as regras apenas auxiliares para a condução das aventuras. Entretanto, não deve se esquecer que um toque de realismo é necessário. As regras, além de terem a função de incluir o fator sorte no jogo, fornecem uma decisão impessoal de como podem ocorrer os fatos. **Porém elas sempre deverão se adequar ao estilo de jogo.**

O sistema se utiliza de dados de dez faces, os quais são utilizados em testes, onde o jogador, através de um rolamento, verifica se seu personagem foi ou não capaz de realizar determinado ato.

Desta forma, começemos a partir das características presentes na criação dos personagens, mostrando as peculiaridades de cada característica e seu funcionamento no sistema.

1. Atributos

Os atributos representam as capacidades natas de cada personagem, isto é, são características que dependem exclusivamente de seu biótipo, seu próprio desenvolvimento pessoal, de sua natureza intrínseca. Algumas pessoas são mais fortes, outras mais inteligentes ou carismáticas, existem aquelas, ainda, que são equilibradas em seus atributos.

Em termos de jogo o nível em um atributo que um personagem possui significa a **quantidade de dados** que um personagem terá em testes relacionados àquele atributo.

Cada atributo possui características próprias, sendo estas peculiares a determinadas situações em que o personagem deva se utilizar de seus dotes para realizar certas ações.

2. Testes de Atributos

Os atributos são usados tanto para **Testes de Habilidades** como para **Testes de Atributos**. O primeiro tipo será explicado no próximo item. O último se resume a um rolamento de dados em que o jogador deve obter um resultado menor ou igual ao seu nível naquele atributo.

Desta forma, se um personagem com percepção nível 6 e força 3, tivesse que fazer um **Teste de Percepção** para tentar notar uma pessoa na multidão, deveria fazer um rolamento de 6 dados (seu nível em Percepção) e obter um valor menor ou igual a 6. Do mesmo modo, se fizesse um teste de Força para tentar soltar-se de uma chave de braço, jogaria 3 dados tendo que obter 3 ou menos no seu resultado.

Regra opcional: Em casos de atributos de valores mais elevados (nível 7, 8, 9 ou 10) faz-se o rolamento tendo sempre que se obter 6 ou menos. Assim, para os atributos de níveis 7 ou maiores, sempre o rolamento é feito com o número de dados igual ao valor do atributo, devendo-se obter 6 ou menos no resultado.

Gastando Vontade

Antes de fazer um teste, o jogador pode se decidir por usar o atributo secundário **Vontade** ao invés do atributo relacionado, já que a Vontade é maior do que este. Porém, todas as vezes que um personagem se utiliza deste recurso ele gasta um ponto de Vontade que só é recuperado através de seis horas de descanso.

Opcionalmente, o jogador poderá "queimar" um ou mais pontos de Vontade para adicionar dados quando fizer algum teste. O número de dados acrescidos corresponde ao número de pontos "queimados". Também neste caso os pontos de

Vontade só serão recuperados a razão de 1 ponto para cada seis horas de descanso.

3. Teste de Habilidades

As habilidades representam aquilo que o personagem é capaz de fazer, entender, conhecer etc. São perícias desenvolvidas através de treino, estudo, pesquisa, ou mesmo, experiências de vida do personagem.

Os níveis de habilidade, bem como os de atributos, denotam o quanto o personagem entende de determinada habilidade. Assim, quanto maior o nível, maior o conhecimento acumulado ou o grau de treinamento do personagem nesta perícia. Como variam de 1 a 10, cada nível representa a porcentagem de conhecimento do personagem acerca de certa habilidade. Assim, possuir um nível 4 em Direito significa ter 40% de conhecimento nesta área.

O uso de uma habilidade sempre está relacionado a um atributo. Os testes são realizados fazendo-se um rolamento com o número de dados igual ao atributo relacionado e tendo-se que obter um resultado menor ou igual ao da habilidade em questão.

Por exemplo: um personagem de Destreza 5 e Pistola 4 tenta atirar em seu inimigo. O jogador faz um rolamento de 5 dados (nível da Destreza) e deve obter um resultado igual a 4 ou menos (nível de Pistola).

Note que o atributo representa a capacidade do personagem em realizar uma ação relacionada a uma habilidade, e não significa o nível de conhecimento deste personagem acerca desta mesma habilidade. Um advogado com Inteligência 8 e Direito 5 é, sem sombra de dúvidas, uma pessoa brilhante, mas um profissional mediano. Da mesma forma, pode haver um outro de Inteligência 4 e Direito 7, o que significa uma pessoa comum, mas com um elevado nível de conhecimento no seu ramo profissional.

Algumas vezes o mestre poderá ignorar o teste, baseando-se no nível de habilidade do personagem e na dificuldade da ação, concedendo-lhe sucesso automático.

4. Mecanismo dos Testes

Os testes são utilizados para determinar se um personagem foi ou não capaz de realizar uma ação. Estes podem ser testes de atributos, de vontade e de habilidades, e se dividem em: **Testes Simples**, **Testes Cumulativos** e **Testes Comparativos**.

A forma de realização dos testes é bastante simples. O jogador sempre fará um rolamento de dados da seguinte forma: toma-se uma quantidade de dados igual ao nível de um atributo (ou da vontade) e deve-se obter um resultado menor ou igual a um valor referência que pode ser o nível do próprio atributo (ou vontade) ou o nível de habilidade, modificados por bônus ou redutores (ver testes de atributos, teste de habilidades e Bônus e redutores).

No rolamento deve-se obter resultados **menores ou iguais** ao valor referência em cada dado, caracterizando cada um desses como um acerto. O número de acertos indica a margem de acerto do personagem. Assim, a cada dado em que se obtém um resultado positivo tem-se um acerto, e para cada que se obtém um resultado negativo, tem-se um erro.

Entretanto, todo resultado igual a 10 em um dado implica em uma Falha Crítica. Isso significa que todo dado com resultado 10 anula um resultado positivo, ou seja, anula um acerto.

Se o número de Falhas Críticas se igualar ao de acertos o personagem simplesmente falha ao tentar realizar a ação. Já nos casos em que o número de Falhas Críticas superar o número de acertos tem-se um **Erro Crítico**, ou seja, o personagem errou drasticamente ao tentar realizar a ação e sofrerá algum tipo de punição por isso. Essa punição pode variar desde o personagem atingir a si próprio, no caso de um combate, até tornar uma pessoa mais resistente à sua lábia, por exemplo.

O que acontece com o personagem em um Erro Crítico fica a cargo do mestre, devendo este observar a margem de falha que ocorreu. Um Erro Crítico com apenas um 10 se sobrepondo ao número de sucessos será sempre menos fatal que um Erro Crítico com dois resultados 10 e assim por diante.

Testes Simples

Os Testes Simples são testes rápidos, em que o personagem não depende das ações ou resistências de outros personagens para realizar a ação. São testes em que o sucesso depende exclusivamente dele próprio e de suas faculdades físicas, mentais, sociais, etc., sendo a margem de acerto indicativa do quão bem sucedido foi o personagem.

Em geral os Testes Simples implicam em ações simples do personagem, como saltar, verificar o conhecimento em determinada ciência, sacar uma espada rapidamente, operar um computador, cavalgar, portar-se com a etiqueta adequada, caçar, compreender uma língua estrangeira, rastrear pegadas etc. São realizados de forma básica, isto é, não há outras complexidades ao se fazer o teste. O jogador apenas faz o rolamento dos dados de atributo e verifica sua margem de acerto.

Sempre, de acordo com a margem, o mestre determina com que perfeição o personagem conseguiu realizar a ação. O quanto a margem implica em sucesso fica a cargo do mestre. Uma margem igual a um em um teste de esportes para verificar se um personagem foi capaz ou não de realizar um salto é suficiente para que ele cumpra essa ação. Porém uma margem igual a um para que um ocultista que possui nível 5 em ocultismo saiba a respeito de uma determinada seita secreta é o mesmo que uma falha, tendo em vista que o assunto é, por demais, oculto e complexo.

Testes Cumulativos

Os Testes Cumulativos são, na verdade, uma variação dos Testes Simples. Algumas vezes os personagens tentarão realizar ações contínuas, ou seja, ações que não possuem um caráter imediato e que se estendem por um período que significa mais do que um instante. São ações em que o personagem pode passar um tempo tentando ser bem sucedido, ou que possuem, por si só, um caráter demorado.

Em geral estas são ações físicas como escalar uma montanha, arrombar uma fechadura, empurrar um bloco de concreto, atravessar a nado uma lagoa etc. Ou ações envolvendo outros atributos, como en-

contrar determinado tipo de loja, investigar um ambiente, retratar uma paisagem etc.

Em termos de jogo estes testes são realizados através de uma margem de acerto pré-determinada pelo mestre, ou seja, mestre estipula que para que a ação seja realizada o jogador deverá conseguir uma certa margem de acerto em seus testes. Assim, o jogador realiza vários testes simples nos quais acumula a margem necessária para conseguir o feito.

Em geral, não existem falhas em testes cumulativos, pois o personagem pode ficar tentando até acumular o número de sucessos necessários, porém, algumas ações já são, por sua natureza, demoradas e quanto mais testes forem feitos, mais difícil pode se tornar realizá-las. Assim, o mestre pode estipular um redutor de -1 para cada teste cumulativo que for feito. Em caso de um Erro Crítico com apenas um resultado 10, o jogador perde toda a margem que havia conseguido ou não pode tentar realizar a ação novamente. Caso seja por mais de um resultado 10, o mestre estipula punições extras para o personagem.



Ilustração de Bernardo Vieira

Lembre-se que a cada margem que é acumulada, o personagem realiza parte da ação. Assim, se um personagem estiver atravessando um lago a nado, ao conseguir metade da margem exigida estará na metade do lago.

Tabela de Testes Cumulativos

Complexidade da ação	Margem
Muito Simples	1
Simples	2 ou 3
Normal	4 ou 5
Complexa	6 a 8
Muito Complexa	9 a 11
Extremamente Complexa	11 ou mais

Testes Comparativos

Os Testes Comparativos são, em geral, os testes mais usados em aventuras. Como o próprio nome diz estes testes são realizados em comparação, ou seja, deve-se comparar os resultados de um Teste Simples de um personagem com os resultados de outros.

Estes testes são usados em situações em que a ação de um personagem depende da ação de outro ou de sua resistência a esta ação. Alguns exemplos de testes comparativos são tentativas de passar a lábia, dissimulação versus detecção de mentiras, ataques versus esquivas, comércio, disfarçar-se sem que os outros percebam o disfarce, falsificar de forma a não deixar nenhum indício, agir furtivamente, furtar, seduzir, liderar etc.

Todos os Testes Comparativos são compostos de um ativo e um passivo. O primeiro é o que realiza a ação, o segundo o que sofre esta ação. Se Juliana tenta passar a lábia em Tomas, ela é o ativo enquanto ele o passivo. O ativo deve testar sua habilidade enquanto o passivo deve testar o atributo, a vontade ou a habilidade que usará para resistir. No caso acima, Juliana faria um teste de lábia Tomas e um teste de Vontade.

Após a realização dos testes comparam-se os resultados do ativo e do passivo. Cada acerto do passivo anula um acerto do ativo. Assim, caso todos os acertos se anulem, acarretando num empate, o passivo não sofre a ação. O mes-



Ilustração do "Liber Des Ritae" (Bernardo Vieira)

mo ocorre se o número de acertos do passivo for maior que o do ativo. Porém, se a quantidade de acertos do ativo for maior ele realiza a ação sobre seu oponente.

A margem final conseguida pelo ativo denota o quão bem sucedido ele foi ao realizar a ação, como é feito nos Testes Simples. No caso acima, se Juliana conseguisse uma margem cinco e Tomas, margem três; ela teria lhe passado a lábia com margem dois.

Todos os testes que visam manipular ou persuadir um personagem, como lábia, comércio, intimidação, tortura, lição, manha, política e sedução são feitos contra a vontade do passivo. Aqueles que tentam enganar ou iludir, como disfarce, falsificação, furto e furtividade são feitos contra a percepção. Já os testes de combate são feitos contra a esquiva do passivo e, a dissimulação, em especial, é testada contra a detecção de mentiras, mesmo que intuitiva.

5. Bônus e Redutores

Os bônus e redutores são fatores utilizados para indicar o nível de dificuldade ou facilidade de uma ação. Esses elementos são aplicados aos testes em situações em que o mestre estipule que devam existir modificadores, isto é, caracteriza-se um aumento ou diminuição da dificuldade para se realizar determinada ação de um personagem, quer seja ela observar uma cena através de uma pequena fresta, quer seja desferir um golpe na cabeça de um adversário.

Os bônus e redutores são aplicados sempre ao valor ao qual se determina que o personagem deve obter em um teste, ou seja, um redutor ou um bônus nunca diminui o número de dados que o jogador usa para realizar um teste, mas o número que deve obter no final. Assim, se um personagem rola três dados de Destreza para fazer um teste de Pistola, o qual possui o nível quatro, deverá obter resultados iguais a quatro ou menos. Porém se desejasse atingir o braço do alvo, teria um redutor de -2 ao seu nível de habilidade, tendo que obter resultados menores ou iguais a dois. Ainda, se o disparo fosse à queima roupa, receberia um bônus de +4, anulando o redutor e determinando um bônus final de +2. Mesmo mirando no braço, seria mais fácil acertar o alvo.

O mesmo ocorre para testes de atributos ou testes de vontade.

Existe uma infinidade de possíveis situações nas quais poder-se-ia aplicar bônus ou redutores e seria praticamente impossível listá-las todas e tornar-se-ia demasiada enfiadonha a sua consulta pelo mestre. Assim, para facilitar o andamento das aventuras, foi convencionada uma pequena tabela, na qual constam níveis de dificuldade genéricos com seus modificadores relativos para serem aplicados em diversas situações. Caberá ao mestre decidir-se qual o nível de dificuldade utilizará quando se fizer necessário em suas aventuras.

Dificuldade	Bônus / Redutor
Logicamente Possível	+5 / Automático
Demasiadamente Fácil	+4
Extremamente Fácil	+3
Muito Fácil	+2
Fácil	+1
Normal	-
Difícil	-1
Muito Difícil	-2
Extremamente Difícil	-3
Demasiadamente Difícil	-4
Intrepidamente Difícil	-5
Praticamente Impossível	-6, ou maior / Automático

Nos níveis onde se encontra o valor "Automático" significa que o mestre pode decretar acerto ou erro automático do personagem ao tentar realizar a ação.

Existe, ainda, a possibilidade de ocorrerem redutores ou bônus cumulativos. Isso significa que deve-se fazer uma soma algébrica dos redutores e/ou bônus, sendo o resultado desta operação o modificador a ser aplicado na ação.

6. Usando Qualidades Especiais

O uso de qualidades especiais vai depender de suas características constituintes. Como elas usam o Atributo Curinga e se elas gastam vontade para serem usadas vai depender destas características.

COMBATES E OUTRAS PROEZAS

O combate é sempre uma peça relativamente complicada nos RPGs, pois implica em uma série de detalhes que são cruciais para que o sistema seja coeso e realista. Porém, procuramos minimizar a complexidade nos combates ao máximo, procurando não deixar de lado o realismo que deve existir nesse elemento.

Nesse Capítulo serão elucidadas as regras de combate.

1. Os Turnos

O turno é uma unidade de tempo pré-determinada, utilizada para definir como ocorrem as ações em relação à ordem e ao espaço temporal.

Um turno tem, em geral, **de três a dez segundos**. É o período em que cada personagem realiza sua ação em um combate ou situação de tensão. Assim, toda circunstância que exige o emprego de turnos representa uma situação onde as ações de cada personagem acontecem em separado, sendo ordenadas pela iniciativa de ação e limitadas pelo tempo do turno. Nestas situações é como se o tempo fosse dividido em várias unidades menores (de três a dez segundos) que, somadas implicarão no tempo real do fato em questão. São como "Rounds" em uma luta de boxe, só que bem menores e destinados a uma única ação.

Cada personagem tem direito a uma ação por turno, sendo determinada a ordem em que isso ocorre através do valor da **Iniciativa**. Age primeiro o que tiver o maior valor, ou seja, a ordem é definida de forma decrescente. Em caso de empate dos valores, faz-se um sorteio para definir a ordem de ação.

Assim, em um turno, cada personagem dará sua ação, sendo ordenados pela iniciativa. Entretanto, mesmo tendo sido as ações determinadas de forma ordenada, elas terão ocorrido quase simultaneamente, isto é, terão se processado no decorrer do tempo de um turno. A duração de um turno é determinada pela complexidade das ações que nele se processam. Combates que, por exemplo, viessem a ter quatro turnos, seriam combates relativamente rápidos, pois durariam, no máximo, 40 segundos.

Com isso, é fácil notar que um turno é o tempo estritamente necessário para se realizar uma ação simples. Porém, algumas ações são tão simples ou relativamente rápidas que são passíveis de se realizarem em conjunto com outras ações, isto é, o jogador não perde seu turno inteiro ao fazendo. São ações deste tipo: esquivar-se de ataques, falar frases curtas, verificar se possui algum conhecimento a respeito de determinado assunto através de uma habilidade relacionada à Inteligência (ciências, ocultismo, magia etc.), observar corriqueiramente, sacar rapidamente uma arma, entre outras. Em todas as ações passivas, quer dizer, em que o personagem sofre a ação, não se perde o turno.

Tomando-se por base estas informações fica claro que os turnos são utilizados para resolver situações em que não se pode fazê-lo em tempo real, mas sim fazendo cada segundo em jogo se ampliar na vida real para que se possam realizar os testes, calcular os danos, enfim, se utilizar corretamente das regras do sistema.

2. Ataques e Defesas

Todo combate se trata de pessoas se confrontando ocorrendo ataques e defesas, isto é, a cada turno, os personagens atacam e se defendem dos ataques. Partindo deste

pressuposto, um combate é algo que parece bastante simples, todavia, pode se tornar complexo, na medida em que consiste em ações de duas ou mais pessoas completamente diferentes entre si, com motivos diversos e, principalmente, com técnicas variadas.

Desta forma, torna-se impossível delinear os vários tipos de condutas que podem ser adotados pelos personagens em um combate e, sobretudo, determinar regras minuciosas para definir como cada uma dessas ações afetaria o oponente e ao próprio atacante. Cabe ao mestre definir como se tornará mais difícil ou fácil para um personagem realizar uma ação, baseando-se na tabela de redutores já descrita e quais serão os efeitos desta ação, baseando-se em outras regras aqui descritas.

Ainda assim, alguns tipos de ataques, defesas e manobras englobam uma gama de situações relativamente grande, podendo ser aplicados em várias ocasiões ou, pelo menos, servir de base para outras ações dos personagens. São eles:

Ataques Surpresa: o atacante surpreende o adversário atacando-o sem que este espere pelo golpe, ou preparando uma emboscada. Nestas situações o mestre pode decretar uma surpresa total (se esta realmente o for), e o defensor não poderá se defender do ataque de forma alguma. Ou, se a surpresa não for tão extrema, o defensor terá que fazer um teste de Percepção com um redutor de -2. Caso não possua nenhum sucesso, terá que se defender com um redutor de -6, porém, para cada acerto que tiver no teste de percepção anulará um ponto de redutor (se tiver 3 acertos, fará o teste de esquiva, por exemplo, com um redutor de -3).

Rajada simples: as armas de fogo possuem, em sua descrição, uma característica chamada Cadência de Tiros (CdT), a qual significa a quantidade máxima de tiros que pode disparar em um turno. Uma arma que possui CdT igual a 10 pode disparar até dez tiros em um turno, sendo que esse disparo subsequente é classificado como uma ação única.

Todavia, ao atirar com uma arma de fogo, o personagem sempre sofre a ação daquilo que conhecemos como "coice da arma". Esse "coice" é um recuo, e implica em uma maior dificuldade para desferir tiros subsequentes. Em termos de jogo, o recuo é dado em redutores para disparos feitos no mesmo turno. Esses redutores são cumulativos, na medida em que, a cada disparo a arma dá um novo recuo e o braço do atirador passa a ser mais e mais deslocado em virtude dos tiros acontecerem em intervalos de milésimos de segundo.

Cada categoria de armas possui um recuo diferente, ou seja, possui redutores diferentes devido às suas características e ao seu poderio de dano. Assim sendo, Revólveres, Pistolas e Submetralhadoras possuem um recuo igual a -1; Fuzis e Espingardas -2; e Escopetas -3. Armas pesadas, como bazucas, morteiros e outras não têm recuo, visto que comportam, em sua maioria, apenas um disparo.

O recuo é sempre aplicado ao tiro subsequente ao primeiro disparo, sendo cumulativo para cada disparo seguido. **Rajada arqueada (efeito mangueira):** o personagem pode decidir, ainda, usar o CdT da arma para atingir vários alvos no mesmo turno. Para isso, deverá disparar descrevendo uma espécie de meio círculo ou um arco com o braço em que portar a arma.

Os redutores devido ao recuo são calculados da mesma forma que nas rajadas simples. Porém, ao deslocar o braço a

fim de atingir alvos diferentes algumas balas se perderão nos espaços existentes para cada alvo. Assim, a menos que os alvos estejam extremamente próximos entre si, para cada tiro disparado em uma rajada arqueada, um destes se perde atingindo os espaços existentes entre os alvos. Ainda, se os alvos encontrarem-se em uma distância maior entre si, a cada metro que separá-los um tiro se perderá.

Recarregar uma arma: para armas com pente leva-se um turno para recarregar, armas sem pente 2 turnos para até 3 balas, sendo este o tempo mínimo.

Golpes Fatais: as artes do combate corporal, como as artes marciais e as lutas esportivas desenvolveram técnicas para se conseguir o maior aproveitamento nos golpes. Assim, lutas como o Krav Magah têm golpes capazes de provocar danos maiores em seus oponentes em vista da forma como são aplicados ou do ponto em que atingem.

Em termos de jogo essas técnicas são usadas da seguinte forma, o personagem aplica uma quantidade de redutores ao seu teste em combate corporal, a cada dois pontos em redutores que aplicar recebe mais um dado no cálculo de danos. Assim, se atacar com um redutor de -2, terá mais um dado para verificar a quantidade de danos que causou ao adversário; com um redutor de -4, terá mais dois dados, e assim por diante. Está quantidade de dados a mais também representa a quantidade mínima de dano que será aplicada.

Agarrar um oponente: para agarrar um oponente, aplicando-lhe uma chave de braço ou imobilizando-o de alguma outra forma, deve-se fazer um teste comparativo entre as Destrezas do atacante e do defensor. A margem de acerto do atacante indica a quantidade de turnos em que este deverá utilizar-se apenas de sua Força para manter o oponente imobilizado. Nesse período de turnos deverão ser feitos testes comparativos de Força para verificar se o atacante consegue manter seu adversário imobilizado. Ao fim do número de turnos estabelecido pela margem do teste de Destreza um novo teste deste tipo deve ser feito, recomeçando o processo.

Encontrão: o atacante corre em direção ao adversário a fim de desferir-lhe um encontrão com o corpo. O defensor pode se esquivar do ataque com uma margem igual a metade da velocidade máxima de corrida do atacante. Caso o atacante acerte o alvo, faz-se um teste comparativo da Força deste contra a Vitalidade do alvo. A margem +1 indica a quantidade de danos que este provoca no tronco, e o defensor deve fazer um teste de Destreza, devendo obter uma margem igual ao dano, para evitar a queda.

Finta: usar de uma finta significa enganar o adversário. O atacante finge que irá atacar de uma forma e o faz de outra. A finta não implica em perda de turno, pois o personagem faz a finta e ataca praticamente simultaneamente. O atacante faz um teste comparativo de da habilidade com a arma que estiver utilizando versus a percepção do defensor. A margem resultante, se positiva para o atacante, indicará o redutor que o defensor terá ao se esquivar, se negativa, indicará um bônus na esquivar do defensor.

Saltar ou correr e atacar simultaneamente: não há teste para realizar o salto ou corrida, tendo em vista que sempre se tratará de um salto curto e uma corrida pouco veloz. Mesmo se tratando de duas ações, esse é um caso em que é possível realizá-las, o mestre deve apenas aplicar um redutor de -4 ao teste de ataque.

Mirar: o jogador pode usar seu turno para melhorar a chance de acertar o alvo. Cada turno gasto mirando dará um bônus de +1 no tiro. O máximo de bônus que pode ser obtido é +3.

Aguardar: nesta manobra o personagem fica, literalmente, aguardando a ação do(s) adversário(s). Ele deverá decretar que o fará em seu turno e, no próximo, poderá ter a iniciativa da ação caso o(s) oponente(s) tente(m) atacá-lo.

Defesa Passiva e Ativa

A defesa, como já vimos, é uma ação passiva e, por consequência, não demanda o gasto de um turno para ser realizada. A defesa passiva é feita normalmente por equipamentos que o personagem usa, tais como, armaduras, coletes a prova de balas, capacetes etc. Já a defesa ativa é quando o personagem toma uma ação para se proteger:

Esquiva: é uma Habilidade intuitiva que representa o ato de se desviar do ataque. Faz-se um teste de esquivar com o nível da Habilidade do personagem contra o ataque do oponente. Cada sucesso de esquivar anula um sucesso do ataque. Se obtiver mais sucessos que o ataque significa que se esquivou totalmente e o ataque é anulado.

Um personagem pode esquivar-se de mais de um ataque no mesmo turno. Todavia, para cada esquivar após a primeira recebe um redutor cumulativo de -2.

É possível, até mesmo, esquivar-se de tiros, entretanto, essa é uma façanha extremamente difícil de ser realizar. Toda vez que o personagem esquivar-se de uma bala, ele perderá qualquer ação física em seu turno. Além disso, devem ser aplicados os seguintes redutores:

Distância de Tiro	Efeito
Queima Roupa	Não é permitido esquivar
5 a 15 metros	Esquiva com redutor de -2
16 a 25 metros	Esquiva com redutor de -1
25 ou mais metros	Esquiva normal

Aparar: é possível a um personagem aparar o golpe de seu oponente em casos de combates corporais e/ou combates com armas de mão. O teste para aparar é feito com a habilidade da arma ou da luta em questão com um redutor de -2, comparando-se a margem obtida com a margem do ataque adversário, como na esquivar. Pode-se aparar apenas uma vez em cada turno e, para que um personagem apare um golpe armado, com as mãos limpas, o teste é feito com um redutor de -4.

Bloquear: também é uma Habilidade intuitiva e representa o uso de um objeto (escudo, cadeira, tampa de um latão de lixo) para se defender do ataque. Faz-se um teste da habilidade usando os **Bônus de Defesa** do objeto usado. Cada sucesso de bloqueio anula um sucesso de ataque. Se o personagem tiver um sucesso pleno de bloqueio todos os danos do ataque serão aplicados na **Resistência** do escudo. No caso de sucesso parcial o dano será aplicado na **Absorção** do mesmo, podendo transferir dano ao personagem.

Os danos transferidos ao defensor serão aplicados no braço (que utiliza o escudo) e no tronco. O cálculo dos danos no braço é feito dividindo-se por três (arredondando para cima) o total dos danos excedentes da **Absorção** do escudo. O restante dos pontos de dano são aplicados ao tronco do defensor. Isso ocorre, pois os escudos não absorvem todo o dano de contusão.

Rolar: para evitar danos oriundos de quedas o personagem pode tentar rolar. Faz-se um teste de destreza com o nível da Habilidade respectiva. A metade da margem obtida indicará o número de pontos danos que serão evitados na queda.

3. Proezas Físicas

São Proezas Físicas ações que o personagem realiza através de seus atributos físicos e da habilidade Esportes. São

atos relativamente simples, mas que requerem uma explicação em virtude de sua importância no decorrer das aventuras.

Correr: a velocidade máxima de corrida que um personagem pode alcançar é dada pelo Atributo **Velocidade**. Entretanto, para alcançar essa velocidade o personagem deve obter, em testes de esportes cumulativos, e baseados em Destreza, uma margem igual a este valor. No caso acima, deveria obter uma margem acumulada igual a 5.

Nadar: a velocidade máxima de natação será igual a um terço da velocidade de corrida em metros por segundo, sendo o mínimo sempre 1m/s.

Saltar: a distância horizontal máxima, em metros, que um personagem pode saltar é igual a metade do seu nível de Força e a vertical igual a um terço. Porém, nem sempre conseguirá saltar o máximo, sendo necessário um teste simples de esportes, baseado em Força, no qual a margem indicará a distância em metros.

Observação: devido às características do personagem, obstruções no terreno, ocorrências meteorológicas, correntezas de rios etc. fica a critério do mestre conceder bônus ou redutores à Proezas Físicas.

4. Danos

Os danos denotam a eficiência de um golpe desferido por um personagem, isto é, os danos são os valores usados para indicar os ferimentos causados em um personagem através da ação de outro. Assim, se um personagem, através de um soco causa 3 pontos de dano no peito desprotegido de seu inimigo, significa que este perderá 3 pontos de vida no tronco.

Os danos são calculados de acordo com a natureza de cada ataque. Ataques feitos com os membros superiores, como socos ou golpes técnicos de lutas marciais são calculados a partir de um teste de Força, no qual o número de acertos é igual a quantidade de dano. Já danos causados por chutes são calculados pelo parâmetro Força + 1. Isso significa, ao contrário dos bônus e redutores, que o jogador deverá fazer um rolamento utilizando os dados de força mais um.

Deste modo, em todos os cálculos de danos onde se indicar o atributo Força acompanhado de um número, esse número significará a quantidade de dados que será somada ou subtraída à parada de dados de Força. Todas as armas de mão possuem uma indicação de quantos dados se soma ou subtrai ao cálculo do dano.

Destaca-se que todo número de dados somado ao teste de força deve ser tratado como dano fixo, isto é, será aplicado no mínimo esta quantidade de pontos de dano. Num golpe com um machado, por exemplo, cujo dano é FOR+3, o dano mínimo será sempre 3.

Já para armas de fogo e granadas o dano é dado a partir de dois elementos indicados na Tabela de Armas de fogo, no próximo Capítulo. Um deles é a Força da arma, que denota o número ao qual deve-se obter resultados menores ou iguais. O outro é o Dano, que representa a quantidade de dados que será rolada para verificar o dano causado. Desta forma, toda vez que um jogador for calcular o dano causado por um disparo de determinada arma, fará um rolamento com o número de dados do parâmetro Dano e deverá obter resultados menores ou iguais ao algarismo do parâmetro Força. **Caso uma arma não determine seu dano mínimo, poderá ser adotado o valor correspondente ao DANO menos FOR, com um valor mínimo igual 1 ponto de dano.**

Para rolamentos de cálculos de danos não há Falhas Críticas, ou seja, um resultado 10 em um dado não anula os resultados positivos, sendo considerados falhas comuns.

Os danos também dependem do quão bem um personagem foi ao atingir seu alvo, ou seja, quanto melhor sucedido for no teste de habilidade da arma, mais danos causará. Assim, ao atingir um oponente, a margem final obtida no teste para o ataque tem um valor no cálculo de danos.

Para dar um toque de realismo ao jogo, o papel da margem age da seguinte forma:

Ataques de contusão: não há alterações devido à margem de acerto do atacante. O dano é calculado normalmente. Exemplos: socos, chutes, martelos, bastões etc.

Ataques perfurantes ou cortantes: como os golpes perfurantes ou cortantes tendem a ser mais danosos, deve-se somar ao cálculo de danos o número de dados equivalente à metade da margem final obtida pelo atacante. Exemplos: facas, espadas, lanças, machados etc.

Ataques com armas de fogo: os ferimentos causados por armas de fogo são, geralmente, os mais prejudiciais e, por conseguinte, difíceis de serem curados. Desta forma soma-se ao cálculo de danos o número de dados equivalente à margem de acertos final obtida no ataque.

Deslocamento por Impacto

Toda vez que um personagem receber um ataque, este, pelo seu impacto, poderá acarretar em um deslocamento involuntário. Para aproximar o valor deste deslocamento é apresentada, abaixo, uma tabela que leva em conta **Peso** por **Dano**.

Entende-se por **Peso** a soma do peso do personagem com os pesos de suas vestes e outros objetos que esteja portando. Quanto ao **Dano**, refere-se ao dano aplicado pelo atacante independentemente dele estar acarretando ou não perda de pontos de vida do personagem.

Tabela de Deslocamento por Impacto (em metros)

	Peso do personagem até (em Kg)											
	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150
Dano	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
	5	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
	6	2	2	1	1	1	1	0	0	0	0	0
	7	3	2	2	1	1	1	1	1	0	0	0
	8	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	0
	9	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1
	10	4	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1

Acima de 10 pontos de dano, somam-se as quantidades.

Danos não ocasionados por armas

Em algumas situações os personagens poderão sofrer danos que não sejam ocasionados por armas, ou por um combate específico. Alguns destes danos se encontram aqui descritos, sendo necessário para todos os rolamentos um resultado menor ou igual a seis. A parte do corpo a receber o dano, quando não especificada, deverá ser sorteada pelo mestre.

Fogo: O fogo causa danos de acordo com o tempo de exposição a ele em que o personagem se encontra e à proximidade deste às chamas. Caso o personagem se encontre apenas em uma área em que o calor das labaredas o afete (como encun-

ralado em um incêndio), faz-se o rolamento de apenas dois dados de dano. Se o personagem estiver sendo tocado pelas chamas, rolam-se quatro dados, sendo que o dano mínimo será igual 1. Em casos em que o personagem estiver, ele próprio, tomado por chamas, faz-se o rolamento com sete dados, sendo o dano mínimo igual a 2. Esses rolamentos são feitos para cada turno de exposição do personagem ao fogo. **Queda:** Os danos por queda são calculados de acordo com a altura, em metros, em que esta ocorreu. Como na maioria dos cálculos de danos, faz-se um rolamento de dados, porém há um dano mínimo para determinadas alturas que sempre irá ferir os personagens, mesmo que estes estejam usando trajes que possuam **Defesa Passiva**. Os danos por queda são calculados de acordo com a tabela abaixo:

Altura	Dano	Dano Mínimo
Três metros	1 dado	0
Seis metros	3 dados	1
Nove metros	6 dados	2
Doze metros	10 dados	3
Quinze metros	15 dados	4
Segue-se a progressão.		

Ferimentos

Os ferimentos indicam o grau de saúde em que um personagem se encontra e, em termos de jogo, se define na perda de pontos de vida.

Por uma questão de maior proximidade com a realidade, os pontos de vida são divididos para as várias áreas do corpo. Desta forma, um personagem nunca morrerá por um corte no antebraço, por exemplo, a menos que



Ilustração 'Guia de Talentos & Classes de Prestígio' (Bernardo Vieira)

fique sangrando por dias. Todavia, se for atacado com bastante precisão e certo grau de força poderá ter um membro incapacitado com relativa facilidade.

Como já foi dito, os pontos de vida se baseiam no atributo Vitalidade distribuídos pelo corpo seguindo a regra já informada. Assim, para cada ponto de dano causado a um personagem, este perde um ponto de vida na área onde foi atingido. Entretanto, os pontos de vida não se limitam do nível máximo ao zero, como pode parecer à primeira vista. O número de pontos de vida que cada personagem possui varia, na verdade, do seu ponto máximo positivo ao seu ponto máximo negativo, em cada parte do corpo. Isso quer dizer que um personagem que possua oito pontos de vida no tronco terá sua variação nesta parte do corpo indo de 8 a -8.

Caso um personagem receba um dano superior aos pontos positivos que tem no tronco, cabeça ou pontos vitais, ficará com pontos negativos. Não morrerá instantaneamente, mas ficará gravemente ferido. Desta forma terá que fazer testes de Vitalidade. Caso falhe em um primeiro teste de Vitalidade, desmaiará. Caso ainda falhe no segundo, morrerá.

Fica caracterizado assim que, não sendo por sangramento extremamente longo, um personagem não morre por golpes desferidos aos membros (braços e pernas), mas apenas por aqueles que mirarem o tronco, a cabeça ou os pontos vitais e ultrapassarem a quantidade de pontos de vida nessas partes do corpo.

Lesões Incapacitantes

Ataques aos membros não acarretam em morte do personagem, mas podem ocasionar lesões incapacitantes e, até mesmo, amputações. Lesões incapacitantes significam que um determinado dano deixa o membro inutilizável até que recupere os pontos de vida perdidos naquela parte. Amputações quer dizer que um dano pode ser tão grande que é capaz de separar o membro do corpo.

Para que um membro se torne incapacitado deve-se lhe desferir uma quantidade de danos capaz de levar seus pontos de vida a um valor menor ou igual a zero. Porém, se este valor ultrapassar, mesmo que em um ponto, o valor máximo negativo dos pontos de vida daquele membro, este é amputado pelo golpe.

Atordoamento, Desmaio e Morte

Certos ataques poderão ser, por demais, danosos para o defensor. Estes poderão atordoá-lo ou, até mesmo, levá-lo à morte. Esses danos, contabilizados no tronco, cabeça ou pontos vitais, trarão efeitos prejudiciais ao personagem que os sofre, sendo denotados de acordo com a pequena tabela abaixo.

Tabela de Efeitos dos Danos

Metade dos pontos de vida (Redutor de -1 em todas ações):

Deve ser bem sucedido em um teste de Vitalidade para evitar o atordoamento

Um Terço dos pontos de vida (Redutor de -2 em todas ações):

Deve ser bem sucedido em um teste de Vitalidade para evitar o atordoamento

Número de pontos de vida igual a zero (Redutor de -3 em todas ações): Atordoado automaticamente por um turno. A partir do nível -1, deve fazer um teste de Vitalidade para evitar o desmaio, se falhar deve fazer um novo teste, uma falha significa a morte do personagem.

Número de pontos de vida menor que metade negativa do valor total (Redutor de -4 em todas ações): Deve fazer um teste de Vitalidade para evitar o desmaio, se falhar deve fazer um novo teste, uma falha significa a morte do personagem.

Número de pontos de vida menor que o valor total negativo: Morte automática do personagem



Ilustração do 'Misericórdia' (Carlos Brandino)

Observe que os valores referentes na tabela são todos destinados a danos causados ao tronco, à cabeça e aos pontos vitais, devendo sempre prevalecer a predominância da parte do corpo mais afetada por ferimentos. Os testes descritos devem ser realizados apenas no momento em que o personagem sofre o dano e, no caso de não ser submetido aos primeiros socorros, mais um teste a cada dez minutos.

O atordoamento implica em um estado em que o personagem fica vulnerável devido à quantidade de danos que sofreu. Caso o personagem falhe num teste para verificar o atordoamento, estará atordoado, podendo tomar apenas atitudes defensivas. A cada turno subsequente ao atordoamento o personagem deverá fazer um novo teste para sair deste estado. O sucesso significa que ele volta as ações normais. No caso do nível em pontos de vida igual a zero, o personagem fica automaticamente atordoado por um turno, podendo fazer testes de vitalidade nos turnos subsequentes para sair do atordoamento.

O desmaio devido a uma falha no teste de vitalidade implicará em um tempo de permanência. A margem de falha mais 1 indica o tempo, em minutos, que o personagem ficará desmaiado devido aos danos sofridos.

Existe, ainda, a possibilidade de desmaio por danos dirigidos à cabeça, como coronhadas e porretadas. Nestes casos, o atacante deverá declarar que visa desmaiar o oponente e será obrigatório realizar um **Ataque Surpresa**, no qual os danos obtidos pelo atacante serão transformados em redutores no teste de Vitalidade do oponente para evitar o desmaio. Observa-se que será aplicado apenas 1 ponto de dano na cabeça.

Toda vez que um personagem falhar em um teste de desmaio, estando com valores de pontos de vida negativos, deverá realizar um teste de vitalidade para verificar sua possível morte. Uma falha implicará na morte do personagem. Caso os danos sofridos levem seus pontos de vida a menos que os valores negativos, ele estará automaticamente morto.

5. Recuperação de Ferimentos

Os ferimentos sofridos por um personagem podem ser recuperados através dos primeiros socorros, do uso da ciência, medicina, magia e do repouso em condições adequadas.

Nos casos vinculados a uma Habilidade ou Qualidade Específica, a recuperação dependerá das características próprias da mesma.

A última forma, repouso em condições adequadas, se resume ao descanso (sono) do personagem, propriamente dito. Para cada noite de sono (mínimo de 6 horas), o personagem tem direito a um teste de Vitalidade. Caso for bem sucedido, recuperará um ponto de vida na parte mais afetada do corpo, uma falha significa que não recupera nenhum ponto. Para cada hora acima de seis que dormir, recebe um bônus de +1 no teste, sendo o limite máximo de bônus igual 4.

Sangramento

Se um personagem não for devidamente tratado após um ferimento, ficará com as feridas abertas e sangrando, podendo, até mesmo, ser levado à morte por isso.

O cálculo do quão prejudicial é o sangramento para um personagem é feito da seguinte forma: para cada 30 minu-

tos sem curativos que um personagem permanecer, ele perderá um ponto de vida, para cada três pontos de dano que tenha sofrido, sendo o mínimo para o sangramento, um ponto. Assim, se um personagem sofrer seis pontos de dano, e não for remediado, perderá dois pontos de vida para cada meia hora que permanecer dessa forma.

Cansaço

Como se tratam de personagens mortais (como todos nós), ou que possuem um forte vínculo com a vida mortal, são todos passíveis de cansaço devido a longas jornadas e a trabalhos incessantes.

O Cansaço de um personagem é medido pela diminuição de suas capacidades físicas e mentais, para grandes esforços. Desta forma, cabe ao mestre decidir-se (com bom senso) quando um personagem se esforçou o suficiente para estar cansado.

O cansaço, em termos de jogo, é dado por redutores. Deste modo, quando um personagem se cansar fisicamente, terá redutores de -1 em todas as atividades físicas, o mesmo é válido para as atividades mentais.

Para que um personagem se recupere dos esforços que realizou, deve descansar por seis horas, não necessitando fazer testes para que não mais sejam aplicados os redutores.

Doenças

Existe uma enorme gama de doenças e outros males que podem afetar os personagens em uma aventura. Poderíamos pensar em variações desde uma pequena gripe, até uma neoplasia terminal.

Em virtude dessa grande variação existente, fica extremamente difícil organizar uma regra geral para descrever quais seriam os efeitos de uma doença em termos de jogo. Desta forma o mestre deve alçar as regras nos conhecimentos que detenha da sua vida real, sendo de suma importância avaliar o maior número de aspectos possível e tentar transformá-los em alguma característica de jogo.

É aconselhável que os mestres procurem traduzir as doenças em redutores e fazer com que os jogadores interpretem seu estado de saúde. Ainda, pode-se diminuir o atributo Vitalidade e, por conseqüência, os pontos de vida, até que a doença em questão seja curada. O mesmo pode-se aplicar a envenenamentos ou ao uso de drogas e álcool, lembrando-se, sempre, das características visuais (aparência) que, por ventura, possam ocorrer ao personagem.



Ilustração do "Liber Des Ritae" (Bernardo Vieira)

ARMAS E EQUIPAMENTOS

Este Capítulo se destina a elucidar melhor as armas, equipamentos e sua utilização dentro das regras deste jogo.

Serão dadas algumas especificações destes objetos e explicações de como podem ser utilizados pelos personagens. Seguem, também tabelas para facilitar a consulta.

Lembramos que o mestre deve sempre observar o grau de **Legalidade** dos objetos tratados neste capítulo, tendo em vista que o porte de objetos ilegais poderá acarretar em complicações para o personagem. A sua aquisição também será mais ou menos difícil de acordo com a legalidade do mesmo.

Uma espada samurai, por exemplo, era muito comum no Japão medieval, mas apenas os samurais podiam portá-las abertamente. Assim, o mestre deverá ter como parâmetros época, local e tipo de ambiente onde a aventura ocorre, para determinar o grau de **Legalidade** de determinados objetos.

Desta forma, o mestre também deve se preocupar em definir a **Ocultabilidade** das armas quando necessário. Facas e pistolas são facilmente ocultáveis, o mesmo não ocorre com espadas e fuzis, por exemplo.

Dano

O dano, nas tabelas, representa o número de dados que deve ser rolado para seu cálculo. No caso das armas de mão o dano é calculado através da soma da **Força** do personagem com o número indicado na tabela. O resultado desta soma será a quantidade de dados que deverá ser rolada para obtenção do dano, donde deve-se obter um resultado menor ou igual à FOR do personagem. Este número acrescido à Força deve ser encarado como dano mínimo aplicado pela arma.

O parâmetro "dano" para armas de fogo é representado por um número fixo para cada arma, uma vez que seu dano não está atrelado à Força do personagem. Este número representa a quantidade de dados a ser rolada para o cálculo do dano. O dano mínimo das armas de fogo, quando não indicado, será o resultado da seguinte subtração: dano menos força, nunca sendo menor que 1.

Força

As armas de fogo possuem o designativo Força, o qual representa o valor que se deve obter na jogada de dados. **CdT**

Representa a cadência de tiros da arma, ou seja, quantos tiros ela dispara num turno.

Deve-se observar que ao se disparar mais de um tiro em um turno o personagem sofre a ação do recuo, o qual tem valor de redutor nos disparos subsequentes. O recuo é dado da seguinte forma:

Revólveres e Pistolas:	-1
Submetralhadoras:	-1
Fuzis e Espingardas:	-2
Escopetas:	-3

Munição

Esta característica representa o número máximo de balas que uma arma pode portar.

Peso

É o peso de um objeto, medido em gramas ou quilogramas. Este parâmetro serve de orientação para o mestre definir redutores em testes relacionados à Destreza de um personagem, quando julgar que este está demasiadamente carregado.

Requisitos Mínimos

Alguns equipamentos exigem que personagem possua um valor mínimo em determinado atributo para sua correta utilização. Caso o personagem não possua os requisitos apontados nas tabelas, o mestre deverá penalizá-lo de alguma forma. Por exemplo:

- Exigindo turnos extras para executar uma ação usando o objeto (gastar dois turnos para usar um machado, por exemplo);
- Aplicar redutores na ação do personagem com o objeto (aplicar um redutor de -3 quando usar um GPS, tendo inteligência menor do que a mínima);
- Simplesmente não permitir que o personagem use o objeto.

Absorção e Resistência

Todos os objetos possuem "pontos de vida", isto é, o quanto podem sofrer danos sem serem destruídos por completo. O número, quando não definidos nas tabelas, deve ser estipulado pelo mestre seguindo um padrão que se estabelece do seguinte modo: **Absorção e Resistência**. O primeiro representa a quantidade de dano que o objeto deve sofrer para que seja atravessado, já o segundo significa a quantidade de danos que o objeto deve sofrer para que seja totalmente destruído.

Assim, alguns objetos poderão ser usados como protetores, como, por exemplo, coletes a prova de balas e escudos. Os pontos Absorção representam a proteção que oferecem, ou seja, quanto de dano o objeto absorve e não transfere ao personagem. Todos os pontos acima do valor de Absorção do objeto serão aplicados no personagem, de acordo com a regra apresentada no item 2 do capítulo anterior. Os pontos de Resistência representam quantos pontos de dano deverão ser-lhe aferidos para que este objeto perca completamente sua utilidade.

Um colete que, por exemplo, tenha seus pontos de vida da seguinte forma: 5/20, evitará que seu usuário leve danos quando sofrer um ataque de até 5 pontos de dano. Mas estes serão retirados de seus 20 pontos Resistência, levando-o para 15.

Equipamentos

Algemas: pesa 0,5Kg;

Aparelho Celular: com bateria que dura 12 horas, pesa 0,5Kg ou desprezível, no caso de aparelhos mais modernos;

Arpêu: corda com uma espécie de gancho para escalada. Pesa 1Kg e suporta até 140Kg;

Barraca simples (2 pessoas): para acampamentos. Pesa 3Kg;

Binóculos Militares: aumenta 7 vezes, pesa 1,5Kg;

Binóculos: aumenta 2,5 vezes, pesa 1Kg;

Canivete suíço: peso desprezível, serve como um pequena faca, entretanto seu dano é FOR-1;

Estojo de Primeiros Socorros: pesa 1Kg, dá um bônus de +1 em testes de Primeiros socorros;

Lampião: ilumina através combustíveis, com carga para 3 horas. Pesa 1Kg;

Lanterna Elétrica: necessita de corrente elétrica, pesa 1Kg. Ilumina 5 vezes mais que uma lanterna simples;

Lanterna Simples: usa pilhas, pesa 0,5Kg;

Laptop: micro-computador portátil, com todas as funções de um computador convencional, pesa 2,5Kg.

GPS (Geoposicionador por satélite): aparelho eletrônico que indica as coordenadas geográficas de determinado local. Peso variado;

Relógio de Pulso: peso desprezível;

Roupas pesadas: roupas de inverno, em geral sobretudos e jaquetas de couro. Pesam 1,5Kg e têm 1/8 pontos de vida;

Tocha: queima durante 1 hora. Pesa 0,5Kg.

Tabelas de Armas e Defesas

Tabela de Armas de Mão

Arma	Dano	Peso	Req. Min.
Lâminas Curtas			
Faca	FOR	250g	-
Facão	FOR+1	500g	-
Espada Curta	FOR+2	1Kg	-
Adaga	FOR	100g	-
Lâminas Longas			
Montante	FOR+3	1,5Kg	-
Cimitarra	FOR+3	2,5Kg	-
Armas de Esgrima			
Sabre	FOR+1	1Kg	DES 5
Terçado	FOR	500g	DES 5
Armas Desbalanceadas Cortantes			
Machadinha	FOR+2	1Kg	-
Machado	FOR+3	2Kg	FOR 5
Machado de Duas Mãos	FOR+4	6Kg	FOR 6
Armas Desbalanceadas Contundentes			
Martelo de Combate	FOR+4	4Kg	FOR 5
Malho (de duas mãos)	FOR+5	8Kg	FOR 6
Morningstar	FOR+3	3Kg	FOR 5 / DES 6
Bastões			
Bastão	FOR+1	2Kg	-
Lança	FOR+1	2Kg	-
Arquearia			
Arco	FOR+2	2Kg	-
Besta	FOR+3	3Kg	-

Tabela de Armas de Fogo

Arma	FOR	Dano	CdT	Munição	Peso
Pistolas					
Mauser '96, 7.63mm	5	4	3	10	1,38Kg
Mrs Luger, 9mm	6	4	3	8	1Kg
AMT Backup, 9mm	4	4	3	5	0,5Kg
Beretta 92, 9mm	6	4	3	15	1,25Kg
Glock 17, 9mm	6	4	3	17	1Kg
IMI Eagle, .44	4	6	3	9	2,25Kg
Revólveres					
Colt Python, .357M	3	6	3	6	1,5Kg
S&W M10, .38Sp	3	4	3	6	1Kg
S&W M29, .44M	4	6	3	6	1,63Kg
Submetralhadoras					
IMI Uzi, 9mm	4	5	10	32	4,75Kg
PPSh41, 7.62RP	4	5	16	71	6Kg
H&K MP5, 9mm	4	5	10	30	3,63Kg
Fuzis e Espingardas					
AK-47, 7.62mm R	5	8	10	30	5,25Kg
FN-FAL, .308 Win	4	12	11	20	5,5Kg
H&K G3, .308 Win	4	12	10	20	5,5Kg
M16, .223 Rem	4	8	12	20	4Kg
AUG, .223 Rem	4	8	11	30	5,5Kg
H&K PSG1, .308 Win	4	12	3	20	5,5Kg
Escopetas					
Rem M870	4	7	3	5	4Kg
Rem M1100	4	7	2	5	4,5Kg

Tabela de Defesa Ativa e Passiva

Objeto	ABS/RES	Bônus	Peso	Req. Min.
Escudos				
Broquel	2/10	+4	1Kg	-
Escudo Pequeno	3/15	+3	3Kg	-
Escudo Médio	4/20	+2	5Kg	FOR 5
Escudo Grande	6/30	+0	10Kg	FOR 6
Braceletes				
De Couro	1/5	+4	150g	-
Metálico	2/8	+4	300g	-
Armaduras				
Lorigade Couro	3/20	-	4,5Kg	-
Cota de Malha	4/30	-	12Kg	FOR 5
Armadura de Placas	6/50	-	45Kg	FOR 6
Coletes				
Cerâmica	5/20	-	2,5Kg	-
Kevlar	10/30	-	1,5Kg	-

Conclave Comic Shop e Editora
R. Jarbas de Lery Santos 1685, lj. 3309
Juiz de Fora - MG - CEP: 36013-150
www.conclaveweb.com.br
conclave@powermail.com.br

**Conheça
nossas
publicações!**



www.conclaveweb.com.br
conclave@powermail.com.br

RPG de Verdade!



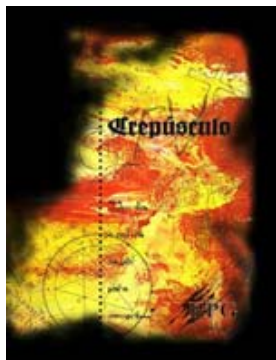
GUIA DE TALENTOS & CLASSES DE PRESTÍGIO

121 Novos Talentos!
35 Classes de Prestígio!
96 Páginas de Inovação!!!
A melhor compilação de elementos de suporte para o sistema D20 Medieval já lançada no Brasil!



GUIA DOS NPCs

Um completo guia com NPCs para povoar suas aventuras!
Um livro feito para facilitar a vida de mestres e jogadores na criação de personagens, tanto para jogos convencionais quanto para Live Actions, em vários sistemas.



CREPÚSCULO

“Um dia o sol irá se pôr para sempre...”

A Batalha entre Caos e Ordem recomeça as portas do Se. XXI e os mortais devem, uma vez mais embrenhar-se em embates contra Anjos, Demônios e outros seres. Seja um soldado do IV Crepúsculo.
Livro Básico com ambientação e regras.



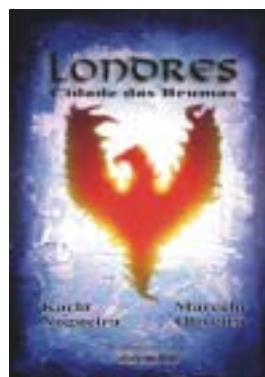
LIBER DES RITAE

O livro das Dádivas e Rituais.
O Liber Des Ritae traz regras para criação de rituais, uma extensa lista de ritos, Dádivas e criaturas para povoar o universo de Crepúsculo. Para os sistemas Crepúsculo e D20.



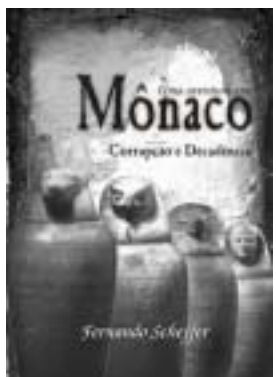
VENEZA: CIDADE DOS POMBOS

A fabulosa cidade sobre as águas totalmente detalhada como cenário e aventuras para Crepúsculo.
Um livro descritivo que traz os detalhes de Veneza com mapas, cenários e personagens prontos para jogo.



LONDRES: CIDADE DAS BRUMAS

A descrição completa de Londres como um cenário para aventuras de Crepúsculo. Assim como o Veneza: Cidade dos Pombos, o livro traz mapas, cenários e personagens prontos para jogo. Também utilizável para Live Action. Um cenário completo para suas campanhas Crepusculares!



MÔNACO: CORRUPÇÃO E DECADÊNCIA

Uma aventura fantástica em busca dos Canopos de Set. Enfrente a máfia Vermelha, o Mobuka-Tanu e vários inimigos em busca desses artefatos mágicos desejado por muitos...



MISERICÓRDIA

Uma aventura ao redor do mundo, envolvendo artefatos místicos, Anjos e Demônios e, muita ação! Ajude Katherine Anderson a cumprir sua missão!