MÓDULO BÁSICO RPG

Steve Jackson

GURPS®



Publicado sob autorização de Steve Jackson Games

2ª Edição

Agradecimentos especiais:

A todos os que ajudaram nesta versão digital, re-digitando, "escaniando", re-diagramando ou mesmo distribuindo.

As empresas Adobe, Microsoft, Apple, Recognita Plus e Microtek, por seus softwares, OCRs, scanners e máquinas, sem os quais não teríamos produzido esta versão.

Não somos contrários ao direito autoral, apenas contra a exploração. Se o livro tivesse realmente um preço justo, todos poderiam comprar.

Distribua esta cópia a todos que puder, e por favor,

NÃO A VENDA!

Publicado e produzido por **Professional© Free® Publications™**

Esta é apenasuma demostração. Se gostou do livro, compre-o, assim que possível

ÍNDICE

PREFÁCIO DA EDIÇÃO BRASILEIRA III

AGRADECIMENTOS IV

SUGESTÕES AOS JOGADORES INICIANTES V

INTRODUÇÃO 6
Como Aprender o GURPS 6
Materiais Necessários para o Jogo 7
Sobre o Autor 7

O QUE É ROLE-PLAYING ? 8
Suporte e Apoio ao Sistema 8
Cadastro Nacional de Jogadores 8
Comentários, Dúvidas e Erratas 8

PARA COMEÇAR A JOGAR RAPIDAMENTE 9

CRIAÇÃO DE UM PERSONAGEM 10
Tipos de Personagens 10
Caracterização do Personagem 11
Níveis Iniciais de Pontos 11
Adaptações de Cenários e Personagens Não-Humanos 11
Exemplo de Personagem 12

1. ATRIBUTOS BÁSICOS 13
Valores Iniciais e Seu Significado 13
Como Escolher os Atributos Básicos 13
Destreza Manual 13
Velocidade 13
Crianças 14
Exemplo de Criação de Personagem 14
A Anotação dos Atributos na Planilha do Personagem 14

2. APARÊNCIA FÍSICA 15
Peso e Altura 15
Tabelas de Altura/Peso 15

3. RIQUEZA E STATUS 16
Riqueza 16
Quantidade Inicial de Recursos 16
Reputação 17
Instrução 17
Status 18
Exemplo de Criação de um Personagem (continuação) 18

4. VANTAGENS 19
Vantagens 19
Aliados 23
Patronos 24
Novas Vantagens 25
Exemplo de Seleção de Vantagens 25

5. DESVANTAGENS 26
Desvantagens Sociais 26
Desvantagens Físicas 27
Desvantagens Mentais 30
Dependentes 38
Deveres 39
Inimigos 39
Notas Sobre Desvantagens 40
Novas Desvantagens 40
Exemplo de Seleção de Desvantagens 40

6. PECULARIDADES 41
Exemplo de Criação de Personagem 41

7. PERÍCIAS 42
Índice de Perícias 42
Desenvolvendo Perícias 42
Aperfeiçoando suas Perícias 42
Aumento Automático do Nível de Habilidade 42
A Escolha das Perícias Iniciais 43
Pré-requisitos 43
Especialização 43
Familiaridade 43
Custo em Pontos das Perícias 43
Perícias Físicas 44
Perícias Mentais 44
Níveis Pré-Definidos : O Uso de Perícias que Você Não Tem 44
Níveis Pré-Definidos em Relação a Outras Perícias 44
Desenvolvendo as Perícias Condicionadas 45
Significado dos Níveis de Habilidade 45
Lista de Perícias 46
Novas Perícias 46
Perícias com Animais 46
Perícias Artísticas 47
Perícias Atléticas 48
Pericias com Armas e Combate 49
Perícias Artesanais 53
Perícias Originárias de Passatempos 54
Perícias Lingüísticas 54
Perícias Mágicas 55
Perícias Médicas 56
Perícias Externas 57
Perícias Profissionais 58
Perícias Psíquicas 59
Perícias Científicas 59
Perícias Sociais 62
Perícias de Ladrões e Espiões 65
Perícias com Veículos 68
Exemplo de Seleção de Perícias 70

8. EQUIPAMENTO E CARGA 71
Dinheiro 71
A Compra de Equipamento 71
Roupas e Armadura 71
Há Necessidade de uma Armadura? 71
Relacionando a Armadura na Planilha do Personagem 72
Armaduras Sobrepostas 72
A Escolha das Armas 73
Efeitos das Armas 73
Dano Básico Provocado pelas Armas 74
Tabelas de Armas 74
A Qualidade da Arma 74
Armas Improvisadas 75
Força Mínima 75
A Escolha de um Escudo 75
Inconvenientes do Escudo 75
Tipos de Escudo 76
Anotando seu Escudo em sua Planilha 76
Carga 76
Níveis de Carga 76
Não Permita que as Regras sobre Carga Diminuam seu Ritmo 76
Anotando a Carga em sua Planilha 76
Exemplo de Equipamento e Carga 77
Seu Parâmentro Deslocamento 77

9. COMPLETANDO SEU PERSONAGEM 78
A História de Dai Blackthorn 79
O Desenho do Personagem 80
O Que a Planilha do Personagem Não Mostra 80
História do Personagem 80
Empregos 80

10. EVOLUÇÃO DO PERSONAGEM 81
Pontos por Gastar 81
Desenvolvimento Através da Aventura 81
Desvantagens Adquiridas Durante o Jogo 81
O Desenvolvimento Através do Estudo 82
Idade e Envelhecimento 83

11. PERSONAGENS ALEATÓRIOS 84
Cabelos, Olhos e Pele 84
NPCs Instântaneos 85

12. TESTES DE HABILIDADE 86
Testes de Perícias com NH Pré-Definido 86
Falha Crítica e Sucesso Decisivo 86
Sucesso Automático 87
Situações em que o Mestre Joga os Dados 87
Disputa de Habilidade 87
Exemplos de Situações Adequadas a uma Disputa de Habilidade 87
Proezas Físicas 88
Corrida 88
Saltos 88
Salto Durante um Combate 88
Efeito da Carga Sobre o Salto 88
Escalada 89
Levantamento e Movimentação de Objetos 89
Empurrar e Derrubar Objetos 89
Arremessando Objetos 90
Tabela de Distância em Arremesso 90
Exemplos de Cálculo de Distância de Arremesso 90
Cavar 90
Cavar: Comparação de Buracos 91
Natação 91
Prender a Respiração 91
Testes dos Sentidos 92
Visão 92
Audição 92
Olfato e Paladar 92
Tentativas Repetidas de Testes de Habilidade 92
Testes de Influência 92
Empreendimentos Longos 93
Testes de Vontade 93
Verificação de Pânico 93
Tabela de Verificação de Pânico 94

13. SISTEMA BÁSICO DE COMBATE 95
Seqüência da Rodada de Combate 95
Seqüência da Rodada 95
Manobras 95
Deslocamento 95
Mudança de Posição 95
Preparar 95
Apontar 95
Mangual 96
Ataque 96
Ataque Total 96
Finta 96
Tempo de Recarga 96
"Minha Arma está Presa!" - O Problema das Picaretas 97
Aguardar 97
Defesa Total 97
Concentrar 97
Ação Demorada 97
Ações Independentes 97
Fazendo um Ataque 97
Exemplo de Combate 97
Redutores para Condições Adversas de Combate 98
Golpes Fulminantes 98
Defesa 98
Defesa Ativa 98
Esquiva 98
Bloqueio 98
Aparar 99
Defesa Passiva 99
Efeitos Básicos das Armas 99
Efeitos de Ferimentos 99
Dano e Pontos de Vida 100
Armas de Longo Alcance 100
Armas de Arremesso 100
Casos Especiais de Ataques à Distância 101
Armas de Projétil 101
Combate Sem Armas 101
O Transporte de Armas (e Outros Objetos) 101
Animais em Combate 101

14. SISTEMA AVANÇADO DE COMBATE 102
MOVIMENTO 102
O Mapa de Combate 102
"Alcance" das Armas de Mão 102
Direção 102
O Movimento para Frente e a Direção 103
Manobras 103
Mudança de Posição 103
Mudança de Posição com Armadura: Uma Regra Opcional 103
Apontar 103
Avançar e Preparar 104
Avançar e Atacar 104
Quando uma Arma está Preparada? 104
A Perícia Sacar Rápido 105
Ataque Total 105
Golpe Molinete 105
Avançar e Fintar 105
Projetar 106
Avançar e se Concentrar 106
Avançar e Aguardar 106
Estratégias com a Manobra Aguardar 106
Defesa Total 106
Ação Demorada 106
Deslocamento 107
Custo em Pontos de Movimento 107
Ações Independentes 107
Ataques 108
Combates mais Rápidos 108
Defesa 108
Defesas Passivas no Sistema Avançado de Combate 108
Esquiva 108
Bloqueio 108
Aparar 108
Atacar "Rodeando" o Oponente 108
Recuar 109
PONTO DE IMPACTO 109
Redutores para as Diferentes Partes do Corpo 109
Decidindo Onde Golpear 109
Dano Maciço: "Trespassar" 109
Golpes Fulminantes 109
Atordoamento 110
Regras Avançadas para "Lesões" 110
Golpes Visando a Arma do Oponente 110
Erros Críticos 110
Erros Críticos em Jogadas de Defesa 110
A Escolha de Sua Armadura - Regras Avançadas 110
COMBATE DE PERTO 111
Manobras em Combate de Perto 111
Avançar e Atacar 111
Armas para Combate de Perto 112
Avançar e Preparar 112
Mudança de Posição 112
Deslocamento 112
Evasão 113
Ações Independentes 113
Outras Manobras 113
Armas Derrubadas 113
Armas Quebradas 113
A Defesa em Combate de Perto 114
Combate de Perto Múltiplo 114
Intervindo em um Combate de Perto 114
Escudos em Combate de Perto 114
Modificando (Dados + Acréscimos): Uma Regra Opcional 114
ARMAS DE LONGO ALCANCE 114
Armas de Mão Arremessadas 114
Arremesso de Objetos 114
Armas de Projétil 114
Dados das Armas de Longo Alcance 115
Ângulo de Visão 115
Sacar Rápido para Arqueiros 115
Disparar às Cegas 115
Ataques a Longa Distância Contra Alvos Humanos 115
Ataques com Armas de Longo Alcance 116
Ataque Relâmpago 116

Apontando ... 116
Armas de Arremesso ... 116
Disparo em Movimento ... 117
Disparando Através de um Hex Ocupado ... 117
Modificadores para Movimento Errático ... 117
Atingindo o Alvo Errado ... 117
Cobertura e Esconderijo ... 118
Tocaia ... 118
Outras Ações de Tocaia ... 119
Projétil Extraviado ... 119
Lençol ... 119
Armas de Fogo ... 119
Armas Tiro-a-Tiro ... 119
Armas Automáticas ... 119
Contar os Tiros ... 119
Atordoadores ... 119
Espingardas ... 119
Fontes de Energia ... 119
Dano Provocado em Escudos: Uma Regra Opcional ... 120
Área de Efeito ... 121
Explosões ... 121
Dano Devido à Concussão ... 121
Coquetéis Molotov e Frascos de Óleo ... 121
SITUAÇÕES ESPECIAIS ... 122
Asfixia ... 122
Dominando um Oponente ... 122
Ataques de Supresa e Iniciativa ... 122
Combate em Massa ... 123
Truques Sujos ... 123
Ataque com um Escudo ... 123
Combates em Níveis Diferentes ... 123
Ataque de Cima ... 124
Tochas e Lanternas ... 124
Ataque a Objetos Inanimados ... 125
Resistência a Dano e Pontos de Vida de Alguns Objetos Típicos ... 125

15. FERIMENTOS, DOENÇAS E FADIGA ... 126
Ferimentos ... 126
Danos Gerais (Pontos de Vida Perdidos) ... 126
Exemplo de Registro de Pontos de Vida ... 126
Morte Instantânea ... 126
Efeitos de Lesões Incapacitantes ... 127
Primeiros Socorros ... 127
Tabela de Primeiros Socorros ... 127
Inanição e Desidratação ... 128
Cura Natural ... 128
Cuidados Médicos ... 128
Tabela de Cuidados Médicos ... 128
Regra Opcional para Ferimentos Acumulados ... 129
Regra Opcional para Ferimentos Duradouros ... 129
À Beira da Morte ... 129
Riscos Combinados ... 129
Regra Opcional para Sangramento ... 130
Ponto de Impacto Devido a Uma Queda ... 131
Armas Envenenadas ... 132
Exemplos de Gases Venenosos ... 132
Doenças ... 133
Moléstias ... 133
Contágio ... 133
Imunidade e Suscetibilidade ... 133
Infecções ... 134
Fadiga ... 134
Cálculo da Fadiga ... 134
Recuperação da Fadiga ... 134

16. COMBATE MONTADO OU EM VEÍCULO ... 135
Combate Montado ... 135
Movimento ... 135
Perdendo o Controle de sua Montaria e Outros Desastres Eqüestres ... 135
Armas de Cavalaria ... 136
Justa: Dano por Perfuração para ST entre 21 *e* 50 ... 136
Armas Disparadas de um Veículo em Movimento ou Howdah ... 136
Montagem de Armas em Veículos ... 137
Defesa ... 137
Conseqüências do Combate ... 137
Combate em Veículos ... 138
O Alvo Humano ... 138
Tiros Penetrando em um Automóvel ... 138

17. VÔO ... 139
Movimento ... 139
Manobras de Combate ... 139
Ataques e Defesas ... 139

18. ANIMAIS ... 140
Combate ... 140
Dano Provocado por Mordidas ... 140
Descrições de Animais ... 141
Criaturas que Ocupam mais de um Hexágono ... 141
Animais Treinados e de Estimacão ... 143
Animais de Montaria e Tração ... 144
Particularizando os Animais ... 145
Criaturas Fantásticas ... 145

19. MAGIA ... 146
O Aprendizado da Magia ... 146
Pré-requisitos ... 146
À Procura de um Professor ... 146
A Contratação de um Feiticeiro ... 146
Fazendo Mágicas ... 146
Operador e Objetivo ... 147
Tempo Necessário para Realizar Uma Mágica ... 147
Mana ... 147
A Ética da Magia ... 147
Vocabulário de Magia ... 148
Distração e Ferimentos ... 148
Custo em Energia para a Realização de Mágicas ... 148
Duração dos Efeitos de Uma Mágica e sua Manutenção ... 149
Fazer Mágica Enquanto Se Mantém Outras ... 149
O Toque do Mago ... 149
Cajado e Vara de Condão ... 149
Magia no Sistema Básico de Combate ... 149
Diferentes Tipos de Magia ... 149
Escolas de Magia ... 149
Classes de Mágicas ... 149
Área Afetada ... 150
Dicas Sobre Operações Mágicas ... 150
Modificadores para Ataques à Distância ... 150
Limites à Proteção ... 150
Modificadores de Longa Distância ... 151
Magia Cerimonial e de Grupo ... 151
Sistemas Alternativos de Magia ... 151
Objetos Encantados ... 152
Encantamento: A Criação de Um Objeto Encantado ... 152
Custo de Fabricação de Objetos Encantados ... 152
O Poder de um Objeto Encantado ... 152
Testes de Habilidade na Criação de Objetos Encantados ... 152
Encantamento “Rápido e Sujo” ... 152
Encantamento “Lento e Seguro” ... 153
O Uso de Um Objeto Encantado ... 153
Objetos “Permanentemente Ativos” ... 153
A Confecção de Objetos Encantados em Uma Campanha ... 154
Limitando o Uso de Encantamentos ... 154
Entidades Mágicas ... 154
Lista de Mágicas ... 154
Mágicas Sobre Animais ... 154
Mágicas para Comunicação e Empatia ... 155
Mágicas Elementais ... 155
Mágicas de Terra ... 156
Mágicas com Elementais ... 156
Mágicas do Ar ... 157
Mágicas do Fogo ... 158
Mágicas da Água ... 159
Encantamentos ... 160
Encantamentos de Armas ... 160
Encantamentos de Armaduras ... 161
Instrumentos Mágicos ... 161
Mágicas de Cura ... 162
Mágicas de Reconhecimento ... 162
Mágicas de Luz e Trevas ... 163
Fazendo e Anulando Mágicas ... 164
Mágicas de Controle da Mente ... 164

20. PSIQUISMO ... 165
Notas para o Mestre ... 165
Potência e Habilidade ... 165
O Uso das Perícias Psíquicas ... 165
Custo em Fadiga ... 165
Concentração e Tempo Necessário ... 166
Tentativas Repetidas ... 166
O Uso de Níveis Pré-definidos ... 166
Poderes Latentes ... 166
Sucesso Decisivo e Falha Crítica com Poderes Psíquicos ... 166
Esforço Extra ... 166

Telepatia 167
Perícias Ativas e Passivas 167
Uso Simultâneo 167
Glossário 168
Comunicação Bi-lateral 169
Interação Indireta 169
Psiquismo e Magia 170
E Qual o Melhor? 170
O Uso do Psiquismo Contra Outras Perícias 171
Psicocinese 172
Ataques Telecinéticos 172
Arremesso Telecinético 173
Efeitos Colaterais 174
PES 174
Psicoteleporte 175
Cura Psíquica 175
Anti-Psi 176
Limitações 176

21. O MESTRE 177
O Início do Jogo 177
Preparação 177
Estilo da Campanha 177
Mapas 177
Mapas Desenhados pelos Próprios Jogadores 178
Mapeando Viagens por Terra 179
Dirigindo o Jogo 179
A Decisão de Dúvidas Sobre as Regras 179
Atuando como NPC 179
Atuando como Adversário 180
Testes de Reação 180
Reações Pré-determinadas 180
Testes de Reação em uma Segunda Tentativa 180
Perícias Especiais 180
Conhecimento 181
Conservando os Personagens Vivos 181
Quando em Dúvida, Jogue os Dados e Grite 181
Lidando com os Jogadores 182
Campanha Cinematográfica 183
Tempo do Jogo 183
O Fim de uma Sessão de Jogo 183
O Prêmio em Pontos de Personagem 184
Planilhas de Uso do Tempo 184

22. CENÁRIOS 185
Níveis Tecnológicos 185
Níveis Tecnológicos - Comparação Histórica Geral 185
Meios de Transportes 185
Armas e Armaduras 186
Energia 186
Medicina 186
Viagem 186
Desenvolvimento de Perícias em Níveis Tecnológicos Alternativos 187
Viagem e Terreno 187
Clima 187
Leis e Costumes 188
Comportamento do Viajante 189
Poderes Legais e Cadeia 189
Julgamento 189
Punição dos Crimes 189
Economia 189
Ouro e Prata 190
Controlando a Inflação 190
Comprar e Vender 190
Nível Social e Custo de Vida 191
Transfêrencia de Dinheiro entre Mundos 191
Fabricando seus Próprios Pertences 191
Empregos 192
Renda Auferida com o Trabalho 192
A Definição de Novos Empregos 192
Escravidão 193
Exemplo de Uma Tabela de Empregos (Fantasia/Medieval) 194
Empregados 194
Procurando um Empregado 194
Testes de Lealdade 195
Religião e Política 195

23. ESCREVENDO SUAS PRÓPRIAS AVENTURAS 196
Onde Conseguir Idéias? 196
Planejamento da Aventura 196
Dungeons 196
Nível de Dificuldade 196
Cenário 196
Enredo 197
Introdução 197
Armadilhas 197
Mapas 198
Personagens (NPCs e Adversários) 198
Encontros 198
Partes Essenciais de Uma Boa Aventura 198
Exemplo de Tabela de Encontros 198
Final 199
A Organização de Uma Campanha Contínua 199
Campanhas Compartilhadas e o Tráfego entre Campanhas 199
Viagens entres Cenários 200
Elaboração de Cenários 200
E o Trabalho de Vocês? 200

APÊNDICE ..... (ENTRE AS PÁGINAS 200 E 201)
Novas Vantagens A1
Novas Desvantagens A7
Novas Perícias A11
Outras Regras A16

QUADROS E TABELAS 201
Ataques com Armas de Longo Alcance 201
Modificadores para Ataques a Longa Distância 201
Tabela de Parâmetro Velocidade/Distância e Tamanho 201
Tabela de Golpes Fulminates 202
Tabela de Erros Críticos 202
Sucesso Decisivo e Falha Crítica 202
Tabela de Golpes Fulminantes na Cabeça 202
Tabela de Erros Críticos com Armas de Fogo 202
Manobras 203
Partes do Corpo 203
Tabela de Posições 203
Reações dos NPCs 204
Tabela de Reações 205
Tabela de Armas de Mão Medievais 206
Tabela de Armas Medievais de Longo Alcance 207
Armas Modernas e Ultra-Modernas 208
Armaduras Medievais 210
Armaduras Modernas e Ultra-Modernas 211
Diagrama Esquemático de Partes do Corpo 211
Equipamento para Campanha Medieval/Fantasia 212
Equipamento Moderno 213
Exemplos de Personagens 214

UMA NOITE DE TRABALHO 218

CARAVANA PARA EIN ARRIS 232

GLOSSÁRIO 250

ÍNDICE REMISSIVO 252

DAS PECULIARIDADES DA VERSÃO BRASILEIRA 257
Da Paginação 257
Dos Assuntos Específicos 257
Pesos e Medidas 257
Principais Obras Consultadas 258

SUPLEMENTOS GURPS 259

INTRODUÇÃO

Como Aprender o GURPS

Alguns dos leitores já têm alguma experiência com roleplaying games. Para estes, o ***GURPS*** deverá ser um jogo fácil de compreender. Se este for seu primeiro RPG, você terá um pouco mais a aprender. Relaxe, se você chegou até aqui, o resto será fácil.

Não se assuste com a grossura do livro. Ele tem um bocado de informação. Mais de 300.000 palavras. Mas nós fizemos o possível para que ele fosse fácil de usar. Os índices sinóptico e remissivo são tão detalhados quanto nos foi possível fazê-los.

O livro tem várias seções que foram escritas especialmente para facilitar o aprendizado das regras. Entre elas temos:

A seção *Para Começar a Jogar Rapidamente* (pág. 9). Esta, é uma descrição, em uma página, dos mecanismos de jogo básicos do ***GURPS***.

O *Glossário* (pág. 250). Esta, é uma lista dos termos usados no jogo com referências às páginas onde são explicados.

"*Uma Noite de Trabalho*". Uma aventura solo introdutória que começa na pág. 218. Esta aventura foi escrita para ser usada por um único jogador (sem a necessidade de um Mestre). Você pode jogá-la usando um dos personagens descritos nas págs. 214 a 217, mesmo que não esteja familiarizado com as regras. Ela foi projetada para ajudá-lo a aprendê-las enquanto joga. Ela pode também ser usada por um Mestre experiente para ensinar aos amigos.

Uma sugestão de roteiro para aprender o ***GURPS***:

Comece folheando o livro, apenas para sentir o jogo. Não se preocupe com os detalhes por enquanto.

Depois leia a seção "*Para Começar a Jogar Rapidamente*", para entender o mecanismo básico do jogo. E, a seguir, a seção de "*Criação de Personagens*", só para ter uma idéia das diferentes coisas que um personagem pode fazer.

Em seguida jogue *Uma Noite de Trabalho*. Sempre que alguma coisa não estiver clara, você poderá usar o *índice* ou o *glossário* para descobrir os parágrafos com as regras de que precisa.

Tente então criar seu próprio personagem e jogue novamente, com ele, a aventura. Tente criar um personagem de 100 pontos que tenha uma chance maior de sobreviver à aventura.

Aí você pode ler o resto das regras em detalhe, incluindo o capítulo sobre a condução de um jogo (*O Mestre*). Encontre alguns amigos que queiram jogar. Ajude-os a criar seus personagens e os conduza através da segunda aventura "*Caravana para Ein Arris*" (pág. 232). Você descobrirá que já sabe o suficiente para se sair bem. Estas regras foram criadas para se incorporarem gradualmente à sua experiência e lhe permitirem jogar como desejar.

Divirta-se!

(O leitor iniciante encontrará mais sugestões na pág. V)

GURPS é a abreviação de "Generic Universal RolePlaying System *". Ela era na verdade uma brincadeira... uma palavra em código para descrever o jogo enquanto procurávamos um nome de verdade. Os anos passaram - literalmente -, enquanto o jogo era desenvolvido e nós nunca encontramos um nome melhor. Pode ser que ***GURPS*** soe estranho, mas ele se encaixa perfeitamente.

"Generic". Algumas pessoas gostam de jogos ágeis e rápidos, onde muitas das decisões a serem tomadas durante o seu transcurso são deixadas a cargo do árbitro. Outros preferem um grande nível de detalhamento, com regras definidas para cada uma das possibilidades. A maioria de nós se situa em algum ponto entre estes dois extremos. O ***GURPS*** começa com regras simples às quais se pode incorporar a quantidade de detalhes opcionais que se desejar, especialmente no que se refere ao sistema de combate.

O jogo pode ser usado de maneiras diferentes, mas continua o mesmo, o que significa que as campanhas geradas serão todas compatíveis.

"*Universa*l". O sistema básico de regras enfatiza o realismo. Por isso ele se encaixa em qualquer cenário, seja ele histórico ou de fantasia, esteja situado no passado, presente ou futuro. Eu sempre achei uma bobagem as companhias publicarem um conjunto de regras para fantasia, outro para faroeste, mais um para ficção científica e um outro para super-poderes. O ***GURPS*** é *um* conjunto de regras amplo o suficiente para lhe permitir usá-lo com qualquer cenário. Existem livros de referência e suplementos que fazem o ajuste fino deste sistema genérico para qualquer tipo de mundo que você deseje. Mas eles continuam sendo compatíveis. Se você desejar juntar seu pistoleiro do velho oeste a um comando da segunda guerra mundial para tentar fazer fortuna na Itália renascentista, não haverá problema. Vá em frente.

"*Roleplaying*" Este não é apenas um jogo de matar-e-trucidar. As regras foram projetadas com o objetivo de possibilitar que se jogasse Roleplaying de verdade. O ***GURPS*** é um jogo no qual você assume a identidade de uma outra pessoa e finge *sê-la* por algum tempo.

"*System*". É o que ele é na verdade. A maioria dos outros RPGs não são sistemas. Eles começaram como um conjunto simples de regras, que foi sendo progressivamente remendado e modificado. Isto os torna difíceis de jogar. O ***GURPS*** é um todo unificado. Nós fizemos um grande esforço para que ele funcionasse desta maneira.

O ***GURPS*** lhe permitirá criar qualquer personagem que você for capaz de imaginar e fazer com ele qualquer coisa que lhe venha à mente.

Eu desejava já há muito tempo trabalhar neste jogo. Alguns anos atrás eu escrevi meu primeiro sistema de ROLEPLAYING** de fantasia. Ele era bom, mas tinha falhas. Como outros RPGs, ele começou como um conjunto simples de regras que foi sendo alterado com o passar do tempo e, conseqüentemente, tinha várias inconsistências. Apesar de ter potencial para ser um sistema universal, ele nunca passou de um mundo de fantasia básico. Quando a editora faliu, o jogo saiu de catálogo. Eu fiquei desapontado, mas o fato me motivou a começar a trabalhar num sistema novo e melhor.

Eu não tenho a pretensão de ter começado da "estaca zero". Afinal, todo novo jogo tem como base os que vieram antes e nós aprendemos, tanto com os nosso sucessos, como com os dos outros. Eu acho que os melhores jogos são aqueles simples, claros e fáceis, por isso coloquei muito empenho em tornar o ***GURPS*** o mais inteligível possível. O jogo **Champions** da Hero Games teve uma influência importante, devido à flexibilidade de seu sistema de criação de personagens. Também o **Tunnel & Trolls** da **Flying Buffalo**, por seu apelo aos jogadores solitários. Por fim, o **Empire of the Petal Throne** de M.A.R. Barker é digno de nota pela riqueza de detalhes e imaginação de seu mundo alienígena.

Mas o ***GURPS*** não é só uma tentativa de repetir os sucessos do passado. As falhas dos jogos anteriores também são importantes. Tentei alcançar com o ***GURPS*** vários objetivos que, eu acredito, não foram conseguidos nos jogos anteriores.

* Sistema Genérico Universal de Roleplaying.

** O Fantasy Trip (Metagaming) incluindo vários produtos editados entre 1977 e 1980.

O primeiro e mais importante, é a *flexibilidade* de um sistema "universal". Outros o tentaram, mas caíram, ou na armadilha dos combates simplificados (onde um raio e um revolver calibre .45 têm o mesmo valor), ou na armadilha da incompatibilidade (onde os jogadores têm que aprender tantas regras alternativas para cada novo mundo, que eles poderiam muito bem estar aprendendo um novo jogo, além de os personagens não passarem com facilidade de um mundo para outro). Eu acredito que o ***GURPS*** apresenta um sistema unificado que permite uma grande diversidade sem perder sua coerência. Esta edição revisada inclui vários capítulos (Magia, Psiquismo, Armas Modernas e Futuristas e outros), que originalmente faziam parte de outros livros de referência. Eles nos pareceram importantes o bastante para serem incluídos no livro básico e por isso estão aqui.

O segundo, e quase tão importante, é a *organização*. Todo RPG realista tem um bocado de detalhes. Afinal, a vida é cheia de detalhes. Logo, os RPGs deveriam ser muito bem organizados. Mas poucos deles o são. Todo jogador já passou pela experiência de procurar freneticamente por uma regra, em um livro atrás do outro... e não achar. O ***GURPS*** contém referências cruzadas ao longo de todo o seu texto além de um índice remissivo, um índice sinóptico e um glossário com termos usados no jogo. Espero que isto ajude.

A terceira é a *facilidade* de jogar. No ***GURPS***, a maioria dos cálculos complicados é feita antes do jogo começar. Os resultados são marcados na Planilha do Personagem e ficam lá até você precisar deles. Um jogo, depois de iniciado, não deveria ser complicado. Eu tentei fazer o ***GURPS*** tão ágil e realista quanto possível e você é quem decidirá se eu fui bem sucedido, ou não.

A maioria dos ROLEPLAYING GAMES depende, para seu sucesso, de um fluxo constante de aventuras e suplementos "oficiais". O ***GURPS*** é diferente. É verdade que nós já publicamos um bocado de material e planejamos fazer muito mais, pois um sistema realmente universal dá uma liberdade de movimentos muito grande, e nós temos uma lista de projetos do tamanho de um bonde.

No entanto, o ***GURPS*** foi projetado para ser tão compatível quanto possível com suplementos escritos para *outros* jogos. A razão? Simples. Suponha que você é um jogador de ***GURPS***. Você está numa loja que vende jogos e encontra um suplemento muito interessante de um outro jogo publicado por uma outra editora.

E daí?

O sistema ***GURPS*** coloca tudo numa linguagem fácil e em números simples. As distâncias são fornecidas em metros e quilômetros, ao invés de unidades arbitrárias; os tempos são dados em segundos e minutos. Isto é o que o torna genérico e, também, fácil de adaptar. Se você encontrar um suplemento interessante de um outro jogo, vá em frente e compre-o. Ele poderá ser usado como um livro de referência para o ***GURPS***..

Da mesma maneira, se você "insistir" em jogar um outro RPG de vez em quando , poderá usar suas aventuras ***GURPS***. Se o outro jogo usar unidades que possam ser transformadas em metros, minutos e outros termos da nossa linguagem do dia a dia, você poderá usar suas aventuras ***GURPS*** com ele.

Para ser sincero, nós esperamos que o ***GURPS*** se transforme no sistema padrão de Roleplaying Game. Mas nós sabemos que isto não será conseguido tirando os outros fabricantes do mercado, ou mesmo forçando-os a se amoldar ao nosso sistema. Pelo contrário, *nós* é que nos estamos amoldando a *eles*, produzindo um sistema que funcionará com *qualquer* aventura escrita com clareza.

De qualquer maneira o ***GURPS*** está aí. Estou satisfeito com o fato dele ser o sistema mais realista, flexível e "genérico" já produzido. Afinal, foram gastos cinco anos na sua elaboração e esta 3ª Edição é o resultado de outros dois anos de desenvolvimento e análise de comentários de jogadores após a publicação inicial. Espero que ele lhe agrade.

STEVE JACKSON

Material Necessário para o Jogo

O Módulo Básico do ***GURPS*** é um livro com 256 páginas. Suas partes principais são: *A criação de Personagens, o capítulo 21 (O Mestre) e a seção Quadros e Tabelas* mais as duas aventuras.

Existe também, junto com o Módulo Básico, um livreto de 16 páginas. Ele foi planejado para ser desmembrado. A primeira parte é chamada "Personagens Instantâneos" e pode ser usada como uma fonte de informações rápidas para a criação de personagens. Há também duas Planilhas de Personagem em branco.

Existem dois mapas de 28 x 43 cm com padrão hexagonal. Um dos lados representa o interior de um edifício enquanto o outro mostra uma área ao ar livre. Cada hexágono representa uma distância de um metro. Existem também dois mapas em branco com padrões hexagonais de tamanhos diferentes. São fornecidos, ainda, 3 formulários para uso do Mestre, que se encontram explicados em detalhe no capítulo 21.

Você Também Precisará de:

Fotocópias da Planilha de Personagem e de outros formulários para serem usados pelos jogadores. Faça quantas cópias desejar (apenas para uso próprio) antes de começar a jogar.

Da mesma maneira, você pode copiar os vários mapas e tabelas e o capítulo sobre a criação aleatória de personagens, para seu uso.

Três dados de 6 faces.

Lápis e papel.

O Mestre precisará de seus próprios mapas, anotações, etc., para a aventura que vocês vão jogar.

Observações sobre os Dados

O ***GURPS*** usa apenas os dados de 6 faces. Todos os "testes de habilidades", e a maioria dos outros, são feitos jogando-se 3 dados.

O sistema "dados+acréscimos" é usado, entre outras coisas, para avaliar o dano causando em combate.

A expressão "4D+2" é uma abreviação de : "jogue 4 dados e some 2 ao resultado". Da mesma maneira, "3D-3" significa: "jogue 3 dados e subtraia 3 do resultado".

Se você encontrar a expressão "2D" , significa que se deve jogar 2 dados. Assim, se uma aventura diz: "A base é guardada por 5D soldados humanos e 2D+1 robôs", isto, na verdade, quer dizer: "Jogue 5 dados para descobrir o número de guardas humanos. Depois, jogue 2 dados e some 1 ao resultado, para obter o número de robôs".

No caso de números muito grandes, o resultado pode ser multiplicado. Logo, "2Dx10" significaria: "Jogue 2 dados e multiplique o resultado por 10".

Sobre o Autor

Steve Jackson vem jogando há muitos anos e trabalhando profissionalmente com roleplaying games desde 1977. Seus créditos em outros jogos incluem ***Ogre*** e ***Gev***, o premiado ***Illuminati***, o Best-seller ***Car Wars*** e muitos outros. Ele exerceu o cargo de Secretário da **Game Manufacturers Association** e é a pessoa mais jovem já incluída no "**Hall of Fame**" do **Origins**.

Ele é o fundador da Steve Jackson Games, sediada em Austin, Texas.

Steve é um membro ativo da Science Fiction Writers of America. Ele é também um fã ativo e gasta uma boa parte do tempo trabalhando em vários zines e comparecendo a (ou ajudando a organizar) convenções.

Seus hobbies, quando não está em uma convenção de ficção científica ou de jogos, incluem a apicultura, a jardinagem (principalmente nenúfares) e a criação de peixes tropicais.

Suporte e Apoio ao Sistema

Mais do que um jogo, o RPG é uma forma de lazer que dá aos participantes a possibilidade de criarem histórias, de forma integral ou parcial, e viverem papéis dentro das mesmas.

Como o mais bem sucedido sistema genérico de RPG já produzido, o ***GURPS*** permite a criação de aventuras nos mais diversos tipos de mundos ficcionais; da fantasia medieval ao espaço, da magia à ciência, tudo vale e funciona de forma a permitir que a criatividade seja a chave.

As regras constantes deste manual incluem todas as informações necessárias para "jogar" ***G.U.R.P.S.***, e devem ser *utilizadas ou não* sempre que possam contribuir para o objetivo máximo do jogo que é ser sempre o mais divertido, interessante e vívido possível.

Com o intuito de auxiliar os jogadores, foram criados nos E.U.A. vários tipos de Suplementos para o ***GURPS***, cada um deles elaborado com o objetivo de levar os participantes a viver novas aventuras e conhecer novos Universos.

Comentários, Questões e Erratas

Se ao utilizar este manual você tiver questões ou dúvidas, sinta-se livre para nos escrever. Seus comentários e sugestões serão sempre muito bem-vindos e poderão orientar e influenciar nossos próximos lançamentos além de futuras revisões. Faremos todo o possível para responder a cada dúvida individualmente. Para facilitar este trabalho, sugerimos que suas questões sejam colocadas sempre de forma clara e concisa.

A melhor maneira de solucionar dúvidas de RPG é participar de um grupo ou poder se encontrar com mestres mais experientes. Neste sentido, estaremos incentivando a formação de núcleos-***GURPS*** em todo o país. Se você tem um grupo, certa experiência na área e vontade de apoiar jogadores novos, escreva-nos. Procuraremos fornecer-lhe elementos que possam auxiliá-lo nesta tarefa. Se você precisa de ajuda, tentaremos encontrar um grupo perto de você que possa socorrê-lo.

Não somos perfeitos e, embora tenhamos trabalhado com afinco na tentativa de tornar este livro o melhor e mais acurado possível, certamente existirão algumas falhas. Para receber em sua residência uma errata atualizada corrigindo os erros que já tenhamos descoberto ou nos tenham sido apontados por leitores, escrevanos.

Onde nos encontrar:

1. Para descobrir o grupo de Apoio ***GURPS*** ou a loja representante DEVIR (onde podem ser obtidos os suplementos) mais perto de sua casa, telefone para (011) 242-8200.

2. Para ser incluído no Cadastro Nacional de Jogadores, receber listas atualizadas de suplementos nacionais e importados, erratas, enviar comentários e sujestões, ou obter suplementos pelo correio, escreva para :

Devir Livraria Ltda.
Caixa Postal 15239
CEP 01599-970
São Paulo - SP

3. Para tirar dúvidas pessoalmente, visite a Devir onde, com o objetivo de auxiliá-lo, procuraremos manter uma equipe de mestres de plantão aos sábados. Nosso endereço é:

Rua Augusto de Toledo, nº 83
Aclimação - São Paulo.

(A dez minutos da Praça da Sé através do Ônibus Elétrico - linha Gentil de Moura, que pára em nossa porta.)

O QUE É ROLEPLAYING?

Um roleplaying game é um jogo onde cada participante faz o papel de um personagem, tomando parte em uma aventura imaginária. O tipo da aventura é definido por um árbitro chamado Mestre (GAME MASTER ou, abreviadamente, GM). O Mestre define o cenário e faz o papel dos "personagens incidentais" ("NPCs" — veja Glossário à pág. 250) que os personagens encontrarão durante sua aventura.

Não há necessidade de tabuleiro para os roleplaying games (apesar de alguns sistemas, entre eles o ***GURPS***, incluírem regras opcionais de combate em tabuleiro). O RPG é jogado *verbalmente*. O Mestre descreve a situação e diz aos jogadores o que seus personagens vêem e ouvem. Os jogadores então descrevem o que eles estão fazendo para vencer o desafio. O Mestre descreve o resultado conseguido com estas ações... e assim por diante. Dependendo da situação, o Mestre pode decidir arbitrariamente o que acontece (com o objetivo de conseguir a melhor aventura), fazendo referência a uma regra específica do jogo (para decidir o que é possível), ou jogando dados (para conseguir um resultado aleatório, o que, vez por outra, pode ser interessante).

Parte do objetivo do roleplaying game é fazer com que o jogador enfrente a situação como seu *personagem* o faria. Um RPG permite que o jogador faça o papel de um implacável samurai japonês, um padre sensato ou um garoto de rua fazendo clandestinamente sua primeira viagem espacial... ou qualquer outra pessoa. Numa dada situação, cada uma destas pessoas reagiria de maneira diferente, e é este o objetivo do roleplaying game.

Portanto, um roleplaying game bem jogado ensina cooperação entre os jogadores e amplia seus horizontes. No entanto, ele não é uma coisa puramente educacional. É também uma das mais criativas formas de entretenimento. A maior diferença entre o RPG e as outras formas de diversão é que a maioria delas é passiva, i.e., a audiência senta e assiste sem tomar parte no processo criativo. No RPG a audiência participa do processo de criação. Enquanto o GM é o principal contador de histórias, os jogadores são responsáveis pela criação de seus personagens. Portanto, se eles quiserem que alguma coisa aconteça na história, então *farão* com que aconteça, porque são parte integrante dela.

Enquanto os outros tipos de diversão são produzidos em série para agradar a maior audiência possível, cada aventura de Roleplaying é uma jóia distinta, lapidada por aqueles que tomaram parte nela. O GM (ou autor original da aventura) fornece o material bruto, mas o polimento é dado pelos próprios jogadores.

A outra coisa importante com relação ao RPG é que ele não precisa ser competitivo. Na maioria das situações o grupo terá, ou não, conseguido realizar seu intento conjuntamente, dependendo do quanto eles cooperaram entre si. E, como na vida real, a maior recompensa por ter jogado bem vem na forma de *desenvolvimento do personagem*. Quanto melhor um jogador representar seu personagem (o julgamento cabe ao GM), mais o personagem ganhará em habilidade.

Uma aventura pode ter um objetivo definido: salvar a princesa, encontrar um tesouro, deter uma invasão; ou pode ser uma história sem fim, onde os personagens passam de uma travessura a outra. A escolha cabe ao Mestre e aos jogadores. Uma campanha pode durar anos e, nesse tempo, ver a chegada e partida de personagens (e jogadores).

No fim de tudo o GM e os jogadores terão criado uma história: como os personagens se conheceram, aprenderam a trabalhar em conjunto, encontraram um desafio e (esperamos) o superaram!

PARA COMEÇAR A JOGAR RAPIDAMENTE

Comece a ler por aqui!

Esta seção é um guia de uma página para todo o sistema de jogo do ***GURPS***. Apesar deste Módulo Básico ter mais de 250 páginas, o sistema de jogo é, na verdade, muito *fácil*. A maior parte do livro é composta de detalhes e casos especiais.

O ***GURPS*** foi projetado para ser facilmente entendido, tanto pelo jogador, como pelo mestre. Na pág. 250 existe um glossário com termos importantes. O livro de regras tem um bocado de detalhes, mas contém um sistema de índices e referências cruzadas para tornar as coisas mais fáceis de serem encontradas. Além disso, todo esse detalhamento é opcional. Use-o apenas quando isto tornar o jogo mais divertido.

Existem apenas 3 mecanismos básicos de jogo no ***GURPS***. Aprendidas estas três regras você pode começar a jogar. As três regras básicas são:

1) *Testes de Habilidade*. Um "Teste de Habilidade" é um lance de dados feito quando você precisa "testar" uma de suas aptidões ou perícias. Por exemplo, você pode testar, ou "jogar contra" sua Força para ver se é capaz de evitar que uma porta pesada se feche, ou "contra" seu talento Naturalista para identificar um animal estranho apenas ouvindo sua voz.

O ***GURPS*** usa apenas dados de 6 faces. Uma jogada de Teste é feita com 3 dados. Se o resultado dos dados for *menor ou igual* ao nível de habilidade na perícia que se está testando, você terá sido bem sucedido. Caso contrário, fracassou. Se, por exemplo, você estiver "testando" sua Força e o valor deste seu atributo for 12, um resultado menor ou igual a 12 garantirá seu sucesso.

De vez em quando, uma jogada terá *redutores*. Se, por exemplo, você estiver tentando evitar que uma *porta pesada* se feche, poderia ter que jogar com sua Força diminuída de 2 pontos (ou,abreviadamente, ST-2). Neste caso, com um atributo Força igual a 12, você precisaria conseguir um resultado menor ou igual a 10 nos dados para ser bem sucedido. Tirar 10 ou menos nos dados é mais difícil que 12 ou menos, da mesma maneira que segurar uma porta pesada é mais difícil do que fazer o mesmo com uma porta normal.

Você ganha um *bônus* no caso de estar tentando realizar uma tarefa excepcionalmente fácil. Você poderia fazer um teste de sua perícia "Adestramento de Animais + 4", para verificar se é capaz de fazer amizade com um cachorro. Se seu nível de habilidade nesta perícia era igual a 12, qualquer resultado menor ou igual a 16 indicará um sucesso. Conseguir um resultado menor ou igual a 16 é mais fácil que tirar um número menor ou igual a 12.

Veja maiores detalhes sobre *Testes de Habilidade* na página 86.

2) *Testes de Reação*.

Um Teste de Reação é uma jogada feita pelo Mestre (GM) para determinar qual será a reação de um NPC (veja "Figurante", pág.250) diante do personagem de um dos jogadores. Esta jogada será sempre opcional, pois o GM pode pré-determinar as reações. No entanto, pelo menos de vez em quando, será mais divertido deixar que os dados decidam.

Para verificar uma reação, o GM joga 3 dados e consulta a Tabela de Reações (pág. 205). Quanto maior o resultado, melhor a reação do NPC e o tratamento que ele dará ao personagem.

Alguns personagens terão *Modificadores de Reação* que devem ser adicionados ao (ou subtraídos do) resultado da jogada. Se você tem um modificador igual a +2 devido à sua boa aparência, o GM adicionará 2 ao resultado de qualquer jogada feita para um NPC que venha a encontrá-lo. Isto provavelmente melhorará a maneira como eles se comportarão com relação ao personagem.

Para maiores detalhes sobre *Testes de Reação* veja a pág. 180 e a Tabela de Reações nas págs. 204-205.

3) Avaliação de Dano. Este tipo de jogada é feito quando se deseja saber qual a extensão do dano que conseguimos causar a um adversário em uma luta. Usa-se a notação "dados+acréscimos" Por exemplo: "3D" significa que devemos jogar 3 dados e o adversário irá sofrer um número de pontos de dano igual ao resultado da jogada; "3D + 1" significa que você deve jogar 3 dados e adicionar 1 ao resultado; "2D - 2" significaria o lançamento de 2 dados e a subtração de 2 do resultado.

Várias coisas podem afetar a intensidade do dano provocado por um golpe. A armadura protege quem a usa; armas cortantes e alguns tipos de bala podem provocar uma dano maior se conseguirem ultrapassar a armadura. "Golpes Fulminantes" podem provocar danos extras.

Tudo isto está explicado nas regras de combate, a partir da pág. 95. No entanto, o sistema de combate é modular, ou seja, você pode usar todas as regras se desejar uma simulação complexa, detalhada e realista de uma luta, ou somente o Sistema Básico de Combate se desejar um jogo rápido.

Existe ainda um outro sistema importante que você não precisa necessariamente conhecer para começar a jogar, que é o sistema de criação de personagens. Cada personagem começa com 100 pontos para gastar. Valores altos para os atributos Força, Destreza etc. custam pontos. O mesmo acontece com Vantangens Especiais. "Desvantagens" como Cobiça ou Fúria, também são possíveis e darão pontos *extras* para serem gastos na construção do personagem.

Tudo isto está descrito no capítulo sobre personagens, que começa na próxima página. Estas regras permitem que você faça todos os cálculos necessários e anote os resultados na Planilha do Personagem (pág. 12) *antes* do jogo começar. Desta maneira, você não precisará se preocupar com cálculos no decorrer do jogo.

Mas, não é preciso saber tudo isto para começar a jogar; você pode escolher um dos personagens existentes nas págs. 214 a 217, para usar em suas primeiras aventuras.

Entendeu tudo? Bom. Agora você já pode jogar ***GURPS***. O resto é só detalhe. Divirta-se.

CRIAÇÃO DE UM PERSONAGEM

Esta é a primeira parte do jogo, e uma das mais importantes. A idéia de Roleplaying é justamente a de fazer o papel de uma outra pessoa, um personagem criado por você mesmo. O ***GURPS*** lhe permite decidir com exatidão em que tipo de herói você vai se transformar.

Existem duas maneiras de se criar um personagem. A maneira mais rápida envolve o uso de dados e está explicada na pág. 84. O outro modo (o mais usual) é *inventar* o personagem como se ele fizesse parte de uma história que você está escrevendo.

Primeiro é preciso decidir-se sobre o tipo de personagem que você deseja ser: guerreiro, espião, aventureiro ou trapaceiro?

Você pode se inspirar em um herói ficcional ou criar seu novo "eu" a partir do nada. De qualquer maneira, comece com alguma idéia do tipo de pessoa que você deseja representar.

Quando criamos um personagem, temos 100 pontos para "gastar" com suas aptidões. Quanto maior for a força que você deseja que ele tenha, maior será o número de pontos que isto lhe custará.

É possível também "comprar" habilidades especiais para seu personagem, chamadas *vantagens*. Se você desejar que seu personagem tenha mais do que 100 pontos de habilidades, pode obter alguns extras, dando-lhe uma capacidade menor que a média em alguns de seus atributos básicos, ou seja, assumindo *desvantagens* - deficiências específicas como miopia ou acrofobia (medo de lugares altos).

Comece com a Planilha de Personagem (veja pág. 12). Você encontrará algumas em branco no livreto que acompanha esta edição. Preencha-a enquanto cria o personagem e anote os pontos gastos. Você pode fazer quantas cópias quiser desta planilha, desde que seja para seu uso pessoal.

Existem quatro personagens com suas respectivas planilhas (PP) nas págs. 214 a 217, que podem servir como exemplo ou ser usados em qualquer uma das aventuras incluídas neste volume.

O personagem Dai Blackthorn (pág. 214) foi usado nos exemplos constantes deste capítulo e sua planilha pode ser usada como referência, enquanto o lê.

Tipos de Personagens

Não existem "classes de personagens" no ***GURPS***. Todo personagem é potencialmente capaz de adquirir qualquer perícia ou conjunto de perícias. As únicas restrições existentes são ditadas pelo realismo e total de pontos.

No entanto, os personagens comumente encontrados em literatura de gênero podem ser divididos em várias categorias. Se você sentir necessidade de inspiração quando estiver criando seu personagem, leve em consideração algumas destas:

Guerreiro. Independente da época ou universo em que se joga, ele (ou ela) conhece várias técnicas marciais com armas e pelo menos uma sem. As perícias Tática e/ou Estratégia também podem ajudar. ST e DX são os atributos mais importantes, apesar de que um valor alto de HT sempre ajuda. Entre as vantagens úteis incluem-se Rijeza, Hipoalgia, Reflexos em Combate, Ambidestria, Visão Periférica e Recuperação Alígera.

Ladrão ou Espião. Precisa de valores altos de IQ e DX. Qualquer uma das perícias encontradas na seção que começa na página 65 pode ser útil - principalmente Furtividade. Espiões geralmente falam mais de uma língua.

Mago. Aptidão Mágica e/ou IQ são vitais. DX é útil. Certamente este tipo de personagem é mais comum em mundos onde existe magia. No entanto, em mundos com nível de mana baixo, onde a magia é rara, o efeito surpresa provocado pela aparição de um mago pode compensar seu alto custo ou eficiência diminuída. A Aptidão Mágica pode ser combinada com qualquer outro tipo de personagem. Você pode ser um mago-guerreiro, um ladrão mágico, etc...

Clérigo. Este tipo de personagem é mais efetivo em mundos onde os deuses são uma força real e a magia funciona. Um clérigo pode fazer uso de Teologia, Diplomacia e todos os tipos de Perícias Médicas. Escolhas óbvias de desvantagens para este tipo de personagem são Honestidade e Pacifismo, apesar de alguns clérigos serem também guerreiros. Religiões específicas podem exigir perícias específicas. Druidas, por exemplo, devem ser Naturalistas.

Assoldado. Os atributos mais importantes para um assoldado são DX e IQ. Além disso, perícia com armas, o conhecimento de artes marciais e outros talentos especializados (Sex-appeal e Acrobacia por exemplo) podem ser úteis. Ele pode ser um mercenário, um piloto de táxi aéreo que voa para lugares remotos, um repórter ou mesmo um comerciante (neste caso, Comércio é uma perícia desejável).

Mecânico. Um especialista em máquinas de qualquer tipo, desde que compatíveis com o nível tecnológico de seu mundo. Neste caso, IQ é o atributo mais importante e DX é muito útil. Todas as perícias relacionadas com manufatura e engenharia são convenientes para um personagem deste tipo.

Ranger. É um mateiro. Todos os atributos são igualmente importantes. A Empatia com Animais pode ser uma vantagem útil. Entre as perícias mais significativas se incluem: Sobrevivência, Naturalista, Rastreamento e todas aquelas relacionadas com animais.

Especialista. Um cientista, naturalista ou professor. Este personagem será muito mais útil se tiver várias perícias científicas, sendo uma ou duas delas num nível de especialização *muito elevado*. O atributo mais importante é IQ. Ter Memória Eidética também ajuda.

Você pode criar o seu personagem com *qualquer* combinação de perícias - estes são apenas alguns dos tipos mais comuns.

Caracterização do Personagem

A criação de um personagem começa com quatro *atributos* básicos - Força, Destreza, Inteligência e Vitalidade. Estes quatro atributos básicos são muito importantes, apesar de bastante "genéricos", e serão explicados na próxima página.

Muitas outras coisas fazem de seu personagem um indivíduo: *Aparência Física, Riqueza e Status, Vantagens, Desvantagens e Perícias*. A ordem em que você as definirá não tem importância. Comece com aquela que considerar mais importante e trabalhe a partir daí. Perícias e Vantagens custam pontos. Desvantagens, se você se decidir a assumir alguma delas, renderão alguns pontos *extra* que poderão ser usados em algum outro lugar. A Aparência Física não afeta seu total de pontos, a menos que ela seja particularmente boa ou ruim. É apenas uma questão de se decidir sobre qual é a aparência que deseja para seu personagem.

Na próxima página encontraremos a Planilha de um personagem, que usaremos para exemplificar a criação de personagens. Cada campo do formulário tem uma indicação do capítulo que explica sua função.

Há uma coisa que deve ser entendida antes de continuarmos. Este processo de criação de personagens foi projetado para fornecer como resultado indivíduos *equilibrados*, com virtudes e fraquezas que mais ou menos se contrabalançam. Na vida real, no entanto, ter muita força não significa necessariamente que se tenha de abrir mão de alguma outra coisa. E, ser fraco fisicamente (como no caso de Dai Blackthorn. V. pág. 214), não significa que você será automaticamente bom em alguma outra coisa.

Um sistema totalmente realista, seria aquele no qual a força de um personagem, por exemplo, fosse determinada aleatoriamente (sem nenhuma relação com qualquer outra coisa)... e assim por diante com todas as outras características e facetas de sua personalidade. Na verdade, um sistema deste tipo será exposto mais adiante, neste conjunto de regras. (V. Personagens Aleatórios na pág. 84.)

No entanto, pode acontecer destas escolhas aleatórias não serem satisfatórias para a definição de seu personagem. A sorte nos dados pode lhe trazer tanto um superhomem, quanto um fracote chato e apalermado. Você evita gente deste tipo na vida real; por que haveria de se tornar um, mesmo que por um instante, em um jogo?

O sistema ***GURPS*** é balanceado. Todos os personagens de 100 pontos nascem "equivalentes", apesar de diferentes. Você pode escolher o tipo de personagem que desejar, deixando espaço para seu crescimento e aperfeiçoamento.

Níveis Iniciais de Pontos

Em geral, quando criamos um personagem, começamos com um número determinado de pontos que podem ser usados para dar-lhe perícias e habilidades específicas. Sugerimos, para a maioria das campanhas,que os personagens sejam criados com 100 pontos iniciais. O objetivo disto é permitir que eles sejam indivíduos *acima da média humana*... o estofo de que são feitos os heróis.

Com 100 pontos eles podem ter um número interessante de perícias, sem serem poderosos o suficiente para vencerem seus oponentes sem esforço.

Se você faz questão de começar com um personagem igual à "média" das pessoas pegue 25 pontos e vá em frente... mas, lembre-se que pessoas normais costumam morrer rapidamente em situações perigosas.

Vemos abaixo, uma tabela com o total de pontos para diversos tipos de pessoas, que pode servir como um guia para a criação de NPCs ou para GMs que desejem produzir algum tipo diferente de jogo:

Abaixo da média	15 pontos ou menos
Média	25 pontos
Acima da média	50 pontos
Experiente	75 pontos
Herói	100 pontos
Herói pleno	150 pontos
Alguém muito especial	200 pontos
Super-humano	300 pontos ou mais

Adaptações para Universos Específicos e Personagens Não-Humanos

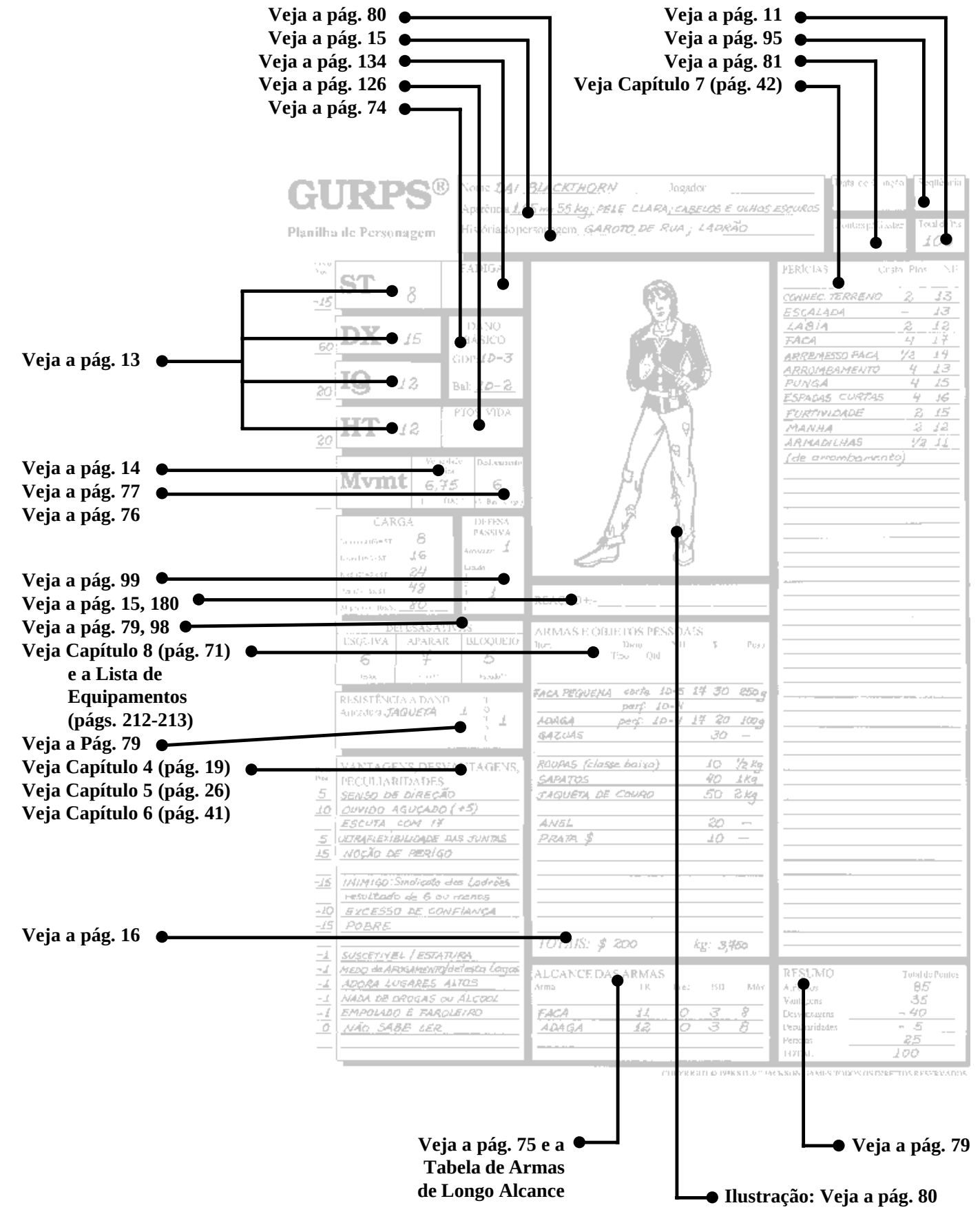
A informação para criação de personagens aqui existente é genérica. Na maioria dos casos, ela se aplica a qualquer personagem em qualquer lugar, apesar de nem todas as perícias existirem em todos os ambientes de jogo. Cada mundo em particular tem perícias específicas para serem adquiridas, vantagens próprias para personagens nascidos ali, etc. Se o seu ambiente de jogo estiver descrito em algum suplemento para o ***GURPS***, toda esta informação estará contida nele. Se você estiver inventando seu próprio mundo, reflita sobre as coisas que tornam seus habitantes diferentes.

Outras raças, isto é, personagens não-humanos, também podem ser criados. Aqui incluir-se-iam os elfos, ogros, anões, etc... (descritos em nossos suplementos para mundos de fantasia), seres alienígenas de seu livro de ficção científica favorito, ou qualquer outra criatura que você seja capaz de imaginar.

A maioria dos personagens não-humanos é "construída" da mesma maneira que os humanos, com modificações que refletem as características específicas de sua raça. Vejamos, como exemplo:

Elfos

Para criar um personagem que é um elfo, devemos adicionar um ponto aos atributos DX e IQ e subtrarir um ponto do atributo ST. Um elfo pesa cerca de 7 kg a menos que a média dos seres humanos. Todos os elfos têm, automaticamente, a vantagem de Reflexos em Combate e um nível de Aptidão Mágica. O custo, em pontos, para ser um elfo é 40.


Veja a pág. 80
Veja a pág. 15
Veja a pág. 134
Veja a pág. 126
Veja a pág. 74
Veja a pág. 11
Veja a pág. 95
Veja a pág. 81
Veja Capítulo 7 (pág. 42)
GURPS®
Planilha de Personagem
Nome DAI BLACKTHORN
Jogador
Aparência 1,75 m; 56 kg; PELE CLARA; CABELOS E OLHOS ESCUROS
História do personagem GAROTO DE RUA; LADRÃO
ST 8
DX 15
IQ 12
HT 12
FADIGA
DANO BÁSICO
GDP 1d-3
Bal 1d-2
PTOS VIDA
Veja a pág. 13
Veja a pág. 14
Veja a pág. 77
Veja a pág. 76
Mvmt 6,75
Deslocamento 6
CARGA
DEFESA PASSIVA
Veja a pág. 99
Veja a pág. 15, 180
Veja a pág. 79, 98
Veja Capítulo 8 (pág. 71) e a Lista de Equipamentos (págs. 212-213)
DEFESAS ATIVAS
ESQUIVA 6
APARAR 4
BLOQUEIO 5
RESISTÊNCIA A DANO
Atingido em JAQUETA
Veja a Pág. 79
Veja Capítulo 4 (pág. 19)
Veja Capítulo 5 (pág. 26)
Veja Capítulo 6 (pág. 41)
VANTAGENS DESVANTAGENS
PECULIARIDADES
5 SENSO DE DIREÇÃO
10 OUVIDO AGUÇADO (+5)
5 ESCUTA COM 1#
15 NOÇÃO DE PERIGO
-15 INIMIGO: Sindicato dos Ladrões, resultado de 6 ou menos
-10 EXCESSO DE CONFIANÇA
-15 POBRE
-1 SUSCETÍVEL / ESTATURA
-1 MEDO de ARROMBAMENTO/detesta Lagos
-1 ADORA LUGARES ALTOS
-1 NADA DE DROGAS ou ÁLCOOL
-1 EMPOLADO É FAROLEIRO
0 NÃO SABE LER
Veja a pág. 16
PERÍCIAS
CONHEC. TERRENO 2 13
ESCALADA – 13
LÁBIA 2 12
FACA 4 17
ARREMESSO FACA ½ 14
ARROMBAMENTO 4 13
PUNGA 4 15
ESPADAS CURTAS 4 16
FURTIVIDADE 2 15
MANHA 2 12
ARMADILHAS ½ 11
(de arrombamento)
ARMAS E OBJETOS PESSOAIS
FACA PEQUENA curta 1d-3 1# 30 850g
perf: 1d-4
ADAGA perf: 1d-4 1# 20 100g
BAZUCAS 30 –
ROUPAS (classe baixa) 10 ½ Kg
SAPATOS 40 1 Kg
JAQUETA DE COURO 50 2 Kg
ANEL 20 –
PRATA $ 10 –
TOTAIS: $ 200 kg: 3,450
ALCANCE DAS ARMAS
Arma TR Nvel ISD Máx
FACA 11 0 3 8
ADAGA 12 0 3 8
Veja a pág. 75 e a Tabela de Armas de Longo Alcance
RESUMO
Total de Pontos
Atributos 85
Vantagens 35
Desvantagens – 40
Peculiaridades – 5
Perícias 25
TOTAL 100
Veja a pág. 79
Ilustração: Veja a pág. 80

ATRIBUTOS BÁSICOS 1

Quatro números, chamados “atributos”, são usados para definir suas habilidades básicas:

A FORÇA (ST), que é uma medida da força muscular.

A DESTREZA (DX), que é uma medida da agilidade e coordenação.

A INTELIGÊNCIA (IQ), que é uma medida da capacidade mental, vivacidade, adaptabilidade e experiência em geral.

A VITALIDADE (HT), que é uma medida da energia e saúde. HT significa também a quantidade de dano físico que o personagem é capaz de suportar - i.e., o número de “pontos de vida” que ele pode perder. Quando o personagem tiver perdido um número de “pontos de vida” igual ao valor de sua HT, ele desmaiará. Lesões subseqüentes poderão matá-lo. A morte não é permanente em todos os universos ficcionais, mas é inconveniente.

Os quatro atributos básicos são considerados equivalentes e, ter a Força igual a 12 “custará” o mesmo número de pontos que se gastaria para ter os atributos Inteligência, Vitalidade ou Destreza “iguais a 12”. A tabela abaixo contém o custo, em pontos, destes atributos. Note que o valor 10 em todos os atributos tem *custo zero*, pois este é o valor da “média” das pessoas. Valores abaixo de 10 têm custo negativo. Se, por exemplo, você adotar o valor 8 para o atributo Destreza, o custo será -15. Ao tornar seu personagem meio desajeitado, você ganhou 15 pontos extras que podem ser usados em algum outro lugar.

Os valores dos atributos variam entre 1 e 20. “1” é o menor valor permitido para um ser humano. Não existe limite superior para nenhum atributo. No entanto, é impossível ter valores muito altos para um personagem no momento de sua criação. O valor 10 representa a média humana para todos os atributos; qualquer valor entre 8 e 12 é considerado “normal”. Valores acima de 16 são definitivamente incomuns e qualquer valor acima de 20 é sobre-humano!

Esta tabela foi elaborada para personagens (fisicamente) *adultos*, com mais de 15 anos. Para personagens mais novos, é preciso seguir as regras para crianças, existentes na pág. 14.

Valores Iniciais dos Atributos e Seu Significado

Nível	*Custo em pontos*	*Força (ST)*	*Destreza (DX)*	*Inteligência (IQ)*	*Vitalidade (HT)*
1	-80		Bebê	Vegetal	A ponto de desmaiar
2	-70	Incapaz de andar	Incapaz de andar	Inseto	
3	-60	3 anos		Réptil	Muito doente
4	-50	4 anos	Risível	Cavalo	
5	-40	6 anos		Cão	Doente
6	-30	8 anos		Chimpanzé	
7	-20	10 anos	Desajeitado	Criança	Fraco
8	-15	13 anos		Boçal	
9	-10			entre Boçal e a Média	
10	0	Média	Média	Média	Média
11	10			Média +	
12	20	Atleta de fim de semana	Hábil	Entre Média e Brilhante	
13	30			Brilhante	Vigoroso
14	45	Atleta	Atleta	Muito brilhante	
15	60			Gênio -	
16	80	Halterofilista	Ginasta	Gênio	Muito saudável
17	100			Gênio +	
18	125	Homem Forte do Circo	Esgrimista Olímpico		
19	150			Prêmio Nobel	
20	175	Levantador de pesos olímpico	Mágico Profissional		Saúde perfeita

Cada ponto adicional em qualquer atributo custa 25 pontos ao personagem. Qualquer atributo com valor acima de 20 é sobre-humano!

Como Escolher os Atributos Básicos

Os valores que você der para seus atributos básicos determinarão suas habilidades ao longo do jogo — seus pontos fortes e suas fraquezas. Escolha-os com cuidado.

A *Força* é, sob vários aspectos, o menos importante dos atributos (a menos que você seja um guerreiro em um mundo primitivo — caso em que ela será de grande valia). Um valor alto de ST permitir-lhe-á causar grande dano com as próprias mãos ou usando armas de mão, além de poder movimentar ou atirar objetos pesados, mover-se rapidamente com uma carga ou transpor obstáculos.

A *Destreza* controla sua capacidade básica (ou, sem treino) na maioria das perícias físicas. Um valor alto para DX é muito importante para qualquer guerreiro (primitivo ou moderno), artesão, atleta ou operador de máquinas. O valor de DX também é levado em conta no cálculo de sua Velocidade — quão depressa você corre.

A *Inteligência* representa tanto a capacidade intelectual inata, como também a experiência do personagem. Ela governa sua habilidade inicial em todas as perícias mentais como o domínio de línguas, ciência, magia e assim por diante. Todo cientista, feiticeiro ou inventor necessita, antes de tudo, um nível alto de IQ. Um guerreiro pode muito bem sobreviver sem muita inteligência, principalmente se ele tiver amigos espertos.

A *Vitalidade* representa a resistência a venenos, radiação e ferimentos. Quanto maior sua HT mais dano físico seu personagem é capaz de suportar e menos sujeito ele estará a morrer devido a doenças, ferimentos, etc. Um valor alto para o atributo Vitalidade é bom para *todos*. No entanto, para guerreiros em mundos primitivos ele é fundamental. Não permita que um valor alto de HT o leve a negligenciar a importância de uma armadura. Um machado de guerra cortará um homem saudável em dois, tão facilmente quanto o faria com um inválido!

Destreza Manual

Decida-se se você quer ser destro ou canhoto. Estas regras presumem que você é destro, a menos que indique o contrário, ou pague os pontos necessários para ser ambidestro. Se você optar por ser canhoto e em um determinado momento tiver que jogar os dados para decidir sobre danos sofridos por sua mão direita, o resultado deverá ser considerado para sua mão esquerda. Não existe bônus ou penalidade por sermos canhotos.

Sempre que você tentar fazer algo importante (brandir uma espada, falsificar uma carta, etc...) com sua mão inábil, estará submetido a um redutor de -4. Esta penalidade não se aplicará àquelas coisas que fazemos *normalmente* com a mão ambiesquerda (a menos hábil das duas) como, por exemplo, manusear o escudo.

Exemplo de Criação de Personagem

Dai Blackthorn é um personagem recém-criado. O valor de seu atributo Vitalidade é 12 (20 pontos); a Força é 8 (-15 pontos). Sua Destreza é igual a 15 (60 pontos) e a Inteligência vale 12 (20 pontos). Isto dá um total de 85 pontos dos 100 a que Blackthorn tem direito. Voltaremos aos outros 15 num instante. Nós precisaremos deles!

O que é que os quatro atributos de Dai Blackthorn nos dizem sobre ele? Bem, ele é razoavelmente brilhante, além de ter boa coordenação e agilidade. Ele tem também uma saúde melhor do que a média, mas não é forte. Praticamente qualquer adulto é capaz de erguer um peso maior do que ele seria. Ele é rápido: 12 (HT) + 15 (DX) = 27, dividido por 4 resulta numa Velocidade igual a 6,75, ou seja, ele é capaz de correr 6 metros por segundo se não houver nenhuma Carga que o estorve (Carga é uma medida do quanto as roupas, armas e armadura de um personagem atrapalham seus movimentos.)

É fácil imaginá-lo: um sujeito pequeno e briguento, ágil e esperto, que sempre deixa o trabalho pesado para os outros.

Não faz nenhuma diferença para nós se você o considerar destro ou canhoto.

Isto é tudo o que sabemos até o momento. Sua história e sua formação, seu conhecimento e perícias, gostos ou mesmo o mundo em que ele vive não foram ainda definidos. Dai Blackthorn poderia ser um aprendiz de feiticeiro, um espadachim do século XVII, um agente secreto do século XX ou um contrabandista do século XXIII. Se ele viver o suficiente, poderá vir a ser todas estas coisas. No entanto, ele tem que começar em algum lugar.

Desenvolveremos o personagem Dai enquanto percorremos os capítulos que descrevem a Aparência Física, Riqueza e Status, Vantagens, Desvantagens, Perícias e Peculiaridades dos personagens.

Anotação dos Atributos na Planilha do Personagem

Como você pode ver na Planilha de Dai Blackthorn (págs. 12 e 214), os 4 atributos são anotados num espaço apropriado no canto superior esquerdo. O custo em pontos para o valor de cada atributo pode ser marcado no espaço em branco ao lado dele. Isto ajuda a manter atualizado o número de pontos já gastos com o personagem.

Velocidade

A Velocidade (quão rápido você é capaz de correr) é outro fator importante. No entanto, seu parâmetro Velocidade é calculado a partir de seus atributos HT e DX e mostra quão rápido você é capaz de se movimentar quando *não estiver submetido a nenhuma Carga*. Uma pessoa comum tem, em média, uma velocidade igual a 5, o que significa que ela é capaz de correr mais ou menos 5 metros em um segundo, apesar de ser capaz de fazê-lo um pouco mais rápido se disparar em linha reta.(V. pág. 108.)

Some seus atributos HT e DX e divida o total por 4. O resultado é o valor de seu parâmetro Velocidade Básica. Anote-o em sua planilha. *Não arredonde este valor*. Se, por exemplo, sua Velocidade Básica é 5,25, isto significa que sua velocidade em condições normais é 5 hexágonos/s. Mas, haverá momentos em que será melhor ter uma Velocidade de 5,25, do que de 5.

Por enquanto não preencha o valor do campo *Deslocamento*. Ele indicará quão rápido você é capaz de se mover durante cada turno, carregando suas armas, armadura, despojos, etc... Este valor será determinado mais tarde, depois que você escolher seu equipamento e determinar quanto ele pesa.

Crianças

A tabela de atributos vista anteriormente serve para a criação de personagens humanos adultos (ou quase). Crianças têm níveis "médios" diferentes em cada um dos atributos. Caso se deseje um personagem com menos de 15 anos (geralmente um NPC), pode-se usar os níveis médios indicados na tabela abaixo.

Um personagem com 15, 16 ou 17 anos é criado com base na tabela normal, mas deve ter a desvantagem da Juventude.

Idade	*ST*	*DX*	*IQ*	*HT*
0-1	1	1	3	1
2	2	3	4	2
3	3	4	6	3
4	4	5	6	4
5	4	6	7	5
6-7	5	7	7	6
8-9	6	8	8	7
10-11	7	9	8	8
12-13	8	10	9	9
14	9	10	9	10

Se você deseja criar uma criança *fora do comum* — uma cujos atributos sejam diferentes da média — você pode fazê-lo. O custo em pontos é igual ao custo para o caso de personagens adultos. Ele está baseado na diferença entre o valor desejado para o atributo e o valor médio para crianças da idade desejada.

Suponhamos, *por exemplo*, que se deseja uma criança com 9 anos de idade, com uma Inteligência igual a 15. A média para esta idade é 8. A diferença entre as duas é 7. Podemos ver na tabela para adultos, que o custo para se ter um adulto com uma IQ igual a 17 (7 maior que a média) é de 100 pontos. Logo, custará 100 pontos para dar uma IQ igual a 15 para uma criança de 9 anos.

Note que os valores mais baixos para o atributo IQ mostrados na tabela acima não estão relacionados com os valores medidos por um teste de QI. Neste jogo, IQ significa *inteligência e experiência* em geral. Uma criança pode ser brilhante, mas com certeza não terá a mesma experiência que um adulto. E lembre-se que, no momento de sua criação, um personagem não poderá colocar em perícias um número de pontos maior do que o dobro de sua idade. Um garoto de 12 anos poderia ter no máximo 24 pontos gastos em perícias.

Como regra, uma criança deveria ser criada com 50 pontos ou menos. Para compensar isto, mantenha um registro da data de nascimento do personagem. O valor de seus atributos ST, DX e HT poderá, por exemplo, ser aumentado de um ponto quando ela completar 10 anos de idade (IQ não se altera). Este aumento é completamente "grátis".

APARÊNCIA FÍSICA 2

Você tem liberdade para dar a seu personagem a aparência que desejar. Pode também escolher as cores do cabelo, da pele, etc... aleatoriamente (v. pág. 84). No entanto, uma aparência muito boa (ou ruim) é considerada uma *vantagem* (*desvantagem*). Boa aparência custa pontos, enquanto que uma aparência ruim dá ao personagem alguns pontos extras para serem gastos em alguma outra característica.

Hediondo: Pode ser qualquer coisa especificada pelo jogador que cause aversão: corcunda, doença grave de pele, estrabismo, etc... De preferência várias coisas juntas. O personagem estará submetido a um redutor igual a -4 em qualquer Teste de Reação, com exceção daqueles relativos a criaturas alienígenas ou a pessoas que não o(a) podem ver (que ficarão muito surpresas quando, finalmente, o encontrarem. O GM poderá exigir um novo Teste de Reação quando isto acontecer). *- 20 pontos*.

Feio: Idem só que não tão intensamente. Talvez cabelos oleosos ou dentes encavalados ou cariados. Redutor igual a -2 em Testes de Reação, com as mesmas exceções expostas no parágrafo anterior. *-10 pontos*.

Desagradável: Nada que se possa precisar com exatidão. O personagem tem algo indefinido, que provoca antipatia. Deve ser submetido a um redutor de -1 em Testes de Reação com membros de sua própria raça, mas não existe penalidade para membros de outras raças (o problema é muito sutil para que eles o percebam). *-5 pontos*.

Aparência Comum: Nenhum bônus ou penalidade; o personagem é capaz de se misturar facilmente em uma multidão. A impressão que um observador terá dele dependerá, exclusivamente, de seu comportamento. Uma pessoa "comum" que sorria e aja cortesmente terá uma aparência agradável. Aqueles que tiverem a cara fechada e resmungarem serão lembrados como desagradáveis. Nenhum bônus ou custo em pontos.

Atraente: Esta pessoa não entra em concursos de beleza mas tem uma aparência definitivamente atraente. Bônus de +1 em todos os Teste de Reação frente a personagens de sua própria raça. Tem um custo de *5 pontos*.

Elegante (ou Bonito): Esta é uma pessoa que *pode* entrar em concursos de beleza. Recebe um bônus de +2 em Testes de Reação feitos com pessoas do mesmo sexo; +4, com pessoas do sexo oposto — desde que com pessoas da mesma raça ou raça semelhante. *15 pontos*.

Muito Elegante (ou Bonito): Entra em concursos de beleza e ganha com regularidade. Bônus de +2 em Testes de Reação com pessoas do mesmo sexo. Bônus de +6 (!) em Testes de Reação com pessoas do sexo oposto. *Exceção:* Pessoas do mesmo sexo que já tenham algum motivo para não gostar do personagem (mais de 4 pontos devido a modificadores de reação negativos, independentemente dos bônus de reação positivos). Neste caso, eles se sentirão *melindrados* por sua aparência e, ao invés de um bônus de +2, o personagem estará submetido a um redutor de -2 pontos. Este problema aparecerá a critério do GM. Uma dificuldade adicional: Dependendo do lugar onde estiver, poderá vir a ser importunado por caçadores de talentos, bêbados amigáveis, mercadores de escravos e outros inconvenientes. *25 pontos*.

Peso e Altura

Os jogadores podem escolher livremente o peso e a altura de seus personagens, desde que a escolha esteja dentro de limites razoáveis (segundo o critério dos próprios jogadores). Isto pode ser importante por várias razões. Além de ser bom ter uma idéia da aparência de seu personagem, o peso e a altura podem determinar se ele será ou não capaz de fazer-se passar por um inimigo, se aquela armadura que ele achou serve ou não, se é capaz de passar por aquele túnel estreito ou alcançar o batente daquela janela...

As tabelas ao lado podem ser usadas para determinar a altura e peso "médios" e incluir uma pequena variação aleatória caso se deseje. A altura média é baseada no valor de seu atributo Força (ST). O peso, por sua vez, está baseado na sua altura.

Tabela de Altura/Peso

ST	*Altura*	*Peso*
-	1,57 m ou menos	54,5 kg
-	1,60 m	59,0 kg
5 ou menos	1,63 m	59,0 kg
6	1,65 m	61,3 kg
7	1,68 m	61,3 kg
8	1,70 m	63,6 kg
9	1,73 m	65,8 kg
10	1,75 m	68,1 kg
11	1,78 m	70,4 kg
12	1,80 m	72,6 kg
13	1,83 m	74,9 kg
14	1,85 m	77,2 kg
15	1,88 m	81,7 kg
16 ou mais	1,90 m	82,3 kg

Adicione 1,8 kg para cada centímetro de altura acima de 1,90 m.

Modificações

Se você não desejar um personagem com altura e peso exatamente iguais à média, existe a alternativa de se jogar 3 dados e consultar a tabela abaixo. Determine a altura modificada (i.e., verdadeira) e *depois* o peso normal, com base na altura conseguida e use a tabela de modificação novamente, para determinar o peso modificado.

Note que, mesmo com esta tabela, a maioria dos personagens terá uma silhueta relativamente próxima à da média, mas *poderia* acontecer (por exemplo) de se conseguir alguém bastante alto e magro. Qualquer um com uma aparência melhor que a média deveria ter um peso que não divergisse em mais do que 20% desta.

Resultado dos dados	*Modificações*
3	-15 cm ou -18,2 kg
4	-13 cm ou -13,6 kg
5	-10 cm ou -9,1 kg
6	-8 cm ou -4,5 kg
7	-5 cm ou -2,2 kg
8	-2 cm ou -2,2 kg
9,10,11	sem modificação
12	+2 cm ou +2,2 kg
13	+5 cm ou +2,2 kg
14	+8 cm ou +4,5 kg
15	+10 cm ou +9,1 kg
16	+13 cm ou +13,6 kg
17	+15 cm ou +18,2 kg
18	+15 cm ou +22,7 kg

Estas tabelas supõem que o personagem é um homem do século XX. Subtraia 5 cm ou 4,5 kg destes valores para personagens do sexo feminino. Para a criação de um personagem do século XIX, historicamente acurado, subtraia 7,5 cm da altura média. O peso deve sempre ser determinado a partir da altura.

A Aparência de Dai Blackthorn

Para que Dai seja capaz de se misturar numa multidão, nós lhe daremos uma aparência comum. Nós queremos que ele seja pequeno; ao invés de jogar dados, escolhemos a aparência descrita em sua planilha.

3 RIQUEZA E STATUS

A próxima característica a ser estabelecida é a posição social de seu personagem. Quanto dinheiro ele tem? Qual é a sua posição na sociedade? Se Ele tem alguma reputação? Como as outras pessoas reagem à sua presença? Isto é muito importante para o jogo, como todo o resto da concepção de seu personagem.

Riqueza

Riqueza e pobreza são relativas. Um americano classe-média vive com muito mais luxo do que um rei medieval, apesar de que muito provavelmente ele tem um número menor de moedas de ouro em seu porão. Isto depende do universo ficcional em que o jogo está ambientado — v. coluna lateral. Todos os personagens recebem uma quantidade de recursos padrão para o seu mundo, a menos que eles tenham pago alguns pontos extras pela Riqueza adicional ou tenham assumido a desvantagem da Pobreza. Na maioria dos mundos, a variação da quantidade padrão de recursos iniciais e da renda é relativamente grande, e suas perícias determinarão o tipo de emprego que você terá e qual o seu salário.

Serão apresentados abaixo vários níveis de riqueza. Veja o parágrafo *Economia*, na pág. 189, para maiores informações. O significado preciso de cada nível de riqueza será definido para um universo ficcional em particular no livro que o descreve.

A riqueza determina:

(a) Com quanto dinheiro você começa a jogar.

(b) Quanto você ganha por mês (tempo de jogo). (Apesar disto também depender do tipo específico de emprego que você tem.)

(c) Quanto de seu tempo deve ser gasto para ganhar seu sustento.

Níveis de Riqueza

Falido: Você não tem emprego ou fonte de renda, nenhum dinheiro ou outro patrimônio qualquer, que não seja a roupa do corpo. Você é incapaz de conseguir trabalho ou não existe emprego disponível. - *25 pontos*.

Pobre: O personagem é criado com recursos da ordem de 1/5 da "média" da sociedade onde ele vive. Ele passa 50 horas por semana trabalhando. Alguns cargos não estão a seu alcance e nenhum emprego que ele possa conseguir irá lhe pagar um bom salário. - *15 pontos*.

Batalhador: A quantidade inicial de recursos é apenas a metade da "média" da sociedade onde ele vive. Gasta 40 horas por semana no emprego. Todos os cargos estão a seu alcance (pode ser um médico ou ator em início de carreira), mas o salário não é alto. Esta categoria seria apropriada, por exemplo, para um estudante do século XX. -*10 pontos*.

Médio: Recebe exatamente a mesma quantidade de recursos que a maioria dos membros de sua sociedade. Passa 40 horas por semana no emprego e é capaz de sustentar um estilo de vida médio. *Nenhum ponto*.

Confortável: Trabalha para viver, mas o estilo de vida é melhor do que o da média. Também trabalha 40 horas por semana. A quantidade inicial de recursos é o dobro da média. *10 pontos*.

Rico: Recebe inicialmente uma quantidade de recursos igual ao quíntuplo da média e vive muito bem. Seu trabalho ocupa apenas 20 horas por semana. (Num emprego que pague mal, como o de "criado" por exemplo, você não ganhará mais do que os outros, mas ainda dispõe dos recursos com que iniciou e ainda trabalha 20 horas por semana). *20 pontos*.

Muito Rico: Recebe inicialmente uma quantidade de recursos igual a 20 vezes a da média. Trabalha apenas 10 horas por semana, cuidando de negócios (o que dificilmente seria um emprego). *30 pontos*.

Podre de Rico: Recebe inicialmente uma quantidade de recursos igual a 100 vezes a da média. Trabalha 10 horas por semana, à procura de negócios. Você pode comprar o que quiser sem precisar se preocupar com o preço. *50 pontos*.

Quantidade Inicial de Recursos

Os "Recursos Iniciais" compõem-se tanto de dinheiro, quanto de outros bens. Comece com a quantia em dinheiro a que seu "nível de Riqueza" lhe dá direito. Compre os bens com os quais deseja começar (usando a lista de compras existente no livro de referência de cada mundo). Todo dinheiro não gasto fará parte de sua "conta bancária".

Personagens com um estilo de vida "assentado" gastariam normalmente 80% de seus recursos iniciais em moradia, vestuário, etc... reservando 20% para serem gastos em "acessórios" para aventura. O GM pode permitir que andarilhos, ou qualquer outro tipo de personagem "Pobre" (desbravadores, cavaleiros-andantes, vagabundos e mercadores), usem todos os seus recursos na aquisição de bens portáteis, que são os valores mais apropriados para PCs que moram em seu barco/carroça/balão, enquanto viajam.

Não se deve permitir que um personagem faça empréstimo para um colega falido, pois neste caso a desvantagem da Pobreza ficaria completamente sem sentido. Não importa se por meios razoáveis, ou não, os GM's devem evitar esta situação a qualquer custo. Se achar que vale a pena, um Mestre pode até permitir que personagens "Ricos" CONTRATEM aos "Pobres".

Um PC que necessite de um *"dinheirinho"* extra pode gastar alguns de seus pontos para consegui-lo, tanto no momento de sua criação, quanto mais tarde. A quantia de dinheiro equivalente a um mês de trabalho custa 1 ponto. Note que não vale a pena gastar mais do que uns poucos pontos desta maneira, ao criar um personagem. É mais interessante "comprar" um nível mais alto de Riqueza.

Quantidade Padrão de Recursos Iniciais

A quantidade padrão de recursos iniciais depende do cenário em que se está jogando. No século XX, a inflação reduz tão rapidamente o valor do dinheiro, que a equivalência dos recursos iniciais varia muito em poucas décadas. Algumas sugestões:

Cenários de Fantasia e/ou Medievais : $1.000 (i.e., 1000 vinténs ou moedas de cobre)

Fim do século XIX : $ 750

Início do século XX (década de 20) : $ 750

Meio do século XX (Segunda guerra mundial) : $ 5.000

Era Moderna (fim do século XX) : $15.000

Campanhas interestelares : $15.000

Rendimentos Posteriores

Um personagem pode depender inteiramente de suas aventuras para obter dinheiro ou pode conseguir um emprego (veja Empregos na pág. 192). Lembre-se que em muitos cenários o fato de se estar desempregado é motivo de suspeita e reações negativas.

Se um personagem, inicialmente pobre, enriquecer, ou se um PC completamente falido quiser um emprego, o GM deverá exigir que a desvantagem seja recomprada com pontos. Veja a pág. 82.

Reputação

Alguns personagens são tão conhecidos, que sua reputação se torna, na verdade, uma vantagem ou desvantagem. Em termos de jogo, a reputação afeta os *testes de reação* feitos para os NPCs (veja pág. 180). Os detalhes sobre sua reputação ficam inteiramente por sua conta; você pode ser conhecido por sua bravura e ferocidade, por comer cobras verdes ou qualquer outra coisa que deseje. Se você tiver uma Reputação, seu nome ou seu rosto serão suficientes para gerar um "teste de reputação", para decidir se a pessoa com quem se encontrou já ouviu falar de você. Jogue uma vez para cada pessoa ou grupo pequeno que encontrar. No caso de um encontro com um grupo grande, o GM pode jogar mais de uma vez, se desejar.

Existem três componentes em uma reputação: Tipo da Reputação, Pessoas Afetadas e Freqüência de Reconhecimento.

O *Tipo de Reputação* afeta o modificador de reação (v. pág. 180) que você obtém de pessoas que o reconhecem. O custo será 5 pontos para cada ponto de bônus (até o máximo de 4) e -5 para cada ponto de redutor (até o máximo de -4).

Pessoas Afetadas modifica o valor de sua reputação. Quanto maior for a "classe afetada", ou seja, o número pessoas que poderiam ter ouvido falar de você — maior o valor de sua reputação, como vemos a seguir:

Todos aqueles que você vai encontrar em sua campanha: Use o valor indicado na lista.

Grupo grande de pessoas (todas as pessoas de uma seita em particular, todos os mercenários, mercadores, participantes de rachas, etc...): Metade do valor (arredonde para baixo).

Grupo pequeno de pessoas (todos os sacerdotes de Wazoo, todas as pessoas alfabetizadas do século XII, todos os feiticeiros do Alabama no século XX): $^1/_3$ do valor (arredonde para baixo).

Se a classe das pessoas afetadas for tão pequena que, na opinião do GM, você não tem nenhuma chance de encontrar algum de seus membros em sua aventura, sua reputação não fará nenhuma diferença. Isto estará baseado inteiramente em sua campanha; mercenários, por exemplo, serão extremamente raros em alguns cenários e muito comuns em outros.

Freqüência de Reconhecimento: Também modifica o valor da reputação. Quanto mais freqüentemente você for reconhecido pelos membros da "classe afetada", mais importante será a reputação:

O tempo todo: Nenhum modificador.

De vez em quando (resultado menor ou igual a 10): metade do valor, arredondado para baixo.

Ocasionalmente (resultado menor ou igual a 7): $^1/_3$ do valor, arredondado para baixo.

Exemplo: Sir Anacreon tem a fama de ser um destemido matador de monstros, o que lhe dá um bônus de +2 em testes de reação frente àqueles que o reconhecem. Todo mundo já ouviu falar dele (nenhum modificador); ele é reconhecido de vez em quando ($^1/_2$ do valor). Esta é uma vantagem de 5 pontos.

Exemplo: Snake Scarsdale é um vigarista barato e ladrão nas horas de folga. Seu nome provoca um redutor igual a -3 (-15 pontos). Ele é reconhecido apenas ocasionalmente ($^1/_3$ do valor) e é conhecido por um grupo relativamente grande de pessoas (todo o submundo. 1/2 do valor). 15 x $^1/_2$ x $^1/_3$ é igual a 2,5 que arredondado para baixo dá como resultado uma Desvantagem igual a 2 pontos.

Lembre-se que é possível ter mais de uma reputação. Alguém que combata o crime, por exemplo, poderia ser bem conhecido e receber um bônus de +4 quando encontrasse cidadãos honestos e um redutor igual a -4 com membros do submundo. Em termos de valor em pontos, o resultado seria nulo. Mas, se você quiser anotar isto em sua planilha e jogar em conformidade... Se você tiver reputações que se sobrepõem (especialmente se uma for boa e outra ruim), o GM deverá verificar cada uma delas antes de determinar como um NPC reagirá diante de você.

É claro que sua reputação existe somente dentro de uma área limitada. Caso seu personagem viaje para um lugar muito distante, o GM poderá exigir que ele recompre os pontos que recebeu por ter assumido a desvantagem da Má Reputação (não existe um bônus correspondente pela perda de uma boa reputação).

Alfabetização

Na vida real, a capacidade de ler é uma perícia. No entanto, é uma habilidade incomum e seu valor varia enormemente de um cenário para outro. Por esse motivo, exige um tratamento especial!

Em culturas com alto nível tecnológico, isto é, com NT maior ou igual a 5 (que corresponde ao período da Revolução Industrial), muitas pessoas são capazes de ler (pelo menos as placas na rua e o jornal diário) e o analfabetismo é uma deficiência. Considera-se, portanto, que qualquer personagem criado num cenário destes é alfabetizado, a menos que se especifique o contrário. Logo, ser *analfabeto* é uma *desvantagem* que vale -10 pontos.

Em culturas primitivas (NT menor ou igual a 4, o qual corresponde ao Renascimento e ao Período Colonial), poucas pessoas são capazes de ler e é possível passar toda uma vida sem necessidade de ler. Considera-se que qualquer personagem criado em uma cultura destas é analfabeto, a menos que se especifique algo em contrário. Ser *alfabetizado* é uma *vantagem* que custa 10 pontos.

Se você, como Mestre, criar um mundo onde a palavra impressa não tem nenhum valor, então a alfabetização não terá nenhuma importância e ser, ou não, alfabetizado, não se constituirá em nenhuma vantagem ou desvantagem. No entanto, não nos foi possível localizar na História da Humanidade, nenhum exemplo de uma sociedade totalmente iletrada, que tivesse existido após a Idade do Bronze... A imprensa escrita (inventada em NT4 e popularizada em NT5) tem tido um efeito extraordinário sobre a cultura.

Os Mestres devem se lembrar de que se eles estiverem lidando com personagens analfabetos (em *qualquer* tipo de cenário) *eles realmente serão incapazes de ler!* Procure reforçar este fato. Anotações, sinais, pergaminhos, livros e nomes em mapas (não os mapas em si) são apenas para aqueles que sabem ler! O *jogador* pode passar anotações secretas, se necessário, e o Mestre pode passar para ele anotações secretas para lhe dizer coisas que os outros não sabem, no entanto, o *personagem* não é capaz de ler *nada*.

Status

O Status é muito parecido com a Reputação, com a diferença de que ele reflete sua posição social ao invés de sua popularidade. Qualquer um pode determinar seu Status simplesmente olhando para você, observando suas roupas e seu comportamento. Se você tiver um Status muito elevado, seu *rosto* será facilmente reconhecido — ou, talvez, o bando de criados que o cerca denuncie sua posição. (Se você conseguir um bom disfarce, poderá ser capaz de mudar seu Status aparente. Mas isto pode ser uma boa maneira de arranjar encrenca!)

O Status é medido em "níveis sociais", variando de -4 (escória social) a 8 (você é literalmente considerado divino). Veja na pág. 191 uma amostra de uma tabela de níveis sociais. Cada nível de Status "custa" 5 pontos. Logo, um Status de nível 5 custa 25 pontos e um de nível igual a -3 é uma *desvantagem* que vale -15 pontos.

A manutenção do Status custa dinheiro. Para maiores detalhes sobre o assunto veja o parágrafo *Nível Social e Custo de Vida* na pág. 191.

Status Elevado

Status elevado significa que você faz parte da classe governante em sua civilização de origem. Sua família pode fazer parte da nobreza (por ex.: Windsor, Orleans e Bragança), ter empresários e/ou políticos de sucesso (Rockefeller, Kennedy, Matarazzo), ou algum outro tipo de gente importante. Ou você pode ter conseguido este Status por seu próprio esforço. Como conseqüência, *os outros membros de sua cultura (e somente eles)* irão tratá-lo com deferência, dando-lhe um bônus em todos os testes de reação. Sua habilidade no Trato Social é, por definição, igual a IQ+2 para sua própria cultura; para outras culturas ela é igual a IQ.

Status elevado traz consigo vários privilégios que variam de cenário para cenário. Se você não estiver usando nenhum cenário específico descrito em um livro de referência, estes privilégios serão definidos pelo GM. Devido à relação estreita que existe entre Status e Riqueza, o fato de seu nível econômico ser maior ou igual a Rico fará com que você tenha que pagar 5 pontos a menos pelo Status Social Elevado. Na prática, você está ganhando um nível de Status "de graça". Lembre-se, no entanto, que pessoas de nível social alto costumam ser alvo de seqüestradores e de alguns criminosos do tipo que *odeia* as "classes dominantes".

Status Social Baixo

Você é um criado, um criminoso ou um escravo. Note que isto não é a mesma coisa que a Desvantagem "Estigma Social" (veja pág. 27). No Japão medieval, por exemplo, uma mulher poderia ter um Status Social bastante elevado (e o custo de vida associado) e mesmo assim estar submetida a um redutor igual a -1 devido ao Estigma Social de ser mulher.

A interação destes elementos (Status, Estigma Social e Reputação), pode dar resultados interessantes. Como, por exemplo, o caso de uma pessoa que, pertencendo obviamente a uma classe social baixa ou mesmo a um grupo minoritário desprezado, pode angariar uma reputação tão boa como herói, que outros poderiam vir a ter uma reação favorável diante dela.

Status como um Modificador de Reação

Quando um *Teste de Reação* (pág. 180) é feito, o Status relativo dos personagens envolvidos pode afetar a reação. Naturalmente, o GM pode interpretar seus NPCs como desejar, mas descreveremos abaixo algumas regras gerais que poderiam ser seguidas:

O Status elevado normalmente garante um bônus em testes de reação. Se você tiver um Status igual a 3, por exemplo, todos aqueles que tem Status igual a 1 reagirão levando em consideração um bônus de +2 e, aqueles com Status igual a 0, com um bônus igual a +3 (exceto, é claro, aqueles criminosos que se ressentem do Status).

Valores negativos para o Status normalmente implicam em uma penalidade. Se o seu Status for tão baixo a ponto de ser negativo, ele provocará uma reação negativa com relação a você por parte de pessoas que têm um status maior. Use a diferença entre o seu Status e o do NPC (com um valor mínimo de -4) como redutor.

Valores menores de Status podem implicar numa penalidade. Se você estiver lidando com um NPC que é essencialmente amistoso, seu Status não fará diferença (enquanto ele for positivo). Afinal de contas, um rei tem um nível de Status muito maior que seus cavaleiros, mas tem uma reação favorável com relação aos mesmos... pelo menos na maior parte do tempo. Porém, se o NPC for neutro ou já estiver zangado, um Status mais baixo piora ainda mais a situação: " Como é que você, um mero cavaleiro, se atreve a dizer que meu plano de batalha é insensato?"

Exemplo de Criação de Personagem

Voltemos a Dai Blackthorn, cuja descrição começamos na pág. 14, e acrescentemos mais alguns dados à sua Planilha. Por enquanto, ele tem 15 pontos disponíveis.

Riqueza : Nós o faremos um personagem "Pobre". Portanto ele vai iniciar com recursos equivalentes a 1/5 da média de seu mundo. Isto significa que, em um cenário de "Fantasia", onde a média corresponde a $1.000 (i.e., 1000 moedas de cobre), ele começará com $200. Só vamos equipá-lo mais adiante, quando soubermos mais a seu respeito. (As Tabelas de Preços de Equipamento encontram-se nas págs. 206 a 213).

"Pobreza" é uma Desvantagem que "vale" -15 pontos, de modo que agora, Dai dispõe de 30 pontos para "gastar".

Reputação: Para desgosto do personagem, muito poucas pessoas fora de seu círculo de convivência já ouviram falar nele. Ele não tem nenhuma Reputação.

Status : Dai é indiscutivelmente do tipo "suspeito", de modo que poderíamos lhe dar o Status de criminoso (-1 ponto), se o desejássemos. Neste caso em particular, optamos por não fazê-lo. Nossa justificativa para o fato é que em sua vizinhança todos andam meio maltrapilhos e não há maneira de identificá-lo como um membro do submundo do crime apenas por sua aparência. Assim seu Status será igual a 0 — um cidadão comum.

Instrução: Dai não sabe ler, mas como ele vive em um mundo de fantasia de baixo nível tecnológico, isto não é uma desvantagem. Saber ler custar-lhe-ia 10 pontos. Esperamos que ele seja capaz de sobreviver sem isso!

VANTAGENS 4

Estas são habilidades inatas do personagem. Com poucas exceções, só podemos dar uma vantagem a um personagem no momento em que ele é criado. Depois disso não há nenhum meio de consegui-las. (Note, no entanto, que tanto a magia como a tecnologia avançada poderiam dar a um personagem o equivalente a uma destas aptidões como, por exemplo, um Ouvido Aguçado). Cada vantagem tem um *custo* em pontos e um personagem pode ter tantas vantagens quantas ele for capaz de "comprar".

Para algumas vantagens o custo é fixo. Outras (por ex., Visão Aguçada) podem ser compradas em vários níveis, a um certo custo em cada nível. Por exemplo, Visão Aguçada custa 2 pontos por ponto adicional de bônus. Se você deseja um bônus igual a +6 isto lhe custará 12 pontos.

Existe uma lista de todas as Vantagens no folheto que acompanha este manual.

Senso de Direção ***5 pontos***

O personagem sempre sabe para onde fica o Norte e é sempre capaz de refazer um trajeto realizado durante os últimos 30 dias, não importa quão confuso ou tortuoso ele tenha sido. Esta aptidão não funciona em ambientes como o espaço interestelar, o limbo do plano astral, etc. Mas ela funciona em ambientes subterrâneos, debaixo d'água e em outros planetas. Esta vantagem dá um bônus de +3 para a perícia Navegação do personagem.

Noção Exata do Tempo ***5 pontos***

Você tem um relógio mental acurado. A menos que tenha sido nocauteado, hipnotizado ou sofrido algum outro tipo de interferência, você sempre sabe a hora *exata*. Você também é capaz de medir com precisão qualquer lapso de tempo. O sono não interfere com esta sua capacidade (e você pode, inclusive, acordar numa hora pré-determinada). Mudanças de fuso horário também não o afetam. As viagens no tempo *irão* confundi-lo até que descubra qual é o "novo" horário.

Ouvido Aguçado ***2 pontos/nível***

O personagem recebe um bônus toda vez que tiver que fazer um teste de Audição (v. pág. 92), para verificar se é capaz de ouvir alguma coisa, ou quando o GM faz uma jogada contra seu atributo IQ para ver se ele notou algum ruído. Custo: 2 pontos por ponto de bônus em sua jogada.

Olfato/Paladar Apurado ***2 pontos/nível***

O personagem recebe um bônus em todas as seus testes de Olfato ou Paladar (v. pág. 92). O GM poderia jogar para ver se você percebeu o cheiro ou o sabor de um veneno em sua bebida. Custo: 2 pontos por ponto de bônus em sua jogada.

Visão Aguçada ***2 pontos/nível***

O personagem recebe um bônus em todos os testes de Visão, quando ele está procurando alguma coisa, e sempre que o GM fizer um teste contra seu atributo IQ para verificar se ele percebeu alguma coisa. Custo: 2 pontos por ponto de bônus na jogada.

Prontidão ***5 pontos/nível***

Este é um bônus geral que o personagem recebe em testes de qualquer um dos Sentidos ou quando o GM faz um teste de IQ para verificar se ele percebeu alguma coisa. Esta vantagem *pode* ser combinada com qualquer uma (ou todas) as vantagens relacionadas com agudeza dos sentidos. Custo: 5 pontos por ponto de bônus em sua jogada.

Ambidestria ***10 pontos***

O personagem é capaz de usar as duas mãos com a mesma habilidade. Ele não está sujeito ao redutor de -4 sobre seu atributo Destreza por estar usando a mão ambiesquerda (veja *Destreza Manual* na pág. 13) e pode lutar (ou agir) com qualquer uma das mãos indistintamente, ou com ambas de uma vez (em um Ataque Total). Se acontecer algum acidente com um(a) de seus (suas) braços (mãos), assuma que foi com o(a) esquerdo(a).

Empatia com Animais ***5 pontos***

O personagem entende e gosta de animais, e eles gostam do personagem. Ele recebe um bônus de +2 em qualquer teste de reação com um animal selvagem, e de +4 em testes que envolvam perícias com animais (Adestramento de Animais, Cavalgar, Veterinária, etc...). No entanto, você nunca poderá matar um animal sem uma razão muito boa, e deverá tentar evitar que outros o façam. Note que matar para se alimentar é perfeitamente aceitável e, numa caçada o personagem receberia um bônus igual a +3 na sua tentativa de encontrar caça.

Atratividade ***Variável*** *(veja pág.15)*

Carisma ***5 pontos/nível***

Esta é a aptidão natural para impressionar e liderar outras pessoas. Qualquer um pode conseguir um carisma ilusório através da boa aparência, boas maneiras e inteligência, mas o carisma *real* funciona independente da presença destes fatores. Ele afeta qualquer teste de reação feito por uma criatura inteligente. Custo: 5 pontos para cada ponto de bônus.

Clericato ***5 pontos ou mais, a critério do GM***

O personagem foi ordenado como ministro de alguma religião. Um clérigo tem alguns poderes e privilégios que um leigo não tem, incluindo um bônus de +1 em testes de reação com correligionários ou pessoas que respeitam sua fé. Os outros personagens dirigir-se-ão a ele (ou ela) usando um título: Padre, Irmã, Reverendo, Shaman, etc. Um clérigo poderá realizar cerimônias como Confirmação, Casamento e Exorcismo.

Lembre-se que nem todos os clérigos são rabinos ou monjas. Aka'Ar, alto sacerdote da seita profana de Set, é também um clérigo paramentado e as bençãos e casamentos que realizar serão tão significativos para seu rebanho, como o seriam para sua paróquia os realizados por um vigário. E, se Set assim o desejar, Aka'Ar será capaz de exorcismos tão poderosos quanto os realizados por um sacerdote cristão, se não mais. Afinal, Aka'Ar terá uma experiência mais ativa com demônios...

O GM deve decidir se, em sua campanha, os clérigos serão capazes de invocar ajuda ativa do Além. Se assim for e, se os clérigos forem *conhecidos* por serem capazes de conseguir esta ajuda, o Clericato "valerá" 10 pontos ou mais. Se o Clericato for (até onde os jogadores sabem) apenas uma vantagem "social", ele custará 5 pontos.

Reflexos em Combate — *15 pontos*

O personagem tem reações extremamente rápidas e raramente ficará surpreso por mais do que um breve instante. Ele receberá um bônus de + 1 em qualquer Defesa Ativa. Tem direito, também, a um bônus de +1 na perícia Sacar Rápido, um bônus igual a +2 em Verificações de Pânico (pág. 93) e nunca ficará "paralisado" devido à surpresa (pág. 122).

Além disso, seu *lado* recebe um bônus igual a +1 em testes de iniciativa feitos para evitar um ataque de surpresa, ou +2, se ele for o líder. Nos testes de IQ feitos para despertar, ou se recuperar de uma surpresa ou de "atordoamento" mental, o personagem receberá um bônus de +6.

Bom Senso — *10 pontos*

Toda vez, que o personagem começar a fazer alguma coisa que o GM acha *ESTÚPIDA*, ele fará um teste contra seu atributo IQ. Um sucesso nesta jogada significa que ele deverá avisar o personagem — "Você não acha que seria bom pensar melhor no assunto?" Esta Vantagem permite que um *jogador* impulsivo desempenhe o papel de um personagem ponderado.

Noção do Perigo — *15 pontos*

Você não pode contar com ela sempre, mas de vez em quando você tem aquela sensação esquisita na nuca que diz que alguma coisa está errada... Se você tem Noção do Perigo, o GM fará, em segredo, um teste contra seu atributo IQ sempre que a situação envolver uma emboscada, um desastre iminente ou algum outro perigo do gênero. Um sucesso nesta jogada significa que você deve receber um aviso de que alguma coisa está errada. Um resultado igual a 3 ou 4 significa que o GM lhe dará alguns pequenos detalhes sobre a natureza do perigo.

Nota: Em uma campanha onde se faz uso de poderes psíquicos, a Noção do Perigo é uma habilidade extra-sensorial. V. Capítulo 20.

Ultra-flexibilidade das Juntas — *5 pontos*

O corpo do personagem é extraordinariamente flexível. Ele receberá um bônus igual a +3 em qualquer teste de Escalada ou tentativas de se livrar de cordas, algemas ou outros meios similares de restrição de movimento e também em testes de Mecânica (para conseguir alcançar as partes de um motor).

Memória Eidética — *30/60 pontos*

O personagem é capaz de se lembrar de tudo o que ele já viu ou ouviu. Esta aptidão existe em dois níveis:

No primeiro nível, ele é capaz de se lembrar, num sentido geral, de tudo em que concentrar sua atenção. Portanto, todos os pontos que forem colocados em perícias mentais contarão em dobro (não existe bônus para mágicas ou perícias psíquicas). Além disso, sempre que o personagem tiver necessidade de se lembrar de um detalhe específico de alguma coisa que lhe foi contada, o GM fará um teste contra seu atributo IQ. Um sucesso nesta jogada significa que ele deve dar a informação ao personagem. Custo: 30 pontos.

No segundo nível, ele tem realmente uma "memória fotográfica". O personagem será capaz de se lembrar de tudo o que já aconteceu com ele. Todos os pontos colocados em perícias mentais valerão o *quádruplo*. Além disso, toda vez que você (como *jogador*) esquecer qualquer detalhe que seu personagem tenha visto ou ouvido, o GM ou os outros jogadores deverão lembrá-lo — honestamente! Custo: 60 pontos.

Empatia — *15 pontos*

O personagem tem uma "sensibilidade" para com as outras pessoas. Quando encontra alguém pela primeira vez ou depois de uma longa separação, ele poderá pedir ao GM que faça um teste contra seu atributo IQ. O mestre dirá então o que o personagem "sente" com relação àquela pessoa. (Note que uma falha nesta jogada significa que o GM pode mentir para você.) Este talento, quando funciona, é excelente para identificar impostores, possessões por espíritos, etc., e determinar a quem os NPCs são efetivamente leais. Esta Vantagem pode também ser usada para descobrir se alguém está mentindo ou não. Note que ela não serve para obter a verdade, apenas para verificar se os NPCs estão sendo sinceros ou não.

Obs.: Numa campanha que inclua poderes psíquicos, esta será uma perícia psíquica. Veja Capítulo 20.

Hipoalgia (Alto Limiar de Dor) — *10 pontos*

O personagem é tão suscetível a danos, quanto qualquer outra pessoa, mas ele não *sente* a dor com a mesma intensidade. Ele não ficará atordoado, nem seu atributo DX será submetido ao redutor normalmente aplicado no turno seguinte, caso venha a ser ferido em combate (exceção: um golpe na cabeça ou um golpe fulminante continuarão provocando o atordoamento do personagem). No caso de ser submetido a tortura física, ele receberá um bônus igual a +3 no teste de sua resistência. O GM poderá permitir que ele receba um bônus de +3 em testes de Vontade, para ver se é capaz de ignorar a dor.

Imunidade — *10 pontos*

Seu corpo resiste naturalmente aos microrganismos que provocam doenças. Você nunca pegará uma doença ou infecção "naturalmente". Se você for inoculado à força, seu corpo expulsará o microrganismo imediatamente. Invasões de fungos e vírus são também consideradas "doenças", mas infestações por parasitas maiores (como por exemplo solitária) não. Você não pode adquirir esta vantagem, a menos que sua HT inicial seja maior ou igual a 12. No entanto, mesmo que mais tarde a HT venha a se reduzir a um valor menor do que 12, a imunidade permanecerá.

Intuição — *15 pontos*

O personagem normalmente acerta em suas conjecturas. Quando ele estiver frente a várias alternativas e não tiver nenhuma maneira lógica de escolher entre elas, poderá usar a intuição da seguinte forma: O GM soma seu IQ ao número de escolhas "corretas" e subtrai o número de escolhas "incorretas" e faz uma jogada contra o resultado. Um sucesso significa que ele dirigirá o personagem a uma opção favorável. Um resultado igual a 3 ou 4 significa que ele deverá indicar a *melhor* opção. Um fracasso significa que o personagem não receberá informação nenhuma. Uma falha crítica significa que o GM indicará uma opção ruim para o personagem ... sua intuição falhou. O GM pode modificar este sistema sempre que achar que as regras se prestam a outras situações onde a intuição poderia ajudar.

É permitida apenas uma jogada para cada problema. Observe também, que o GM não pode consentir que esta Vantagem seja usada para abreviar uma aventura, permitindo que o detetive intuitivo entre em uma sala, coloque as algemas nos culpados e encerre o caso. A intuição, no máximo, indicaria ao detetive uma boa pista. GMs que não se acham capazes de controlar esta vantagem convenientemente não deverão permitir que ela seja assumida.

Facilidade para Línguas — *2 pontos/nível*

Você aprende línguas rapidamente. Esta aptidão pode ser exercida simultaneamente com outras. Se você tiver Memória Eidética e Facilidade para Línguas, estará falando 20 línguas em pouco tempo. Adicione o nível de Facilidade para Línguas ao seu atributo IQ toda vez que você estiver aprendendo uma língua. Exemplo: seu atributo IQ é igual a 10, sua Facilidades para Língua é 2. Você aprende línguas como se sua Inteligência fosse igual a 12. Você recebe o mesmo bônus com a perícia Lingüística. Veja *Perícias com Línguas* na pág. 54. Custo: 2 pontos por ponto de bônus.

Poderes Legais — *5, 10 ou 15 pontos*

Você é um oficial da lei, com todos os direitos, poderes e restrições que acompanham o cargo. Em algumas épocas e lugares isto equivale a uma licença para matar, em outros, é pouco mais que o direito de carregar um distintivo e lavrar multas por estacionamento proibido.

O custo em pontos é determinado pelos direitos e privilégios inerentes à posição ocupada pelo personagem. Geralmente, para um policial com jurisdição local, a habilidade de prender criminosos suspeitos, o direito de realizar buscas com o devido mandado e *possivelmente* o direito de carregar uma arma escondida, vale 5 pontos de Poderes Legais. Exemplos deste caso seriam um policial da Era Vitoriana ou um atual.

Alguém com jurisdição nacional ou internacional, *ou* não obrigado a respeitar os direitos civis dos outros, *ou* com liberdade para envolver-se em uma investigação secreta, *ou* capaz de matar com relativa impunidade, deve pagar 10 pontos por seus poderes. Exemplos seriam um agente do FBI ou um membro da Guarda Real na Idade Média.

Um oficial com 3 ou mais das habilidades descritas acima tem 15 pontos de Poderes Legais. Um exemplo poderia ser um agente graduado da CIA, KGB ou MI-5.

Os Poderes Legais normalmente andam de mãos dadas com a desvantagem do Dever e com uma Reputação, o que pode ser uma vantagem, uma desvantagem, ou ambos.

Cálculos Instantâneos — *5 pontos*

O personagem é capaz de realizar operações matemáticas de cabeça instantaneamente. Se seu personagem tiver esta aptidão, você (jogador) poderá usar uma calculadora a qualquer momento, para calcular o que desejar — mesmo que seu personagem esteja correndo para salvar sua vida na hora. Alternativamente, o GM pode simplesmente dizer que o personagem sabe a resposta de um problema simples de matemática.

Alfabetização — *0 ou 10 pontos*

Apesar de isto ser uma perícia na vida real, ela será tratada como uma vantagem por razões já explicadas anteriormente (pág. 17). Em geral, presume-se que o personagem é alfabetizado se a maioria da população de seu mundo o for, e analfabeto se a maioria das pessoas também for (NT4 ou menor). Ser alfabetizado em um mundo onde a maioria das pessoas não sabe ler é uma vantagem que vale 10 pontos. Ser analfabeto num mundo onde a maioria das pessoas sabe ler é uma *desvantagem* que vale -10 pontos.

Longevidade — *5 pontos*

Seu tempo de vida é naturalmente longo. Você falhará em testes de envelhecimento (veja pág. 83), somente se obtiver um resultado igual a 17 ou 18. Um personagem com esta vantagem não receberá nenhum ponto ao assumir a desvantagem da Idade.

Sorte — *15 ou 30 pontos*

Algumas pessoas simplesmente nasceram com sorte. Uma vez a cada hora de *jogo*, você pode fazer até três testes de alguma coisa e escolher o melhor resultado. Se o GM estiver fazendo a jogada (ex.: para ver se um certo NPC chega, ou para verificar se você nota alguma coisa), você lhe diz que está usando sua sorte e ele deverá jogar três vezes e lhe dar o melhor resultado. Custo: 15 pontos.

A *Sorte Extraordinária* funciona da mesma maneira, mas pode ser usada a cada 30 minutos ao invés de uma hora. Custo: 30 pontos.

Sua sorte se aplica somente a jogadas feitas pelo seu personagem como uma tentativa de fazer alguma coisa, OU em eventos externos que o afetam ou a todo o grupo, OU quando você está sendo atacado (neste caso você pode fazer o atacante jogar três vezes e assumir o *pior* resultado).

A sorte não pode ser compartilhada. Se Sam, o Forte, está tentando abrir uma porta, Lou, o Sortudo, não poderá ficar atrás dele e lhe transferir sua sorte. Ele terá que abrir a porta por si próprio.

Note também que a Sorte não pode ser economizada. Você não pode jogar durante horas sem usar a Sorte e, depois, usá-la várias vezes em seguida!

Aptidão Mágica — *15 pontos para o primeiro nível 10 pontos/nível a partir daí*

Você tem um bônus no aprendizado de todas as operações mágicas. Naturalmente, se você pertencer a uma cultura sem magia, começará sem nenhum conhecimento sobre mágicas, mas poderá aprendê-las com mais facilidade se encontrar uma oportunidade. Quando entrar em um mundo mágico, todos aqueles que puderem detetar sua aura (pág. 162) o reconhecerão como um usuário de magia potencialmente poderoso, apesar de inexperiente. Eles podem querer ensiná-lo ou matá-lo.

Quando aprender qualquer operação mágica, você o fará como se sua Inteligência fosse igual a (IQ + Aptidão). *Exemplo*: Você tem IQ igual a 14 e uma Aptidão Mágica igual a 3. Você aprende operações mágicas como se sua IQ fosse 17.

Além disso, o GM fará testes contra seu (IQ + Aptidão) quando você *vir* um objeto encantado pela primeira vez, e outro quando você o *tocar* pela primeira vez. No caso de sucesso, você saberá intuitivamente que ele é encantado. Um resultado igual a 3 ou 4 dirá também, se a magia é salutar ou perigosa e qual a sua intensidade. *Exemplo*: se tiver IQ igual a 13 e 3 níveis de Aptidão, você reconhecerá um objeto encantado com um resultado menor ou igual a 16. Se a jogada falhar, o GM simplesmente não lhe dirá nada. Note que o uso desta vantagem poderá ser complicado para um personagem de um cenário sem magia, como a Terra do século XX. Tal personagem ainda terá a habilidade para detetar magia, mas até ele ganhar experiência com magia o GM não deverá dizer "Aquele ídolo é mágico", e sim "Aquele ídolo tem uma aparência muito estranha para você, muito sinistra. Você sente que há alguma coisa especial com relação a ele". Personagens sem Aptidão Mágica não têm direito a *nenhum* teste para detetar objetos encantados.

Custo: 15 pontos no primeiro nível de Aptidão; 10 pontos para cada nível subseqüente até um máximo de 3 níveis.

Abascanto (Resistência à Magia) — *2 pontos/nível*

Você tem mais chance de não ser afetado pela maioria dos tipos de magia. Note que esta vantagem *não pode* ser combinada com Aptidão Mágica. Não é possível ter aptidão para magia e ao mesmo tempo, ser resistente a ela. Na verdade, se você tiver Resistência à Magia, você não será capaz de realizar nenhuma Mágica (apesar de ainda poder usar armas mágicas). Também não é possível "desligar" esta vantagem para permitir que uma mágica benéfica seja realizada sobre você.

O Abascanto, e seu nível preciso, podem ser reconhecidos por qualquer mago que olhe para sua aura ou por qualquer um que realize uma mágica contra sua pessoa. O seu nível de Resistência à Magia é subtraído do nível de habilidade de quem realiza a operação. Se sua Resistência à Magia for igual a 3 e o nível de habilidade do operador for igual a 15, seu nível efetivo será 12.

Se você *optar* por resistir, o seu Abascanto também aumenta sua capacidade de resistir a mágicas que *podem* ser bloqueadas.

Portanto, esta vantagem o protege de uma mágica feita diretamente contra você. Ela não o defende contra (a) mágicas de projétil; (b) ataques com armas mágicas; (c) mágicas realizadas com o intuito de colher informações, que não são realizadas diretamente sobre você (como uma profecia ou uma bola de cristal).

O Abascanto não tem efeito sobre ataques psíquicos.

Talento para Matemática — *10 pontos*

Esta vantagem garante um bônus de +3 em qualquer teste de habilidade com perícias matemáticas ou ligadas à computação (exceto Operação de Computadores) e um bônus de +2 nas relativas à Engenharia em NT6+.

Hierarquia Militar — *5 pontos/nível hierárquico*

Da mesma maneira que o Status (pág. 16) reflete sua posição na sociedade, o Posto Militar (também chamado "graduação") reflete sua posição numa organização militar ou paramilitar. Todos os postos têm autoridade sobre os inferiores, independente da capacidade pessoal. Custo: 5 pontos por nível, até o máximo de 8 níveis.

O título dos postos varia de organização para organização. Exemplos típicos:

Nível 8: Comando de Unidade ou mais (General de Exército, General de Divisão ou Almirante)

Nível 7: Comando de Divisão (Brigadeiro ou General de Brigada)

Nível 6: Comando de Brigada/Grupo/Regimento (Coronel ou Capitão de um encouraçado ou porta-aviães)

Nível 5: Comando de Batalhão (Tenente-Coronel)

Nível 4: Comando de Companhia (Capitão ou Major)

Nível 3: Comando de Pelotão (Tenente ou Subtenente)

Nível 2: Oficial subalterno associado ao comando de um pelotão, companhia ou batalhão (Primeiro Sargento ou Sargento- Ajudante)

Nível 1: Oficial subalterno associado ao comando de um pelotão (Sargento ou Segundo-Sargento)

Nível 0: Militar sem patente (Praça, Piloto-Aviador ou Marinheiro).

Em bons exércitos profissionais, os Oficiais Superiores (nível 5 ou 6) têm que ter um NH em Liderança maior ou igual a 12. Oficiais-Generais (nível maior ou igual a 7) devem ter Liderança no mínimo igual a 13. Este pré-requisito pode ser satisfeito pelo seu NH pré-definido, que é ST-5. A incompetência nos níveis mais altos não é tolerada de nenhuma forma. (Mas os oficiais incompetentes são comuns em forças menos profissionais ou dominadas politicamente.)

Recomenda-se, com veemência, que o GM não permita que nenhum PC seja criado com um nível maior do que 5 na Hierarquia Militar, já que postos altos são concedidos normalmente apenas para líderes de capacidade comprovada.

Um posto militar, ao contrário do Status Social, não é mantido com dinheiro. No entanto, a insubordinação, covardia muito grande ou estupidez podem provocar a perda temporária ou permanente de um posto militar, dependendo da reação do superior (representado pelo GM).

As *Patentes* são conferidas por oficiais superiores (normalmente de nível maior ou igual a 6) para aumentar *temporariamente* seu nível hierárquico por um período de tempo pré-determinado (até o fim de uma batalha, campanha ou algo semelhante). Para manter o posto, o personagem deve satisfazer as exigências daquele posto e pagar os pontos de personagem (v. pág. 81).

Em alguns exércitos, os postos militares podem ser comprados com dinheiro. Num caso destes, o PC que for Rico, Muito Rico ou Podre de Rico receberá o nível 3 automaticamente, se desejar. Níveis ainda mais altos custam pontos de personagem além do dinheiro. Um nível de Riqueza menor ou igual a Médio exige o *dobro* de pontos para começar com um Posto Militar entre 1 e 6. Depois que o personagem foi criado, o posto militar poderá ser conseguido com o número *normal* de pontos, se a quantia de dinheiro necessária estiver disponível.

Em muitos lugares, o Posto Militar traz associado consigo algum Status Social que não precisa ser pago separadamente e não tem nenhum custo em dinheiro para ser mantido. O "NH pré-definido" aqui é 1 nível de Status para cada 3 níveis na Hierarquia Militar, arredondando para o número mais próximo. Nos lugares onde esta relação for diferente, ela será mencionada nos livros de referência.

Os Postos Militares são quase sempre acompanhados de uma carga significativa de Dever (v. pág. 39).

Talento Musical — *1 ponto/nível*

Você tem um talendo natural para música e instrumentos musicais. Seu nível de habilidade musical deve ser adicionado a seu atributo IQ quando você está estudando Canto ou algum instrumento musical, isto é, quando estiver estudando uma perícia musical, você a aprenderá como se sua IQ fosse igual a (IQ + Talento Musical). Custo: 1 ponto para cada ponto de bônus.

Visão Noturna (Ciópitica) — *10 pontos*

Seus olhos se adaptam rapidamente à escuridão. Você não é capaz de enxergar numa escuridão total, mas se houver *alguma* luz, você será capaz de enxergar muito bem. Sempre que o GM exigir uma penalidade devido à escuridão, *exceto no caso de escuridão total*, esta penalidade não se aplicará a você.

Visão Periférica — *15 pontos*

O personagem tem um campo de visão extraordinariamente amplo. Sempre que alguma coisa perigosa ou interessante acontecer "às suas costas", o GM fará um teste de IQ. Um sucesso significará que ele viu tudo o que aconteceu, ou o suficiente para alertá-lo do perigo no caso de um ataque.

Se o jogo estiver sendo realizado com um mapa, o personagem será capaz de atacar tanto os hexágonos à direita e à esquerda, como os que estão à sua frente. (Lembre-se de que um ataque à esquerda com uma arma empunhada com uma só mão é desajeitado e por isso considerado um "golpe molinete" - v. pág. 105).

Se for atacado pela direita ou pela esquerda, ele será capaz de se defender sem sofrer nenhuma penalidade. Sua defesa ativa estará submetida a um redutor igual a -2 para ataques pelas costas. Ninguém é capaz de atacar um oponente que está exatamente atrás de si (sem aplicar um "golpe molinete").

Além disso, ele terá um ângulo de visão maior para ataques à distância. A figura abaixo mostra o ângulo de visão para um personagem normal (o branco) e para alguém com visão periférica (o cinza mais o branco).

Resistência Pisíquica — *2 pontos/nível*

A Resistência Pisíquica interfere com *todos* os usos de poderes pisíquicos feitos contra você, ou seja, sejam eles amistosos ou hostis, contra ou a *favor* do objetivo. Ela nunca pode ser desligada.

Se você tiver essa vantagem, o nível de sua resistência será subtraído do NH efetivo de qualquer tentativa pisíquica em que você é o objetivo (até mesmo Psiconese e Clarividência). Ela também é subtraída do *seu* NH em qualquer poder psíquico. Por isso, se você tiver uma Resistência Pisíquica alta, ser-lhe-á difícil desenvolver quaisquer habilidades significativas suas.

Recuperação Alígera — *5 pontos*

Esta vantagem só está disponível para personagens cujo atributo HT é maior ou igual a 10. Quem a possui se recuperará rapidamente de todos os tipos de ferimentos. Toda vez que fizer um teste para verificar a recuperação da HT perdida, *ou* quando jogar para ver se pode curar um aleijão, deverá adicionar 5 à sua HT efetiva. Esta característica não ajuda o personagem a se recuperar de um atordoamento.

Reputação — *Variável*

Uma boa reputação conta como uma vantagem. V. pág. 17.

Status — *Variável*

Status Social elevado é uma vantagem. V. pág. 18.

Força de Vontade — *4 pontos/nível*

O personagem tem muito mais determinação que a média das pessoas. Seu nível de Vontade é adicionado a seu atributo IQ toda vez que ele fizer, por qualquer razão, um teste de Vontade, incluindo tentativas de influenciá-lo através da Diplomacia, Lábia, Sex Appeal, Interrogatório (com ou sem tortura), Hipnotismo ou tentativas de dominar sua mente através de magia ou psiquismo. A Força de Vontade é adicionada à resistência do personagem quando ele quer resistir a uma mágica (pág. 150). Esta vantagem, no entanto, não ajuda no caso de choque em combate, etc. Em casos questionáveis, a decisão do GM é lei.

Exemplo: Você tem 3 níveis de Força de Vontade. Uma espiã inimiga está tentando seduzi-lo. O GM faz uma Disputa entre o Sex Appeal da espiã vs. sua IQ. Mas você tem um bônus igual a +3 nesta disputa, devido à sua força de vontade.

Custo: 4 pontos por ponto de bônus.

Rijeza — *10/25 pontos*

Sua pele e carne são mais rijas do que a da média dos seres humanos. Seu próprio corpo tem sua Resistência a Dano. Esta RD é tratada da mesma forma que a de uma armadura: ela deve ser subtraída do dano causado por qualquer golpe, *antes* de você multiplicar o dano produzido por uma arma perfurante ou cortante. A Rijeza não o torna *mais difícil* de ser atingido, ela só faz com que você seja capaz de sobreviver a um dano maior.

Ela também não permite que sua pele "desvie" as armas. Elas ainda rompem a pele ou até mesmo provocam sangramento. Mas você não está *ferido*. No entanto, se uma arma envenenada romper sua pele, o veneno provocará seu dano normal. Lembre-se também que seus *olhos* não são rijos! Um golpe que os atinja provocará o dano normal.

Custo: 10 pontos para RD igual a 1, ou 25 pontos para RD igual a 2. Rijezas maiores não são possíveis para um ser humano "natural". No entanto, algumas criaturas têm uma Rijeza natural, ou até mesmo uma armadura natural que é capaz de interceptar armas.

Antecedentes Incomuns — *10 ou mais pontos*

Esta é uma vantagem do tipo "depósito", que pode ser usada sempre que necessário. Exemplo: se seus pais eram mercadores e viajavam muito, você poderia reinvidicar o fato de ter duas ou três líguas "maternas". Mas isto é claramente uma vantagem devida a Antecedentes Incomuns, que tem um custo em pontos.

Da mesma maneira, poderia ter acesso a perícias que não estão disponíveis àqueles que vivem com você, e isto é Incomum. Em geral, toda vez que um jogador aparecer com uma "história do personagem" que forneça razões *aceitáveis* para lhe conferir algum benefício especial, o GM poderá permitilo, mas deverá exigir a vantagem Antecedentes Incomuns para cobri-la.

O GM pode cobrar pontos extras se ele achar que o Antecedente é *muito* Incomum. "Criado por alienígenas" ou "treinado desde que nasceu por uma misteriosa seita ninja", poderiam ser considerados "muito incomuns" na maioria dos cenários. Pessoas dotadas de poderes psíquicos, super-seres ou feiticeiros serão Muito Incomuns se aparecerem em um mundo onde seus talentos especiais forem únicos.

Voz Melodiosa — *10 pontos*

O personagem tem uma voz clara, atraente e ressonante. Ele receberá um bônus permanente igual a +2 nas seguintes perícias: Trovador, Diplomacia, Atuação, Política, Trato Social, Sex Appeal e Canto. Receberá também um bônus igual a +2 em qualquer teste de reação feito por alguém que possa ouvir sua voz.

Riqueza — *Variável*

A Riqueza pode ser uma vantagem realmente maravilhosa. Veja na pág. 16 o custo em pontos para a maioria dos níveis de riqueza. Lembre-se que a riqueza é relativa e determinada pelo cenário em que o personagem é criado. O significado preciso de cada nível será definido no livro de referência de cada cenário.

Aliados

Muitos heróis ficcionais têm parceiros — camaradas leais, companheiros fiéis ou amigos de infância — que os acompanham em suas aventuras. Estes parceiros são Aliados. Ter um Aliado é uma vantagem.

Num certo sentido, os outros PCs que participam de uma aventura com você são seus aliados. Mas eles são aliados em quem não se pode confiar. Freqüentemente eles são relações casuais, encontrados pela primeira vez há apenas algumas horas em uma taverna de beira de estrada. Eles têm seus próprios objetivos, motivos e ética, que podem ou não coincidir com os seus.

Um Aliado NPC, por outro lado, é inteiramente confiável. Talvez vocês tenham lutado lado a lado em uma extensa campanha, treinado com o mesmo mestre, ou crescido na mesma vila. Os dois confiam tacitamente um no outro. Vocês viajam e lutam juntos, dividem as provisões em épocas difíceis, se revezam na vigia durante a noite.

O custo em pontos para um Aliado é determinado por seu valor em pontos e freqüência de participação.

Poder do Aliado

Um Aliado construído com menos do que 75 pontos é, na verdade, um Dependente (pág. 38).

Um Aliado construído com 76 a 100 pontos custa 5 pontos.

Um Aliado construído com 101 a 150 pontos custa 10 pontos.

Um Aliado construído com 151 a 200 pontos custa 15 pontos e assim por diante.

Um Aliado construído com 50 pontos a mais do que seu PC é na realidade um Patrono (veja a seguir).

Um Aliado que tenha habilidades especiais, como poderes mágicos em um mundo sem magia ou equipamentos muito além do nível tecnológico de seu mundo, custa entre 5 a 10 pontos mais, conforme a decisão do Mestre.

Freqüência de Participação do Aliado

O GM jogará 3 dados para decidir se seu aliado aparecerá em uma determinada sessão de jogo. Se o resultado estiver dentro dos limites de seu aliado (veja tabela abaixo), então ele estará com você nesta aventura.

O Aliado aparece quase todo o tempo (resultado menor ou igual a 15): custo triplo.

O Aliado aparece com bastante freqüência (resultado menor ou igual a 12): custo dobrado.

O Aliado aparece freqüentemente (resultado menor ou igual a 9): custo normal.

O Aliado aparece esporadicamente (resultado menor ou igual a 6): metade do custo (arredondado para cima).

Vantagens

A Criação de um Aliado

Um Aliado é criado do mesmo modo que um PC. Um Aliado NPC pode ter até 40 pontos em desvantagens ou uma única desvantagem de qualquer valor. O GM pode abrir exceções ocasionais a esta regra, como o faria para um PC.

Aliados NPC devem pagar os pontos para ter o PC como um Aliado. Para um PC normal, com 100 pontos, o custo seria 5.

Lembre-se, enquanto estiver escolhendo as vantagens e desvantagens para seu Aliado, que a maioria dos aliados tem uma história em comum com seus PCs. Soldados normalmente terão lutadores como aliados, ladrões terão outros tipos do submundo, sacerdotes terão clérigos ou cavaleiros virtuosos, etc. Um jogador precisará apresentar excelentes motivos, se ele quiser que seu PC tenha um Aliado com um passado totalmente diferente do seu.

Nem o Aliado nem o PC podem receber pontos por desvantagens do tipo Senso de Dever ou Voto para com seu companheiro. O custo em pontos de um Aliado já leva esta ligação em conta.

A Representação do Aliado pelo GM

O Aliado é um NPC e deverá ser representado como tal. Apesar de os Aliados estarem normalmente de acordo com as propostas do PC, eles não são marionetes. Eles discordarão de seus amigos de quando em vez. Um Aliado pode tentar dissuadir um PC de um plano que lhe pareça insensato. Se ele não conseguir convencer seu amigo a abandonar o plano, poderá se recusar a cooperar. Um Aliado poderá eventualmente trazer problemas para seu PC, metendo-se em brigas, sendo preso, insultando um nobre... É claro que o Aliado tentará ajudar seu amigo quando *ele* se meter em encrencas similares.

Um PC não deveria receber nenhum ponto de personagem como prêmio em uma sessão na qual ele traiu, atacou ou colocou seu Aliado NPC em perigo desnecessariamente. Se a traição for gritante, prolongada ou grave, a confiança existente entre o PC e seu Aliado deixará de existir. O Aliado estará perdido, mas os pontos não serão recuperados.

Se, por outro lado, um Aliado morrer sem ser por culpa de seu amigo, o PC não deveria ser penalizado. Permita que ele crie um novo Aliado. Este relacionamento deverá se desenvolver gradualmente. Ninguém consegue um verdadeiro Aliado da noite para o dia.

Como os aliados são NPCs, eles não recebem pontos automaticamente. No entanto, o GM pode decidir dar a eles alguns pontos a mais, depois de um período de tempo, conforme eles forem ganhando experiência. O GM, e não o jogador, deve decidir como estes pontos serão gastos. (Se o aliado aumenta seu número de pontos, por exemplo, de 100 para 101, o PC deverá pagar pelos pontos devidos por ter agora um Aliado mais poderoso.)

Patronos

Um patrono é um NPC, criado inicialmente pelo jogador mas controlado pelo GM. Um patrono pode ser de grande ajuda como amigo, conselheiro, protetor ou patrão. (Um personagem pode ter um emprego sem ter um patrono — veja *Empregos*, pág 192. Um patrono é mais do que um chefe comum.)

O GM pode limitar ou proibir os Patronos se eles ameaçarem romper o equilíbrio de uma campanha.

O custo em pontos de um Patrono é determinado: (a) por seu poder e (b) pela freqüência com que ele aparece para ajudá-lo. *O poder é determinado pelo GM. As escalas abaixo são exemplos e alguns Patronos não se encaixarão facilmente nelas.*

Poder do Patrono

Se o Patrono for um único indivíduo poderoso (criado com no mínimo 150 pontos) e/ou um grupo com bens disponíveis no mínimo 1000 vezes a quantidade inicial de recursos daquele mundo: 10 pontos.

Se o Patrono for um indivíduo extremamente poderoso (criado com no mínimo 200 pontos) ou uma organização razoavelmente poderosa (bens disponíveis equivalentes a no mínimo 10.000 vezes a quantidade inicial de bens): 15 pontos. *Exemplo*: O departamento de Polícia de Los Angeles.

Se o Patrono for uma organização muito poderosa (bens disponíveis equivalentes a no mínimo um milhão de vezes a quantidade inicial de recursos): 25 pontos. *Exemplo*: Uma grande corporação ou uma nação muito pequena.

Se o Patrono for um governo nacional ou uma organização multinacional gigantesca (quantidade de bens incalculável): 30 pontos.

Equipamento e Patronos

Se o Patrono fornecer equipamento útil, seu valor em pontos crescerá *somente se* o personagem puder usar o equipamento para seus próprios fins, enquanto outros personagens na mesma campanha têm de comprá-lo. Em uma campanha no Illuminati, a Rede é um Patrono tão caro justamente por fornecer o equipamento de computação. Mas um soldado em uma campanha militar não paga pontos de personagem por suas armas. Se ele sair de licença, não poderá levá-las consigo.

Na maioria dos casos, isto adiciona 5 pontos ao custo de um Patrono. Se o equipamento tiver um valor maior do que a quantidade inicial de recursos da campanha, o número de pontos adicionais será 10.

Qualidades Especiais de um Patrono

Os Mestres podem adaptar os valores em pontos se necessário. Exemplo: se o patrono de um jogador for uma criatura extra-dimensional com poderes demoníacos, ou alguém com super poderes ou o governador de Nova York, ele deveria custar 20 a 25 pontos pois, apesar de o Patrono ser um indivíduo, ele detém muito poder.

Habilidades muito especiais deveriam adicionar 5 ou 10 pontos, de acordo com a vontade do GM. Alguns exemplos:

O Patrono é capaz de usar magia em um mundo onde a magia não existe.

O Patrono domina uma tecnologia muito superior à norma do mundo.

O Patrono tem um alcance fora do comum no tempo ou no espaço.

Freqüência de Participação do Patrono

O custo em pontos de um Patrono é modificado pela freqüência com que ele aparece. Use os modificadores de Freqüência de Participação descritos anteriormente para os Aliados.

O GM faz uma jogada no início de cada aventura. Se o resultado estiver dentro do âmbito do Patrono, o GM poderá replanejar a aventura para incluir uma atribuição, ou apenas uma ajuda, do Patrono. Ele pode também preferir deixá-lo de fora. No entanto, se o GM tiver determinado que o Patrono poderá aparecer e você tentar entrar em contato com ele durante a aventura (à procura de ajuda, conselho ou outra coisa qualquer), é provável que o contato seja bem sucedido e a ajuda poderá ser oferecida. (Seja razoável. Se você estiver trancado em uma masmorra sem um rádio ou outro meio qualquer de comunicação, não haverá muita chance de entrar em contato com *ninguém*). Você não saberá se seu Patrono está "disponível" em uma determinada aventura até tentar entrar em contato com ele e, como regra, você só deveria ser capaz de entrar em contato com seu Patrono em busca de auxílio uma vez em cada aventura.

Alguns relacionamentos possíveis entre Patrono e Personagem em uma campanha contínua:

Um poderoso feiticeiro como Patrono de guerreiros (ou jovens feiticeiros) que ele envia à procura de objetos encantados ou para matar inimigos.

Um rei do crime como Patrono de ladrões e assassinos independentes.

Uma divindade menor como Patrono de um Paladino da Justiça.

Um departamento de polícia de uma cidade como Patrono de um detetive particular. Eles podem ficar melindrados com ele, mas o detetive os ajuda e vice-versa.

Um soberano (em um mundo qualquer) como Patrono de um aventureiro.

Uma grande companhia como Patrono de um diplomata ou espião.

Um Super-combatente do crime ou policial como Patrono de um repórter.

Qualquer organização de espionagem como Patrono eventual de um agente independente ou Patrono em tempo integral de seus próprios agentes. (A diferença entre este e um emprego normal é que deste você não pode se demitir...)

O GM é a autoridade final quanto ao custo de um Patrono. Ele pode simplesmente rejeitar um Patrono proposto se sentir que ele será impraticável dentro dos contornos da campanha, ou apenas muito absurdo.

Freqüentemente verificaremos que é útil o fato de vários personagens compartilharem o mesmo Patrono (são todos agentes do mesmo governo, seguidores de uma mesma seita, etc...). Isto é uma vantagem para os jogadores também. Se o Patrono aparecer para um deles para oferecer ajuda ou uma indicação, o GM normalmente achará razoável supor que o Patrono estará também disponível para os outros personagens, independentemente dos resultados conseguidos por eles no início da aventura. No entanto, o custo em pontos de um Patrono *não* é dividido. Todos os personagens pagam o preço total.

Jogadores e GM deveriam se lembrar que um Patrono poderoso pode ser útil mesmo sem intervir ativamente. Um gangster de Chicago que possa dizer "O Big Eddie me mandou", ou um combatente do crime que possa exibir um salvo-conduto, poderá ter maior facilidade para ultrapassar uma barreira.

Inconvenientes dos Patronos

Se seu patrono for um patrão, senhor feudal, etc., você poderá ter algum ***dever*** em relação a ele. Isto é considerado uma desvantagem — v. pág. 39. Um dever relativamente grande pode diminuir bastante o custo de um Patrono e transformá-lo de um benefício em uma responsabilidade considerável.

Um Patrono pode ter inimigos poderosos que são agora *seus* inimigos também. Isto poderá lhe dar a Desvantagem *Inimigo* — v. pág. 39.

Patrões e Patronos

Nem todo patrão é um Patrono. Se seu patrão for alguém com quem se possa contar para livrá-lo de problemas (pelo menos de vez em quando), então ele realmente poderia ser um Patrono. Caso contrário, não passará de um emprego. Exemplo: Um pequeno departamento policial é um patrono que vale 10 pontos. O exército dos EUA, apesar de mais poderoso, não é um Patrono possível, ao menos para um soldado raso. Você *poderia dizer* "O coronel cuida de seus homens", mas poderia dizer com a mesma facilidade "Se me meter em encrenca, só poderei contar comigo mesmo", e ser um soldado que não paga nenhum ponto por ter um Patrono.

Novas Vantagens

O GM (sem dúvida nenhuma com os conselhos entusiásticos dos jogadores) tem liberdade para acrescentar a esta lista quantas vantagens ele for capaz de imaginar. Será necessário balancear o custo destas novas vantagens para torná-las comparáveis às já existentes. Não inclua vantagens complicadas e minuciosas a menos que esteja disposto a aturar o aumento na "contabilidade".

Poderes "psíquicos" mentais são também considerados vantagens. Eles estão relacionados no capítulo dedicado ao assunto (pág. 165).

Exemplo de Seleção de Vantagens

Dai Blackthorn tem, no momento, 30 pontos de personagem para gastar. Vejamos que vantagens inatas queremos dar a ele.

Neste ponto, precisamos pensar sobre que tipo de carreira Dai vai abraçar. Ele tem muito mais inteligência e coordenação do que força. Como queremos que ele comece em um mundo de fantasia com um nível de tecnologia baixo (medieval), temos algumas escolhas lógicas. Ele poderia ser um aprendiz de feiticeiro... ou um ladrão. O que você acha disso Dai? Tem alguma preferência?

Magia é um trabalho duro. Mas "ladrão" é um termo de categoria tão inferior. Que tal "trapaceiro" ou "aventureiro cavalheiresco"?

Ok, Dai, você será um trapaceiro. Voltando à lista de vantagens, encontraremos imediatamente Senso de Direção, que poderia ser muito útil para alguém que esteja explorando um lugar com o qual ele não está familiarizado. E ela custa somente 5 pontos.

Ouvido Aguçado também é interessante. Nós não gostaríamos que Dai fosse pego de surpresa. Ela custa 2 pontos para cada ponto de bônus. A Audição normal de Dai está baseada em sua IQ que é 12. Isto já é bastante bom. Se nós a aumentarmos em 5 pontos ele terá 17, o que significa que quase *sempre* ele ouvirá os sons normais e há grande probabilidade de que ele consiga captar até mesmo os mais fracos. Esta vantagem custará mais 10 pontos.

Ter Ultra-flexibilidade das Juntas poderia ser útil, já que esta vantagem garante um bônus igual a +3 em Escaladas e tentativas de fuga de prisões. Ela custa apenas 5 pontos. Nós a compraremos.

"Status Elevado" não nos parece apropriado e por isso nós a ignoraremos. Da mesma maneira, um "Patrono" não parece adequado para um espírito independente como Dai. "Rico" nem pensar! Eliminamos, de maneira similar, a maioria das outras vantagens por serem inadequadas ou inúteis.

No entanto, parece-nos que Noção do Perigo seria útil para um ladrão. O único problema é que ela custa 15 pontos. Isto é muito, mas a vantagem é também muito útil. Nós a compraremos e chega! Já temos vantagens suficientes.

Neste ponto, Dai tem vantagens que valem, no total, 35 pontos. Quando começamos este capítulo ele tinha apenas 30 para gastar, logo seu total neste momento é -5. Parece que Dai precisará de algumas *Desvantagens* para equilibrar seu total de pontos. Nós as escolheremos no próximo capítulo.

5 DESVANTAGENS

Desvantagens são problemas adquiridos pelo personagem antes de ele ser representado pela primeira vez. Como regra, um personagem só pode assumir desvantagens no momento de sua criação.

É provável que você esteja se perguntando por que cargas d'água iria querer dar alguma desvantagem para seu personagem. Existe uma razão. Cada desvantagem tem um custo *negativo* em pontos. Quanto pior a desvantagem, maior o número de pontos. Ou seja, as desvantagens dão alguns pontos extras que poderão ser usados para melhorar o personagem em outros aspectos. Além disso, uma imperfeição ou duas tornam seu personagem mais realista e interessante, e o jogo mais divertido.

É possível "recomprar" certas desvantagens e se livrar delas. No entanto, se um personagem elimina uma desvantagem sem gastar os pontos de personagem correspondentes para "recomprá-la", o GM pode prescrever uma desvantagem em substituição. Exemplo: você mata um inimigo mortal. A menos que você gaste os pontos para recomprar a desvantagem "Inimigo", o GM lhe dará um novo adversário.

"Boas" Desvantagens

Pode parecer estranho que virtudes como Honestidade e Senso do Dever estejam relacionadas como "desvantagens". Na maioria dos sentidos estas características são vantagens. No entanto, estas virtudes limitam sua liberdade de ação. Uma pessoa Honesta, por exemplo, terá problemas em mentir, mesmo que por uma boa causa.

Por este motivo, várias virtudes são tratadas como desvantagens dentro da estrutura do jogo. Esta é uma característica importante. Você não terá que assumir nenhum defeito na personalidade de um personagem que você queira criar totalmente heróico. Você pode conseguir pontos extras escolhendo aquelas desvantagens que são, na realidade, virtudes!

Limite do Número de Desvantagens

Os Mestres deverão tomar cuidado com relação ao número de desvantagens que eles permitem que os jogadores assumam para seus personagens. Este tipo de problema normalmente se corrige por si só. Qualquer um que passe duas horas representando um corcunda, surdo e louco, que enxerga com um olho só acabará por: (a) matar o pobre coitado para se livrar dele ou (b) se divertir tanto, que ninguém se oporá. No entanto, muitas desvantagens podem transformar seu jogo em um circo.

Limite sugerido: O total de pontos conseguidos com desvantagens não deveria ser maior do que 40. Mas, se uma única desvantagem grave (por exemplo Cegueira) for assumida, ela poderá ter qualquer valor. Pobreza, Feiúra, Má Reputação e atributos básicos com valor menor do que 7 contam como desvantagens.

Numa campanha onde *todos* os personagens, ou pelo menos todos os PCs tiverem uma mesma desvantagem, ela será considerada na contagem dos pontos, mas não deverá ser incluída no limite de 40 pontos. Exemplo: Numa aventura de espionagem, todos os personagens poderiam assumir 40 pontos em desvantagens, além da desvantagem "obrigatória" de Lealdade à Agência.

Os Mestres devem definir limites e diretrizes próprios para cada campanha.

Desvantagens Sociais

Hábitos Detestáveis *-5, -10, -15 pontos*

O personagem se comporta parte do (ou todo o) tempo de maneira repugnante aos outros. Quanto pior o seu comportamento, maior o número de pontos. Pode-se especificar o comportamento no momento em que o personagem é criado e estimar o bônus junto com o Mestre. Alguns exemplos: Odor de suor, coceira crônica e cantarolar o tempo todo fora de tom poderiam valer -5 pontos cada. Fazer trocadilhos de mau gosto ou cuspir no chão poderiam valer -10 pontos cada. Hábitos dignos de um bônus de -15 pontos são possíveis, mas serão deixados a cargo da imaginação daqueles que são depravados o suficiente para desejá-los. Subtraia 1 ponto de todos os testes de reação feitos por pessoas capazes de observar seu hábito para cada -5 pontos de bônus conseguidos com ele. Exemplo: Ragnar Foulbreath, que recebeu -10 pontos devido a seu mau hálito, está submetido automaticamente a um redutor de -2 em testes de reação de qualquer pessoa que fique cara a cara com ele.

Lembre-se que certos hábitos repugnantes não incomodarão aos não-humanos. Um camarada que fique babando irritaria outras pessoas, mas um marciano nem notaria e um troll poderia achar atraente. O redutor devido a um hábito detestável deve ser usado com membros da raça do personagem e o Mestre deverá cuidar das diferentes reações de outras raças.

Pobreza *Variável*

O personagem nasceu pobre, em relação à média de sua cultura, ou perdeu seu dinheiro de algum modo. Ele começará com apenas uma fração do dinheiro que um personagem recebe normalmente quando é criado, e sua renda é limitada. Os vários graus de pobreza são discutidos no capítulo Riqueza e Status na pág. 16.

Primitivismo *-5 pontos por nível Tecnológico*

Você pertence a uma cultura com NT mais baixo que o da campanha e, por isso, não tem nenhum conhecimento (ou nível pré-definido para testes de habilidade) relacionado com equipamentos de nível tecnológico maior do que o seu. Só lhe é permitido começar com perícias ou equipamentos de sua cultura. (Para representar um personagem de uma raça primitiva *sem* esta desvantagem, assuma que ele vem de uma área quase "civilizada".)

O valor desta desvantagem é 5 pontos para cada ponto de diferença entre o seu nível tecnológico original e o da campanha. Se a raça ou cultura dominante tratar sua raça com desprezo, isto será uma desvantagem diferente (Estigma Social).

Você não poderá desenvolver habilidade em Perícias Mentais relacionadas com equipamentos de NT elevado enquanto não recomprar esta desvantagem. Se você conseguir encontrar um professor, as Perícias Físicas poderão ser adquiridas sem nenhuma penalidade.

Desvantagens Sociais

Reputação ***Variável*** *(V. pág. 17)*

Estigma Social ***-5, -10, -15 pontos***

Você pertence a uma raça, classe ou sexo que sua cultura considera inferior. O "estigma" deve ser óbvio para todos os que o encontram, caso contrário ele não passaria de uma má reputação (pág.17). O valor do bônus depende do redutor que será utilizado nos testes de reação:

Cidadão de segunda categoria (ex.: uma mulher do século XIX ou seguidores de algumas religiões nos EUA): - 5 pontos. Redutor de -1 em todos os testes de reação, exceto com membros de sua própria classe.

"Pessoa-objeto" (ex.: uma mulher nos EUA do século XVIII ou no Japão do século XVI): -10 pontos. O GM e os jogadores podem criar os detalhes para cada caso. Geralmente aparece sob a forma de liberdade limitada ou ausência de respeito intelectual.

Minoria (a critério do GM): -10 pontos. -2 pontos em todos os testes de reação feitos por qualquer pessoa que não pertença a seu grupo, mas +2 nos testes com membros de seu grupo.

Forasteiro, Fora-da-lei ou Bárbaro (ex. um índio americano em território branco no século XIX, um gôdo no império romano ou um Intocável na Índia): -15 pontos. (Note que um "bárbaro" criado e representado dentro de sua própria cultura não terá direito a um bônus, pois entre os seus ele não é um bárbaro. Isto exige discernimento por parte do GM.) Estes personagens estarão submetidos a um redutor de -3 em testes de reação com membros de outras raças ou um bônus de +3 no caso de encontros com membros de sua raça ocorridos longe de casa.

Em todos os casos, um personagem que assuma um Estigma Social deverá agir de acordo com ele. Uma dama japonesa da Idade Média deverá abrir mão de sua liberdade de movimento em muitos casos e se submeter a parentes do sexo masculino mais velhos, quando eles estiverem presentes, para poder receber os 10 pontos de bônus. Um escravo negro no século XIX terá licença para aprender muito pouco, praticamente nenhum bem pessoal e muito pouca liberdade de qualquer espécie, a menos que ele consiga escapar e fugir para o norte. (Se ele escapar, ele terá trocado seu Estigma Social pela desvantagem de ter um Inimigo Poderoso!)

Status ***Variável*** *(V. pág. 18)*

Desvantagens Físicas

Estas são deficiências físicas com as quais o personagem é criado. Na maioria dos casos elas são permanentes, todavia a magia ou a alta tecnologia podem, algumas vezes, livrá-lo de uma desvantagem física. Se isto acontecer, ele deverá recomprar a desvantagem com o mesmo número de pontos que recebeu quando ela foi assumida no momento de sua criação ou trocá-la por uma outra de igual valor.

Um personagem pode também adquirir uma desvantagem física durante o jogo. Ela pode ser uma reposição de outra desvantagem, como descrito no parágrafo acima, ou pode ser uma conseqüência "natural" de um acidente ou combate. Em qualquer um dos casos o personagem adquirirá imediatamente todos os efeitos negativos da desvantagem. No entanto, deficiências físicas resultantes de um combate ou acidente *não* darão direito a pontos para serem usados na compra de habilidades. Se o personagem é criado cego, ele ganha 50 pontos extras, mas se ele perder a vista em uma explosão durante o jogo, ele estará cego e fim. O GM *deveria* diminuir 50 pontos do total de pontos do personagem para refletir esta nova desvantagem. O jogador *não pode* manter o número de pontos e pegar 50 pontos de vantagens para compensar a diferença!

Idade ***-3 pontos para cada ano acima de 50***

Seu personagem tem mais de 50 anos de idade no momento de sua criação. Isto significa que você deverá fazer uma série de jogadas (veja Idade e Envelhecimento, na pág. 83) a fim de verificar uma possível diminuição do valor de seus atributos devido à idade avançada. Lembre-se que a criação de um personagem muito velho poderá vir a ser frustrante. Um personagem criado com 70 anos de idade receberia uma bônus de 60 pontos, mas teria que fazer 20 jogadas para cada um de seus atributos, arriscando-se a perder pontos em cada uma delas, além de estar próximo do fim de sua vida. Bônus: -3 pontos para cada ano acima dos 50.

Disopia ***-10 pontos***

O personagem pode tanto ser míope, quanto hipermétrope, a escolha é sua. Se for míope, ele não será capaz de ler letras pequenas, etc., a uma distância maior do que 30 cm, ou placas de estrada, etc., a mais de 10 m. Estará sempre submetido a um redutor de -2 em testes de habilidade com armas de mão. No caso de estar usando armas de arremesso ou de projétil, use o modificador apropriado para *dobrar* a distância real do alvo.

Se o personagem for hipermétrope, ele terá grandes dificuldades para ler um livro (triplique o tempo normal), e sua Destreza estará submetida a um redutor de -3 no caso de trabalhos manuais.

Qualquer personagem vivendo em NT 5+ poderá adquirir óculos, capazes de corrigir completamente seus problemas com os olhos *enquanto estiverem em uso*. As lentes de contato estarão disponíveis a partir do século XX. Lembre-se que acidentes e pancadas na cabeça podem derrubar os óculos, que poderiam ser apanhados pelos oponentes, etc.

Esta desvantagem vale apenas -10 pontos para qualquer personagem criado em uma cultura com NT elevado o suficiente para sanar problemas de visão, ou -25 para aqueles oriundos de uma época em que este tipo de anomalia não pode ser corrigido.

Albinismo ***-10 pontos***

O Personagem não possui a pigmentação natural no corpo; seus pelos, cabelos e pele são brancos e os olhos são cor-de-rosa. Quando estivermos escolhendo a aparência do personagem ele poderá ser atraente ou feio, mas nunca será considerado "comum". Um albino será sempre lembrado e não é capaz de se misturar em uma multidão. Eles devem evitar o sol direto e não têm resistência à queimadura solar. Ele recebe 1 ponto de dano para cada 30 minutos de exposição ao sol comum, ou 1 ponto para cada 15 minutos de exposição ao sol quente do verão ou de um deserto. Além disso, o personagem estará sempre submetido a um redutor de -2 em testes de Visão ou ataques com armas de longo alcance, feitos à luz do sol.

Cegueira ***-50 pontos***

O personagem não enxerga. Como uma compensação parcial, ele poderia começar com o Ouvido Aguçado e/ou Olfato/Paladar Apurado, pagando somente a metade dos pontos necessários. Além disso, ele não estará submetido a nenhuma penalidade por atuar no escuro. O personagem deverá viajar mais lenta e cuidadosamente em terreno desconhecido, ou ser guiado por um companheiro ou animal. Muitos atos e habilidades (um número muito grande para listar aqui) são completamente impossíveis para um cego. O GM deveria usar o bom senso nestes casos.

Um personagem cego está submetido a um redutor de -6 em todas as perícias de combate. Ele *pode* usar armas de mão, mas *não é capaz* de dirigir um golpe para uma parte específica do corpo do oponente, e *não pode* disparar uma arma de projétil (a não ser aleatoriamente ou em direção a um alvo próximo o suficiente para ser ouvido). Tudo isto supõe que o personagem já está acostumado à sua cegueira. Qualquer um que perca a visão subitamente lutará sempre com um redutor de -10 como se estivesse no escuro.

Em países civilizados os cegos receberão um bônus de +1 em todos os testes de reação.

O GM pode pedir (opcional) a um jogador que esteja representando um personagem cego para colocar uma venda durante o decorrer da aventura. Isto servirá para uma avaliação superficial dos problemas enfrentados por um cego *e* das várias coisas que uma pessoa pode realizar sem ver.

Daltonismo *-10 pontos*

O personagem não é capaz de distinguir nenhuma cor (i.e. acromatopsia). No dia-a-dia, esta anomalia não é mais do que um transtorno. No entanto, em situações que exijam a identificação das cores (compra de pedras preciosas, identificação de um uniforme ou apertar o botão vermelho para dar a partida num motor), o GM deverá lhe impor as dificuldades adequadas ao caso.

Certas perícias serão sempre mais difíceis para um daltônico. Ele estará submetido automaticamente a um redutor de -1 nos testes de Condução, Pilotagem, Química, Rastreamento e Comércio.

Surdez *-20 pontos*

Você não é capaz de ouvir nada. Qualquer informação deve lhe ser transmitida através da escrita (se você for alfabetizado) ou linguagem de sinais. Estará também submetido a um redutor de -3 em seu atributo IQ quando estiver aprendendo qualquer língua que não seja a sua. No entanto, receberá um bônus de +3 em todos os testes de Mímica/Pantomima, Linguagem de Sinais (pág. 55) ou Leitura Labial (pág. 66).

Opcionalmente, o jogador que representa um personagem surdo poderia jogar usando protetores de ouvido para forçar os outros a escrever o que desejam lhe dizer ou usar linguagem de sinais. Esta opção não é muito prática (protetores de ouvido de boa qualidade são difíceis de encontrar), mas pode ser interessante. Note que o GM pode falar com o jogador sempre que quiser.

Nanismo *-15 pontos*

O personagem é um anão por motivos genéticos, anormalmente baixo para a sua espécie. Determine sua altura normalmente (pág. 15), e depois reduza-a a 60%. Ele também não poderá ter uma Aparência Física igual à média e será considerado "atraente e charmoso" ou particularmente desagradável. Qualquer oponente que o ataque com uma arma de arremesso ou de projétil estará submetido a um redutor de -1 (ele é um alvo difícil). Em combate, ele estará sempre meio metro abaixo de qualquer adversário humano normal. Devido à sua estatura, certas coisas são impossíveis para um anão, outras muito mais fáceis. O GM deve usar a imaginação aqui.

Nanismo é uma condição encontrada em todas as espécies. Um anão neste caso não é a mesma coisa que um membro da raça dos Anões (apesar de ser possível existir um Anão anão).

A Força e Vitalidade de um anão são determinadas normalmente e muitos deles são fortes para o tamanho que têm. No entanto, seu atributo Deslocamento está submetido a um redutor de -1, e saltam como se sua ST fosse 4 pontos menor.

Epilepsia *-30 pontos*

O personagem está sujeito a crises, durante as quais seus membros ficam imobilizados e ele é incapaz de falar ou pensar claramente. (Esta é uma doença *grave*.) Sempre que ele estiver numa situação de tensão (principalmente se sua vida, ou a de um companheiro, estiver em perigo), deverá fazer um teste de HT. Uma falha causará a crise que terá 1D minutos de duração. É desnecessário dizer que o personagem não é capaz de fazer *nada* durante a crise, além de receber 1D pontos de Fadiga. Se o personagem tiver algum tipo de fobia, a exposição ao objeto de sua fobia se constitui automaticamente em uma situação de tensão. Faça um teste de HT a cada 10 minutos.

É possível tentar induzir uma crise através da auto-hipnose. Isto exige um minuto e um sucesso em um teste de IQ. Uma crise em uma região com um nível de alta intensidade de mana provocará visões as quais, dependendo da vontade do GM, poderão ser verdadeiras ou até mesmo proféticas.

Por não entenderem sua causa, raças primitivas podem ser atemorizadas por uma crise e achar que se trata de uma mensagem dos deuses. Faça um teste de reação com um bônus de +1. Resultados muito bons significarão adoração enquanto resultados ruins farão com que os primitivo fujam — nunca que ataquem.

Eunuco *-5 pontos*

O personagem (homens apenas) perdeu sua masculinidade através de um acidente ou de uma ação hostil. Ele estará imune à sedução e será incapaz de seduzir outros. Qualquer pessoa ciente de sua condição estará submetida a um redutor de -1 nos testes de reação.

Obesidade *-10/-20 pontos*

O personagem será extraordinariamente gordo para sua raça. (Um personagem pode ser simplesmente "gordo", situação descrita separadamente mais adiante.)

Para uma obesidade equivalente a -10 pontos, determine seu peso normalmente a partir de sua Força (pág. 15) e depois aumente-o em 50%. Isto resultará em um redutor de -1 em todos os testes de reação e sua HT nunca poderá ser maior do que 15. Para o caso de -20 pontos, o peso deve ser determinado normalmente e depois *dobrado*. Isto resultará em um redutor de -2 em todos testes de reação e a HT nunca poderá ser maior do que 13. Em qualquer um dos casos, o peso extra contará como uma Carga (v. pág. 76) a mais, da qual ele não pode se livrar. (Exceção: A Carga devido à gordura não conta contra o personagem quando ele está nadando).

Roupas e armaduras normais não servirão no personagem. Ele estará submetido a um redutor de -3 em testes de Disfarce e Sombra, se estiver tentando seguir alguém numa multidão.

Como regra, pessoas obesas têm pequenos problemas que o GM deveria interpretar criativamente. No entanto, existem algumas poucas vantagens. Por exemplo, pessoas obesas recebem um bônus de +5 em seus testes de Natação e são muito difíceis de desalojar, se decidirem a prender alguém sentando-se em cima. Um personagem obeso recebe também um bônus de +2 quando dá (ou tenta resistir a) um Encontrão.

Gigantismo *-10 pontos*

O personagem é um gigante por questões genéticas, anormalmente grande para a sua espécie. Determine sua altura normalmente (pág. 15) e depois aumente-a em 20%. Se ele ainda tiver menos do que 2,10 m de altura (para os humanos), aumente-a para este mínimo. O tamanho mínimo para gigantes de outras raças é deixado a cargo do GM. O peso deve ser determinado em proporção à altura. Força e Vitalidade não são afetadas. Ele estará submetido a um redutor de -2 em todos os testes de reação, com exceção das situações de combate iminente, onde ele receberá um bônus de +1 por parte de seus inimigos ou aliados. Ele deve ser considerado automaticamente como pelo menos 30 cm mais alto do que seus oponentes normais.

Como os gigantes vivem em um mundo proporcionalmente menor, eles têm uma série de pequenos problemas como roupas, cadeiras, etc., que simplesmente não lhes servem. No entanto, esta não é uma desvantagem desastrosa.

Duro de Ouvido *-10 pontos*

O personagem não é surdo, mas perdeu uma parte da audição. Ele estará submetido a um redutor de - 4 em todos os testes de Audição e nos de perícias com línguas (nas situações em que ele precisa entender o que alguém esta dizendo). Isso significa que as jogadas acima serão feitas contra IQ-4. Esta desvantagem não o afeta, quando é ele quem está falando.

Hemofilia *-30 pontos*

O personagem é um hemofílico. Um ferimento, por menor que seja, não cicatrizará, a menos que seja enfaixado, e o personagem sangrará até morrer. Qualquer ferimento não tratado sangrará numa taxa igual ao número de pontos de dano original por minuto. Exemplo: um ferimento que provoque a perda de 3 pontos de vida não tratado provocará a perda de outros 3 pontos de vida depois do primeiro minuto e assim por diante até ser estancado. Um hemofílico não pode ter uma HT básica maior do que 10.

Primeiros Socorros serão satisfatórios para cuidar da maioria dos ferimentos. No entanto, qualquer ferimento perfurante no tronco provocará uma lenta hemorragia interna. Um ferimento deste tipo causará dano como explicado no parágrafo anterior, até ser tratado com Primeiros Socorros. Ele *continuará* a produzir um dano igual ao original uma vez por *dia*, até ser tratado convenientemente. Somente um Cirurgião ou um curandeiro mágico/psíquico será capaz de curar este tipo de ferimento ou restaurar a HT perdida devido à hemorragia interna. O personagem morrerá se não houver tratamento adequado à disposição.

Deficiente Físico *-15,-25 ou -35 pontos*

O personagem tem um certo grau de redução em sua mobilidade. O valor do bônus depende da lesão, como a seguir:

Perna Mutilada: O personagem tem uma perna ruim. Seu Deslocamento fica reduzido em 3 pontos e ele estará submetido a um redutor de -3 em todos os testes de habilidade que exigem andar ou correr. Isto sem dúvida inclui todas as perícias com armas de mão e todas as artes marciais (as perícias com armas de projétil não são prejudicadas). -15 pontos.

Perneta: O personagem perdeu uma das pernas. Ele estará submetido a um redutor de -6 em todos os testes de habilidade que exigem o uso das pernas. O personagem é incapaz de correr e terá um Deslocamento igual a no máximo 2, usando muletas ou perna de pau. Se o personagem tiver acesso à cirurgia protética do NT 6 (século XX), ele poderá reduzir o efeito da perna aleijada, mas precisará recomprar a diferença em pontos de alguma forma. (Civilizações de NT 8+ poderiam substituir a perna, possivelmente por uma melhor que a original, mas depois disto não haverá mais desvantagem.) -25 pontos.

Sem pernas ou paraplégico: O personagem está confinado a uma cadeira de rodas ou a uma plataforma com rodas. Sua velocidade será 1/4 de seu atributo ST (arredondado para baixo) se ele a impulsionar com as próprias mãos. Ele poderá ser carregado na garupa ou transportado em uma maca. O GM deverá impor todas as penalidades razoáveis devidas a esta deficiência. Exemplos: Ele não será capaz de passar por portas estreitas, subir escadas ou calçadas com degraus, viajar (a não ser em veículos equipados especialmente), lutar efetivamente (a não ser usando revólveres e bestas), etc. Ele estará submetido a um redutor de -6 se precisar lutar com uma espada. -35 pontos.

Hiperalgia (Baixo Limiar de Dor) *-10 pontos*

O personagem é muito sensível a dores de todos os tipos. Dobra o "efeito do choque" devido a qualquer ferimento. Ex.: Se ele receber 3 pontos de dano, sua DX estará submetida a um redutor de -6 no próximo turno. Ele estará sempre submetido a um redutor de -4 ao tentar resistir à tortura. Sempre que ele receber um ferimento com mais de um ponto de dano, precisará conseguir um sucesso em um teste de Vontade para evitar chorar (possivelmente revelando sua presença). Soldados, bárbaros, assassinos, etc., reagirão ao personagem com um redutor de -1 se souberem que ele tem esta Desvantagem.

Mudez *-25 pontos*

O personagem não é capaz de falar. Toda a comunicação com outros (e a comunicação do jogador com os outros jogadores) deverá ser feita por escrito ou com linguagem de sinais. (O GM e o jogador poderão ir a uma outra sala, se necessário, para falar sobre o que o personagem está *fazendo*.) Um personagem Mudo recebe um bônus de +3 em todos os testes de Mímica/Pantomima ou Linguagem de Sinais (v. pág. 55). No entanto, não será exigido (nem permitido) nenhum teste quando ele tentar se comunicar com outros PCs que não conhecem sua linguagem de sinais; represente isto por sua própria conta!

Disosmia/Ageusia *-5 pontos*

Esta é uma doença rara... o personagem não é capaz de sentir nem o cheiro nem o sabor de nada. Será, portanto, incapaz de detectar certos perigos que as pessoas normais percebem rapidamente. No entanto, esta deficiência tem suas vantagens. Um personagem que a tenha nunca será afetado por gambás e sempre será capaz de comer qualquer coisa que lhe ponham na frente.

Maneta (Um braço) *-20 pontos*

O personagem perdeu um braço (ou nasceu sem ele). Assume-se que o braço perdido é o esquerdo se ele for destro e vice-versa. Ele não poderá usar uma espada e um escudo simultaneamente, ou qualquer arma ou coisa que exija o uso de duas mãos. A decisão do GM é definitiva em caso de discussão. Qualquer coisa que exija uma só mão poderá ser feita sem nenhuma penalidade. Nos casos limites é melhor deixar que o personagem tente realizar a ação submetido a um redutor de -4 em seu atributo DX ou tentar uma rápida verificação prática, se possível.

Zarolho *-15 pontos*

O personagem tem apenas um olho bom. Ele pode usar um olho de vidro ou cobrir a vista defeituosa com um tapa-olho. Seu atributo DX estará submetido a um redutor de -1 em situações de combate e/ou que envolvam a coordenação entre mãos e olhos, e -3 em situações que envolvam armas de projétil, arremesso de objetos ou a condução de qualquer veículo mais rápido que um cavalo ou uma charrete. Estará também submetido a um redutor de -1 em testes de reação, com exceção daqueles feitos por seres totalmente alienígenas. Exceção: Se você tiver Carisma, ou for Elegante ou Muito Elegante, o tapa-olho parecerá romântico e, neste caso, não afetará os testes de Reação.

Maneta (Uma mão) *-15 pontos*

O personagem perdeu uma das mãos. Ela pode ser substituída por uma prótese apropriada (gancho, mão mecânica ou biônica). Uma substituição biônica (NT 8+) é tão boa quanto a original e por isso não dá direito a nenhum bônus. Uma prótese obviamente mecânica submeterá o personagem a um redutor de -1 em todos os testes de reação e seu atributo DX ficará "reduzido" em 2 pontos (para a mão mecânica) ou -4 (no caso de uma garra). No entanto, um gancho ou uma garra equivalem a uma faca que o personagem nunca deixará cair em situações de combate (use o NH com Facas). Eles podem ser bastante intimidadores quando brandidos diante do oponente.

Perneta *Veja Deficiente Físico*

Excesso de Peso *-5 pontos*

Você não chega a ser obeso — seu peso está um pouco acima da média de sua raça. Determine o peso normalmente a partir do atributo ST para depois aumentá-lo em 30%. Isto aumenta a Carga como no caso de Obesidade. Personagens com Excesso de Peso recebem um bônus de +2 em testes de Natação.

Ser gordo significa um redutor de -1 em testes de reação feitos por membros de sociedades que têm consciência dos problemas que isto acarreta à saúde, como os "yuppies" dos anos 80, e em áreas onde a disponibilidade de comida é limitada, como entre a ralé da América apresentada no Autoduel.

Não existe nenhum outro bônus ou penalidade. O personagem consegue roupas com facilidade e é capaz de se misturar na multidão porque existe um bom número de pessoas gordas.

Magreza *-5 pontos*

O personagem é excessivamente magro. Depois de descobrir sua altura, verifique o peso "médio" para aquela altura (v. pág. 15) e diminua-o em $^1/_3$. Ele nunca poderá ser Elegante ou Muito Elegante e seu atributo HT nunca poderá ser maior do que 14.

Roupas e armaduras normais não lhe servirão, e seu atributo ST estará submetido a um redutor de -2 quando ele tentar dar (ou resistir a) um Encontrão. Haverá um redutor de -2 também, para testes de Disfarce e Sombra se ele estiver tentando seguir alguém no meio de uma multidão.

Gagueira *-10 pontos*

O personagem sofre de gagueira ou outro problema de fala que o GM pode pedir para o jogador representar. Ele estará submetido a um redutor de -2 em todos os testes de reação onde for necessária uma conversa, e certas ocupações e perícias como Diplomacia, Lábia, Oratória, Atuação ou Noticiarista, são impossíveis.

Juventude *-2 a -6 pontos*

O personagem é menor de idade segundo os padrões de sua cultura. A diferença pode variar entre 1 e 3 anos e o bônus será igual a -2 pontos por ano. Ele estará submetido a um redutor de -2 em testes de reação quando estiver tentando lidar com adultos, que poderão gostar do personagem mas não o respeitarão totalmente. Ele poderá ser impedido de entrar em boates, dirigir certos veículos, participar de operações militares ou sindicatos, etc., dependendo da cultura e do mundo em que se joga. Será *necessário* manter um controle da passagem do tempo, para que ele "recompre" a desvantagem quando atingir a maioridade (em geral, 18 anos).

Nota para o GM: Algumas desvantagens mentais permitem que o personagem afetado faça testes de IQ ou de Vontade (pág. 93), para tentar evitar os efeitos adversos de seu problema. Neste caso, qualquer resultado maior ou igual a 14 significará uma falha. Se não fosse assim, qualquer personagem com uma inteligência, ou força de vontade, muito grande seria quase que completamente imune a seus maus hábitos e não é assim que as coisas funcionam na vida real.

Distração *-15 pontos*

A desvantagem clássica dos gênios excêntricos. O personagem tem dificuldade em prestar atenção a qualquer coisa que não seja de interesse imediato. Um personagem distraído estará submetido a um redutor de -5 em qualquer teste de IQ, com exceção daqueles ligados ao trabalho no qual ele está concentrado no momento. Se não aparecer nenhum assunto ou tarefa que o atraia, sua atenção se desviará para assuntos mais interessantes em 5 minutos. Ele ignorará tudo o que está à sua volta, até que alguma coisa chame sua atenção e o traga de volta. Uma vez absorto em seus próprios pensamentos, um personagem Distraído precisa conseguir um sucesso em um teste contra IQ-5 para *reparar* em qualquer evento que não lhe cause dano físico.

Um personagem distraído pode tentar concentrar sua atenção em um assunto maçante, usando toda sua força de vontade. Para consegui-lo, ele precisa de um sucesso em um teste de Vontade com um redutor de -5, a cada 5 minutos. Entre os "assuntos enfadonhos" incluem-se turno de guarda, conversa fiada, trabalhos manuais repetitivos, dirigir em uma estrada vazia, etc...

As pessoas distraídas têm, também, uma tendência a se esquecer de objetos (como as chaves do carro e o talão de cheques) e tarefas triviais (como pagar contas). Sempre que a realização de uma destas tarefas tiver alguma relevância, o GM poderá exigir um teste contra IQ-2. No caso de uma falha, o detalhe terá escapado de sua atenção. Exemplo: Um detetive distraído está envolvido em um tiroteio. Pela manhã ele usou 4 de suas balas durante uma troca de tiros com alguns bandidos. O GM pede que ele faça um teste de IQ com um redutor igual -2. O detetive falha, descobrindo tarde demais que ele esqueceu de recarregar sua arma, que agora tem somente duas balas.

Vício *Variável*

O personagem é viciado em alguma droga que ele precisa ingerir diariamente ou sofrer as penalidades de Regeneração (veja a seguir). O bônus para esta desvantagem depende do tipo de droga em que se está viciado:

Se a dose diária custa $20 ou menos: -5 pontos.

Se a dose diária custa de $21 a $100: -10 pontos.

Se a dose diária custa mais de $100: -20 pontos.

Se a droga for alucinógena ou incapacitante: -10 pontos.

Se a droga for altamente viciadora (-5 em testes de Regeneração): -5 pontos.

Se a droga for totalmente viciadora (-10 em testes de Regeneração): -10 pontos.

Se a droga for *legal* em seu mundo original: + 5 pontos

Exemplos: O tabaco é barato, altamente viciador e legal. Um fumante inveterado tem um vício que vale -5 pontos. A heroína é muito cara, ilegal, totalmente viciadora e incapacita o usuário. Um viciado em heroína tem uma desvantagem que vale -40 pontos.

Efeitos das Drogas. Uma droga *incapacitante* deixará quem a usa inconsciente (ou alegre e inutilmente sonolento) por mais ou menos duas horas (quatro horas para personagens com ST menor do que 10, uma hora para aqueles com ST maior do que 15). Uma droga *estimulante* afetará quem a usa pelo mesmo período de tempo: o usuário acredita estar mais inteligente, mas na verdade seu IQ estará temporariamente diminuído de 1 ponto. No entanto, ele *recebe* +1 de bônus em sua Velocidade. Uma droga *alucinógena* torna seus usuários inúteis para o trabalho ou combate, apesar de eles poderem estar ativos e falantes. Algumas drogas (como o tabaco) não apresentam nenhum destes efeitos, enquanto que outras têm um efeito próprio. Também é possível a existência de efeitos colaterais. Os GMs têm toda a liberdade para pesquisar ou inventar efeitos colaterais para drogas reais ou imaginárias.

Regeneração. Algumas vezes, um viciado em drogas tenta, voluntariamente ou não, deixar o vício. Isto pode acontecer se ele estiver aprisionado, viajar para um lugar onde não existe a droga à disposição ou simplesmente porque ele não é capaz de sustentar o vício financeiramente. A Regeneração é um processo doloroso, que exige duas semanas (14 dias) de testes de HT bem sucedidos (o GM poderá mudar este tempo, conforme ele achar apropriado, para uma droga específica).

Todo dia o viciado faz um teste de HT, + ou - Vontade. Cada sucesso o aproxima um dia do momento em que ele conseguirá se livrar do vício. Uma falha significa que o viciado deve ceder à ânsia (se a droga estiver disponível) e tomar uma dose. Se isto acontecer, ele deverá começar todo o processo novamente (se ele ainda estiver disposto a fazê-lo). Se a droga *não* estiver disponível, o viciado perderá um ponto de vida e poderá tentar continuar o processo de Regeneração, mas aquele dia não deverá ser contado como um dos 14 necessários para sua cura. A HT perdida durante a Regeneração não pode ser recuperada (pelo menos por algum meio "normal") até que ela seja concluída ou abandonada.

Lembre-se que você deverá "recomprar" a desvantagem do Vício antes de começar o processo voluntariamente, ou imediatamente após a Regeneração forçada. Veja pág. 82.

Alcoolismo *-15 ou -20 pontos*

O personagem é um viciado em álcool. O alcoolismo é tratado como um vício (veja acima). Ele é barato, incapacitante e (normalmente) legal. Por isso vale -10 pontos. Mas o álcool é traiçoeiro, por ser diferente da maioria dos outros vícios. Por isso ele vale -15 pontos, ou -20 se for ilegal.

Um alcoólatra pode, em circunstâncias normais, limitar o uso do álcool ao período noturno e, desta maneira, ser capaz de (pelo menos do ponto de vista do jogo) agir normalmente. No entanto, *toda vez* que um alcoólatra se vir frente a frente com o álcool, ele deverá obter um sucesso em um teste de Vontade, para evitar participar. Uma falha significa que ele tomará um porre que durará 2D horas, seguido de uma ressaca durando o dobro, durante as quais todos os seus atributos e perícias estarão submetidos a um redutor de -3. Alcoólatras numa bebedeira caracterizam-se pela oscilação súbita de seu humor (da cordialidade à hostilidade extremas) e podem vir a atacar seus amigos, falar demais ou cometer outros erros do gênero.

O outro inconveniente do alcoolismo é que é difícil se libertar dele. Quando um personagem alcoólatra se "regenerar", ele não precisará mais ingerir álcool diariamente, mas terá que fazer um teste de Vontade, com um bônus de +4, sempre que estiver em presença de álcool. Uma falha não significa que ele voltará ao vício, mas indica uma bebedeira. (Três porres em uma semana *trarão* o vício de volta). Isto significa que não há nenhuma maneira normal de "recomprar" esta desvantagem.

Um alcoólatra deve fazer todo ano um teste contra HT+2, até abandonar o vício. Uma falha significa que ele deve perder um ponto de um de seus quatro atributos básicos. Determine qual deles aleatoriamente.

Mau Humor -10 pontos

O personagem não tem um controle total de suas emoções. Ele deverá fazer um teste de Vontade em qualquer situação de tensão. Uma falha significa que ele perdeu a paciência e deve insultar, atacar ou agir de alguma maneira contra a causa de sua explosão.

Fúria -15 pontos

Como o Mau Humor, só que pior. O personagem tende a perder o controle de si próprio quando submetido a alguma tensão, passando a atacar freneticamente quem ou o que quer que creia ser a causa de seu problema. (Não se pode assumir as duas desvantagens, Fúria e Mau Humor.)

Sempre que ele for atingido por mais de 3 vezes numa rodada, *deverá* fazer um teste de Vontade. Uma falha significa que ele ficou enfurecido. Outras situações de extrema tensão (opção do GM) podem, também, requerer este tipo de teste, para evitar o enfurecimento. Um personagem com esta desvantagem pode se enfurecer *deliberadamente*, fazendo uma manobra de "Concentração", e obtendo sucesso num teste de Vontade.

Enquanto ele estiver enfurecido, deverá fazer um Ataque Total sempre que um oponente estiver ao alcance, ou então uma manobra de Deslocamento para aproximar-se ao máximo de um oponente, quando não houver nenhum por perto. No caso do inimigo estar a mais de 20 m de distância, o "enfurecido" pode atacar com armas de longo alcance, sem gastar tempo para mirar o alvo.

Fúria Tecnológica. Se um atirador experiente ficar enfurecido, ele vai disparar tantos tiros quantos puder em cada turno, até descarregar sua arma. Ele não irá recarregá-la, a menos que tenha as perícias Sacar Rápido e Rapidez de Recarga, que lhe permitirão fazê-lo "sem pensar". Quando sua arma estiver descarregada, ele atacará com as próprias mãos ou com outra arma, e nunca perderá tempo fazendo pontaria.

Enquanto estiver enfurecido, ele não sofrerá atordoamento e os ferimento não acarretarão penalidades ao seu Deslocamento nem às jogadas de ataque. Todo os testes para mantê-lo vivo ou consciente são feitos contra HT+4. Se ele for bem sucedido em todos, permanecerá vivo e atacando desvairadamente até que sua HT fique reduzida a (-5xHT). Então, ele cairá morto!

Quando um personagem enfurecido derrota seu oponente, ele pode (se o jogador quiser) fazer um teste de Vontade, para sair do estado de Fúria. Se ele falhar (ou não fizer a jogada), continuará enfurecido e atacará o próximo oponente. Qualquer amigo que tente pará-lo será encarado como um inimigo! O "furioso" faz um teste de Vontade para cada adversário derrotado, e uma jogada extra ao vencer o último oponente. Se falhar, significa que passará a atacar os amigos...

Ao sair do estado de Fúria, todos os ferimentos sofridos irão afetá-lo imediatamente. Faça um teste de HT, para saber se ele continuará vivo e consciente.

Sanguinolência -10 pontos

O personagem deseja ver seus oponentes *mortos*. Em uma batalha ele preferirá os golpes mortais, dará um tiro a mais para ter certeza de ter matado um oponente vencido, atacará guardas quando isto poderia ser evitado, etc. Ele precisará ser bem sucedido em um teste de Vontade para aceitar a rendição de um inimigo ou mesmo fazer um prisioneiro quando isto lhe for ordenado. Ele nunca esquecerá que um inimigo é um inimigo, mesmo que não estejam em um combate.

Esta pode ser uma característica realmente maligna, mas a maioria dos heróis ficcionais sofre dela. O personagem não é fanático nem sádico; sua animosidade se limita aos inimigos "legítimos", sejam eles criminosos, soldados inimigos, membros de uma família tradicionalmente inimiga ou um bêbado em uma taverna.

Freqüentemente, ele tem uma boa razão para se sentir desta maneira e numa briga comum em uma taverna ele usará os punhos como todo mundo.

Por outro lado, um gladiador ou duelista com esta desvantagem seria extremamente impopular. Um policial logo estaria enrascado.

Fanfarronice -10 pontos

Você gosta de intimidar as pessoas sempre que é possível fazê-lo impunemente. Dependendo de sua personalidade e de sua posição, isto pode tomar a forma de agressões físicas, hostilidade intelectual ou "gelo" social. Faça um teste de Vontade para tentar evitar uma bravata *grosseira* quando você sabe que não deveria, mas para representar seu personagem de maneira apropriada você precisa provocar a tantas pessoas, quantas puder. Como ninguém gosta de um fanfarrão, seus testes de reação estarão submetidos a um redutor de -2.

Código de Honra -5 a -15 pontos

O personagem tem orgulho de um conjunto de princípios que ele segue todo o tempo. Os Códigos de Honra diferem entre si, mas todos eles exigem um comportamento (segundo seus próprios padrões) "viril", "corajoso" e "honrado". Um código de honra pode também ser chamado de "orgulho", "machismo" ou "fachada". Não importa o nome, ele significa a disposição de arriscar a vida ao invés de ser considerado desonrado... seja lá o que isso signifique.

Em qualquer cultura existem aqueles que fingem respeitar, mas não têm nenhum, e outros que realmente tentam seguir um código mas não conseguem viver todo o tempo segundo seus princípios. Mas só alguém que realmente siga um código de honra pode receber os pontos relativos a esta desvantagem.

Um Código de Honra é uma desvantagem porque ele exigirá, com freqüência, um comportamento perigoso (se não imprudente). Além disso, uma pessoa honrada pode ser forçada a situações desfavoráveis, porque seus inimigos sabem que ela tem honra.

Não é o mesmo que Dever ou Senso de Dever, que levariam um samurai ou um granadeiro inglês, por exemplo, a se lançarem em batalha contra inimigos terríveis por um questão de obrigação, e não por honra pessoal (embora seja evidente que eles ficariam desonrados, se fugissem). Os riscos que uma pessoa enfrenta por sua honra só dizem respeito a ela mesma.

O valor de um Código específico, em pontos, varia em função da quantidade de problemas que acarreta a seus seguidores, e de quão arbitrárias e irracionais sejam suas exigências. *Exemplos*:

Código de Honra dos Piratas: Sempre se vingar de um insulto, independente do perigo que isto possa acarretar; o inimigo de um companheiro é seu inimigo; nunca atacar um companheiro de tripulação ou amigo, a não ser em um duelo justo. Este código de honra pode ser usado também por bandoleiros, gangues de motociclistas e assim por diante. -5 pontos.

Código de Honra dos Cavalheiros: Nunca faltar com a palavra. Nunca ignorar um insulto dirigido à sua pessoa, a uma dama ou à sua bandeira; os insultos só podem ser apagados com um pedido de desculpas ou um duelo (não necessariamente até a morte). Nunca tirar vantagem de qualquer maneira de um oponente; armas e circunstâncias devem ser equivalentes (exceto é claro em uma guerra). Este código de honra é adequado principalmente para os espadachins ingleses, europeus ou das colônias. Note que ele se aplica somente entre cavalheiros; uma descortesia de alguém de status social menor que 0 é digna de uma surra de chicote e não de um duelo. -10 pontos.

Código de Honra dos Cavaleiros: Igual ao anterior, exceto que as bandeiras não haviam ainda sido inventadas; o personagem deve se ofender com qualquer insulto a seu senhor feudal ou à sua fé. Adicionalmente, um seguidor deveria proteger qualquer dama ou pessoa mais fraca do que ele; aceitar um desafio de qualquer pessoa de posição igual ou superior à sua. Mesmo em guerra, as forças e armas devem ser equivalentes *se* o oponente também for um cavaleiro. -15 pontos.

Paralisia Frente ao Combate *-15 pontos*

Este é a situação oposta a Reflexos em Combate; o personagem tende a ficar paralisado quando se vê em um combate. Não é Covardia, você não deve representar medo. Pelo contrário, deve ser corajoso, mas é atraiçoado pelo corpo.

Em qualquer situação onde uma lesão física parecer iminente, o personagem deverá fazer um teste de HT (*não* IQ). Qualquer resultado maior do que 13 é um fracasso, mesmo que o personagem tenha uma HT alta. A jogada não deve ser feita até o momento em que ele tem que lutar, correr, puxar o gatilho e assim por diante.

Um sucesso significa que ele pode agir normalmente. Uma falha significa que ele está mentalmente atordoado (v. pág 122). O personagem deve fazer um teste de sua HT efetiva, com um bônus cumulativo igual a +1 em cada turno, a fim de sair do torpor. Um tapa de um companheiro adicionará 1 ponto ao valor acumulado de sua HT.

Depois de sair do estado de torpor, ele não acontecerá de novo enquanto durar o perigo. Mais tarde, ao se deparar com uma nova situação de perigo, ele poderá se repetir.

Compulsão *-5 a -15 pontos*

Você tem algum hábito (geralmente, mas nem sempre, um vício) que se sente compelido a praticar diariamente. Você gasta uma boa parte de seu tempo satisfazendo esta tendência.

Entre os exemplos de Compulsão incluem-se o jogo, atração por uma outra pessoa, discutir (ou mesmo brigar).

Em geral, é exigido um teste de Vontade no caso do jogador querer evitar sua compulsão numa determinada situação (ou num dia específico). Note que tentar evitar a compulsão com freqüência significa má atuação.

O valor da desvantagem, em pontos, depende de qual o hábito, o seu custo e em quanta confusão ela colocará o PC. O GM tem a palavra final. Mentir compulsivamente, descrito a seguir, é um exemplo; veja a pág. 29 do **GURPS Japan**, onde há outros dois.

Mentir Compulsivamente *-15 pontos*

O personagem mente constantemente, por nenhuma outra razão que não seja a alegria de mentir. Um mentiroso compulsivo se delicia inventando histórias sobre suas façanhas, linhagem, riqueza — qualquer coisa que possa impressionar sua audiência. Mesmo quando desmascarado, ele se apega tenazmente a suas histórias, chamando seu denunciador de mentiroso e salafrário.

Para ser capaz de dizer a verdade pura e simples, um mentiroso compulsivo precisa conseguir um sucesso em um teste contra Vontade-4. Um GM caridoso poderia deixar um mentiroso contar uma versão ligeiramente distorcida da verdade, se ele falhar por pouco em sua jogada. Quando um PC mentiroso faz uma jogada para dizer a verdade para os membros de seu grupo, ele deverá fazê-la de modo que os jogadores não vejam o resultado. Desta maneira eles nunca terão certeza se estão recebendo uma informação acurada de seu companheiro.

Covardia *-10 pontos*

O personagem é extremamente cuidadoso com relação ao seu bem estar físico. Toda vez que surgir a necessidade de se arriscar fisicamente, ele deverá fazer um teste de Vontade. Se houver risco de vida, a jogada será feita com um redutor de -5. Se o resultado for um fracasso, ele deverá se recusar a se arriscar, a menos que seja ameaçado com um perigo *maior*. Testes de reação de soldados, policiais, etc., estarão submetidos a um redutor de -2, a partir do momento em que eles tomarem conhecimento de sua covardia

Fantasias *-1, -5, -10 ou -15 pontos*

O personagem acredita em alguma coisa (ou em várias) que simplesmente não é (são) de verdade. Isto pode levar os outros a pensarem que ele é maluco. Eles podem ter razão. Se o personagem tiver uma fantasia, o jogador *deverá* atuar segundo sua crença todo o tempo. O valor, em pontos, da Fantasia depende de sua natureza, e o personagem não pode receber mais do que 40 pontos por esta desvantagem, não importando o quão insano ele realmente seja.

Peculiaridades. -1 ponto. Qualquer uma ou todas as cinco peculiaridades de um personagem podem ser fantasias triviais que não afetam seu comportamento diário e que têm pouca chance de serem percebidas por um conhecido ocasional. *Exemplos*: "A Terra é plana", "O Pentágono controla os escoteiros e as lojas de produtos naturais" e "Meias causam doenças aos pés".

Fantasias Menores. -5 pontos. Este tipo de ilusão afeta o comportamento do personagem e existe chance dela ser percebida rapidamente por qualquer um, apesar de ela não impedir que ele aja com certa normalidade. *Exemplos*: "Os esquilos são mensageiros de Deus", "Os Illuminati estão constantemente me vigiando, mas apenas para me proteger" e "Eu sou o legítimo Duque de Fnordia, raptado por ciganos quando nasci e fadado a viver entre os plebeus". A reação de estranhos que venham a perceber o problema estará submetida a um redutor de -1.

Grandes Fantasias. -10 pontos. Este tipo de ilusão afeta *significativamente* o comportamento do personagem, mas não impede que ele leve uma vida quase normal. *Exemplos*: "O governo grampeou *todos* os telefones", ou "Eu tenho Memória Eidética e Senso de Direção". A reação das outras pessoas estará submetida a um redutor de -2.

Fantasias Graves. -15 pontos. Esta ilusão afeta tão intensamente o comportamento do personagem, que pode chegar a impedir que ele viva no mundo cotidiano. *Exemplos*: "Eu sou Napoleão", "Eu sou imortal" ou "Os sorvetes fazem as máquinas funcionar melhor, principalmente os computadores". A reação das outras pessoas estará submetida a um redutor de -3, apesar de que elas tenderão mais a ter pena ou medo dele do que atacá-lo. Os GMs devem limitar cuidadosamente este tipo de fantasia ou o personagem poderá não ser capaz de participar adequadamente da campanha.

Note que o *comportamento* do personagem é o que importa. Dependendo do comportamento, a mesma fantasia poderia estar em qualquer nível (de Peculiaridade a Grave). Suponhamos que ele acredite que "Todas as coisas de cor púrpura estão vivas". Se ele afaga as coisas púrpuras e diz "Oi!", isto é uma peculiaridade. Se ele se recusar a discutir assuntos importantes com coisas púrpuras, nós teremos uma fantasia menor. Se ele fizer uma passeata em frente ao Capitólio exigindo direitos de cidadão para coisas púrpuras, esta será das grandes. Se ele atacar todos os objetos púrpura que encontrar, aí o caso é grave.

Um GM que deseje abalar seus jogadores pode fazer uma fantasia se tornar *realidade*. Nem todas as fantasias se prestam para este propósito. Das relacionadas acima, as relativas a esquilos, sorvete e Napoleão não prometem muito. Aquela sobre as meias não é muito interessante, mas a Terra poderia realmente ser plana em seu cenário, ou os Illuminati poderiam realmente existir, ou os ciganos poderiam de fato ter raptado o herdeiro do trono de Fnordia... Divirta-se.

Se uma fantasia se tornar realidade, ela não precisará ser "recomprada" enquanto os jogadores não perceberem que ela é realidade. (E lembre-se que *não* se deve dizer ao jogador que seu personagem não é maluco. Alguém pode ter razão e *mesmo assim* ser louco...)

Dislexia *-5 ou -15 pontos*

Você tem uma deficiência grave. (Formas mais amenas de dislexia que não incapacitam são comuns, mas pouco significativas em termos de jogo, a não ser, talvez, como uma peculiaridades.) Você é incapaz de aprender a ler ou escrever; até mesmo mapas simples e placas de estrada estão além de sua compreensão. Você é capaz de estudar qualquer perícia na velocidade normal *se* tiver um professor. Se você tentar estudar uma perícia mental sem um professor, sua velocidade será apenas 1/4 da normal e isto, se a perícia puder ser aprendida através de auto-estudo sem livros (os GMs podem variar isto conforme as circunstâncias). Você é, também, incapaz de aprender magia (pois não é capaz de manejar o simbolismo necessário) embora seja capaz de usar objetos encantados.

O valor desta desvantagem depende do tipo de cultura na qual o personagem foi criado:

Primitiva ou medieval (NT menor ou igual a 4):-5 pontos. A maioria das pessoas também não sabe ler.

Pós-imprensa (NT 5+):-15 pontos. Esta falha lhe trará problemas no dia-a-dia. Você será automaticamente analfabeto, mas não receberá pontos por isso.

Fanatismo *-15 pontos*

Você crê intensamente em um país, religião, etc., e isto é mais importante do que qualquer outra coisa. Pode ser que você não morra por ela (depende de sua coragem pessoal), mas certamente a colocará à frente de todo o resto. Se seu país/religião/sei-lá-o-quê exigir obediência a um determinado código de comportamento, você o seguirá rigidamente. Se ele exigir a obediência a um líder, você o seguirá com toda a lealdade. Você *precisa* representar seu fanatismo.

Note que fanáticos não precisam ser necessariamente insensatos ou perversos. Um feroz sacerdote de Set, brandindo sua adaga ensangüentada, é um fanático. Um kamikaze também o é, dando sua vida em troca de um porta-aviões. Um patriota que diz "Dê-me a liberdade ou a morte", também. Fanatismo é um estado de espírito. O objeto de seu fanatismo é que faz a diferença.

Gula *-5 pontos*

Você gosta demais de boa comida e bebida. Se tiver chance, você sempre se sobrecarregará com provisões extras e não deverá nunca perder uma refeição por vontade própria. Você precisa de um sucesso em um teste de Vontade para resistir a uma iguaria tentadora ou a um bom vinho, se por alguma razão precisar fazê-lo. A Gula não é uma fraqueza terrível, mas sua natureza ficará logo óbvia para todos que o conhecerem.

Cobiça *-15 pontos*

Você tem paixão por dinheiro. Toda vez que algum patrimônio for oferecido como pagamento por um trabalho lícito, proventos de uma aventura, pilhagem ou apenas isca, você terá que conseguir um sucesso em um teste de Vontade para resistir à tentação. O GM pode modificar esta jogada se a soma envolvida for pequena em comparação com seus bens. Pequenas quantias não tentarão (muito) um personagem rico. Já um personagem *pobre* terá que fazer a jogada com um redutor de -5 ou até mais, se houver um rico prêmio à vista. Personagens *honestos* (veja a seguir) fazem jogadas com um bônus de +5 para resistir a um negócio escuso, e +10 para resistir a um crime inequívoco. No entanto, praticamente todos os personagens irão, mais cedo ou mais tarde, fazer alguma coisa ilegal.

Credulidade *-10 pontos*

Nasce um crédulo por minuto e o seu personagem é um deles. Uma pessoa crédula acredita em tudo o que ouvir. Ela engolirá a história mais absurda, se ela for contada com convicção.

Para *não* acreditar em uma mentira ou em uma verdade improvável, ele deverá ser bem sucedido em um teste de IQ modificado segundo a plausibilidade da história. Uma mentira bem contada, ou que envolva algum aspecto com o qual o personagem não tenha familiaridade ("Meu pai é o chefe de polícia desta cidade e ele não irá tolerar isto."), exige um redutor de -6. Uma mentira envolvendo um tópico com o qual o crédulo está familiarizado ("Você não sabia que eles criam patos em sua vila, Torg?") pede um redutor de -3 e, mesmo uma história totalmente bizarra ("É claro que os esquimós descendem dos conquistadores espanhóis, todo mundo sabe disso") será engolida, se a vítima falhar em seu teste de IQ.

Além disso, um personagem crédulo está submetido a um redutor de -3 em qualquer teste de Comércio, ou em qualquer situação onde sua Credulidade possa ser explorada. Um crédulo nunca será capaz de aprender a perícia Detecção de Mentiras.

Honestidade *-10 pontos*

O personagem DEVE obedecer a lei sempre e dar o melhor de si para que os outros também o façam. Ele será compulsivo com relação à lei. Em sua essência, é um outro tipo de Código de Honra (veja pág. 31).

Numa região onde exista pouca ou nenhuma lei, ele não ficará fora de si, mas agirá como se as leis de seu lugar de origem estivessem em vigor. Isto é uma desvantagem, porque freqüentemente limitará suas opções. Ele deverá fazer um teste de IQ sempre que se defrontar com leis irracionais, para ver se há *necessidade* de violá-las, e conseguir um sucesso em um teste de Vontade para não se entregar depois. Se em algum momento seu personagem agir desonestamente, o GM poderá penalizá-lo por má atuação.

O personagem *pode* brigar (ou mesmo começar uma briga, se ele o fizer dentro da lei). Ele pode até matar num duelo legal ou em defesa própria, mas nunca poderá *assassinar*. Ele poderá roubar se houver uma necessidade muito grande, mas apenas como último recurso, e deverá tentar reembolsar as vítimas mais tarde. Se for preso por um crime que não cometeu, mas tratado de maneira justa e receber a promessa de um julgamento, o personagem não tentará escapar.

Ele sempre manterá a palavra. (Numa guerra ele poderá agir "desonestamente" contra o inimigo, mas não se sentirá bem com isto). O personagem assumirá também que os outros são honestos até *saber* o contrário (faça um teste de IQ para ver se percebe que uma determinada pessoa pode estar sendo desonesta, se não tiver visto uma prova).

Naturalmente, a Honestidade traz suas recompensas. Se o personagem conseguir sobreviver e num só lugar por tempo suficiente, ele acabará conhecido por sua honestidade. Os GMs poderiam lhe conceder um bônus de +1, para ser usado em todos os testes de reação que não envolvam possibilidade de combate, ou +3 em questões que envolvam a verdade ou a honra. Este bônus é, em sua essência, um bônus de "reputação" grátis.

O personagem *pode* mentir se isto não significar violar a lei. A Veracidade (pág. 37) é uma desvantagem distinta.

Analfabetismo *0 ou -10 pontos*

Esta é a condição normal em uma cultura de baixo NT e neste caso não oferece nenhum bônus. Em culturas com NT 5+, onde a imprensa é comum, ela será uma desvantagem. Veja pág. 17.

Impulsividade *-10 pontos*

O personagem odeia falar e pensar. Ele prefere a ação. Quando estiver só, ele agirá primeiro e pensará depois. Em um grupo, quando seus companheiros quiserem parar e discutir uma situação, ele dará sua opinião rapidamente, se o fizer, e depois partirá para a *ação*. Represente esta característica. O personagem deverá conseguir um sucesso em um teste de Vontade para ser capaz de esperar e ponderar, se isto for absolutamente necessário.

Intolerância -5/-10 pontos

Você não gosta e não confia em pessoas que são diferentes de você. Um personagem completamente intolerante (-10 pontos) terá um redutor de -3 em seus testes de reação frente a *qualquer pessoa* que não pertença à sua raça e/ou classe. No caso de uma reação "boa" ele tolerará a pessoa e será tão cortês quanto possível (apesar de frio e reservado). No caso de uma reação "neutra" ele ainda tolerará a pessoa, mas deixará claro em palavras e atitudes que ele não faz a mínima questão de vê-la por perto e a considera inferior e/ou repugnante. Se a reação for pior, o personagem poderá atacar ou se recusar a se associar com a vítima.

Uma intolerância dirigida contra uma raça ou classe específica vale desde -5 pontos, quando uma vítima puder ser encontrada com freqüência, até -1 (nada mais que uma peculiaridade desagradável), se as vítimas forem raras.

Os membros de um grupo hostilizado sentirão a intolerância e normalmente reagirão com um redutor de -1 a -5 em relação à pessoa intolerante.

A Intolerância pode se manifestar também de outras maneiras. A Intolerância *religiosa* pode tomar a forma de um redutor de -3 em testes de reação frente a membros de uma seita em particular (-5 pontos) ou a qualquer um que não pertença à sua própria seita (-10 pontos). No caso de uma reação neutra ou melhor, uma pessoa intolerante tentará converter os incréus à sua própria fé.

Inveja -10 pontos

O personagem terá, automaticamente, uma reação ruim frente a qualquer um que pareça mais inteligente, mais atraente ou em melhor situação do que ele. Pode também se opor a qualquer plano proposto por um "rival", e *odiará* se alguma outra pessoa estiver em evidência. (Esta desvantagem combina bem com Megalomania). Se um NPC for invejoso, o GM deverá subtrair de 2 a 4 pontos de suas reações junto às vítimas de sua inveja.

Cleptomania -15 pontos

O personagem se sente compelido a roubar, não necessariamente coisas de valor, mas qualquer coisa que ele possa levar. Sempre que tiver uma chance de roubar, o personagem deverá fazer um teste de Vontade com um redutor que pode ir até -3, se o objeto tiver um interesse especial para ele (não necessariamente *valor*, a menos que ele seja pobre ou ambicioso, mas simplesmente "interesse"). Se o resultado for uma falha, o personagem deverá tentar furtar o objeto. As coisas roubadas deverão ser mantidas ou vendidas — nunca devolvidas ou abandonadas.

Preguiça -10 pontos

O personagem tem uma aversão muito grande pelo trabalho físico. Suas chances de conseguir um aumento ou promoção em *qualquer* emprego são reduzidas à metade. Se ele trabalhar por conta própria, sua renda mensal cairá para a metade. O personagem deve tentar evitar o trabalho, principalmente trabalho duro, a qualquer custo. Represente!

Luxúria -15 pontos

O personagem sofre de um desejo incontrolável por romance. Em qualquer contato com um membro atraente do sexo oposto, o personagem deverá fazer um teste de Vontade (com um redutor de -5 se a outra pessoa for bonita ou -10 se for muito bonita). Uma falha significa que ele deverá tentar uma "cantada", usando todos os artifícios e perícias de que for capaz. Deverá também sofrer as conseqüências de seus atos, bem sucedidos ou não... punição física, cadeia, doença transmissível ou (possivelmente) alguém apaixonado.

A menos que o objeto de sua afeição seja Muito Elegante ou Bonito, o personagem precisará apenas de um sucesso por dia em um teste de Vontade para evitar a tentativa de "aproximação". Se um outro personagem o rejeitar com firmeza (ex. um olho preto, ou denúncia por abuso sexual), o GM poderá permitir um bônus nas jogadas seguintes.

Lembre-se, também, que uma pessoa lasciva pode mudar seus padrões de beleza, se nenhum membro realmente atraente do sexo oposto estiver disponível.

Megalomania -10 pontos

Você acredita que é o super-homem, ou que foi o escolhido para uma grande tarefa, ou que seu destino é conquistar. Comece por adotar a desvantagem do Fanatismo, sendo que você é fanático por si próprio! Você deve escolher algum objetivo muito grande — normalmente conquistar ou terminar uma tarefa fantástica, e jamais permitirá que algo se interponha entre você e seu objetivo. Você poderá atrair seguidores que também serão Fanáticos; mas ninguém além deles gostará de ouvi-lo falar sobre seu talento e planos maravilhosos. Personagens jovens ou ingênuos e Fanáticos à procura de uma nova causa terão suas reações melhoradas com um bônus de +2. As reações de outras pessoas estarão submetidas a um redutor de -2. Esta é uma desvantagem muito mais adequada a NPCs do que a personagens de jogador.

Avareza -10 pontos

Semelhante à Cobiça (pág. 33) exceto que o personagem está muito mais interessado naquilo que ele já tem. Um personagem pode ser ambicioso *e* avarento. Ele deverá conseguir um sucesso em um teste de Vontade, toda vez que tiver que gastar algum dinheiro, e deverá procurar sempre o melhor preço. Se a despesa for grande, o teste de Vontade deverá estar submetido a um redutor de -5 (ou até maior). Uma falha significa que ele se recusará a gastar o dinheiro ou, se houver necessidade absoluta da transação, o personagem deverá regatear e reclamar interminavelmente.

Excesso de Confiança -10 pontos

Você acha que é mais poderoso, inteligente e/ou competente do que realmente é, e deverá se comportar desta maneira. Toda vez que (na opinião do GM) você demonstrar um grau de cautela exagerado, deverá fazer um teste de IQ. Uma falha significará que você não pode ser cauteloso e deve ir em frente como se fosse capaz de dominar a situação. Um personagem com excesso de confiança receberá um bônus de +2 em testes de reação de pessoas jovens ou ingênuas (elas acreditam que ele é tão bom quanto diz ser), e um redutor de -2 de NPCs experientes.

Esta desvantagem funciona como a Megalomania, só que numa escala reduzida. Robin Hood tinha Excesso de Confiança — ele desafiava estranhos para duelar. Hitler era Megalomaníaco — ele invadiu a Rússia. Os heróis normalmente não são megalomaníacos e sim excessivamente auto-confiantes.

Esta característica exige uma boa atuação. Um personagem com excesso de confiança pode ser orgulhoso e jactancioso, ou apenas calmamente determinado. Represente-a!

Pacifismo *-15 ou -30 pontos*

O personagem se opõe à violência. Esta oposição pode assumir 3 formas, cada uma com um valor em pontos:

Não-violência total significa exatamente isto. Você não levantará a mão contra outra criatura inteligente, por razão nenhuma e deve dar o melhor de sua não-violência para desencorajar o comportamento violento dos outros. Você pode se defender contra o ataque de alimais, mosquitos, etc. -30 pontos.

Auto-defesa apenas significa que o personagem lutará somente para defender a si mesmo ou àqueles de quem ele gosta, usando apenas a força necessária (nenhum golpe preventivo deve ser permitido). O personagem deve dar o melhor de si para desencorajar os outros de começar uma briga. -15 pontos.

Incapaz de matar significa que o personagem pode lutar livremente e até mesmo *começar* uma briga, mas nunca deverá fazer algo que possa provocar a morte de outra pessoa. Isto inclui abandonar um inimigo ferido para morrer "por sua própria conta". Ele deverá, também, fazer todo o possível para evitar que seus companheiros matem. O personagem será vítima de um colapso nervoso se matar alguém (ou se sentir-se responsável por uma morte). Jogue três dados e mostre-se completamente casmurro e inútil (represente!) durante um número de dias igual ao resultado de seu sorteio. Durante este período, o personagem precisará de um sucesso em um de teste de Vontade para tentar qualquer tipo de violência contra *qualquer pessoa* por *qualquer* motivo. -15 pontos

Paranóia *-10 pontos*

Você perdeu o contato com a realidade. Especificamente, você acredita que alguém está planejando alguma coisa contra sua pessoa, e nunca confiará em ninguém exceto seus velhos amigos — assim mesmo, sem perdê-los de vista. Os outros personagens, compreensivelmente, terão suas reações submetidas a um redutor de -2. A reação de um NPC paranóico a *qualquer* pessoa estranha estará sempre submetida a um redutor de -4 e qualquer penalidade "legítima" à reação (ex.: raça ou nacionalidade inamistosa) será *dobrada*. Esta desvantagem casa muito bem com Fantasias que, é claro, tem seu próprio valor como Desvantagem.

Fobias *Variável*

Uma "fobia" é um medo de um objeto, criatura ou circunstância específicos. Alguns medos são razoáveis, mas uma fobia é um medo mórbido, irracional e ilógico.

Quanto mais comum for o objeto ou situação, maior será o valor em pontos da fobia. O medo do escuro vale muito mais do que o medo de encanadores canhotos. As fobias podem ser suaves ou graves. A versão grave vale o dobro.

Se você sofre de uma fobia *suave*, será capaz de controlá-la através de sucessos em testes de Vontade. Este tipo de jogada é também chamado de "Verificação de Pânico" (v. pág. 93). Exemplo: Se você sofrer de acrofobia (medo de altura), até poderá subir ao telhado de um edifício alto, se conseguir antes um sucesso em um teste de Vontade. No entanto, o medo persiste. No caso de conseguir controlar uma fobia suave, você estará submetido a um redutor de -2 em seus atributos IQ e DX enquanto a causa do medo persistir, e deverá fazer uma jogada a cada 10 minutos para ver se o medo não o dominou. Se isto tiver acontecido (i.e., você tiver falhado em sua Verificação de Pânico), sua reação deverá ser escolhida dentre as descritas na tabela existente na pág. 94.

Se seu caso de fobia for *grave* (valendo o dobro dos pontos), você estará morto de medo. Em circunstâncias normais você deve simplesmente se recusar ao contato com o objeto de seu medo. Se for forçado a este contato, você deverá fazer uma Verificação de Pânico com um redutor de -4. Enquanto a causa de seu medo persistir, seus atributos DX e IQ estarão submetidos a um redutor de -3 ; novamente fazendo jogadas de teste a cada 10 minutos.

Se uma vítima de fobia for *ameaçada* com o objeto temido, ela deverá fazer imediatamente uma Verificação de Pânico com um bônus de +4 (independente do fato de a fobia ser suave ou grave). Se os inimigos realmente lhe infligirem o objeto do medo, ele deverá fazer a Verificação de Pânico normal (como descrito acima). No caso de uma falha na jogada, a vítima sucumbe mas não necessariamente fala. Veja a perícia Interrogatório. Algumas pessoas podem entrar em pânico e sucumbir, mas continuar se recusando a falar da mesma maneira que algumas pessoas não falam sob tortura.

Uma situação fóbica é, por definição, carregada de tensão. Qualquer pessoa propensa a mudanças de personalidades, enfurecimento, etc., tem grande chance de sofrer estas reações quando encontra alguma coisa da qual tem medo e falha em sua Verificação de Pânico.

Algumas fobias comuns:

Multidões (Demofobia): Qualquer grupo com mais de uma dúzia de pessoas provoca este medo, a menos que elas sejam bem conhecidas da vítima. Faça um teste com um redutor de -1 para grupos com mais de 25 pessoas, -2 para uma multidão com mais de 100 pessoas, -3 para 1.000, -4 para 10.000 e assim por diante. -15/-30 pontos.

Escuridão (Nictofobia): Um medo comum, mas que bloqueia reações. A vítima deverá evitar lugares subterrâneos sempre que possível, pois ela poderá perder a cabeça se alguma coisa acontecer à sua lanterna ou tocha. -15/-30 pontos.

A morte e os mortos (Necrofobia): Você fica aterrorizado com a idéia de morte. Um teste de Vontade será exigido sempre que você estiver em presença de um morto (animais, etc., não contam, mas partes de um corpo sim). Estes testes devem ser feitos com um redutor de -4 se o corpo for de alguém conhecido, ou -6 se o corpo estiver animado de maneira não natural. Um fantasma (ou algo que se assemelhe) também exigirá um teste com redutor de -6. -10/-20 pontos.

Sujeira (Misofobia). Você morre de medo de uma infecção ou simples sujeira. Você deve conseguir um sucesso em um teste de Vontade antes de fazer qualquer coisa que possa sujá-lo, ou um sucesso num teste de Vontade com um redutor de -5 para ser capaz de comer um tipo de comida com o qual não está habituado. Você deverá agir de modo tão "afetado" quanto possível. -10/-20 pontos.

Espaços Fechados (Claustrofobia): Outro medo comum, mas paralizante. A vítima se sente desconfortável toda vez que ela não consegue ver o céu, ou pelo menos um forro alto. Em um aposento ou veículo pequeno, ela se sente como se as paredes estivessem se fechando sobre ela... Ela precisa de *ar*! Um medo perigoso para quem planeja se aventurar pelos subterrâneos. -15/-30 pontos.

Altura (Acrofobia): A vítima não é capaz de ir voluntariamente a um lugar com mais de 5 m de altura, a menos que ela esteja dentro de um edifício e longe das janelas. Todos os teste de Vontade deverão ser feitos com um redutor de -5 se houver alguma chance de uma queda real. -10/-20 pontos.

Insetos (Entomofobia): A vítima tem medo de todos os "insetos". No caso de insetos grandes ou venenosos, o teste de Auto-Controle deve ser feito com um redutor de -3. Insetos muito grandes, ou em número muito grande, devem ter um redutor de -6. Evite formigueiros de tanajuras. -10/-20 pontos.

Ruídos Altos (Brontofobia): A vítima evitará qualquer situação onde haja possibilidade de ruídos altos. Um ruído muito alto que apareça subitamente exigirá de imediato um teste de Vontade. No caso de falha, o pânico tomará conta. -10/-20 pontos.

Maquinaria (Tecnofobia): Você nunca será capaz de aprender a consertar nenhum tipo de máquina e se recusará a aprender a usar qualquer coisa mais complicada do que um arco ou uma bicicleta. Qualquer ambiente altamente tecnológico exigirá um teste de Auto-Controle; lidar com computadores ou robôs exigirá um teste com um redutor de -3, e a hostilidade de máquinas inteligentes exigirá um teste com redutor de -6. -15/-30 pontos em culturas com NT 5+. -5/-10 em culturas com NT mais baixo.

Magia (Manafobia): Você nunca será capaz de aprender a usar magia e reagirá mal na presença de qualquer um que a use. Você deverá fazer um teste de Auto-Controle toda vez que estiver em presença de magia. Este teste estará submetido a um redutor de -3 se você estiver na iminência de ser alvo de uma magia benigna e -6 se a magia for hostil (a magia não tem que ser real, se VOCÊ acreditar nela). -15/-30 pontos em uma cultura onde a magia seja comum; -10/-20 pontos se ela for conhecida mas incomum e -5/-10 se a magia "de verdade" for totalmente desconhecida.

Monstros (Teratofobia): Uma criatura "antinatural" provocará este medo, com um redutor variando entre -1 e -4 se o monstro parecer muito grande ou perigoso, ou se existirem muitos deles. Note que a definição de "monstro" depende da experiência. Um índio americano consideraria um elefante monstruoso, enquanto que um pigmeu africano não. -15/-30 pontos.

Número 13 (Triscedecofobia): Você deve conseguir um sucesso em um teste de Auto-Controle para fazer alguma coisa que envolva o número 13: visitar o 13º andar, comprar alguma coisa por $13,00, etc. Este teste estará submetido a um redutor de -5 se uma sexta-feira 13 estiver envolvida. -5/-10 pontos.

Oceanos (Talassofobia): Você tem medo de grandes massas de água. Viagens marítimas, ou aéreas sobre o mar, serão impossíveis, e encontros com monstros marinhos serão inquietantes. -10/-20 pontos.

Espaços Abertos (Agorafobia): Você se sentirá desconfortável toda vez que estiver em lugares abertos e verdadeiramente aterrorizado quando não houver nenhuma parede num raio de 15 m. -10/-20 pontos.

Répteis (Ofiofobia): Você fica aterrorizado só de pensar em répteis, anfíbios e outras criaturas escamosas/pegajosas. Um réptil muito grande ou venenoso, exigirá um teste com um redutor de -2; uma quantidade muito grande de répteis (como num ninho de cobras) um de -4. -10/-20 pontos.

Coisas Afiadas (Ecmofobia): Você tem medo de qualquer coisa contundente. Espadas, lanças, facas e agulhas hipodérmicas provocam ataques em você. Tentar usar uma arma afiada ou ser ameaçado com uma exigirá um teste de Vontade com um redutor de -2. -15/-30 pontos em NT menor ou igual a 5 e -10/-20 pontos em culturas com NT mais elevado.

Repugnância (sem nome técnico): Você tem medo de "coisas nojentas". Você fica transtornado com pequenos insetos e coisas rastejantes ou pegajosas, sangue, cadáveres e similares. Mas, isto não é apenas um combinação dos medos de insetos, répteis, sujeira e morte. Os grandes insetos ou répteis não pertubam muito; nem os fantasmas, ou a "sujeira limpa" convencional. Porém, a imundície e aquelas coisinhas asquerosas, rastejantes e cheias de pernas lhe provocam arrepios de horror.

Uma Repugnância "moderada", como uma aversão, é uma mera peculiaridade que é divertida de ser representada. -10/-20 pontos.

Coisas estranhas e desconhecidas (Xenofobia): A vítima fica transtornada com qualquer tipo de circunstâncias estranhas e, particularmente, com *pessoas* estranhas. Ela deve fazer um teste de Vontade quando estiver cercada de "pessoas" de outra raça ou nacionalidade. Este teste terá um redutor de -3 se as pessoas forem não-humanas. Um xenófobo que perde o controle pode muito bem atacar estranhos por puro medo. -15/-30 pontos.

Armas (Hoplofobia): Qualquer tipo de arma o deixa transtornado. A presença de armas cria tensão, e *usar* ou ser ameaçado com uma arma exigiria um teste de Vontade com um redutor de -2. -20/-40 pontos.

Aversões

Para dar côr a seu personagem, você pode adotar qualquer uma das fobias vistas anteriormente, numa forma *muito suave*, como "aversões". Estas formas são peculiaridades que valem -1 ponto cada e não têm penalidades específicas, constituindo-se meramente em oportunidades para representar. Ou, se você sofrer de uma fobia real, poderá simular uma mera aversão, até que alguma coisa decisiva aconteça e você falhe num teste de Vontade. Você pode pedir ao GM que faça seus testes de Vontade escondido, para ajudar a disfarçar sua fobia até onde for possível. Veja *Peculiaridades* na pág. 41.

Piromania *-5 pontos*

Você ama o fogo e gosta de acendê-lo. Para uma boa atuação, você não deveria perder nenhuma oportunidade de começar um incêndio ou apreciar um, quando encontrar. Faça um teste de Vontade quando for absolutamente necessário reprimir seu amor pelas chamas.

Sadismo *-15 pontos*

Você se delicia com a crueldade... física, mental, ou ambas. (Esta é uma característica particularmente "maligna", mais adequada para vilões NPCs do que para personagens heróicos.) O GM pode proibir terminantemente esta desvantagem (ou qualquer outra vantagem ou desvantagem), se ele não desejar que ninguém a represente em sua campanha.

A reação das pessoas a um sádico conhecido está sempre submetida a um redutor de -3, a menos que elas venham de uma cultura que tenha pouca estima pela vida. Quando um sádico tem uma oportunidade de satisfazer seus desejos, mas sabe que não deveria (ex.: porque um prisioneiro deve ser libertado ileso) ele deverá obter um sucesso em um teste de Vontade, a fim de se controlar. Note que é possível, apesar de indigno, ser valentão *e* sádico.

Noção do Dever *-5, -10, -15, -20 pontos*

Veja pág. 39.

Timidez *-5, -10, -15 pontos*

Você se sente desconfortável com pessoas estranhas por perto. Esta desvantagem existe em três níveis: Suave, Grave e Paralizante. Você deve representar sua timidez. Esta desvantagem pode ser recomprada à razão de um nível por vez.

Timidez Suave: Um tanto desconfortável na presença de pessoas estranhas, especialmente se elas forem agressivas ou atraentes. Todas as perícias que o obrigam a lidar com o público (especialmente Dissimulação, Trovador, Boemia, Diplomacia, Lábia, Liderança, Comércio, Política, Trato Social, Sex-Appeal e Pedagogia) estarão submetidas a um redutor de -1. -5 pontos.

Timidez Grave: Você se sente muito desconfortável na presença de estranhos e tende a permanecer calado mesmo entre amigos. Todas as perícias que o obrigam a lidar com o público estarão reduzidas em 2 pontos. -10 pontos.

Timidez Paralizante: Você evita estranhos sempre que possível e é incapaz de falar em público. Não poderá aprender nenhuma perícia que envolva o trato com o público. Seus testes nestas perícias com valor pré-definido estarão submetidos a um redutor de -4. -15 pontos.

Desdobramento de Personalidade *-10 ou -15 pontos*

Você tem duas ou mais personalidades, cada uma das quais pode ter seu próprio conjunto de problemas mentais ou padrão de comportamento. Isto permite que você tenha Desvantagens Mentais que seriam incompatíveis de outra maneira (ex.: Pacifismo e Fúria, ou Paranóia e Luxúria).

Cada personalidade deveria ter sua própria planilha. Devem existir pelo menos 50 pontos de diferenças. Mesmo seus atributos básicos podem variar um pouco (ST, DX e HT sendo artificalmente diminuídos por personalidades que "acreditam" ser fracas, desajeitadas ou doentes). IQ e Perícias podem ser diferentes e os traços da personalidade podem ser completamente diferentes. O total de pontos de personagem das personalidades deveria ser, em *média*, igual a 100 quando o personagem é criado, mas não precisam ser iguais. A distribuição dos pontos de personagem entre as diversas personalidades fica por conta do GM.

Em qualquer situação de tensão, O GM fará um teste de IQ. Neste caso, uma falha significará uma mudança para uma outra personalidade. Não se exige mais do que um teste/hora (tempo de jogo).

Qualquer NPC que esteja ciente de seu problema acreditará (possivelmente com razão) que você é um maluco perigoso e suas reações frente a você terão um redutor de -3 pontos.

Se suas personalidades forem facetas de um único "indivíduo", esta desvantagem valerá -10 pontos. Se as personalidades tiverem pouca consciência umas das outras, interprete suas memórias diferentemente e tenha nomes diferentes. Neste caso, a desvantagem vale -15 pontos.

Teimosia *-5 pontos*

Você sempre quer fazer as coisas a seu modo e deverá ser uma pessoal difícil de se conviver. Represente! Seus amigos podem vir a ter de fazer um bocado de testes de Lábia para conseguir que você os acompanhe em planos perfeitamente razoáveis. A reação das outras pessoas com relação a você estará submetida a um redutor de -1 ponto.

Veracidade *-5 pontos*

Você odeia dizer uma mentira ou o faz muito mal. Para conseguir se manter calado sobre a uma verdade desconfortável (mentir por omissão), você precisa de um sucesso em um teste de Vontade. Para chegar a realmente *dizer* uma mentira o teste precisará ser feito com um redutor de -5. Uma falha significará que você deixou escapar a verdade ou gaguejou tanto que sua mentira ficou óbvia. (Se alguém estiver usando Detecção de Mentiras em você, haverá um redutor adicional de -5.)

Azar *-10 pontos*

O personagem é simplesmente um azarado. Tudo dá errado para ele e, normalmente, na pior hora possível. O GM irá, arbitrária e maliciosamente, fazer alguma coisa sair errada para você uma vez em cada sessão de jogo. Você fracassará numa jogada de importância vital, ou o inimigo irá aparecer (contra todas as chances do mundo) na pior hora. Se o enredo da aventura necessitar que alguma coisa de ruim aconteça a alguém, você será o escolhido.

O GM *não* pode matar de imediato um personagem com "má sorte", mas qualquer coisa menos que isso está ótimo.

Voto *-1 a -15 pontos*

Você fez um juramento de que faria (ou não faria) uma determinada coisa. Esta desvantagem é especialmente adequada para cavaleiros, homens santos e fanáticos. Lembre-se que, qualquer que seja o voto, você o levará a sério. Se você não agir assim, ele não será uma desvantagem. O valor preciso de um voto é decidido pelo Mestre, mas deveria estar diretamente relacionado ao transtorno que ele causa ao personagem. Alguns exemplos:

Voto trivial: -1 ponto (uma peculiaridade). Sempre usar vermelho; nunca ingerir álcool, tratar todas as damas com cortesia; doar 10% de sua renda para uma igreja.

Voto menos importante: -5 pontos. Voto de silêncio durante o dia, vegetarianismo, castidade (é isso sim! Para efeito de jogo este é um voto de pouca importância.).

Voto importante: -10 pontos. Não usar armas afiadas; ficar em silêncio todo o tempo, nunca dormir sob um teto, não possuir nada além do que o cavalo pode carregar.

Voto muito importante: -15 pontos. Nunca recusar nenhum pedido de ajuda, sempre lutar com a mão trocada, caçar um inimigo até destruí-lo, desafiar todos os cavaleiros que encontrar para um combate.

Se você fizer um "voto de pobreza" você não poderá receber também os pontos por ser falido. Nem poderá, também, fazer um voto de nunca matar e receber os pontos pelo Pacifismo "Incapaz de Matar"... e assim por diante.

A maioria dos votos termina depois de um determinado período de tempo. Você deverá recomprar os pontos devidos ao voto quando isto acontecer. Votos por períodos menores que um ano são frívolos. O GM deverá exigir uma penalidade, se um personagem desejar abandonar um voto antes do tempo determinado. Num cenário medieval, por exemplo, uma busca ou outra penitência seria apropriado (uma busca pode, por si só, ser um voto).

Vontade Fraca *-8 pontos/nível*

Você é facilmente persuadido, atemorizado, intimidado, coagido, tentado, etc. Para cada nível adotado, seu atributo IQ será efetivamente diminuído em 1 ponto sempre que você fizer um teste de Vontade, inclusive tentativas de resistir à Diplomacia, Lábia, Sex-appeal, Interrogatório, Hipnotismo ou tentativas mágicas ou psíquicas de assumir o comando, ler ou influenciar sua mente. A Vontade Fraca também afeta as tentativas de controlar fobias, resistir à magia hostil, fazer Verificação de Pânico (veja pág. 93) e evitar ceder a um vício, comportamento furioso e coisas similares. Um personagem não pode ter simultaneamente Força de Vontade e Vontade Fraca.

Dependentes

Um dependente é um personagem incidental por quem você é responsável. Ex.: uma criança, irmão mais novo, esposa. Os dependentes podem ser um problema: você tem que cuidar deles e seus inimigos podem atingi-lo através deles. Por tudo isso, um dependente é uma desvantagem que vale alguns pontos negativos. O valor, em pontos, de um dependente é definido pela sua capacidade, importância em sua vida e freqüência de participação, conforme mostrado a seguir.

O GM pode limitar ou mesmo proibir completamente os dependentes que aparecerão em uma campanha.

Capacidade do Dependente

O dependente é criado da mesma maneira que qualquer outro personagem, mas use 50 pontos ou menos, ao invés dos 100. Quanto mais pontos você usar para "construir" seu dependente, mais capacitado ele será e *menos* pontos ele valerá para você.

Um dependente construído com mais de 50 pontos não é indefeso o suficiente para valer algum ponto de bônus. Mais do que isso, um "dependente" construído com 51 a 75 pontos pode ser competente o suficiente para ser útil... em essência, um Aliado (pág. 23) que não custa nenhum ponto. O único inconveniente de um dependente competente como este é que você *ainda* precisa cuidar dele ou dela.

Dependente construído com 26 a 50 pontos: Ligeiramente mais capacitado que a média. -6 pontos.

Dependente construído com 1 a 25 pontos: Média. -12 pontos.

Dependente com 0 ou menos pontos: Provavelmente uma criança ou uma pessoa mais velha e enferma. - 16 pontos.

Importância do Dependente

Quanto mais importante o dependente for para você, maior será seu "grau de dependência" intrínseco e, conseqüentemente, seu valor em pontos.

Empregado ou Conhecido: Você sente uma responsabilidade para com esta pessoa, mas pode pesar os riscos relativos a elas de uma maneira racional. Use metade do valor relacionado.

Amigo: Você deverá sempre tentar proteger esta pessoa e só poderá correr o risco de causar-lhe algum dano se alguma coisa muito importante (como a segurança de muitas outras pessoas) estiver em jogo. Use o valor relacionado.

Amado: O dependente é um parente ou namorado. Você não pode colocar nada adiante da segurança deste dependente. Use o dobro do valor relacionado.

Freqüência de Participação

Quanto mais freqüentemente seu dependente aparecer, mais pontos ele valerá. Escolha uma freqüência de participação que se ajuste à "história" por trás do dependente. Se ele for um filho bebê, seria estranho se ele aparecesse "raramente".

O dependente aparece quase o tempo todo (resultado menor ou igual a 15): o triplo do valor relacionado.

O dependente aparece com muita freqüência (resultado menor ou igual a 12): o dobro do valor relacionado.

O dependente aparece com pouca freqüência (resultado menor ou igual a 9): use o valor relacionado.

O dependente aparece muito raramente (resultado menor ou igual a 6): use metade do valor relacionado.

Exemplo: O Marechal Jack O'Rourke está apaixonado pela linda professorinha da cidade. Ela é uma personagem melhor do que a média, criada com 50 pontos (um bônus de 6 pontos para O'Rourke). Ele está apaixonado por ela (dobre o valor para 12) e ela está por perto a maior parte do tempo (triplique o valor para 36). O resultado final é -36 pontos de personagem para o marechal Jack. Mas ele gastará um bocado de tempo salvando aquela professorinha de ladrões de gado, índios e assaltantes de trem.

Se seu dependente for seqüestrado ou extraviado durante o jogo, você *deverá* partir em seu auxílio o mais rápido possível. (Se os dados "decidirem" que um inimigo poderoso e um dependente devem aparecer numa aventura, o GM poderá começar permitindo que o inimigo seqüestre o dependente e continuar a partir daí). Se seu dependente estiver em apuros e você não partir em seu auxílio imediatamente, o GM poderá lhe negar pontos de bônus por "não atuar de acordo com seu personagem". Além disso, você *nunca* poderá receber qualquer ponto de personagem por uma aventura na qual seu dependente foi morto ou foi gravemente ferido. Portanto, se você tiver dependentes, cuide bem deles!

Se seu dependente estiver perdido (morto ou ferido tão seriamente que o GM decide que ele está efetivamente fora da campanha), você deverá recompor os pontos conseguidos através dele. Existem três maneiras de fazer isto: "recomprar" os pontos usando outros conseguidos durante suas aventuras, adotar uma nova desvantagem ou ter um novo dependente. Novos dependentes são geralmente inadequados, mas uma deficiência mental causada pela perda é uma boa solução (você ficou traumatizado com o oceano desde o dia em que o polvo arrastou Amy...).

Nenhum personagem pode receber pontos por mais do que 2 dependentes de uma vez. Seja como for, os GMs podem interpretar esta regra criativamente. Exemplo: Um combatente do crime, que é um professor em sua identidade secreta, poderia ter como "dependentes genéricos", todos os alunos. Eles são jovens (12 pontos) e estão por perto com muita freqüência (o dobro, igual a 24 cada). Eles contam apenas como "amigos" mas, mesmo assim, a limitação de dois dependentes no máximo permite que ele receba 48 pontos. (E se um se ferir, sempre existirão os outros.)

Alguns bons dependentes: parentes mais velhos, professores, amigos, crianças, irmãos ou irmãs mais novos, namoradas, maridos ou esposas. Para combatentes do crime: jovens companheiros, repórteres ou pupilos. Para feiticeiros: aprendizes. Para capitães de naves (oceânicas ou espaciais): alferes ou camaroteiro. Para soldados: órfãos, novos recrutas. Para criminosos ou cientistas loucos: capangas incompetentes.

Deveres

Você tem uma responsabilidade significativa em relação a outros, e está pessoalmente comprometido com esta responsabilidade. Os deveres podem ter origem em trabalhos árduos, uma responsabilidade feudal ou em qualquer outra coisa. (Deveres para com dependentes não contam separadamente.) Por definição, um dever é imposto de fora. Um sentimento de dever totalmente "auto-imposto" é o "Senso do Dever" (veja a seguir).

O GM faz uma jogada no início de cada aventura para ver se o personagem será "chamado ao dever" naquela aventura. O custo em pontos de um dever depende da freqüência com que ele é demandado:

Quase todo o tempo (resultado menor ou igual a 15): -15 pontos. Para um dever deste nível, o GM sempre pode decidir que o personagem será chamado a cumprir seu dever sem jogar.

Muito freqüente (resultado menor ou igual a 12): -10 pontos.

Freqüente (resultado menor ou igual a 9): -5 pontos.

Ocasionalmente (resultado menor ou igual a 6): -2 pontos.

Para ser significativo, um dever precisa acarretar algum perigo. Um trabalho comum *não* é um "dever". Se um dever não exige que você arrisque sua vida, ao menos ocasionalmente, reduza seu valor em 5 pontos, o que invalida todos os deveres com freqüência menor do que "muito freqüente".

Alguns exemplos de dever: Responsabilidade para com um senhor feudal. A responsabilidade de um bom oficial para com seus soldados e superiores. O dever de um espião leal para com sua Agência.

O GM pode fazer bom uso dos deveres (se for preciso, "fajutando" as jogadas de dados), para envolver os personagens em aventuras ou viagens secundárias interessantes. Um personagem que tentar evitar uma situação destas deveria ser penalizado por má atuação. Entretanto, o GM pode restringir os deveres que serão permitidos em uma campanha ou até mesmo proibi-los completamente, se a sua presença puder de alguma maneira interromper o desenrolar da aventura.

Senso do Dever *-5, -10, -15, -20 pontos*

Esta desvantagem é diferente de um dever *de verdade*. Um Dever pode ser imposto a você. O Senso do Dever vem de dentro.

Não é, também, a mesma coisa que Honestidade (v. pág. 33). Uma pessoa desonesta pode ter um senso do dever. Robin Hood era desonesto; ele roubava! Mas tinha um forte Senso do Dever com relação a seus homens e aos pobres de sua região.

Se você sente um dever para com alguma pessoa, nunca a trairá ou abandonará quando ela estiver enfrentando um problema, nem deixará que ela sofra ou passe fome, se você puder ajudar. Se você for conhecido por ter Senso do Dever, a reação das outras pessoas com relação a você terá um bônus de +2, por confiarem em você numa situação de perigo. Se você tiver senso de dever e agir contra ele, agindo contra os interesses daqueles por quem supostamente você sente este dever, o GM o penalizará por má atuação.

O jogador define o grupo pelo qual o personagem terá seu senso de dever e o GM transformará isto em pontos. Exemplos: apenas com relação aos companheiros e amigos íntimos (-5 pontos); com relação a uma nação ou um grupo grande de pessoas (-10 pontos); com relação a todas as pessoas que você conhece pessoalmente (-10 pontos); com relação a toda a humanidade (-15 pontos) ou todos os seres vivos (-20 pontos... e você será um santo muito difícil de suportar).

Inimigos

Você tem um inimigo (ou vários) que pode participar de suas aventuras lutando contra você ou simplesmente tentando matá-lo. O valor em pontos de um inimigo é governado pela sua força, mais as chances que ele terá de aparecer em uma de suas aventuras. Os inimigos serão NPCs ou Personagens do Adversário.

O GM pode restringir os inimigos permitidos em uma campanha, ou mesmo proibi-los completamente, se a sua presença puser em risco a fluência da aventura.

Poder

Quanto mais poderoso for seu inimigo, mais pontos ele valerá como desvantagem. O GM define seu valor. Algumas orientações:

Um único indivíduo acima da média (criado com 50 pontos): -5 pontos.

Um indivíduo formidável (criado com 100 pontos) ou um grupo de 3 a 5 pessoas "normais" ou "médias" (25 pontos): -10 pontos. Exemplos: Um cientista louco, ou os quatro irmãos do homem que você matou em um duelo.

Um grupo de tamanho médio (6 a 20 pessoas): -20 pontos. Exemplos: pequenas gangues de criminosos, ou o departamento de polícia de uma cidade (um contingente de centenas de pessoas, mas eles não estão todos atrás de você ao mesmo tempo).

Um grupo grande (20 a 1.000 pessoas), ou um grupo médio que inclua alguns indivíduos formidáveis ou super-humanos: -30 pontos. Exemplos: o FBI e a Máfia.

Um governo inteiro, uma escola de feiticeiros, a patrulha estelar, uma organização de super-seres ou algum outro grupo: -40 pontos.

Freqüência de Participação

No início de cada aventura, ou de cada sessão de jogo de uma campanha, o GM joga 3 dados — uma vez para cada inimigo —, para ver se eles aparecerão.

Se o inimigo aparecer quase todo o tempo (resultado menor ou igual a 15): use o triplo do valor relacionado.

Se o inimigo aparecer com muita freqüência (resultado menor ou igual a 12): use o dobro do valor relacionado.

Se o inimigo aparecer freqüentemente (resultado menor ou igual a 9): use o valor relacionado.

Se o inimigo aparecer muito raramente (resultado menor ou igual a 6): use a metade do valor relacionado (arredondado para cima).

Você é responsável pela definição da natureza de seu inimigo quando da criação de seu personagem e deve explicar ao GM por que ele está no seu encalço. No entanto, o GM deverá se sentir livre para completá-lo com os detalhes. Afinal, depois de criados, os inimigos são personagens *dele*. Sempre que o GM determinar que um inimigo deve aparecer, ele precisa decidir onde e quando eles se encontrarão. Se um inimigo for muito poderoso, ou se vários inimigos aparecerem ao mesmo

tempo, a aventura como um todo pode ser modificada.

Se adotar um inimigo muito poderoso, há uma grande chance de você acabar preso ou morto em pouco tempo. É possível conseguir 60 pontos ao adotar o FBI como um inimigo "muito freqüente", mas todas as suas aventuras serão semelhantes à vida de um criminoso perseguido e, mesmo com os 60 pontos extras, sua carreira pode vir a ser curta.

Por outro lado, se você começar com um inimigo fraco ou atuar com inteligência, pode ser que consiga matar ou eliminar seu inimigo, ou mudar permanentemente a atitude dele com relação à sua pessoa. Mas nada é de graça neste jogo. Quando um inimigo é eliminado desta maneira, o jogador tem três opções:

(a) Pagar os pontos de personagem que recebeu como bônus pelo inimigo.

(b) Adotar uma desvantagem mental ou física que perfaça os pontos recebidos como bônus. O personagem poderia ter recebido um golpe na cabeça durante a batalha final, que o deixou meio surdo. Ou poderia ter sido atacado por uma aranha gigante, deixando-o com uma fobia por insetos. A nova desvantagem deverá valer o mesmo número de pontos que o inimigo (ou menos, se você quiser recomprar apenas *uma parte* da desvantagem). Se você não conseguir imaginar uma boa desvantagem substituta, o GM poderá fornecer uma.

(c) Adotar um novo inimigo do mesmo tipo e começar de novo. Você pode ter destruído o diabólico Dr. Scorpion, mas seu irmão continuará sua obra maligna.

Como inimigos em excesso podem desintegrar um jogo, nenhum personagem pode ter mais do que 2 inimigos ou receber mais do que 60 pontos de bônus devidos a inimigos. (Se todo o governo dos EUA estiver à sua procura, o fato de seu antigo professor de faculdade ter perdido o juízo e *também* o estar perseguindo beirará a insignificância.)

O GM tem *sempre* o direito de vetar a escolha do inimigo feita por um jogador, se ela parecer tola ou muito difícil de acomodar na campanha.

Notas sobre Desvantagens

Desvantagens Contraditórias. Os GMs nunca deveriam permitir que os jogadores adotassem uma desvantagem (ou peculiaridade) que seja compensada por uma vantagem. Exemplo: Duro de Ouvido e Ouvido Aguçado.

Vilões Dramáticos. Algumas desvantagens, Sadismo por exemplo, não são apropriadas para um personagem "heróico". Elas são, por outro lado, encontradas nos vilões mais perversos da ficção de aventura. Elas foram incluídas no interesse da criação de bons NPCs.

Heróis Trágicos. Muitos dos maiores heróis da história e da literatura tinham um "defeito terrível". Alcoolismo, feiúra muito grande e até mesmo vício em drogas são encontrados nos *heróis* da realidade e de ficção. Por isso, não pense que seus heróis têm que ser perfeitos... tente dar-lhes um problema significativo para resolver.

Novas Desvantagens

Os GMs (e os jogadores com a aprovação do GM) têm toda a liberdade para desenvolver novas desvantagens. Os únicos vínculos são:

(1) Se o personagem não for penalizado de alguma maneira, ela não será uma desvantagem.

(2) Tenha certeza de que o número de pontos recebidos como bônus é justo com relação às desvantagens existentes. Suponhamos que você queira introduzir "alergias" como uma nova desvantagem física. Seria ridículo estabelecer uma alergia como uma desvantagem valendo -20 pontos. O nível exato da desvantagem dependeria do efeito físico provocado por uma alergia, mas seria mais razoável algo como 5 ou 10 pontos por uma alergia incapacitante.

(3) Certifique-se de que a desvantagem não é na verdade apenas um novo tipo de Hábito Detestável, coberto com facilidade pelo redutor de reação.

Exemplo de Seleção de Desvantagens

Sabemos que Dai Blackthorn precisará de algumas desvantagens. Quando o deixamos na pág. 25, depois de escolher suas vantagens, ele tinha -5 pontos de personagem para gastar. Ele precisará adotar algumas desvantagens... pois ele ainda necessita pontos de personagem para adquirir algumas perícias.

Estamos limitados em 40 pontos de desvantagens. (Poderíamos adotar uma única grande desvantagem valendo mais do que 40 pontos, mas não desejamos fazê-lo pois isto tornaria Dai muito incomum.) Nossas peculiaridades não são computadas neste limite.

A *Pobreza* é uma desvantagem social natural para um ladrão ou trapaceiro. Nós já nos decidimos a adotar a "pobreza" na pág. 18; ela vale uns bons -15 pontos, que já foram computados em nosso total de pontos.

A maioria das desvantagens físicas parecem mutilatórias e nós imaginamos Dai como uma pessoa saudável e de aparência igual à da média. Por isso, nossa segunda desvantagem será outra vez social... um *inimigo*. Já decidimos que Dai será um ladrão. Digamos que ele é um ladrão independente que não faz parte da Associação dos Ladrões. Obviamente, eles o desaprovam. A Associação é uma organização muito poderosa, normalmente um inimigo de 30 pontos. Mas Dai é um inconveniente trivial segundo seus padrões, e eles não se preocupam muito com ele. Ela aparecerá numa aventura somente com um resultado menor ou igual a 6. Isto reduz seu valor pela metade, tornando-o igual a -15 pontos.

Desvantagens mentais são muito divertidas; há muito potencial para atuação nelas. Cobiça? Muito óbvia. Honestidade? Contraditória. Covardia? Não combina com a concepção do personagem. Que tal *Excesso de Confiança*? Esta vai bem com a idéia que fazemos de Dai. E vale outros -10 pontos.

Isto completa nosso limite de 40 pontos em "bônus". Nós já havíamos contado 15 deles. Os outros 25 somados ao nosso valor atual, que é -5, fazem com que Dai disponha agora de 20 pontos.

PECULIARIDADES 6

Uma "Peculiaridade" é um traço de personalidade. Não é uma vantagem nem necessariamente uma desvantagem — é simplesmente uma particularidade de seu personagem. Uma característica mais marcante como, por exemplo, a Cobiça é uma Desvantagem, mas se você é do tipo que insiste em ser pago em ouro, isto é uma Peculiaridade.

Você pode assumir até 5 "peculiaridades", cada uma valendo -1 ponto. Assim, ao adotá-las disporá de mais 5 pontos para "gastar" com Vantagens ou Perícias. Estes pontos *não* entram no cálculo do número máximo de Pontos de Desvantagens permitido em sua campanha.

O único inconveniente de uma Peculiaridade é que ela *tem* que ser *realmente* incorporada ao personagem. Se, por exemplo, você adotar a característica "aversão por lugares altos", mas subir em árvores ou escalar penhascos despreocupadamente sempre que necessário, o GM irá penalizá-lo por má atuação.

Os pontos assim perdidos lhe custarão muito mais do que os que você ganhou ao assumir a peculiaridade. Portanto, não escolha nenhuma característica que não esteja com vontade de assumir.

Uma Peculiaridade pode também ser "recomprada" mais tarde pelo mesmo valor. Mas, como regra, você não deve fazê-lo. Afinal, estas particularidades são, em grande parte, responsáveis por fazer seu personagem parecer real.

Se acontecer alguma coisa que justifique uma alteração em sua personalidade, você pode (sob a aprovação do GM), *trocar* de peculiaridade. Pode também, deixar duas ou três peculiaridades "em aberto" ao criar seu personagem, para "preenchê-las" após algumas sessões de jogo, permitindo dessa maneira que ele delineie a si próprio.

Exemplos de Peculiaridades :

Crenças e Objetivos : Se uma crença, ou objetivo, for profundamente arraigada, ou de importância primordial, ou irracional, poderá ser encarada como uma Desvantagem importante. Fervor Religioso, Cobiça e Paixão são exemplos deste tipo. Por outro lado, metas e opiniões que se situem nos limites do razoável poderão se constituir em boas peculiaridades. Por exemplo: O seu objetivo na vida é ganhar dinheiro o suficiente para comprar um sítio (ou barco, astronave, castelo, etc.); ou então, você faz questão de exibir seu "cavalheirismo" para com todas as mulheres; ou, insiste em demonstrar seu desdém pelo comportamento "chauvinista" dos homens; ou qualquer coisa que você consiga imaginar.

Aversões: Qualquer item da lista de Fobias (págs. 35-36) pode ser assumido como uma mera aversão. Se você tem aversão por alguma coisa, deve evitá-la sempre que possível apesar de que isto não o *prejudica* como uma fobia o faria. Mas as aversões não precisam necessariamente vir da lista de fobias. Existe um mundo inteiro cheio de coisas para se ter aversão: cenouras, gatos, gravatas, o sexo oposto, violência, telefone, imposto de renda, etc ...

Preferências: Escolha qualquer coisa que imaginar. Se houver algo de que você goste, então irá procurá-lo sempre que possível. Isto não chega a ser uma compulsão, apenas uma preferência. Engenhocas, gatinhos, canivetes reluzentes, corujas de cerâmica ... qualquer coisa.

Hábitos ou expressões. Dizer "Entende?", ou "Cacilda!" com freqüência, por exemplo, ou carregar uma moeda de prata que você vive atirando para o ar, ou mesmo nunca sentar com as costas voltadas para a porta. (Se exagerar em qualquer um deles o GM poderá decretar que ele evoluiu até se transformar em um Hábito Destestável ver pág. 26, que provoca reações negativas de outras pessoas. Portanto, não exagere!)

Qualquer outra coisa que você for capaz de imaginar, que transforme seu personagem em uma "pessoa real". Maneirismos no vestir ... escolha de amigos ... amor não correspondido ... hobbies (talvez apoiados por alguns pontos gastos em uma perícia originária de um passatempo) ... diversão favorita... Cabe a você decidir.

Exemplo de Criação de Personagem (continuação)

Voltemos a Dai Blackthorn, o personagem que começamos a criar na página 14, para introduzir mais algumas características. Blackthorn tem atualmente 20 pontos por gastar.

Decidimos adotar 5 (cinco) peculiaridades para tornar Dai mais interessante. Escolhemos as seguintes:

a) Ele é suscetível a alusões à sua baixa estatura.

b) Ele tem aversão a grandes massas de água.

c) Ele *adora* altura e lugares altos.

d) Ele rejeita todos os tipos de drogas, até mesmo o álcool (muito incomum em sua civilização).

e) Ele é empolado e faroleiro.

As peculiaridades são relaciondas no fim da lista de Vantagens/Desvantagens/Peculiaridades na Planilha do Personagem.

Nós agora temos muito mais material com que atuar e temos a *obrigação* de fazê-lo levando em conta estas peculiaridades, ou o GM penalizará Blackthorn. Cada peculiaridade vale um ponto, portanto Dai, passa a ter agora 25 pontos para gastar. Isto é o quanto teremos à disposição para usar na próxima, e última, fase da criação de um personagem: Perícias.

7

PERÍCIAS

Índice das Perícias

Perícias com Animais 46
Perícias Artísticas. 47
Perícias Atléticas 48
Perícias com Armas e Combate 49
Perícias Artesanais 53
Perícias Originárias de Passatempos 54
Perícias com Línguas 54
Perícias Mágicas 55
Perícias Médicas 56
Perícias Externas 57
Perícias Profissionais 58
Perícias Psíquicas 59
Perícias Científicas 59
Perícias Sociais 62
Perícias de Ladrões e Espiões 65
Perícias com Veículos 68

Lista de perícias e níveis pré-definidos: Ver folheto: Personagens *Instantâneos*

Aperfeiçoando suas Perícias

Depois de ter criado um personagem, você poderá melhorar seu nível de habilidade de duas maneiras diferentes. A primeira são os bônus em pontos que você recebe por boa atuação em uma aventura. É possível também gastar tempo-de-jogo *estudando*. Veja o capítulo *Evolução do Personagem*, pág. 81, que explica como desenvolver suas perícias ou aprender novas.

Aumento Automático do Nível de Habilidade

Existe uma maneira de aumentar o nível de habilidade em várias perícias simultaneamente: pagar os pontos de personagem (veja *Evolução do Personagem*) necessários para aumentar o valor de um atributo. Se você o fizer, todas as suas perícias baseadas naquele atributo terão seu nível de habilidade aumentado.

Ex.: Se você aumentar o valor de seu atributo DX, todas as suas perícias baseadas em DX (Armas, Esqui, etc.) aumentarão também. Uma perícia com dois níveis pré-definidos possíveis — como Escalada — aumentará apenas se você havia originalmente calculado seu valor com base no atributo que está aumentando. Aumentos posteriores, devido ao estudo, estarão baseados no novo valor de DX.

O nível de habilidade de algumas perícias pode ser pré-definido pelo nível de habilidade em outras e se o nível na perícia básica for aumentado, o nível na perícia avançada poderá ser aumentado também. Para maiores detalhes sobre o assunto veja *Nível Pré-definido em Relação a Outras Perícias*, na pág. 44.

Uma "Perícia" é um tipo particular de conhecimento. Judô, Física Nuclear, Mecânica de automóveis, e a língua inglesa são todas perícias. As perícias são independentes, apesar de que algumas delas ajudam no aprendizado de outras.

Cada uma de suas perícias é representada por um número — por exemplo "Espadas Curtas-17" significa que seu nível de habilidade no manuseio de espadas curtas é igual a 17. Quanto maior o número, maior a habilidade. Para tentar fazer alguma coisa, você (ou o GM) vai jogar 3 dados e comparar o resultado com o nível da perícia pertinente, modificado de acordo com o que o GM acha que reflete adequadamente a situação em particular — veja *Testes de Habilidade*, pág. 86. Se o resultado de seu sorteio for menor ou igual ao seu nível (modificado) naquela perícia, você foi bem sucedido. No entanto, um resultado igual a 17 ou 18 significa automaticamente um fracasso.

Certas perícias variam conforme os *níveis tecnológicos* (ou abreviadamente "NT"), e são identificadas por /NT. Por exemplo, a Perícia "Espadas Curtas" é a mesma em qualquer lugar, mas Cirurgia/NT4 (amputar o braço do paciente com um golpe de machado) é muito diferente de Cirurgia/NT9 (substituir o braço do paciente por uma prótese clonal). Veja o parágrafo *Níveis Tecnológicos* (pág. 185).

Você começa sua carreira com algumas perícias, exatamente como na vida real, e pode aprender mais se passar o tempo necessário treinando.

Desenvolvendo Perícias

Para aprender ou aperfeiçoar uma perícia é necessário gastar alguns pontos. O custo de uma perícia depende do tipo e da dificuldade em desenvolvê-la. Personagens inteligentes levarão uma certa vantagem no aprendizado de perícias mentais, enquanto personagens dotados de destreza aprenderão mais facilmente as perícias físicas.

Ao despender pontos para adquirir uma perícia, você está recebendo treinamento para desenvolvê-la até um nível proveitoso. O primeiro aprendizado de uma perícia é fácil — com um pouco de treino se consegue muita coisa. No entanto, o aperfeiçoamento é mais custoso, como você poderá observar pelas tabelas que se seguem.

As perícias estão divididas em dois grupos: mentais (baseadas em IQ) e físicas (normalmente calcadas em DX).

A *Tabela de Perícias* (pág. 44) mostra o custo em pontos para cada uma delas. Quanto mais difícil a perícia, maior o número de pontos que você precisará gastar para desenvolvê-la.

A Escolha das Perícias Iniciais

Ao criar um personagem novo, você usa pontos para "comprar" Perícias (veja a lista completa de Perícias existente no folheto *Personagens Instantâneos*). O número *máximo* de pontos que um personagem em processo de criação pode usar para comprar Perícias é igual ao dobro de sua idade. Um personagem com 18 anos, por exemplo, não poderá empregar mais do que 36 de seus pontos em perícias. A razão disso é que este número representa a quantidade máxima de treinamento que alguém seria capaz de acumular durante toda a sua vida até o momento em que entrou no jogo. Este limite *não* se aplica às perícias acrescentadas após a criação do personagem.

Não é preciso gastar dinheiro para a obtenção das perícias com que o personagem é criado.

O GM pode proibir um personagem de começar com uma perícia que ele entenda como inadequada. Um caçador da idade da pedra não poderia ser, por exemplo, um piloto de jatos, e um espadachim da Renascença não poderia saber mergulhar. Um cavalheiro vivendo em Londres na Época Vitoriana iria precisar de uma explicação *muito* boa (e provavelmente a vantagem de Antecedentes Incomuns), se ele desejasse começar como um feiticeiro experiente.

Da mesma maneira, aventureiros em universos futuristas poderiam vir a ter dificuldades para encontrar instrução em tópicos como Sobrevivência e perícias com armas e veículos "arcaicos" (uma formação militar ajudaria neste caso).

Como regra, o GM deverá permitir a um personagem que seja rico ou tenha um status elevado uma liberdade maior na escolha de perícias.

Pré-requisitos

Algumas perícias têm *pré-requisitos* — normalmente outras perícias. Isto acontece quando uma perícia mais avançada está baseada em, e é sob certos aspectos, um desenvolvimento de uma outra. O personagem deve ter um nível de habilidade maior ou igual a 12 na "perícia pré-requisito" para poder estudar a mais avançada. Por exemplo, é necessário ter um nível de conhecimento maior ou igual a 12 em Mecânica, para poder estudar a Engenharia de algum tipo de veículo. Matemática é um pré-requisito para Física Nuclear e assim por diante. É necessário um estudo real da perícia pré-requisito; um nível pré-definido alto não será suficiente.

Custo em Pontos das Perícias

A tabela a seguir mostra o custo em pontos dos dois tipos de perícias (mentais e físicas) em cada nível. Consulte a pág. 70 para um exemplo detalhado de seleção de perícias.

A primeira coluna mostra o nível de habilidade que você está tentando alcançar em relação ao *atributo de controle* — DX para perícias físicas e IQ para perícias mentais. Se seu atributo for igual a 12, então um nível de "DX-1" seria igual a 11, "DX" seria igual a 12, "DX+1" seria igual a 13 e assim por diante.

A coluna seguinte mostra o custo em pontos para aprender perícias de diferentes graus de dificuldade — *Fácil, Médio, Difícil* e *Muito Difícil* — naquele nível. Perícias mais difíceis exigem mais tempo — i.e., custam mais pontos — para se aprender.

Especialização

Especialização Obrigatória

Algumas perícias (Engenharia, Pilotagem, Sobrevivência e várias outras) são muito abrangentes. Todos os que venham a estudar uma destas perícias *devem* se "especializar". Cada "especialidade" será considerada uma perícia independente. Você pode aprender uma perícia várias vezes, cada uma delas numa especialização diferente, porque cada especialização é considerada uma perícia diferente.

As várias perícias Condução (por exemplo) têm seu nível pré-definido por "qualquer outra condução com um redutor de -4". Se seu nível de habilidade na condução de automóveis for 18, o valor pré-definido de sua habilidade na condução de tanques, equipamentos pesados, etc., será 14.

Especialização Opcional

Outras perícias (as ciências, por exemplo) permitem uma especialização *opcional*. Neste caso, você *pode* escolher uma especialização no campo. Ex.: Uma astrônomo poderia se especializar em cometas. Um especialista tem um bônus de +5 quando está tratando de problemas relacionados à sua especialidade e um redutor de -1 quando a questão não pertencer à sua especialidade, ou -2 se ele tiver duas especialidades. Pode-se ter no máximo duas especialidades em um campo em particular. O GM pode rejeitar qualquer "especialidade" proposta.

Familiaridade

Muitas perícias (Condução de Automóveis, Armas de Feixe e muitas outras) têm um redutor quando a pessoa se vê de frente com um *tipo* de ferramenta com o qual não está familiarizada. Ex.: Se um Ranger Estelar tiver sido treinado com a pistola de feixe iônico Fisher, o modelo Hammil será estranho para ele. O uso de um tipo estranho de ferramenta tem um redutor de -2 em todos os testes de habilidade.

Como regra, se você tem o conhecimento geral para lidar com uma peça do equipamento, você será considerado familiarizado com um novo modelo daquela ferramenta depois de 8 horas de prática com ela. Não existe limite para o número de tipos de carros, aviões, armas de fogo, etc., com os quais você pode se familiarizar. Se você tiver familiaridade com 6 tipos, o GM pode fazer um teste de sua habilidade quando você pega um tipo novo. No caso de um sucesso, você já estará familiarizado com alguma coisa semelhante e poderá usar o novo dispositivo sem nenhum redutor.

O GM sempre pode decidir que o item é tão similar a um outro já conhecido que ele será familiar (ex.: dois modelos similares de revólveres Colt deveriam ser considerados idênticos).

Familiaridade para Personagens Recém-Criados

Note que a especialização e a familiaridade funcionam para várias perícias. Ex.: É necessário escolher uma especialização com a perícia Condução (por ex., Automóveis). Você pode então começar com um veículo (provavelmente o seu) com o qual estará familiarizado. Pode-se escolher uma familiaridade adicional para cada nível de habilidade acima de 14.

Níveis de Habilidade Pré-definidos: O Uso de Perícias que Você Não Tem

Muitas perícias têm um "nível pré-definido". Este é o nível no qual você usará a perícia *sem ter recebido treinamento.* Uma perícia tem um nível pré-definido se for alguma coisa que todo mundo pode fazer... em pequena escala.

Como regra geral: Todas as perícias Fáceis têm seu nível pré-definido como DX-4 (se física) ou IQ-4 (se mental). Perícias Médias têm nível pré-definido igual a DX (ou IQ) -5. As Difíceis são DX (ou IQ) -6. Existem exceções para esta regra, mas não muitas.

Ex.: O nível pré-definido de Arrombamento é IQ-5. Se seu atributo IQ for 11 e você tiver que arrombar uma fechadura sem ter recebido qualquer instrução, a tentativa será feita com uma jogada cujo resultado deve ser menor ou igual a 6. 11 menos 5 é 6. Logo, o nível pré-definido em Arrombamento para você é 6. Ninguém é capaz de conhecer todas as perícias; um nível pré-definido pode salvar sua vida.

Algumas perícias (especialmente as Muito Difíceis) não têm nível pré-definido. Caratê, Física Nuclear e Laço, por exemplo, são complexas o suficiente para ninguém ser capaz de simplesmente usá-las sem treino.

O GM deve mudar (ou proibir) níveis pré-definidos para evitar resultados absurdos. Ex.: Um cavaleiro medieval, transportado para o século XX não tem direito a uma jogada de teste usando o nível pré-definido para utilizar equipamento de mergulho na primeira vez em que ele o vê. O nível pré-definido supõe que a pessoa que encontra um equipamento de mergulho teria alguma idéia (mesmo que apenas da TV) do que fazer com ele. E assim por diante...

O Nível Pré-definido Máximo

Se o nível pré-definido de uma perícia for um atributo básico, trate aquele atributo como se fosse igual a 20 (no caso de ele ser maior) quando estiver calculando o nível pré-definido da perícia. Super-humanos podem ter *bons* níveis pré-definidos mas não *super-níveis*.

Nível Pré-definido em Relação a Outras Perícias

Algumas perícias têm seu nível pré-definido com base no nível em *outras*. Isto pode ser um pouco mais complicado, mas tenha paciência porque pode valer a pena.

Ex.: O nível pré-definido da perícia com Espadas de Lâmina Larga é igual a DX-5 ou o (NH em Espadas Curtas)-2 pelo fato de as duas perícias serem muito similares. Se você tiver estudado Espadas Curtas já saberá alguma coisa sobre o manejo das Espadas de Lâmina Larga.

Suponha que seu nível de habilidade com as espadas curtas seja 13. O valor pré-definido para a perícia Espadas de Lâmina Larga é Espadas Curtas -2. Portanto, sem treino, você tem NH em Espadas de Lâmina Larga igual a 11. Agora, se você *estudar*, terá a vantagem inicial de sua familiaridade com as Espadas Curtas e começará a partir do nível 11. Cada nível de habilidade adicional exige o mesmo treino que seria necessário se você tivesse começado a treinar da maneira normal e progredisse.

(Em outras palavras, seu treinamento em uma perícia relacionada lhe dá um empurrão inicial, mas *não* é capaz de aumentar seu nível de habilidade com umas poucas horas de treino. Somente um principante é capaz de aprender tão rápido, e você não é um principiante.)

Continua na próxima página...

Perícias Físicas

Nível de Dificuldade da Perícia

Nível Final na Perícia	***Fácil***	***Médio***	***Difícil***
DX-3	-	-	½ ponto
DX-2	-	½ ponto	1 ponto
DX-1	½ ponto	1 ponto	2 pontos
DX	1 ponto	2 pontos	4 pontos
DX+1	2 pontos	4 pontos	8 pontos
DX+2	4 pontos	8 pontos	16 pontos
DX+3	8 pontos	16 pontos	24 pontos
DX+4	16 pontos	24 pontos	32 pontos
DX+5	24 pontos	32 pontos	40 pontos

Perícias Mentais

Nível de Dificuldade da Perícia

Nível Final na Perícia	***Fácil***	***Médio***	***Difícil***	***Muito Difícil***
IQ-4	-	-	-	½ ponto
IQ-3	-	-	½ ponto	1 ponto
IQ-2	-	½ ponto	1 ponto	2 pontos
IQ-1	½ ponto	1 ponto	2 pontos	4 pontos
IQ	1 ponto	2 pontos	4 pontos	8 pontos
IQ+1	2 pontos	4 pontos	6 pontos	12 pontos
IQ+2	4 pontos	6 pontos	8 pontos	16 pontos
IQ+3	6 pontos	8 pontos	10 pontos	20 pontos
IQ+4	8 pontos	10 pontos	12 pontos	24 pontos
IQ+5	10 pontos	12 pontos	14 pontos	28 pontos

Acréscimos ulteriores seguem a seguinte regra: 8 pontos adicionais para cada nível de perícia física, 4 pontos para cada nível de perícia mental muito difícil e 2 para cada nível das outras perícias mentais. Não existe limite (a não ser o período de vida) para a quantidade de aperfeiçoamento possível em cada uma das perícias. No entanto, os maiores valores para o nível de uma perícia que ainda são úteis estão na faixa entre 20 e 30, pois problemas intrincados o suficiente para serem um desafio a alguém com um nível mais alto não são comuns.

Descrição das Tabelas de Perícias

As Perícias Físicas são baseadas no atributo DX (ou, para algumas poucas perícias, em HT ou ST - que podem ser lidas da mesma maneira). No início elas são fáceis de aprender, mas o personagem atinge rapidamente um "patamar", a partir do qual o desenvolvimento da perícia toma muito tempo. Exemplos: escalada, ciclismo, a condução da maioria dos veículos e a habilidade com todos os tipos de arma. Para as perícias físicas, este patamar é atingido entre DX+3 e DX+5. Qualquer estudo além deste ponto é um sinal de grande dedicação.

As *Perícias Mentais* são baseadas no atributo IQ (exceto Sex Appeal que está baseada em HT). Após a assimilação dos conceitos básicos de um assunto, o seu desenvolvimento se dá em um ritmo uniforme. Exemplos de perícias mentais: ciências, mágicas, habilidades psíquicas e línguas. O estudo destas perícias "se estabiliza" rapidamente e desenvolvimentos posteriores requerem a utilização de 2 pontos do personagem para cada nível de habilidade (4 para perícias mentais Muito Difíceis).

Note que, as perícias físicas em níveis altos são mais difíceis de aperfeiçoar do que as disciplinas mentais mais complicadas. Isto é realista. Um espadachim magistral precisa disciplinar corpo e mente na busca do aperfeiçoamento de sua arte. Um cientista ou estudante precisa disciplinar apenas sua mente, e, das duas, as limitações do corpo são muito mais restritivas do que as da mente.

Significado dos Níveis de Habilidade

Então seu nível de proficiência é igual a 9 em Geologia, 13 no manuseio de Espadas Curtas e 22 em língua francesa. O que é que isto *significa*? Isto é muito importante quando você cria um personagem ou está convertendo personagens de um outro sistema para o ***GURPS***, ou vice-versa.

Você precisa fazer um teste de habilidade para fazer uso de uma perícia (veja pág. 86). Estes testes são feitos com 3 dados. Se seu nível de habilidade for igual a 13, por exemplo, você precisará conseguir um resultado menor ou igual a 13 para ser bem sucedido em seu intento. Os níveis de proficiência podem ser maiores do que 18, e freqüentemente o são ... no entanto, um resultado igual a 17 ou 18 significa sempre um fracasso. Além disso, os modificadores devido a tarefas difíceis ou situações desfavoráveis normalmente ajustarão seu nível "efetivo" para um número menor do que 18.

A *probabilidade* de sucesso em cada nível de habilidade é mostrada abaixo. Se o seu nível de habilidade na perícia for igual a 10 (definido como o nível "médio" de habilidade), você falhará em exatamente 50% das tentativas. Obviamente, o nível "médio" não é realmente muito bom em muitos casos. Note que um resultado igual a 17 ou 18 significa sempre uma falha, portanto ninguém é bem sucedido em 100% de suas tentativas.

Esta tabela deverá ser usada para julgar a competência global na maioria das perícias. Existe uma tabela especial para línguas na pág. 55.

Nível de Habilidade	***Probabilidade de Sucesso***	***Nível de Habilidade***	***Probabilidade de Sucesso***
3 - Abissal	0,5 %	10 - Média	50,0 %
4 -	1,9 %	11 -	62,5 %
5 -	4,6 %	12 - Algum treinamento	74,1 %
6 - Desajeitado	9.3 %	13 -	83,8 %
7 -	16,2 %	14 - Bem treinado	90,7 %
8 - Regular	25,9 %	15 -	95,4 %
9 -	37,5 %	16 ou mais - Especialista	98,1 %

Estes números dão a probabilidade de sucesso na primeira tentativa de realizar uma tarefa com um grau *médio* de dificuldade — seja ela qual for. Lembre-se que o resultado que você precisa conseguir para realizar uma tarefa difícil será *modificado* pelo GM. Se você tem nível 18 em Arrombamento conseguirá abrir a maioria dos cadeados na primeira tentativa. No entanto, uma fechadura mais sofisticada — exigindo um redutor de -8 para ser aberta, deixa-lo-á com uma habilidade *efetiva* igual a 10 e sua chance de conseguir abri-la cai para 50%.

Note que, a partir do momento em que seu NH ultrapassa 14, sua chance de sucesso não cresce muito para cada ponto extra de habilidade adicionado. Além disso, desenvolver estes pontos extras de habilidade vai ficando cada vez mais difícil. No entanto, este desenvolvimento não é inútil. Suponha, por exemplo, que seu NH em Arrombamento é igual a 23. A abertura de cadeados e fechaduras normais não se tornou mais fácil para você por causa disso. Não importa o que aconteça, sua chance nunca será maior do que 98%. Mas aquele cadeado que impõe um redutor de -8 em sua tentativa de abri-lo, ajusta seu NH efetivo para 15, o que ainda lhe dá 95% de chance de abri-lo na primeira tentativa.

O intervalo usual de níveis úteis de habilidade com armas vai de 10 a 16. Veja a seguir uma tabela realista de comparação de níveis de habilidade.

3: Surpreendentemente ruim. Você nunca acertará o oponente a não ser por sorte.

6: Desajeitado. Um homem médio usando uma arma simples pela primeira vez.

9: Sem experiência. Um recruta em seu primeiro mês de treinamento.

12: Aprendiz. Um homem normal depois de um pouco de estudo, ou um neófito talentoso.

15: Veterano. Um guerreiro bom e experiente. Você raramente erra.

18: Especialista. Você tem muita experiência.

20: Mestre. Você seria capaz de treinar outras pessoas, e bem.

25: Mágico. Você seria capaz de lutar com os olhos vendados.

Nível Pré-definido em Relação a Outras Perícias (Continuação)

Devido à sua perícia Espadas Curtas, você tem um nível de habilidade em Espadas de Lâmina Larga pré-definido como 11. Digamos que sua DX seja 12. Seu NH de 11 é igual à sua DX-1. Este nível teria lhe custado 1 ponto se você o tivesse comprado no momento da criação de seu personagem. O nível seguinte (DX) custa 2 pontos. A diferença é 1. Portanto, se você pagar 1 ponto de personagem, poderá aumentar seu NH em Espadas de Lâmina Larga de seu valor pré-definido (11) para (DX), ou seja, 12.

Valores pré-definidos em cascata. Se uma perícia A tem nível de habilidade pré-definido como Perícia B-5 e B é pré-definida como IQ-5, isto significa que A tem seu NH pré-definido como IQ-10? Não. Uma perícia não pode ser condicionada a uma outra que é conhecida apenas pelo seu valor pré-definido.

Aperfeiçoando as Perícias Condicionadas

Suponhamos que você aumente sua habilidade em uma perícia (digamos Espadas Curtas) sobre a qual você tem uma outra perícia com valor pré-definido (Espadas de Lâmina Larga). O NH da segunda aumentará com o aumento da primeira. Mas se você começou a aprender Espadas de Lâmina Larga a partir de seu valor pré-definido por Espadas Curtas e depois colocou mais pontos nesta, o aumento do NH em Espadas Curtas não irá necessariamente melhorar seu NH em Espadas de Lâmina Larga.

Suponha, no exemplo acima, que você gaste 1 ponto para aumentar sua perícia Espadas de Lâmina Larga para 12 (DX). Agora você gasta 4 pontos para aumentar seu nível de habilidade em Espadas Curtas para 14 (DX+1 para DX+2). Seu NH com Espadas de Lâmina Larga aumentará? Não, seu novo valor pré-definido é agora igual a 12, ou seja, Espadas Curtas (14) -2. No entanto, para aumentar seu NH em Espadas de Lâmina Larga de 12 para 13 (DX para DX+1) custa 2 pontos e você gastou apenas 1 ponto nesta perícia. Mantenha registro deste ponto e, no momento em que você gastar mais 1 ponto em Espadas de Lâmina Larga, seu NH aumentará em 1 ponto.

Se você estudar *Espadas de Lâmina Larga* até ultrapassar seu NH em Espadas Curtas, será melhor inverter os valores pré-definidos, de modo que seu NH em Espadas Curtas esteja agora condicionado a seu NH em Espadas de Lâmina Larga. Note que você *nunca* poderá diminuir nenhum dos níveis — você deverá ter pontos por gastar suficientes para manter cada uma das perícias em seu nível atual.

Mantendo Espadas Curtas em 14, você gastou um total de 39 pontos em Espadas de Lâmina Larga, aumentando seu NH para 18 (DX+6). A esta altura, você preferiria que Espadas Curtas estivesse condicionada a Espadas de Lâmina Larga, ao invés do contrário. Primeiro você precisa gastar aquele ponto extra que economizou ao ter assumido para Espadas de Lâmina Larga o valor condicionado a Espadas Curtas. A partir daí, você pode condicionar o NH de Espadas Curtas ao de Espadas de Lâmina Larga. Este nível pré-definido é 16 (Espadas de Lâmina Larga-2) e, no total, você gastou 8 pontos em Espadas Curtas (ao elevar seu NH para 14, no início). Estes 8 pontos são agora suficientes para elevar seu NH em Espadas Curtas para 17.

Tudo isso parece um rearranjo numérico abstrato, mas na verdade é realista. Você não está em melhor situação do que se tivesse começado com Espadas de Lâmina Larga, e não está sendo penalizado por ter aprendido Espadas Curtas primeiro.

Lista de Perícias

Esta lista fornece as seguintes informações para cada uma das Perícias:

Nome da Perícia. Se a perícia é do tipo que varia conforme o nível tecnológico do cenário isto será mostrado. Exemplo Ferreiro/NT.

Tipo. O tipo da perícia (Mental ou Física) e seu grau de dificuldade (Fácil, Média, Difícil e Muito Difícil).

Nível pré-definido. É o valor dos atributos básicos ou de outras perícias, que pode ser usado no caso de não se conhecer a perícia. Se houver mais de um valor pré-definido, o escolhido será aquele que der maior vantagem para o personagem. Algumas perícias (língua estrangeira, por exemplo) não têm valor pré-definido. Você *não pode* tentar usar estas perícias, a menos que as tenha realmente estudado.

Pré-requisitos. São outras perícias que devem ser conhecidas em nível maior ou igual a 12, antes desta poder ser estudada. A maioria das perícias não tem pré-requisitos.

Descrição. Uma explanação breve do modo como a perícia funciona.

Modificadores. Uma lista de bônus e redutores comuns para o uso desta habilidade. Cabe ao GM decidir se um dado modificador deve ou não ser aplicado.

Novas Perícias

Mestres e jogadores têm toda a liberdade para utilizar outras perícias conforme surgir a necessidade. Os níveis pré-definidos, tempo de aprendizado, etc., deverão ser atribuídos de maneira similar aos das perícias constantes desta lista. Não esqueça que muitas das assim chamadas "novas" perícias serão, na realidade, apenas especializações das já existentes.

Perícias com Animais

Estas perícias podem ser aprendidas facilmente em qualquer cultura de baixo nível tecnológico ou na área rural de qualquer cultura. Um "garoto da cidade" poderia vir a ter dificuldade para encontrar um professor, a menos que ele seja rico.

Qualquer uma destas perícias pode ser aprendida com uma especialização opcional em um tipo de animal (por ex.: cavalos, gatos, aves de rapina).

Adestramento de Animais (Mental/Difícil) Pré-definido como IQ-6

Esta é a habilidade de treinar e trabalhar com todos os tipos de animais. Para *treinar* um animal, o adestrador deve ser bem sucedido em um teste de habilidade em cada dia de treinamento. Uma falha significa que o animal não aprendeu nada. Uma falha crítica significa que o animal atacou o adestrador. O tempo que se leva para adestrar um animal depende da sua inteligência e afabilidade. Veja o cap. *Animais*, na pág. 140.

Quando estiver trabalhando com um animal treinado, o adestrador deverá fazer um teste de habilidade para cada tarefa que ele determina para o animal. Modificadores: -5 se o animal não estiver familiarizado com o adestrador, -5 se as circunstâncias forem estressantes para o animal e -3 ou mais se a tarefa for complexa.

Esta perícia pode também (em alguns momentos) ser usada para acalmar um animal selvagem, perigoso ou não adestrado. -5 se a criatura for selvagem ou estiver muito assustada, -10 se ele for um animal que ataca seres humanos.

Por fim, esta perícia proporciona uma certa vantagem numa luta contra animais. Se seu nível nesta perícia for maior ou igual a 15, qualquer ataque feito contra você por um animal estará submetido a um redutor de -1, porque você é capaz de prever seu comportamento. Se você for um especialista (nível maior ou igual a 20), os ataques do animal estarão submetidos a um redutor de -2.

Falcoaria (Mental/Média) Pré-definido como IQ-5

Esta é a habilidade de caçar pequenos animais usando um falcão treinado. Um bom falcoeiro conhecerá técnicas de caça e treinamento, além de saber como cuidar de um falcão (veja a coluna lateral na pág. 142).

Descobrir um ninho de falcão na primavera exige uma semana de busca e um sucesso em um teste de falcoaria. O ninho terá 1D-3 filhotes.

Carregamento (Mental/Difícil) Pré-definido como IQ-6 ou Adestramento de Animais-6 Pré-requisito: Adestramento de Animais

Esta é a habilidade de carregar e descarregar animais com rapidez e eficiência. Ela inclui a habilidade de avaliar corretamente os animais antes da compra, conseguir deles o melhor rendimento possível e selecionar as melhores rotas para as récuas.

Sempre haverá demanda de peritos neste assunto em áreas comerciais com NT menor que 6. O ganho será sempre da ordem do salário de um comandante de mercenários. Se uma caravana não tiver no mínimo um mestre-carregador (NH 15+), sua velocidade diminuirá em 20%. O exército americano usou milhares de animais de carga na Segunda Guerra Mundial e teria usado muitos mais, mas não encontrou o número necessário de bons carregadores, e 4 anos de guerra não foram suficientes para treiná-los.

Em cenários com NT mais elevado, esta perícia é substituída pela Fretagem, que é menos complexa (Mental/Média) por não exigir a familiaridade com animais.

Cavalgar (qualquer tipo) (Física/Média) Pré-definido como Adestramento de Animais-3 ou DX-5

Esta perícia é diferente para cada tipo de animal (em outras palavras, você precisa escolher um animal no qual deseja se especializar). Se você encontrar um tipo de montaria com o qual não está familiarizado, deverá usar seu nível de habilidade com o tipo de animal mais próximo. Se souber como montar a cavalo, por exemplo, você estaria submetido a um redutor de -3 numa tentativa de cavalgar um camelo, -6 para um golfinho e 0 para uma mula.

Você deve fazer um teste de habilidade ao tentar montar um animal pela primeira vez e repeti-lo toda vez que alguma coisa assustá-lo ou provocá-lo (por ex., um salto). Modificadores: +5 se o animal o conhece e gosta de você; -10 se o animal não for uma criatura "comum" de montaria ou não tiver sido treinado como tal.

Carreiro (Mental/Média) ***Pré-definido como Adestramento de Animais -4 ou Cavalgar-2***
Pré-requisito: Adestramento de Animais

Esta é a perícia na condução de juntas de animais, como um carroção. Ela inclui a habilidade de atrelar e cuidar dos animais, e de avaliá-los antes de uma compra. Conduzir um grupo com mais de 4 animais, ou um grupo com animais desconhecidos, submete o NH do personagem a um redutor de -2. Cada *espécie* de animal exige uma perícia diferente. O nível pré-definido em cada uma delas é igual ao nível em qualquer uma das outras -3. Cavalos e mulas são cobertos pela mesma perícia.

Quando um carroção ou uma carga (um canhão, p.ex.) for movimentado a galope (mais de 30 km/h ou 10 hexes/turno), o condutor deverá fazer um teste de Carreiro a cada 10 segundos, com um redutor que pode ir até -5 devido a um terreno ruim. Uma falha numa jogada significa que a carga foi derrubada. Isto equivale a uma queda de 5 metros (dano igual a 5D-10) para cada homem ou animal envolvido. O condutor precisará ser bem sucedido em testes de Adestramento de Animais para conseguir acalmar os animais. Jogue também 2 dados para cada animal. Um resultado igual a 12 significa uma perna quebrada. O tempo requerido para reacomodar a carga dependerá do que está sendo transportado, do terreno e do clima.

Veterinária/NT (Mental/Difícil) ***Pré-definido como qualquer perícia Médica apropriada -5 ou Adestramento de Animais -5***

Esta é a habilidade em cuidar de animais feridos ou doentes. Trata-se de uma perícia Médica (veja pág. 56). Modificadores: +5 se o animal já o conhece e confia em você; -2 ou pior se o animal for de um tipo com o qual você não está familiarizado. É permitida uma Especialização opcional (pág. 43).

Perícias Artísticas

Estas perícias podem ser aprendidas em qualquer lugar ou época, desde que a perícia seja conhecida pela civilização do personagem. Muitas pessoas parecem ter uma aptidão artística "inata". Para simplificar, todas as habilidades serão tratadas como uma perícia ao invés de uma vantagem. No entanto, para compensar esta simplificação, assuma que o personagem pode começar com qualquer nível de talento artístico, independente de sua idade ou disponibilidade de um professor.

Artista (Mental/Difícil) ***Pré-definido como IQ-6***

Esta é a habilidade de desenhar e pintar com beleza e precisão. Um sucesso num teste desta perícia poderia significar (por exemplo) que você fez um desenho bom o suficiente para ajudar na identificação de uma pessoa, desenhar um mapa fácil de seguir ou mesmo pintar um quadro bom o suficiente para trocar por uma refeição. (No último caso, o GM não deverá permitir que o teste seja feito contra o nível pré-definido para a perícia de um personagem que não a tem efetivamente. Sua inteligência pode lhe permitir fazer um desenho acurado, mas nunca bonito.)

Trovador (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-5 ou Atuação-2***

Esta é a habilidade de contar histórias e falar de improviso. O bom uso deste talento permitirá (por exemplo) que você faça um bom discurso político; entretenha um grupo de pessoas ao redor de uma fogueira; incite (ou acalme) um tumulto ou tenha sucesso no papel de "bobo da corte". Modificadores: +2 se você tiver a vantagem Voz Melodiosa e qualquer bônus devido ao seu Carisma, se o tiver.

Se você tentar representar em um idioma que não seja o seu, subtraia 1 de seu NH para cada ponto abaixo de 12 em seu nível de proficiência naquela língua — por exemplo, se você estiver se apresentando em francês e seu NH com esta língua é 8, você estará submetido a um redutor de -4 em sua perícia como Trovador.

Caligrafia (Física/Média) ***Pré-definido como Artista-2 ou DX-5***
Pré-requisito: Alfabetização

Esta é a arte da escrita manual bela e decorativa. Ela serve principalmente para ganhar a vida.

Dança (Física/Média) ***Pré-definido como DX-5***

Esta é a capacidade de executar danças peculiares à sua própria cultura e de aprender novos estilos rapidamente. Modificadores: -5 se a dança for desconhecida. Uma dança ser-lhe-á familiar depois que você conseguir executá-la com sucesso por 3 vezes. Note que algumas deficiências físicas tornam esta perícia completamente impossível!

Instrumento Musical (Mental/Difícil) ***Pré-definido como qualquer instrumento similar-3***

Cada instrumento musical é um talento à parte. O uso da perícia permitir-lhe-á apresentar-se com competência com o instrumento em questão. Faça um teste para cada nova performance.

Fotografia/NT (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-5***

Esta é a habilidade de usar uma máquina fotográfica e uma câmara escura adequadamente, para produzir fotos reconhecíveis e atraentes. Pode-se usar o valor pré-definido para testar a habilidade no uso de máquina fotográfica, mas nunca para a revelação do filme em uma câmara escura. Modificadores: -3 para uma máquina fotográfica desconhecida; -3 para uma máquina de filmar.

Poesia (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-5 ou Língua-5***

Esta é a habilidade de compor qualquer tipo de poesia conhecido em sua civilização com "boa" qualidade, em qualquer língua em que você tenha fluência. Um teste de Poesia bem sucedido significa que você compôs um bom poema, num espaço de tempo adequado (determinado pelo GM). Uma falha significa que você não foi capaz de apresentar boas rimas, ou (pelo motivo que for) sua audiência simplesmente não gostou de seu trabalho. Modificadores: -3 (ou pior) se você estiver muito pressionado pelo tempo; +3 (ou mais) se tiver bastante tempo; as mesmas penalidades para língua estrangeira já vistas para "Trovador".

Escultura (Física/Média) ***Pré-definido como DX-5 ou IQ-5***

Esta é a habilidade de moldar uma imagem razoavelmente semelhante a um ser humano ou um objeto, usando argila, madeira, marfim ou o que lhe venha às mãos. Para se produzir uma escultura em metal é necessário ter habilidade com forjaria.

O tempo necessário é decidido pelo GM. O uso principal da escultura é como meio de vida, mas ela pode ser muito útil para aventureiros. Modificadores: -5 se as ferramentas apropriadas não estiverem disponíveis; -5 se o personagem não estiver familiarizado com o material; -5 se o material for difícil de trabalhar (por ex., mármore).

Perícias Artísticas

Canto (Física/Fácil) ***Pré-definido como HT-4***

O estudo desta perícia está baseado em HT, e não DX. Esta é a habilidade de cantar de modo agradável. Um sucesso em um teste de habilidade significa que a audiência gostou de sua canção. Modificadores: -2 se audiência não entender a língua em que você está cantando; +2 se você tiver a vantagem de Voz Melodiosa.

Escrita (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-5 ou Língua-5***

Esta é a habilidade de escrever de maneira clara e/ou divertida. Um sucesso em um teste de habilidade significa que o trabalho é legível e acurado. Modificadores: -3 se você estava com pressa; +3 se tinha bastante tempo à disposição; -5 se você estava escrevendo sobre um assunto com o qual não está familiarizado. Esta é a perícia que mais se presta para ganhar o sustento e/ou escrever para o ***GURPS***, mas pode ser de utilidade em uma aventura ... ou depois dela. O relatório de um espião, militar ou detetive particular será muito mais útil se estiver bem escrito!

Perícias Atléticas

Acrobacia (Física/Difícil) ***Pré-definido como DX-6***

Esta é a habilidade de realizar proezas acrobáticas e ginásticas, rolar, tomar tombos, etc. Deve-se fazer um teste para cada truque que você tenta. Esta perícia pode ser conveniente em uma aventura; andar na corda bamba, pirâmides humanas e trapézio, todos têm aplicações práticas.

Um teste de Acrobacia pode ser substituído por um teste de DX em qualquer tentativa de saltar, rolar, evitar ser Projetado para Trás e assim por diante.

No esforço de se Esquivar de um golpe, um personagem pode tentar uma Esquiva Acrobática (v. pág. 108), um salto ou um rolamento que evite o ataque de uma maneira vistosa. Um sucesso em um teste de Acrobacia reduzirá a distância efetiva de qualquer queda em 5 metros (v. pág. 131).

O GM pode aplicar os redutores que achar convenientes quando se tratar de uma proeza particularmente difícil.

Ciclismo Veja *Perícias com Veículos*, pág. 68

Controle da Respiração (Mental/Muito Difícil) ***Sem nível pré-definido***

Esta é a habilidade de respirar com a maior eficiência possível. No caso de um sucesso em um teste de habilidade o personagem pode triplicar o tempo que ele é capaz de prender a respiração por qualquer razão (por ex., debaixo d'água). Um sucesso em um teste de habilidade também possibilitará a recuperação de 1 ponto de fadiga em apenas dois minutos (isto não pode ser associado a operações mágicas que recuperam o corpo da fadiga).

Normalmente, esta perícia não é conhecida fora das civilizações orientais; o GM poderá torná-la disponível em um cenário futurista.

Gravidade Zero/NT (Física/Média) ***Pré-definido como DX-5 ou HT-5***

Esta é a perícia de lidar com um ambiente de gravidade zero (queda livre). É necessário um teste quando você entra pela primeira vez em queda livre. Uma falha significa que você se sente enjoado, e será necessário um sucesso em um novo teste de HT para evitar uma sufocação. Trate este caso como se fosse afogamento (v. *Natação*, pág. 91). Um novo teste será exigido toda vez que o personagem tentar alguma manobra complicada em queda livre. As falhas não o deixarão enjoado; significarão apenas que a tentativa fracassou.

Salto (Física/Fácil) ***Sem nível pré-definido***

Veja *Salto*, pág. 88

Esta é a perícia de fazer o melhor uso possível de sua força quando você salta. Quando o personagem tenta um salto difícil, ele poderá substituir seu NH em Salto por sua ST ou DX.

Pára-quedismo (Física/Fácil) ***Pré-definido como DX-4 ou IQ-6***

Esta é a habilidade de sobreviver a um salto de pára-quedas. Uma falha em um teste desta perícia poderia significar desde um pequeno desvio na rota até o pânico que faria o personagem deixar seu equipamento cair — o GM decide. Uma falha crítica significa que o pára-quedas não abriu ou as cordas estavam completamente embaraçadas. (Veja *Queda*, pág. 130.) Quando o salto for realizado sob condições ruins, o GM pode exigir um sucesso em um teste de habilidade para sobreviver a uma aterrissagem do tipo "quebra-tornozelo" ou se esquivar das árvores.

Cavalgar Veja *Perícias com Animais*, pág. 46

Corrida (Física/Difícil) ***Sem nível pré-definido***

Esta perícia está baseada em HT, não DX. Ela representa o treino em corridas de curta e longa distância. Se você *estudou* este assunto, divida o seu NH por 8 (não arredonde) e some o resultado a seu parâmetro Velocidade quando for calcular seu Deslocamento. (Isto afeta o movimento em terra somente). Exemplo: Se seu NH for igual a 18, seu parâmetro Velocidade deverá ser acrescido de 2,25 pontos antes de calcular seu parâmetro Deslocamento. Veja pág. 88.

Mergulho (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-5 ou Natação-5***

Esta é a habilidade em usar equipamentos para respirar debaixo d'água. Para evitar a ingestão de água (o que acarretaria na perda de 1 ponto de ST e em risco de afogamento), é necessário ter êxito no teste feito logo que você entra na água e nos subsqüentes, feitos a cada 30 minutos. Um sucesso no teste da perícia (e neste caso não é lícito usar os níveis pré-definidos), também lhe permitirá notar problemas com o equipamento, se você checá-lo antes de usar.

Esqui (Física/Difícil) ***Pré-definido como DX-6***

Esta é a capacidade de esquiar. Um teste de habilidade é requerido quando você começa uma descida, exceto em uma rampa muito fácil, e outro a cada 30 minutos. Uma falha significa que você cai. No caso de uma falha crítica, você sofrerá 1D-1 pontos de dano em um membro escolhido aleatoriamente, e receberá a lesão incapacitante até que o ferimento sare. Se você tiver sofrido 5 pontos de dano, o membro estará na verdade quebrado.

Esportes (vários tipos) (Física/Média) ***Varia***

Cada esporte é uma perícia diferente. A maioria tem um nível pré-definido igual a DX-5. Aqueles que dependem da força (ex.: futebol, rugby) têm nível pré-definido igual a ST-5. Estas perícias são usadas na maior parte dos casos para construir uma boa história para o personagem e/ou ganhar o sustento, mas um jogador ou GM inteligente pode fazer com que o conhecimento de esportes seja útil em suas aventuras.

Natação (Física/Fácil) ***Pré-definido como ST-5 ou DX-4***

Esta perícia é usada tanto para nadar (ou boiar em casos de emergência), como para salvar uma vítima de afogamento. Veja *Natação* (pág. 91), para as regras completas sobre natação, afogamento e salvamento de vidas.

Arremesso (Física/Difícil) ***Sem nível pré-definido***

Esta é a perícia geral de arremessar qualquer coisa que você consiga apanhar. Ela ajuda tanto na precisão (faça testes contra sua perícia em Arremesso para qualquer coisa que você seja capaz de erguer), quanto na distância (adicione 1/6 de seu NH em Arremesso à sua ST quando for determinar a distância). Veja o parágrafo *Arremessando Objetos*, na pág. 90. Não há muito proveito em se aprender a perícia em Armas Arremessadas quando se conhece a perícia Arremesso. Aprenda a perícia com armas se você deseja se especializar sem gastar muito tempo praticando.

Se você não tiver esta perícia, jogue contra DX-3 quando estiver arremessando algo para atingir um alvo, ou contra DX para tentar atingir uma área.

Perícia com Armas Veja *Perícias com Armas e Combate*, a seguir.

Perícias com Armas e Combate

Normalmente, qualquer pessoa interessada em aprender técnicas de combate é capaz de encontrar um professor, se a técnica for conhecida em sua cultura. A melhor maneira de aprender é ter um passado como mercenário, policial ou militar.

Os termos especiais usados na descrição destas perícias estão explicados nos capítulos 13 e 14 e no glossário. Note, também, que várias delas estão incluídas nesta lista, mas não aparecem em nenhum outro lugar. Elas são cobertas em outros suplementos e foram incluídas aqui somente para complementação.

Machado/Maça (Física/Média) ***Pré-definido como DX-5***

Habilidade no uso de qualquer arma pequena e desbalanceada como um machado, machadinha, maça, picareta etc...

Arremesso de Machado (Física/Fácil) ***Pré-definido como DX-4***

Habilidade no arremesso de qualquer machado de arremesso *equilibrado*, mas não um machado de guerra desbalanceado.

Traje de Combate/NT (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-5, DX-5 ou Traje Pressurizado-3***

Esta é a habilidade em usar um traje blindado auto-propelido, incluindo o armamento correspondente.

Armas de Feixe/NT (Física/Fácil) ***Pré-definido como DX-4 ou (outra Arma de Feixe)-4***

Esta é a habilidade no uso de qualquer tipo de Arma de Feixes Iônicos, laser, atordoadores, etc. Ela inclui tanto armas do tipo pistola, com o fuzil, visto que nenhum deles sofre recuo. Se sua IQ for igual a 10 ou 11, some 1 ponto ao seu NH. Se for maior do que 11, some 2 pontos. Os modificadores são iguais aos descritos para a perícia *Armas de Fogo* (pág. 51).

"Blackjack" (Física/Fácil) ***Pré-definido como DX-4***

É a habilidade no uso do "Blackjack" ou "Cassetete do Mandrake". Esta arma só é útil em combates de perto e, na maioria dos casos, é usada em ataques de supresa. Como ela provoca um dano básico muito pequeno, costuma ser usada para golpear a cabeça. Se não desejar provocar uma lesão muito séria, o atacante poderá "bater de leve" (v. pág. 122), não fazendo uso de sua ST total.

Armas de Pólvora (Física/Fácil) ***Pré-definido como DX-4***

Esta é a perícia no uso de armas de pólvora, incluindo mosquetões, pistolas e fuzis. Adicione 1 a seu NH, se sua IQ for igual a 10 ou 11, e 2 para o caso de IQ maior ou igual a 12. Os modificadores são iguais aos encontrados em *Armas de Fogo*, pág 51.

Zarabatana (Física/Difícil) ***Pré-definido como DX-6***

Esta é a perícia no uso da zarabatana, para lançar pequenos dardos (normalmente envenenados). Estes dardos não são capazes de furar as roupas normais, a não ser no caso de um sucesso decisivo, e nunca penetram na roupa ou numa armadura. Se um dardo atinge a pele ou roupa leve, o veneno poderá ter efeito. Modificadores: -2 ou mais no caso de vento.

Boleadeiras (Física/Média) ***Sem nível pré-definido***

Esta é a perícia no lançamento de *boleadeiras* (uma tira de couro com dois ou mais pesos atados a suas pontas) para enredar a vítima. São usadas principalmente para parar animais numa tropa, ou na caça de pequenos animais selvagens ou pássaros. Podem também ser usadas em combate. É possível se esquivar ou bloqueá-las, mas uma tentativa de apará-las fará com que elas se enrolem automaticamente na arma usada para tal. Exceção: Uma manobra bem sucedida de aparar com uma arma cortante, cortará as tiras, arruinando as boleadeiras.

Uma boleadeira pode ser mirada em uma parte do corpo, ou pode-se usar a tabela de pontos de impacto, para escolher uma aleatoriamente. As boleadeiras se enrolam automaticamente no alvo, se o atingirem, além de provocar o dano. Se um braço, mão ou arma for atingido faça uma Disputa Rápida entre a perícia do atacante e o atributo ST do alvo. Se o alvo perder, ele deixará a arma cair (não afeta escudos presos ao antebraço com tiras).

Se a perna for atingida, *as duas pernas* estarão presas. Um alvo que esteja correndo deverá ser bem sucedido em um teste de DX para não cair (recebendo 1D-2 pontos de dano). Uma vez enredada, a vítima precisará de três sucessos em testes de DX (e uma mão livre) para conseguir escapar. Durante o processo, nenhuma outra ação poderá ser realizada. Animais jogam contra DX-3 para tentar escapar se eles tiverem patas com garras, ou DX-6 se tiverem cascos.

Arco (Física/Difícil) ***Pré-definido como DX-6***

Esta é a perícia no uso de arcos em geral. Ela cobre também os arcos compostos, apesar de que uma pessoa que nunca tenha visto um antes precisará de um sucesso em um teste de IQ para descobrir como usá-lo corretamente.

Briga (Física/Fácil) ***Sem nível pré-definido***

Esta é a "perícia", nada científica, de "sair-no-tapa" num combate de perto. Faça um teste de Briga sempre que atacar o adversário com as mãos ou pés para ver se consegue atingi-lo. Some 1/10 de seu NH em Briga (arredondado para baixo) ao dano provocado. É possível aparar duas vezes por turno (um para cada mão) quando você se defende com as mãos limpas, e seu parâmetro Aparar será igual a 2/3 de seu NH em Briga. Com esta perícia só é possível aparar ataques de mãos, pés e armas usadas em combate de perto.

Espadas de Lâmina Larga (Física/Média) ***Pré-definido como DX-5***
Espadas Curtas-2 ou Espada de Luz-3

Esta é a perícia no uso de qualquer arma para ser empunhada com uma só mão, balanceada, medindo entre 60 e 120 cm (entre elas Montantes, Cimitarras, bastões de baseball e coisas similares).

Broquel (Física/Fácil) ***Pré-definido como DX-4 ou Escudo-2***

Esta é a habilidade em usar um broquel (um pequeno escudo seguro com a mão ou preso ao braço) de estilo medieval. Esta perícia é usada exatamente da mesma maneira que a Perícia *Escudo*, e pode ser usada para calcular um Bloqueio se você tiver um broquel ao invés de um escudo.

Besta (Física/Fácil) ***Pré-definido como DX-4***

Esta é a perícia no uso de bestas, incluindo as bestas de balas ou de pedras. Se você tiver esta perícia, saberá como funcionam as máquinas do tipo da besta usadas para sitiar castelos, mas não terá nenhuma habilidade especial no seu uso.

Sacar Rápido (Física/Fácil) ***Sem nível pré-definido***

Existe uma perícia independente para cada tipo de arma. Ela está disponível para as seguintes armas: Faca, Cassetete, Espada (uma só mão), Espada de Duas Mãos, Flecha (inclusive os virotes de besta), Pistola, Fuzil (incluindo metralhadoras de mão, etc...), pentes, municiador rápido. O GM pode acrescentar uma nova perícia deste tipo para qualquer arma que possa ser sacada rapidamente, mas seja significativamente diferente de todas as armas acima. Esta perícia é usada quando você deseja preparar uma arma que está em seu coldre, bainha, etc... Um sucesso significa que você preparou a arma instantaneamente (isto não conta como manobra) e pode atacar com ela (ou carregar o arco) no mesmo turno. Uma falha significa que você preparou a arma normalmente, mas não pode fazer mais nada neste turno (se era uma flecha você a deixou cair). Uma falha crítica significa que você deixou a arma cair (ou, no caso de flechas, toda a aljava).

A vantagem Reflexos em Combate dá um bônus de +1 em testes de Sacar Rápido.

Esgrima (Física/Média) ***Pré-definido como DX-5***

Esta é a capacidade de usar as armas dos esgrimistas (rapieira, espadim e sabre). A rapieira é uma arma perfurante longa (alcance 2 hexágonos) e leve. O espadim é uma arma leve, perfurante, mais curta (alcance 1 hexágono) relativamente parecida com um florete moderno com uma ponta. O sabre é uma arma leve, cortante e perfurante. Se você tiver uma arma destas, um escudo pequeno e uma Carga não maior do que leve, seu Aparar será 2/3 de seu NH em Esgrima (arredondado para baixo). Além disso, você pode aparar *duas vezes* por turno. Se você estiver em Defesa Total, poderá aparar *qualquer número* de ataques em uma rodada. Muitos esgrimistas carregam uma adaga como segunda arma. Ela também pode aparar (apara 3 ataques por rodada), mas apenas com a habilidade normal do esgrimista em aparar com uma Faca. A única desvantagem do aparar do esgrimista é que suas armas são muito leves e podem quebrar quando usadas para aparar (v. pág. 99, 110).

O ***GURPS Swashbucklers*** trata a Esgrima com muito mais detalhes.

Mangual (Física/Difícil) ***Pré-definido como DX-6***

Esta é a perícia no uso de armas desbalanceadas, com a cabeça ligada ao cabo por uma corrente ou corda, tal como o mangual, morningstar ou o nunchaku. O mangual é difícil de se usar, mas difícil de se oferecer defesa também. Qualquer tentativa de *bloquear* uma destas armas está submetida a um redutor de -2. Qualquer tentativa de *aparar* tem um redutor de -4. Facas e armas de Esgrima não podem aparar um Mangual. Defesas de artes marciais *podem* aparar um mangual, mas com um redutor de -4.

Escudo de Força (Física/Fácil) ***Pré-definido como DX-4***

Esta é a perícia no uso do Escudo de Força, um aparelho de alta tecnologia que é usado no punho e projeta um círculo de força que bloqueia como um Escudo comum. Veja *Escudo* na pág. 52.

Todos os que têm a perícia Escudo podem usar um escudo de força depois de apenas uma hora de prática (ou usá-lo com um redutor de -2 sem prática nenhuma). Qualquer pessoa acostumada com um escudo de força, lutará com um redutor de -2 se usar um escudo comum, pois ele é pesado desajeitado e *opaco*. 50 horas de exercício diminuirão a penalidade para -1. Outras 100 horas eliminarão totalmente a penalidade, igualando os níveis de habilidade em Escudo e Escudo de Força. A partir daí, qualquer melhora em uma das perícias significará uma melhora na outra. Presumir-se-á que um personagem que tenha sido criado com as duas perícias no mesmo nível já tem esta familiaridade, sem nenhum custo extra.

Espada de Luz (Física/Média) ***Pré-definido como DX-5 ou qualquer outra perícia com Espada-3***

Esta é a habilidade no uso de todas as espadas de luz (NT 11+). Uma espada de luz típica parece uma lanterna e pesa 1 kg. Em NT11 ela custa aproximadamente $3.000. Ela leva um turno para ser ativada, mais um para a lâmina se formar e estabilizar. Permanece operante por 5 minutos com uma célula de energia tipo C (pág. 119). Uma espada de luz tem um alcance de 1 hexágono e provoca 8D por corte e 4D se usada para perfurar.

Artilharia/NT (Física/Média) ***Pré-definido como DX-5 ou outra perícia de Artilharia-4***

Esta é a perícia na operação de uma arma pesada, incluindo uma arma montada em um veículo. Faça um teste de Artilharia toda vez que disparar sua arma. Modificadores: Veja *Familiaridade*, pág. 43. -2 para um veículo, sistema de mira, etc., com o qual não esteja familiarizado, -2 para uma arma não familiar de um tipo conhecido (ex.: calibre .30 quando se está acostumado com calibre .50); -4 ou mais se a arma estiver em más condições; -4 ou mais para uma arma de um tipo com o qual não se está familiarizado (ex.: laser quando se está acostumado a fuzis sem recuo). Todos os modificadores normais para disparar com armas de projétil também devem ser aplicados. Some 1 a seu NH, no caso de ter IQ igual a 10 ou 11 e 2 para uma IQ maior ou igual a 12.

Um artilheiro pode também servir como um mecânico substituto para sua arma. Faça testes de habilidade com um redutor de -4 para tentar achar o problema, e -8 para tentar consertá-la. Veja *Mecânica*, pág 54.

Se você quiser aprender esta perícia para dois ou mais tipos de arma, comece a aprender a segunda a partir de um nível razoável devido à primeira (normalmente -4. Verifique com o GM). Uma arma de um NT diferente é considerada de "tipo" diferente. Algumas armas:

Balestra	Catapulta
Metralhadora	Fuzil sem Recuo
Lança Foguetes	Canhão Naval
Laser	Canhão de tanque

Armas de Fogo/NT (Física/Fácil) Pré-definido como DX-4 ou outra perícia com Arma de Fogo-4

Esta é a perícia no uso de qualquer tipo de arma de cartucho do séc. XX. Some 1 a seu nível de habilidade, se tiver IQ igual a 10 ou 11, e 2 para IQ 12+. Modificadores: Veja *Familiaridade*, (pág. 43). -2 para uma arma de um tipo conhecido com a qual não se está familiarizado (ex.: calibre . 22 quando se está acostumado com calibre 38); - 4 ou mais para uma arma em más condições; - 4 ou mais para uma arma de tipo desconhecido (ex.: um fuzil quando se está acostumado a atirar com pistolas). Todos os modificadores descritos para armas de projétil, devem ser aplicados.

Judô (Física/Difícil) Sem nível pré-definido

Esta perícia representa uma habilidade geral em tombos e chaves e não uma escola específica de combate desarmado. Não é possível usar Judô se tiver alguma coisa nas mãos ou se sua Carga for maior do que Leve. Usando Judô, será possível aparar com qualquer uma das mãos como se ela fosse uma arma, usando 2/3 de seu NH em Judô como seu Aparar. A chance de se machucar ao aparar uma arma com as mãos também é menor (v. pág. 101).

Se conseguir aparar com sucesso, você poderá tentar derrubar aquele adversário em seu próximo turno, se ele estiver em um hexágono adjacente ao seu; isto é um ataque. Faça seu teste de Judô. Seu oponente poderá usar qualquer defesa ativa (ele pode aparar sua mão com uma espada), mas a DP de sua armadura não conta. Se ele falhar em sua defesa, terá sido derrubado. Um resultado igual a 17 ou 18 em sua jogada de ataque significa que *você* foi derrubado. Note que num ataque total você não pode tentar 2 tombos, mas pode fazer uma tentativa com um bônus de +4. É possível também usar esta perícia para derrubar seu oponente se você o estiver Segurando (*Combate de Perto*, pág. 111); -5 se você estiver deitado no chão.

Quando derrubar um adversário, ele cairá onde você desejar, num raio de 2 hexágonos a seu redor. Um destes hexágonos deverá ser o que *ele* ocupava antes, *seu* hexágono, ou qualquer hexágono adjacente a um destes. Ele deve fazer um teste de HT; uma falha significará que ele está atordoado. Se você o atirar contra alguém, *aquela pessoa* deverá conseguir um sucesso em uma jogada contra DX+3 ou ST+3 (o que for maior), para evitar ser derrubada.

É possível também usar seu nível de habilidade em Judô ao invés de DX em qualquer teste de DX feito num Combate de Perto, *exceto* para sacar uma arma ou largar um escudo.

Caratê (Física/Difícil) Sem nível pré-definido

Esta perícia não representa nenhuma escola específica de combate desarmado e sim uma habilidade geral com socos e chutes.

Não existe penalidade para o uso da mão esquerda. Qualquer mão que venha a ser usada deverá estar vazia, e sua Carga deve ser Leve ou menos.

É possível aparar com qualquer uma das mãos como se ela fosse uma arma, usando 2/3 de seu NH em Caratê como seu Aparar.

Se for usado ofensivamente, o Caratê aumentará a quantidade de dano que você é capaz de provocar quando ataca sem armas. Faça um teste de Caratê para ver se o golpe atinge o alvo. (No caso de um chute, use um redutor de -2. Se errar o chute deverá fazer um teste de DX para ver se cai.) Deve-se adicionar 1/5 de seu NH em Caratê, arredondado para baixo, ao dano básico que você provoca com suas mãos ou pés. Aparar com as mãos vazias ainda lhe causará dano se você falhar (v. pág. 101).

Nota : Apesar de ser capaz de quebrar tijolos em uma demonstração, você não será capaz de atravessar uma armadura com um soco e sair ileso. Faça um teste de HT toda vez que atingir um alvo com RD igual a 3 ou mais. Uma falha significa que sua mão ou pé recebeu um dano igual a 1D-2. A Rijeza de seu oponente não conta como RD neste caso. *Sua própria* Rijeza (ou botas, etc...) o protegerá neste caso.

Faca (Física/Fácil) Pré-definido como DX-4

A perícia no uso, mas não no arremesso, de qualquer tipo de faca, adaga ou estilete.

Arremesso de Faca (Física/Fácil) Pré-definido como DX-4

A habilidade de arremessar qualquer espécie de faca.

Lança de Justa (Física/Média) Pré-definido como Lança-3 para aqueles que têm Cavalgar em nível 12+ e DX-6 para os outros. Pré-requisito: Cavalgar

Esta é a perícia no uso da lança de justa, uma arma parecida com uma lança normal, com um comprimento maior ou igual a 3,5 m, usada a cavalo. Não é comum aparar em um combate com lanças de justa; é preciso Bloquear ou se Esquivar dos ataques do inimigo.

Laço (Reata) (Física/Média) Sem nível pré-definido

Esta é a perícia no arremesso do laço ou reata. Ela é usada principalmente para laçar animais. Pode-se tentar laçar uma parte específica do corpo, ou escolher uma aleatoriamente na Tabela de Partes do Corpo. Faça uma Disputa Rápida de ST, se o laço tiver prendido um braço ou o tronco do adversário. Se o laçador vencer, a vítima estará imobilizada, mas se ele perder, terá perdido a corda. Se a cabeça tiver sido laçada, a vítima estará submetida a um redutor de -5 na Disputa de ST. Se um pé tiver sido laçado, a vítima terá que ser bem sucedida em um teste de DX para permanecer em pé (DX - 4 se a vítima estava correndo quando foi laçada) e não haverá necessidade de disputa de ST. Se o teste de DX resultar em falha, a vítima sofrerá 1D - 4 pontos de dano devido à queda (1D-2 se a vítima estava correndo).

Para manter a vítima imobilizada, é preciso que o laço fique sempre esticado. Você pode fazê-lo com as mãos, mas enquanto estiver ocupado com isto, não poderá fazer mais nada. Se um cavalo tiver sido treinado para manter o laço esticado (pág. 143), sua ST substituirá a do laçador na disputa.

Um laço em redor do pescoço (redutor de -5 em um ser humano e -2 na maioria do gado), impedirá a vítima de respirar enquanto estiver esticado. Trate este caso como asfixia (pág. 122).

Ninguém é capaz de escapar de um laço esticado sem cortar a corda. Escapar de uma laço bambo é o mesmo que de uma boleadeira.

Rede (Física/Difícil) Sem nível pré-definido

Esta é a perícia no uso da rede como uma arma em uma luta. É possível se esquivar de uma rede, mas não bloquear nem aparar. No caso de um arremesso bem sucedido, a vítima estará envolvida e incapaz de se mover ou atacar até a rede ser removida. Para remover uma rede você precisa de três sucessos, não necessariamente consecutivos, em testes de DX. Modificadores: - 4 quando se tem as duas mãos livres; -6 quando se tem uma só mão livre, ou no caso de animais. Se ocorrerem três falhas consecutivas, a vítima estará tão embaraçada, que será necessário cortar a rede para libertá-la. Uma rede para animais pesa 9 kg e pode ser arremessada a uma distância de (ST/2) metros mais 1/5 do NH com a rede (arredondado para baixo).

Uma rede pequena pode ser usada como uma arma de combate com um alcance de 1 ou 2 hexágonos. Trate como um laço (acima), mas a vítima pode tentar se libertar como se fosse de boleadeira (acima). Uma rede de combate pesa 1,5 kg e pode ser arremessada a uma distância de (ST) metros mais $^1/_5$ do nível de habilidade (arredondado para baixo). Todos os testes para se libertar de uma rede de combate têm um bônus de +3.

Armas de Haste (Física/Média) Pré-definido como DX-5

Perícia no uso de armas de haste muito longas e desbalanceadas, incluindo a acha d'armas, a alabarda, a bisarma e as centenas de variações do tipo.

Escudo (Física/Fácil) Pré-definido como DX-4 ou Broquel-2

Esta é a perícia no uso de um escudo do tipo medieval ou daqueles usados pelas tropas de choque. Esta perícia é necessária para atacar com o Escudo. No entanto a *defesa passiva* oferecida pelo escudo (1 a 4 pontos) protege quem o carrega, mesmo que ele não saiba como usá-lo. A *defesa ativa* de um escudo (no Bloqueio) é 1/2 de seu NH com o Escudo. Logo, você será capaz de bloquear muito melhor se tiver estudado a perícia do que se usar seu nível pré-definido. O atributo DX de uma pessoa média é 10, ou seja o nível pré-definido de sua habilidade com o Escudo é 6 e seu Bloqueio será 3. Veja também *Escudo de Força*, pág.50.

Espadas Curtas (Física/Média) Pré-definido como DX-5, Espada de Lâmina Larga-2 ou Espada de Luz-3

Esta é a perícia no uso de qualquer tipo de arma balanceada com 30 a 60 cm de comprimento, incluindo o terçado, o gládio e o bastão.

Funda (Física/Difícil) Pré-definido como DX-6

Esta é a perícia no uso da funda ou fustíbalo.

Lança (Física/Média) Pré-definido como DX-5 ou Bastão-2

Esta é a perícia no uso (mas não arremesso) de qualquer tipo de lança, dardo, tridente, baioneta, pique ou arma longa, leve e pontuda.

Arremessador de Lança (Física/Média) Pré-definido como DX -4 ou Arremesso de Lança-4

Este aparelho, e a perícia em sua utilização, são diferentes da perícia Arremesso de Lanças, mas o nível pré-definido de uma é igual ao da outra - 4. Um Arremessador de Lança é uma vara longa e chata com um entalhe e uma alça em uma das pontas. Ela aumenta a força com que um dardo, ou outra arma similar, é arremessado, aumentando a ST efetiva de quem usa (para determinação de alcance e dano provocado) em 5 pontos. É necessário um turno para colocar a lança no arremessador depois que ambos estão à mão e prontos. Modificadores: -5 em lugares apertados (precisa de um espaço aéreo vazio pelo menos até 2 m além da altura do atirador para uso eficaz).

Arremesso de Lança (Física/Fácil) Pré-definido como DX-4 ou Arremessador de Lança-4

Habilidade no arremesso de qualquer tipo de lança, dardo, etc.

Rapidez de Recarga (Física/Fácil) Sem nível pré-definido

Esta é a habilidade em carregar rapidamente uma arma de fogo. Não é a mesma coisa que Sacar Rápido, mas você poderia, usando as perícias certas, recarregar muito rapidamente sacando um municiador rápido ou um pente de seu cinto ou bolso e colocando na arma.

Cada tipo de arma de fogo exige uma perícia Rapidez de Recarga e ela afeta o tempo de carga da seguinte maneira:

Armas de Pólvora Negra: -10% (arredonde para baixo) do tempo normal.

Revólveres c/ Extrator em forma de Estrela: Sem "Municiador Rápido": -1/3 de segundo/turno (arredondado para baixo). Com "Municiador Rápido": -3 segundos.

Revólveres c/ Vareta de Extração ou Armas c/ Carregador Alimentável: -1/3 seg/turno (arredondado para baixo).

Armas de Pente Removível, de Carregadores ou as Ultra-modernas com Célula de Energia: 1 segundo.

Armas c/ alimentação por Cintas: -2 segundos.

Uma falha em uma tentativa de Rapidez de Recarga acrescentará ao tempo normal de carga aquele que seria economizado se a tentativa tivesse sido bem sucedida. Uma falha crítica derruba ou danifica a munição; o processo de carga deve ser iniciado novamente ou a munição tem que ser recuperada (2D segundos ou sentença do GM).

Para algumas armas especiais o efeito de Rapidez de Recarga pode ser diferente conforme decisão do GM.

Bastão (Física/Difícil) Pré-definido como DX-5 ou Lança-2

Esta é a perícia no uso do Bastão ou de qualquer haste ou vara improvisada como Bastão. Este é um tipo de arma empunhada com as duas mãos. Seu Aparar será 2/3 de seu nível de habilidade.

Armas Arremessadas (Física/Fácil) Pré-definido como DX-4

É a perícia no arremesso de qualquer tipo de arma "arremessável". Esta perícia é diferente para cada tipo de arma. Exs.: arremesso de faca, arremesso de machado, arremesso de lança. Veja também *Arremesso*, pág. 49.

Machado de Duas Mãos/Maça (Física/Média) Pré-definido como DX-5

Habilidade na utilização de qualquer arma longa, pesada e não balanceada como, por exemplo, o machado de batalha ou a marreta.

Espadas de Duas Mãos (Física/Média) Pré-definido como DX-5 ou Espada de Luz -3

Esta é a perícia no manuseio de uma arma de lâmina longa (1m a 1,5m) com as duas mãos. Note que a cimitarra é usada com esta perícia quando empunhada com as duas mãos, mas com o NH em Espadas de Lâmina Larga quando empunhada com apenas uma.

Chicote (Física/Média) Sem nível pré-definido

Esta é a habilidade em usar um chicote como uma arma. Existem chicotes de vários comprimentos. Em termos de jogo, um chicote com 1 m de comprimento tem um alcance de 1 m. Na verdade, ele deveria ter 1,20 m de comprimento. O tempo necessário para re-preparar um chicote depende de seu comprimento: 0 turnos para um chicote de 1 m; 1 turno para um chicote de 2 m; 2 turnos para um chicote de 3 m ou mais. Os chicotes podem ter até 6,5 m de comprimento. É impossível atingir um alvo a 1 m de distância, ou menos, com um chicote de 2 m de comprimento.

Um chicote é uma arma muito ruim para aparar; seu Aparar será igual a 1/3 de seu NH como arma, arredondado para baixo.

É possível estalar o chicote (o barulho é provocado pela ponta ao romper a barreira do som). Se você conseguir fazer o chicote estalar exatamente no instante em que atinge o alvo, ele provocará 2 pontos a mais de dano, mas isto é feito com um redutor de - 4 em seu NH.

As chicotadas são muito doloridas. Um personagem que sofra mais de 1 ponto de dano na mão ou braço de um chicote deverá fazer um teste de Vontade com um redutor igual ao dano recebido. Uma falha significará que ele largou qualquer coisa que estivesse trazendo na mão.

É possível atingir a arma de um adversário com um chicote (com o redutor normal devido ao tamanho da arma). Se o golpe foi certeiro, será necessário fazer uma Disputa de ST, com um bônus de +1 para o personagem que tem o chicote, devido à alavanca. Se ele vencer, terá arrancado a arma da mão do adversário. Um sucesso decisivo na primeira jogada produz o mesmo resultado.

Um chicote pode ser usado para tentar estrangular (redutor de - 4) a vítima, do mesmo modo que um laço. Isto não provoca dano, mas (no caso de sucesso) deveremos seguir as regras de laço.

Qualquer uma destas perícias pode ser aprendida através do auto-estudo, com ou sem livros. No entanto, muitas técnicas artesanais, apesar de simples, não são óbvias. Todas as perícias Artesanais, com exceção da Carpintaria e Trabalhos em Couro, devem ser aprendidas a 1/4 da velocidade (i.e., 4 vezes o custo em pontos), se não houver nenhum instrutor disponível.

Armeiro/NT (Mental/Média) Pré-definido como IQ-5, (NH com armas) -6 ou Ferreiro-3 (para armas em NT 4 e abaixo)

Esta é a habilidade na construção e conserto de armas e armaduras no nível tecnológico apropriado. É necessário um sucesso em um teste para descobrir qual o problema com a arma (a menos que ele seja óbvio). Um segundo sucesso permitirá que o personagem a conserte. O GM deve determinar um período de tempo razoável para cada tentativa de conserto. Modificadores: -4 se a arma não for familiar; -4 se não tiver as ferramentas apropriadas (-5 em NT 9+).

Um armeiro vivendo em uma cultura com NT menor ou igual a 5 *pode* se especializar (veja pág 43) em um ou mais dos seguintes campos:

- Armas de mão de pólvora
- Armas de Mão (facas, espadas, maças, etc...)
- Armas de Fogo (ex. canhão)
- Armaduras
- Armas para cerco
- Arcos e Flechas

Um armeiro num NT acima de 5 tem que se especializar (veja pág. 43) em uma ou mais das áreas acima, e/ou qualquer um dos campos abaixo:

- Fuzis e revólveres
- Armas de Feixe
- Armas de Veículos (tanque, etc.)
- Armas de Astronaves
- Artilharia (inclui canhões navais)
- Blindagem individual
- Revólver de dardos
- Armas em aviões
- Armas Psíquicas
- Trajes Espaciais
- Qualquer outra especialidade.

Note que em NT 5+, as perícias de Armeiro especializado em Armaduras e Armeiro especializado em qualquer tipo de arma *não* são condicionadas uma à outra, pois elas são totalmente diferentes. A exceção seria a especialização em Traje de Combate, que cobriria todos os seus sistemas e sua própria armadura.

Ferreiro/NT (Mental/Média) Pré-definido como IQ-5 ou Joalheiro-4

Esta é a habilidade de trabalhar manualmente com ferro e outros metais não-preciosos. Para este trabalho é necessário uma forja, mas dispondo do material adequado, um ferreiro é capaz de construir uma em mais ou menos 30 dias. Modificador: -1 para cada ponto de ST abaixo de 13.

Carpintaria (Mental/Fácil) Pré-definido como IQ-4 ou DX-4

Esta é a perícia na fabricação de objetos de madeira. Um sucesso em uma jogada de teste permite a realização de uma hora de trabalho competente de carpintaria. Uma falha significa que o resultado do trabalho foi ruim. Modificadores: +5 se você estiver sendo supervisionado ou assistido por alguém com NH 15+; -5 se não tiver boas ferramentas.

Culinária (Mental/Fácil) Pré-definido como IQ-4

Esta é a habilidade no preparo de uma refeição agradável, a partir da matéria prima (não apenas água, calor e lataria). Em qualquer sociedade "ao ar livre", esta perícia incluirá a habilidade de limpar a caça, ou seja, preparar um animal recém abatido para o cozimento.

Joalheiro/NT (Mental/Difícil) Pré-definido como IQ-6 ou Ferreiro-4

Esta é a habilidade no trabalho com metais preciosos de todos os tipos, fabricação de jóias, decoração de armas e assim por diante. É necessário uma forja (veja *Ferreiro*, acima) para trabalhar o metal. Um joalheiro é capaz de identificar qualquer metal precioso, ou determinar o valor de qualquer bugiganga preciosa, se conseguir um sucesso em um teste de habilidade.

Trabalhos em Couro (Mental/Fácil) Pré-definido como IQ-4 ou DX-5

Esta é a perícia em se trabalhar com couro para fazer cintos, selas, armaduras, etc... Alguém que tenha esta perícia será capaz de fabricar objetos novos ou consertar usados. Com um sucesso em um teste de habilidade, ele é capaz de determinar o valor de um objeto de couro.

Perícias Artesanais

Mecânica/NT (Mental/Média) Pré-definido como IQ-5 ou Engenharia-4*

Esta é a habilidade em diagnosticar e resolver problemas mecânicos comuns, geralmente, mas nem sempre, no motor de um veículo. É necessária uma especialização em uma destas áreas:

Carroções	Máquinas a Vapor
Mecanismos com engrenagens	Pequenos motores elétricos
Motor a gasolina	Aviões movidos a hélice
Aviões a jato	Hovercraft
Motores elétricos	Naves Oceânicas
Naves espaciais	Nave interestelar
Robótica	

Um sucesso em um teste de habilidade é suficiente para detectar um problema e um segundo sucesso para repará-lo. Modificadores: -5 se o equipamento adequado não estiver disponível; -2 no caso de um veículo, motor, etc., com o qual não se está familiarizado (ex.: um motor diesel quando se está acostumado a trabalhar com motores a gasolina); - 4 ou mais quando se tratar de uma máquina de um tipo com o qual não se está familiarizado (ex.: um avião quando se está acostumado a consertar automóveis). Todos os modificadores normais para diferenças de nível tecnológico também devem ser aplicados (v. pág. 185).

Se você deseja aprender esta perícia para dois ou mais tipos de máquina, comece a aprender o segundo tipo com nível pré-definido a partir do primeiro, normalmente reduzido em 4 pontos (consulte o GM).

* Nível pré-definido especial: Se você tiver habilidade na operação de um veículo em particular (carro, bicicleta, blindado, etc...), ou a perícia de Artilharia para um tipo particular de arma, poderá usar seu nível de habilidade nestas perícias como valor pré-definido em seus testes de Mecânica se estiver trabalhando naquela máquina em particular. Para *diagnosticar* um problema, use sua perícia como Condutor ou Artilheiro com um redutor de -4 como valor pré-definido; para *consertá-la*, o redutor será de -8.

Cerâmica (Mental/Média) Pré-definido como IQ-5

Esta é a perícia no trabalho com vários tipos de cerâmica. Um oleiro é capaz de fazer potes e outros utensílios de argila. Com um sucesso em um teste de habilidade, ele será capaz de identificar a argila apropriada (para tijolos ou utensílios domésticos); determinar a origem ou o valor de um objeto de cerâmica; etc...

Construção de Naves/NT (Mental/Difícil) Pré-definido como IQ-6

Esta é a perícia no projeto e construção de barcos, navios, etc. Um sucesso em um teste de habilidade, permitir-lhe-á determinar se uma embarcação foi bem construída, e seu valor aproximado.

Em NT 8+, a construção de naves e astronaves são duas perícias diferentes, ambas mais fáceis devido à ajuda dos computadores; veja ***GURPS Space***, pág. 37.

Marcenaria (Física/Média) Pré-definido como DX-5 ou Carpintaria-3

Esta é a perícia na execução de trabalhos "finos" em madeira; construção de móveis, entalhes decorativos, etc. Com um sucesso em um teste de habilidade, um marceneiro é capaz de determinar a origem e o valor justo de um entalhe em madeira, ou identificar o tipo de madeira usado.

Perícias Originárias de Passatempos

Muitos campos de estudo têm pouco a ver com aventura ou subsistência, mas eles são estudados da mesma maneira e não requerem nenhum instrutor. Alguns exemplos: gibis, trens elétricos, rock & roll, peixes tropicais, ópera, cinema, ficção científica, Roleplaying game ... Em geral, estas perícias são do tipo Mental/Média, com valor pré-definido aproximadamente igual a IQ-5. Alguns pontos gastos neste tipo de perícia podem tornar o jogo mais divertido e vir a calhar, de vez em quando.

Como este tipo de perícia é desenvolvido basicamente durante as horas de folga, o GM pode permitir que eles sejam assumidos inicialmente pela *metade do preço*. Não faça isto com alguma perícia obviamente útil. Esgrima, por exemplo, poderia ser o passatempo de um homem rico mas, para fins de jogo, ela não poderia ser aprendida pela metade do preço.

Perícias com Línguas

Cada língua é uma perícia independente. O valor pré-definido de seu nível de habilidade em sua língua-nativa é igual a seu atributo IQ (veja abaixo). Outras línguas não têm valor pré-definido, a menos que elas estejam estreitamente relacionadas (ex.: Inglês e um jargão comercial baseado no inglês). Nestes casos, o usuário de qualquer uma das línguas pode usar a outra com um nível de habilidade pré-definido igual ao da sua língua-4. Um dialeto de uma língua terá valor pré-definido igual ao NH na língua com um redutor variando entre -1 e -3. Dialetos podem ter níveis pré-definidos entre si, com um redutor de -1 a - 4.

Sem um professor (ou no mínimo alguém que a fale) o estudo de uma língua é quatro vezes mais difícil.

Uma língua estranha é uma perícia mental. A dificuldade das línguas varia:

Fácil: Jargão Comercial, Esperanto, etc.

Média: A maioria das línguas: Francês, Chinês, Élfico, Romeno, etc.

Difícil: Basco, Navajo, a maioria das línguas alienígenas, ou qualquer língua baseada em conceitos diferentes da fala humana "normal".

Muito Difícil: Línguas alienígenas que não podem ser faladas com o equipamento vocal natural do personagem ou com a ajuda de mecanismos simples.

Modificadores: Aptidão para Línguas (veja pág. 20) e a perícia Lingüística (pág. 61) darão um bônus no aprendizado de qualquer língua.

Para estudar sua própria língua comece com o NH automático, que é igual a sua IQ. IQ+1 custa apenas um ponto, IQ+2 custa 2, IQ+3 custa 3 e assim por diante.

Se você vive em um outro país e fala sua língua todo o tempo, isto será equivalente a 4 horas de estudo por dia. Não há necessidade de alocar tempo especificamente para o estudo da língua, a menos que você queira mais de 4 horas de estudo por dia. Portanto, cada 50 dias lhe darão um ponto para gastar naquela língua. Este treino automático termina quando seu nível de habilidade naquela língua atingir o valor de seu atributo IQ.

Testes de Comunicação

Quando duas pessoas tentam se comunicar em uma língua e uma ou as duas a falam mal, o GM poderá exigir uma jogada de teste para ver se um determinado conceito será transmitido corretamente. Faça um teste contra o *menor* NH somado com 1/5 do melhor NH (arredondado para baixo). *Exemplo*: Jacques fala Francês em nível 12 e Fred 8. Com um resultado menor ou igual a 10, um conceito poderá ser transmitido. No caso de uma conversa apressada, ligações telefônicas ruins, instruções complexas, etc., use um redutor variando entre -2 e -8.

Para determinar se você é realmente capaz de *ler* ou *escrever* em uma língua estrangeira (admitindo que você é alfabetizado), o GM fará um teste de sua habilidade naquela língua *apenas*. Ele poderá conceder bônus quando o texto for simples (lista de compras, instruções simples), e redutores para textos muito difíceis. Por conseguinte, é mais difícil ler e escrever (onde você não tem retorno), do que falar com alguém cara a cara (onde você pode corrigir rapidamente vários erros).

Níveis de Habilidade em Línguas

Esta tabela dá uma idéia de que tipo de sucesso esperar em cada nível de habilidade em uma língua:

4 ou menor: Reconhecer algumas palavras importantes.

5-6: Normalmente entende sentenças simples, ditas lentamente.

7-8: Vocabulário adequado para leitura e diálogo. Os estrangeiros conservarão um sotaque marcante e divertido aos ouvidos dos habitantes locais.

9-10: Comando da língua igual à média daqueles para quem esta é a língua-mãe. Os estrangeiros terão um ligeiro sotaque.

11-12: Comando da língua equivalente a uma pessoa educada. Os estrangeiros terão um ligeiro sotaque.

13-14: Domínio completo da língua, incluindo expressões idiomáticas. Nenhum sotaque. Pode adotar um sotaque regional se desejar.

15 ou mais: Fluência total. Será capaz de pensar na língua, mesmo que seja estrangeiro.

Alfabetização

Esta perícia varia bastante em disponibilidade e importância, conforme o cenário do jogo. Além disso, ela é adquirida quando o personagem é muito jovem, ou não será jamais. Portanto, ela é tratada como uma *vantagem* (veja págs. 17 e 21) em culturas onde a capacidade de ler não é comum. Em culturas onde a maioria das pessoas é capaz de ler, presume-se que o personagem é alfabetizado, a menos que ele tenha assumido a *desvantagem* de ser analfabeto (veja pág. 33).

Se você nunca tiver a chance (ou dedicar o tempo) para aprender a escrever o básico, você poderá ter experiência em várias línguas sem ser capaz de ler ou escrever nelas. Isto significa que não há um nível de habilidade em leitura ou escrita; ou você é alfabetizado ou não. Se for, seu grau de alfabetização em cada língua será medido pelo seu nível de habilidade correspondente.

Mímica/Pantomima (Mental/Fácil) Pré-definido como IQ-4 ou Linguagem de Sinais

Esta é a habilidade de se comunicar através de simples sinais improvisados com as mãos. Indivíduos surdos e/ou mudos têm um bônus de +3 no uso desta perícia. Um sucesso em um teste de Mímica/Pantomima permitir-lhe-á comunicar uma idéia simples para uma outra pessoa, ou entender uma comunicada por outrem. Para "conversas" mais longas, use as regras de comunicação descritas em Línguas. Gestos simples não são apropriados para mensagens complexas. Culturas diferentes desenvolvem vocabulários de gestos diferentes; ocidentais tentando se comunicar com japoneses, por exemplo, estarão submetidos a um redutor de -4. No caso de seres humanos tentando se comunicar com alienígenas ou espécies não-humanas, a linguagem dos gestos é quase impossível, mas os jogadores podem tentar.

Linguagem de Sinais (Mental/Média) Sem nível pré-definido

Esta é qualquer uma das verdadeiras linguagens de gestos. Uma das mais conhecidas é a American Sign Language (Ameslan). Outros exemplos poderiam ser a língua de uma raça alienígena sem fala, um código de sinais usado por espiões ou revolucionários, etc. Uma linguagem de sinais é complexa, estilizada e pode comunicar praticamente qualquer conceito. O conhecimento de uma linguagem de sinais não implica no entendimento das outras, mas você será capaz de perceber que algum tipo de linguagem está sendo usado, se for bem sucedido em um teste de IQ. Indivíduos mudos e/ou surdos receberão um bônus de +3 em testes de Linguagem de Sinais.

Telegrafia (Mental/Fácil) Sem nível pré-definido

Esta é a habilidade de enviar e receber em código Morse, realizar pequenos reparos em sistemas de telegrafia e reconhecer outros operadores de telégrafo pela sua "caligrafia", i.e., a sua maneira característica de enviar uma mensagem. Esta perícia é encontrada normalmente entre os níveis tecnológicos 5 e 7. A partir do nível 8, os seres humanos raramente enviam (eles mesmos) mensagens em código. Eles usam um computador para isto.

Em NT5, um telegrafista é capaz de enviar ou receber 2 palavras por minuto para cada ponto de seu nível de habilidade. Em NT 6+, com um manipulador semi-automático, a velocidade cresce para 3 pal/min, por ponto de habilidade. No entanto, esta perícia se desenvolve vagarosamente, mesmo para pessoas inteligentes, e a taxa *efetiva* com que você está recebendo ou transmitindo não pode exceder o número de *semanas* que se passaram desde o momento em que você adquiriu a perícia.

Um operador pode tentar enviar ou receber mensagens numa velocidade maior do que seu NH permitiria normalmente, submetendo-se a um redutor de -2 para cada 2 pal/min adicionais (NT5) ou 3 pal/min (NT6+). A taxa máxima em NT5 é 25 pal/min,enquanto que em NT6+ é 75.

O envio e recepção de mensagens em código, ao invés de português (ou outra língua conhecida), está submetido a um redutor de - 4. O envio e recepção de mensagens em outras línguas está submetido a um redutor de -1, para cada ponto de diferença entre o NH do operador com a língua e 10, até um redutor máximo de - 4.

Perícias Mágicas

Cada operação mágica é considerada uma perícia independente. É melhor aprender magia tendo um mago como professor, mas isto pode ser feito através de auto-estudo (na metade da velocidade), usando um bom "grimoire" como referência. A Magia é coberta no capítulo 19.

A medicina é um assunto complexo. A perícia "Medicina" representa a habilidade de "clínica geral". Um bom médico teria níveis de habilidade maiores do que 16 em Medicina, Diagnose e Primeiros Socorros, e no mínimo 14 em Cirurgia. Um cirurgião habilidoso teria um nível maior ou igual a 20 em Cirurgia. Uma enfermeira poderia ser um personagem com um NH alto em Primeiros Socorros ou um nível moderado em Medicina e a vantagem da Empatia. Um paramédico poderia ser uma enfermeira com habilidade na Operação de Equipamentos Eletrônicos (equipamento médico) e Reflexos em Combate. Uma parteira seria uma médica com uma especialização opcional em partos.

Note que a maioria destas perícias está interrelacionada, e serve como valor pré-definido umas das outras. Lembre-se também, que a perícia Medicina pode ser usada sem redutor, em testes de Primeiros Socorros. Veja *Ferimentos* (pág. 126), para informações mais detalhadas sobre o uso destas perícias.

As perícias médicas podem ser aprendidas (além dos lugares óbvios) em qualquer força militar. Primeiros Socorros podem ser aprendidos na metade da velocidade sem um professor. As outras perícias médicas são aprendidas em 1/4 da velocidade se não houver professor e, tanto os textos médicos quanto os pacientes reais, são necessários.

Em campanhas com várias raças muito diferentes, todas as perícias médicas exigem especialização (v. pág. 43) em um tipo escolhido de fisiologia (ex.: mamíferos, aves, artrópodes). A falta de familiaridade com uma raça específica dentro de um tipo imporá um redutor de -2. **Exceções**: Primeiros Socorros exigem apenas familiaridade com a raça, não especialização.

Diagnose/NT (Mental/Difícil) Pré-definido como IQ-6, Primeiros Socorros-8, Veterinária-5 ou Medicina-4

Esta é a habilidade em dizer o que está errado com uma pessoa doente ou ferida, ou o que matou uma pessoa. Um sucesso em um teste de habilidade trará *alguma* informação sobre o problema do paciente (*limitado realisticamente ao conhecimento que se poderia obter no nível tecnólogico do personagem* - veja págs. 181 a 185). Ela pode não determinar *exatamente* qual o problema (se o GM achar que a causa da doença está completamente além da experiência do médico, por exemplo), mas *sempre* trará pistas, determinará impossibilidades, etc. Modificadores: -5 para lesões internas; -5 para o caso de uma doença rara; $+^1/_2$NT se o equipamento daquele NT estiver disponível. Note que o teste de Diagnose deverá ser exigido mesmo para casos óbvios, como ferimentos abertos e membros decepados.

Primeiros Socorros/NT (Mental/Fácil) Pré-definido como Medicina, IQ-5, Veterinária-5 ou Fisiologia-5

Esta é a habilidade de fazer um curativo rápido num ferimento no campo (v. pág. 127). Um sucesso em um teste de habilidade estancará uma hemorragia, neutralizará total ou parcialmente um veneno, fará respiração artificial em uma vítima de afogamento, etc. Se o problema for incomum, ele deverá ser antes identificado através da Diagnose. Modificadores: +1 ou mais no caso de ter equipamento de primeiros socorros ou outros recursos.

Hipnotismo (Mental/Difícil) Sem nível pré-definido

Esta é a perícia em afetar a mente de uma outra pessoa através de meios mecânicos ou verbais. Uma vez hipnotizado, um indivíduo se torna extremamente sugestionável. Faça uma Disputa entre o NH em Hipnotismo vs. a Vontade da vítima-1, para cada ordem que for dada. Todas as ordens que puserem em risco a vida da vítima ou de pessoas amadas serão resistidas com um bônus de +4 à sua Vontade. Os efeitos do hipnotismo duram 1D horas, a menos que sejam suspensos antes pela pessoa que executou a hipnose.

Sugestões pós-hipnóticas podem também ser dadas, instruindo a vítima a fazer alguma coisa muito mais tarde. Normalmente será adicionado um bônus de +1 à Vontade da vítima para cada semana de intervalo.

O Hipnotismo pode se tornar mais eficiente com o uso de Telepatia (bônus de +2 no teste de Hipnotismo, se o teste de Telepatia foi um sucesso. Uma tentativa apenas.). Um sucesso em um teste de Hipnotismo causará a queda automática de todas as defesas da mente da vítima. A primeira tentativa de hipnotismo leva 5 segundos. Se ela falhar e o paciente for cooperativo, a segunda tentativa poderá ser feita com um redutor de -5 e levará 5 minutos. Se ela falhar, o paciente estará opondo resistência e não poderá ser hipnotizado naquele dia. É claro que alguém que não esteja familiarizado com hipnotismo não saberá exatamente o que foi tentado, mas poderá suspeitar de feitiçaria. Se um paciente resistir deliberadamente ao hipnotismo, será necessário fazer uma Disputa entre o NH do hipnotizador e a Vontade do Paciente (com um bônus de +3).

Um sucesso em um teste de Hipnotismo dá um bônus de +2 para qualquer uso da perícia Cirurgia por ser um anestésico rápido e seguro. Um passe hipnótico bem sucedido também pode pôr o paciente a dormir; logo, ele pode ser usado como um ataque, embora apenas contra uma pessoa por vez. Um sucesso em um teste de Hipnotismo pode também ajudar o paciente a lembrar-se de algo que ele havia esquecido.

Medicina/NT (Mental/Difícil) Pré-definido como Vet-5 Primeiros Socorros-11 ou IQ-7

Esta é a habilidade profissional genérica de socorrer doentes, prescrever medicamentos e tratamentos, etc. Quando um GM exigir um teste de *Competência* ou do conhecimento médico *geral*, ele será feito contra esta perícia. Um médico tem a opção de adotar uma especialização.

Em sociedades com NT 4 e abaixo, a Medicina inclui a capacidade de encontrar ervas medicinais silvestres. Se você estiver em território conhecido, um sucesso neste teste *sempre* indicará a descoberta de algum tipo de planta medicinal (quanto melhor o resultado, maior será a utilidade das plantas encontradas). Obviamente, alguém que tenha esta perícia será também capaz de encontrar plantas comestíveis e identificar as venenosas.

Em NT 5+, o conhecimento sobre drogas torna-se "cultura livresca". Um médico de alto nível tecnológico saberá bastante sobre elas, mas não será capaz de encontrar drogas úteis na natureza. Exceção: Se o médico tiver a perícia Naturalista num nível 20+, ele poderá agir também como um médico "primitivo". Modificadores: -5 para identificar uma droga sem os recursos de um laboratório; +3 se o médico correr o risco de cheirar/experimentar a substância.

Cirurgia/NT (Mental/Muito Difícil) Pré-definido como Vet-5, Medicina-5, Fisiologia-8 ou Primeiros-Socorros-12. Pré-requisito: Medicina

Esta perícia é usada quando alguém tenta operar um personagem para curar doenças, ferimentos ou disfunções do organismo. Um cirurgião pode, opcionalmente, se especializar em uma determinada parte do organismo.

Um sucesso em uma jogada de teste significará que a operação transcorreu sem complicações. Uma falha significa que o paciente sofreu algum dano (2D para amputações simples, 3D para tentativas mais complexas). Modificadores: -2 se o equipamento apropriado (no *mínimo* a maleta do médico) não estiver disponível; -3 para cirurgias na cabeça ou tórax; -5 para problemas não-diagnosticados; -3 ou pior se a área ou o equipamento não puderem ser devidamente limpos e esterilizados.

A maioria das Perícias Externas pode ser aprendida tão rápido com a prática, quanto com um instrutor (se você conseguir sobreviver). As exceções são Remo/Vela, Navegação, Marinhagem e Rastreamento, que levam o dobro do tempo para serem aprendidas sem um professor. Personagens que vivem no campo encontrarão com facilidade professores e oportunidades para usar estas perícias. Os que vivem na cidade poderão vir a ter dificuldades.

Conhecimento do Terreno Veja *Perícias Sociais*, pág. 62

Remo/Vela Veja *Perícias com Veículos*, pág. 68

Escalada (Física/Média) Pré-definido como DX-5 ou ST-5

Esta é a habilidade em escalar montanhas, muros de pedra, árvores, paredes de edifícios e qualquer outra coisa que apareça em seu caminho. Modificadores: +3 se você tiver a vantagem de ter Ultra-flexibilidade das Juntas; *menos* seu nível de Carga. As escaladas são discutidas com detalhes na pág. 89.

Pescaria (Mental/Fácil) Pré-definido como IQ-4

Esta é a habilidade em pegar um peixe (com uma rede, anzol e linha ou qualquer outro método usado pela sua cultura). Se você tiver o equipamento apropriado e peixes para serem apanhados, um sucesso em um teste de habilidade os trará a você. Quando não há material de pesca à disposição, pode-se improvisar. Modificadores: -2 ou pior, dependendo das circunstâncias, devido a um equipamento inadequado (fisgar um tubarão com um alfinete entortado é *muito* difícil).

Caça Veja *Rastreamento, abaixo*

Naturalista (Mental/Difícil) Pré-definido como IQ-6

Esta perícia compreende o conhecimento dos animais, das plantas e da natureza em suas várias formas. É o tipo de conhecimento que se esperaria de um bom professor de biologia do século XX. Um sucesso em um teste de habilidade permitirá a identificação de uma planta e sua aplicação, ou lhe dirá algo sobre um animal e seus hábitos. Modificadores: +3 se estiver em território conhecido; até -5 se estiver num ambiente muito estranho.

Navegação/NT (Mental/Difícil) Pré-definido como Astronomia-5 ou Marinhagem-5

Esta é a habilidade em saber qual a sua posição (na Terra e não no espaço) pelas estrelas, correntes oceânicas, etc. Um sucesso em um teste de habilidade dirá onde você está, no mar *ou* em terra. Note que, se você não tiver a perícia e estiver tentando um teste com o nível pré-definido, você não poderá usar seu NH em Marinhagem se não estiver de fato no mar! Obs.: Se você tem esta perícia, seu nível de habilidade não será afetado por um NT mais baixo.

Modificadores: -3 se estiver em terra (não existem correntes marítimas para orientá-lo); -3 se estiver em uma parte totalmente nova do oceano (as correntes serão novidade para você); - 4 se não tiver os instrumentos adequados para seu NT, sejam eles bússola-e-sextante ou nauscópio-e-bússola marítima; -5 (sem uso do valor pré-definido para Astronomia) se o tempo estiver ruim e as estrelas escondidas; -5 em um mundo completamente novo (as estrelas são diferentes); + 3 se tiver Senso de Direção.

Marinhagem/NT (Mental/Fácil) Pré-definido como IQ-4

Esta é a capacidade de tripular uma nave de longo-curso. Você precisará tripular um navio (ou capitaneá-lo!). Modificadores: os redutores padrão relacionados com o NT (v. pág. 185).

Sobrevivência (tipo de área) (Mental/Média) Pré-definido como IQ-5, Naturalista-3 ou Sobrevivência (em outro tipo de área)-3

Esta é a perícia em "viver da terra", encontrar água e comida de boa qualidade, evitar os perigos, construir abrigos, etc... Cada tipo de terreno exige uma perícia diferente:

Deserto	Floresta
Planície	Selva
Ártico	Ilha/Litoral
Montanha	Pântano

Radioativo (sem uso de valor pré-definido)

Um teste bem sucedido por dia garante uma vida segura (se não confortável) em uma região inculta. Uma pessoa com esta perícia é capaz de cuidar de até 10 outras. Uma falha significa que cada membro do grupo perdeu 1D pontos de vida. Modificadores: -2 num continente ou planeta desconhecido; até -5 sob condições climáticas extremas; -5 se estiver completamente sem equipamento.

Com esta perícia se adquire um "olho clínico" que pode ser usado para descobrir a melhor direção a seguir, encontrar água corrente, uma passagem entre as montanhas ou qualquer outra característica desejada do terreno (supondo que ela exista).

Esta é também a perícia usada para *preparar armadilhas* para animais silvestres (um ladrão criado na cidade poderia usar sua habilidade com Armadilhas, mas ele está acostumado a um tipo de "caça" diferente e por isso teria um redutor de -5). Faça um teste para cada armadilha preparada. São necessários 30 minutos para improvisar uma armadilha com material comum ou 10 minutos para armar e esconder uma armadilha comercial de aço. Naturalmente, você precisaria de horas para cavar um fojo para caça graúda.

Rastreamento (Mental/Média) Pré-definido como IQ-5 ou Naturalista-5

Esta é a habilidade em seguir o rastro deixado por um homem ou animal. Faça um teste de Rastreamento para achar uma pista e mais um a cada 5 minutos de viagem. Modificadores: -5 se a pista tiver mais de uma dia; -10 se tiver mais de uma semana; +5 se estiver seguindo um homem; +10 se estiver seguindo um grupo de homens. O terreno também influi (exemplos: -3 no deserto; -5 sobre terreno rochoso; -10 nas ruas de uma cidade. Todos os bônus de Visão devem ser levados em conta.).

Esta perícia é usada também se você desejar *apagar* seu rastro (lembre-se que seu tempo de viagem será dobrado se você estiver fazendo isto). Um sucesso em um teste de habilidade indica que você fez um trabalho bom o suficiente para que sua trilha não seja encontrada por ninguém a não ser alguém com esta perícia. Se você estiver sendo seguido por um outro rastejador, o GM fará uma disputa entre o seu NH e o dele, usando os modificadores expostos acima. Será feito um teste para cada quilômetro de viagem. Se em algum momento o rastejador perder uma disputa, ele terá perdido a pista.

Use sua Furtividade (pág. 67) para perseguir um animal depois de ter encontrado sua pista.

Esta é uma expressão geral que designa aquelas perícias úteis para ganhar a vida, mas que (quase) nunca terão alguma utilidade em uma aventura. Não existe, neste livro, uma descrição individual para cada uma destas perícias (mas você pode aprendê-las se quiser). Para um personagem cujas perícias não valem muito dinheiro, uma perícia profissional é uma boa maneira de se qualificar para um emprego (pág. 192) e um rendimento fixo.

O GM deverá exigir que todo personagem criado explicitamente como um profissional tenha a perícia relacionada com sua profissão em nível maior ou igual a 12, a menos que ele tenha sido concebido como um incompetente. Entre as perícias profissionais incluem-se a barbearia, construção civil (operário), edição de RPGs, jornalismo, vendedor, corretor de valores, almoxarife, alfaiataria, taverneiro, tecelão, tratador de animais ...

As perícias profissionais importantes para um cenário específico serão relacionadas na descrição do universo ficcional em uso. Os jogadores podem elaborar e usar quantas perícias profissionais eles desejarem, desde que tenham o consentimento do GM. Como regra, as perícias profissionais serão do tipo Mental/Média com nível pré-definido próximo de IQ-5. Uma perícia profissional específica também pode ter seu nível pré-definido por uma outra perícia relacionada (ex.: Um nível pré-definido aceitável para jornalismo seria Escrita-3), ou ter uma outra como pré-requisito (Adestramento de Animais para Tratador de Animais). Isto também depende do GM.

A maioria das perícias profissionais só pode ser aprendida em escolas ou "no trabalho". Vejamos a seguir umas poucas perícias profissionais valiosas em termos de jogo.

Contabilidade (Mental/Difícil) Pré-definido como IQ-10, Comércio-5 ou Matemática-5. Pré-requisito: Alfabetização

Esta é a capacidade de manter atualizados os livros de uma empresa, examinar as condições de um negócio, etc., sendo útil principalmente como um meio de conseguir um emprego. No entanto, um sucesso num teste de Contabilidade (que exigirá mais ou menos 2 horas de estudo) poderá lhe dizer se os registros de uma empresa estão corretos (o que pode ser importante de vez em quando). Modificadores: -5 se você só puder dar uma olhada apressada nos números; +5 se você tiver o dia todo; + 5 se você tiver a vantagem Talento para Matemática.

Operação de Computadores/NT (Mental/Fácil) Pré-definido como IQ-4

Esta é a capacidade de operar um computador, extrair dados, executar programas já existentes, jogar video-games, etc... Isto não é a mesma coisa que programação (que é uma perícia à parte e mais difícil). Modificadores: -3 ou mais no caso de um computador ou um programa estranhos. Esta perícia está disponível apenas em NT 7+. Personagens oriundos de NTs mais baixos não podem usar esta perícia como condicionada, a menos que tenham tido tempo para se familiarizar com os computadores.

Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT (Mental/Média) Pré-definido como IQ-5 ou Eletrônica Adequada-3

Esta perícia permite a utilização de equipamento eletrônico dentro de uma especialidade conhecida. Não há necessidade de testes de habilidade para a utilização normal diária do equipamento. Eles são necessários apenas nas situações de emergência, nos casos de uso "anormal" do equipamento ou na utilização de equipamentos complexos por pessoas inexperientes.

Um teste bem sucedido permitirá também que se conserte um equipamento de um tipo conhecido. O tempo necessário para cada tentativa fica por conta do Mestre. Modificadores: -2 se os esquemas não estiverem disponíveis; -5 sem as ferramentas apropriadas; -4 quando estiver trabalhando fora de sua especialidade. Nota: Os *motores* elétricos são cobertos pela perícia Mecânica e não pela Eletrônica.

Exemplos: Alguém está interferindo em sua transmissão de rádio. Faça uma Disputa de Operação de Aparelhos Eletrônicos (Comunicações) — rádio vs. interferência — para ver se você conseguirá transmitir um sinal limpo.

Você está tentando captar um alvo muito rápido no radar. Faça um teste de sua perícia na Operação dos sensores. O GM poderá inclusive impor um redutor devido ao equipamento de ECM do alvo.

Personagens com esta perícia podem tentar improvisar novos aparelhos (como um Engenheiro), com um redutor de -4 se estiverem dentro de sua especialidade, ou -8 fora.

O personagem deve escolher uma especialidade. Alguns exemplos:

Comunicações: Rádios de longo alcance, hiper-rádios. A especialidade Comunicações compreende também o conhecimento de todos os códigos de comunicação de uso corrente adequados à história do personagem. O uso destes códigos não exige testes de habilidade, enquanto a tentativa de entender ou usar códigos desconhecidos sim.

Computadores: Colocar os sistemas operacionais no ar, calculadoras, robôs, inteligência artificial.

Escudos de Força: Pessoal, portátil, veicular, escudos de força e defletores de bases e astronaves.

Holografia: Projetores holográficos.

Transmissores de Matéria: Todos os transmissores de matéria, transportadores ou teleportadores.

Medicina: Tanques de clones, equipamento de suporte de vida e biônica.

Sistemas de Segurança: Esta é a versão eletrônica da perícia Arrombamento. Útil no projeto (e burla) de armadilhas e alarmes de alto nível tecnológico.

Sensores: Equipamento de detecção de todos os tipos, mais ECM e ECCM.

Armas: Armas pessoais de alto nível tecnológico, como lasers. Em termos de jogo, esta perícia é muito similar à de Armeiro, com especialização nestas armas.

Heráldica (Mental/Média) Pré-definido como IQ-5 ou Trato Social-3

Esta é a perícia em projetar e reconhecer escudos de armas, cores e divisas de um clã e outros emblemas. Se tiver sucesso em um teste de habilidade, um heráldico será capaz de reconhecer um cavaleiro ou um nobre pelo estandarte ou escudo que está sendo conduzido e descrevê-los apropriadamente em termos de heráldica. Poderá também criar brasões dignos e atraentes para novos nobres (sem conflitar com os padrões existentes). A heráldica é também importante em cenários de ficção científica.

Os testes de Heráldica terão modificadores baseados no fato de o padrão ser bem conhecido (até +5), raro (-1 ou pior) ou oriundo de um país completamente estranho para o heráldico (no mínimo -5).

Jurisprudência (Mental/Difícil) Pré-definido como IQ-6

Modificadores: +4 se o personagem estiver lidando com a Jurisprudência de uma área específica. Um sucesso em um teste de habilidade permitir-lhe-á lembrar, deduzir ou conceber uma resposta para uma pergunta sobre a lei. Lembre-se, no entanto, que poucas perguntas legais têm uma resposta precisa (até mesmo um especialista será vago ou ambíguo em seus conselhos). Muitos advogados se especializam numa área particular (exs.: marcas e patentes, contratos, defesa criminal).

O GM poderá exigir um teste de habilidade caso você (ou seu cliente) acabe num tribunal. A jogada dependerá muito do sistema legal de seu universo ficcional. Em alguns cenários, *ser um advogado* é uma ofensa grave ...

Perícias Psíquicas

Estas perícias são habilidades mentais especiais. Na maioria dos casos, você precisa ter nascido com um potencial para uma determinada habilidade (i.e., ter criado seu personagem com aquela habilidade) e depois treiná-lo para poder fazer uso de seu talento. As perícias psíquicas estão cobertas no cap. 20 e, como a maioria das perícias mágicas, elas são do tipo Mental/Difícil.

Perícias Científicas

As perícias científicas são úteis, em geral, como fontes de informação. Um personagem com uma perícia científica estará mais apto a *saber* alguma coisa do que *fazer* algo. É claro que existem exceções (um químico poderia fazer um teste de habilidade para analisar ou preparar algum produto; um matemático poderia fazer um teste para resolver um problema complexo). Mas, em geral, um problema se apresentará e o cenário (ou o GM) dirá, "Faça um teste de Arqueologia para tentar traduzir aquela inscrição estranha", ou "Faça um teste de Metalografia, ou Química-5, para tentar identificar o metal esverdeado da porta". Em muitos casos, o GM jogará os dados para os personagens e lhes dará um fragmento de informação, *no caso de o teste ter sido bem sucedido*. Se o teste falhar, o Mestre nem mesmo dirá aos jogadores porque estava jogando.

Toda vez que houver uma descrição de uma especialidade na lista a seguir — ex.: "Um químico será capaz de identificar elementos e compostos simples" — deverá ser entendido que será necessário um sucesso em um teste de habilidade para usar esta especialidade. O tempo necessário fica a cargo do GM.

A maioria das perícias científicas muda com o nível tecnológico (v. pág. 185). Se você fizer um teste usando o nível pré-definido de uma perícia que você não tem, este nível deverá ser avaliado em seu NT de origem.

Algumas perícias científicas exigem que o discípulo se *especialize* (v. pág. 43). Pode-se escolher uma especialização mesmo que ela não seja exigida. Pode-se ter até duas especializações. Você terá um bônus de +5 em questões concernentes à sua especialidade e um redutor de -1 em questões fora dela (ou -2 se você tiver duas especialidades). Ex.: Um arqueólogo poderia se especializar no Egito antigo e Suméria, ou um zoólogo poderia escolher os felinos.

Agronomia/NT (Mental/Média) Pré-definido como IQ-5

Esta é a ciência do cultivo de vegetais. Um agrônomo poderia responder a perguntas ou resolver problemas relacionados com a agricultura e a pecuária. Um fazendeiro experiente *é* um agrônomo, quer ele conheça a palavra, quer não.

Alquimia/NT (Mental/Muito Difícil) Sem nível pré-definido

Esta é a ciência das transmutações mágicas. Ela é coberta em detalhes no ***GURPS Magia*.**

Antropologia (Mental/Difícil) Pré-definido como IQ-6

Este é o estudo da cultura e evolução da humanidade. Um antropólogo conhece os costumes dos grupos primitivos (e não-tão-primitivos) de seres humanos (ou de outras criaturas inteligentes que eles estudem). Os testes de Antropologia poderiam ser usados para explicar, ou até predizer, os rituais e costumes estranhos que um viajante poderia encontrar.

Arqueologia (Mental/Difícil) Pré-definido como IQ-6

Este é o estudo das civilizações antigas. Um arqueólogo se sente em casa com escavações, cacos de louça de barro, inscrições, etc. No caso de um sucesso em um teste de habilidade, um arqueólogo é capaz de responder perguntas sobre história antiga, identificar artefatos e línguas mortas, etc. Às vezes um arqueólogo terá informações relacionadas com o ocultismo (ex.: Segredos Antigos e Coisas que Não Estão Destinadas ao Conhecimento Humano).

Arquitetura/NT (Mental/Média) Pré-definido como IQ-5

Esta é a perícia no projeto de edifícios e a inferência da forma dos edifícios a partir de sua função e vice-versa. Um sucesso em um teste de Arquitetura lhe permitiria tirar conclusões sobre um edifício desconhecido, encontrar um aposento ou passagem secreta, etc. Modificadores: -2 se o edifício for de um tipo desconhecido; -5 se for alienígena.

Astronavegação (Mental/Média) Pré-definido como Navegação-5, Astronomia-4 ou Matemática-4

Esta perícia está relacionada com a navegação espacial e interestelar. Existe uma perícia diferente para cada tipo de propulsão mais rápida do que a luz. Cada uma destas perícias pode ter seu nível pré-definido por uma outra com um redutor que pode ir até -4, dependendo de quão diferentes são os sistemas de propulsão. Os modificadores e conseqüências das falhas ficam por conta do GM, visto que esta perícia pode ser definida de maneira muito diferente em universos diferentes. (Além disso, em alguns cenários de Ficção Científica a perícia poderia não ser Média.)

Os testes de Astronavegação são exigidos também para descobrir a posição da nave no caso de se perder, ou para determinar as rotas prováveis de uma outra nave que está sendo perseguida.

Astronomia/NT (Mental/Difícil) Pré-definido como IQ-6

Este é o estudo das estrelas e outros corpos siderais. Um astrônomo seria capaz de resolver problemas relacionados com o Sol, os planetas do sistema solar, meteoritos e assim por diante. Em NT 4 e abaixo, esta perícia se confunde com a Astrologia, combinando o conhecimento das estrelas e constelações com uma grande quantidade de mitologia e previsão do futuro.

Bioquímica/NT (Mental/Muito Difícil) Pré-definido como Química-5 Pré-requisito: NH 12+ em Química

Este é o estudo da química dos seres vivos. Um bioquímico é um especialista nas reações químicas que sustentam a vida.

Biologia

Este é um campo tão amplo que NÃO existe uma perícia "geral" em Biologia. Suas especialidades são perícias independentes como a Bioquímica, Botânica, Ecologia, Genética, Fisiologia, e Zoologia. Um "biólogo" geral teria estudado algumas ou todas estas especialidades.

Botânica/NT (Mental/Difícil) Pré-definido como IQ-6 ou Agronomia-5

Este é o estudo das plantas. Um botânico seria capaz de identificar plantas, fazer suposições quanto ao habitat e propriedades de uma planta desconhecida, etc...

Química/NT (Mental/Difícil) Pré-definido como IQ-6

Este é o estudo da matéria. Um químico seria capaz de identificar os elementos, compostos simples (não necessariamente medicamentos ou substâncias mágicas, etc.). De posse do equipamento adequado ele seria capaz de realizar análises e sínteses complexas.

Programação de Computadores/NT (Mental/Difícil) Sem nível pré-definido Pré-requisito: Operação de Computadores

Esta é a habilidade de escrever e depurar programas de computador. Um sucesso em um teste de habilidade (entre outras coisas) permitir-lhe-ia descobrir um "pau" em um programa; descobrir qual o objetivo do programa a partir de uma listagem; resolver problemas relacionados com computadores ou programação de computadores e, tendo tempo suficiente, escrever programas novos. O tempo necessário varia muito. Modificadores: -5 se o personagem estiver com pressa (a critério do GM); +5 se ele tiver tempo à vontade; -5 ou pior se o programa for escrito numa linguagem desconhecida.

Criminologia/NT (Mental/Média) Pré-definido como IQ-4

Este é o estudo do crime e da mente criminosa. Um criminologista usaria sua perícia para encontrar e interpretar pistas, fazer suposições quanto ao comportamento dos criminosos, etc. Apesar desta perícia não usar o NH em Manha como nível pré-definido, o GM poderá permitir sua substituição por um teste de sua perícia Manha em certas situações, principalmente quando se tratar de adivinhar as intenções de um criminoso.

Economia (Mental/Difícil) Pré-definido como IQ-6 ou Comércio-6

Este é o estudo do dinheiro, câmbio e transações bancárias. Um economista poderia responder a questões sobre investimentos, programas econômicos, etc. Ele seria capaz também de predizer os efeitos locais de mudanças econômicas (introdução de novos materiais ou técnicas, destruição de uma usina elétrica ou mercado e situações similares).

Ecologia/NT (Mental/Difícil) Pré-definido como IQ-6 ou Naturalista-3

Esta ciência não existe em NT abaixo de 6. Use Naturalista em seu lugar. Um ecologista seria capaz de dizer (por exemplo) quais criaturas são vitais para um ambiente e quais não; se o homem seria capaz de se adaptar a um ambiente novo; que efeito uma determinada mudança poderia ter sobre o meio-ambiente ou que papel uma certa criatura desempenha em seu habitat.

Eletrônica/NT (Mental/Difícil) Pré-definido como (outra-Eletrônica)-4 Pré-requisito: Matemática

Esta é a *engenharia* eletrônica, a habilidade de projetar e construir aparelhos eletrônicos. Um teste bem sucedido permitiria, p.ex., determinar o propósito de um dispositivo desconhecido, diagnosticar uma falha, realizar um conserto, projetar novos sistemas, desenvolver um artifício para resolver um problema.

Modificadores: +5 para construir um aparelho se o jogador for capaz de dar ao Mestre uma boa descrição do que ele pretende fazer; -5 se o personagem estiver trabalhando fora de sua especialidade. As diferenças de nível tecnológico serão muito importantes.

Um engenheiro eletrônico *deve* ter uma especialidade dentre as relacionadas na descrição da perícia *Operação de Equipamentos Eletrônicos* (pág. 58).

Lembre-se que um engenheiro eletrônico não é necessariamente um perito na operação dos aparelhos que ele projeta ou conserta. O nível pré-definido da perícia Operação de Equipamentos Eletrônicos é Eletrônica-3.

Engenharia Mecânica/NT (Mental/Difícil) Pré-definido como Especialidade Mecânica-6 Os pré-requisitos variam com a especialidade escolhida (veja abaixo)

Esta é a perícia no projeto e construção de mecanismos complexos. Um sucesso em um teste permitirá (por exemplo) determinar o propósito de um mecanismo desconhecido, diagnosticar um problema elétrico ou mecânico, fazer um reparo, projetar um novo mecanismo, improvisar um aparelho para resolver um problema. O tempo exigido para cada tentativa fica a cargo do GM. Modificadores: iguais aos da Eletrônica.

Um engenheiro mecânico *deve* ter uma especialização (v. pág. 43) em um campo particular. Algumas destas especializações são:

Máquinas Primitivas : catapultas, etc. (pré-requisito: Mecânico)
Mineração (pré-requisito: Geologia)
Veículos (pré-requisito: Mecânico)
Bombas e Armadilhas (pré-requisito: Armadilhas)
Encanamentos (nenhum pré-requisito)
Engrenagens (pré-requisito: Mecânico)
Eletricidade (nenhum pré-requisito)
Engenharia de Combate (Fortificações, etc...)
Armas de Fogo (nenhum pré-requisito)

Técnicas Judiciais/NT (Mental/Difícil)
Pré-definido como Criminologia-4

Esta é a ciência geral da criminologia "laboratorial": cálculo da trajetória de balas, análise química ou microscópica de pistas, etc. Dependendo da situação o GM poderá permitir o uso de Química ou outro campo de estudo apropriado como nível pré-definido para Técnicas Judiciais em uma investigação particular.

Genética/NT (Mental/Muito Difícil)
Pré-definido como Bioquímica-5 ou Fisiologia -5

Este é o estudo da hereditariedade. Um geneticista seria capaz de identificar doenças genéticas, saberia como cruzar os animais a fim de desenvolver determinadas características além de impedir que as moscas-das-frutas devastem seu laboratório. A especialidade Engenharia Genética passa a existir em NT9+.

Geologia/NT (Mental/Difícil)
Pré-definido como IQ-6 ou Prospecção-4

Esta é a ciência que estuda a Terra. Um geólogo estuda os minérios, rochas, petróleo, conhece terremotos, vulcões e fósseis. Em Campanha, ele seria capaz de achar água usando sua "sensibilidade para o campo" como na Perícia Sobrevivência (pág. 57).

História (Mental/Difícil)
Pré-definido como IQ-6 ou Arqueologia-6

Este é o estudo do passado registrado (em oposição à arqueologia que estuda o passado pré-histórico). Um historiador seria capaz de dirimir dúvidas sobre história e poderia ter permissão para (a critério do GM) fazer um teste para ver se lembra de um paralelo histórico útil: - "Bom, Aníbal enfrentou uma situação parecida com esta uma vez e fez o seguinte...".

Lingüística (Mental/Muito Difícil) ***Sem nível pré-definido***

Este é o estudo dos princípios nos quais as línguas estão baseadas. Um lingüista seria capaz de identificar um idioma pouco conhecido a partir de um fragmento de um texto escrito ou falado, se for bem sucedido em seu teste de habilidade. Adicione 1/10 de seu NH nesta perícia (arredondado para baixo), se você a tiver estudado, ao seu nível de habilidade em qualquer língua que porventura venha a aprender.

Literatura (Mental/Difícil) ***Pré-definido como IQ-6***

Este é o estudo das grandes obras literárias. Um estudante de literatura teria conhecimento dos domínios da poesia antiga, volumes empoeirados, filosofia, crítica, etc. Isto pode ser útil para achar pistas de tesouros escondidos, continentes submersos, segredos para os quais os homens não estão preparados e coisas similares. O trabalho em questão deve estar escrito em uma língua conhecida pelo personagem. Modificadores: -5 se ele for analfabeto (tradição oral).

Matemática (Mental/Difícil) ***Pré-definido como IQ-6***

Isto representa o conhecimento geral de matemática. Apesar de existirem dezenas de especialidades, é pouco provável que a diferença entre elas afete o jogo. Um matemático pode fazer testes de habilidade para responder qualquer tipo de problema relacionado com matemática. Se o problema for simplesmente um cálculo ou avaliação, o GM poderá estipular um modificador devido aos recursos de computação disponíveis.

Metalografia/NT (Mental/Difícil) ***Pré-definido como Ferreiro-8, Joalheiro-8, Armeiro-8 ou Química-5***

Este é o estudo dos metais e suas propriedades. Um metalógrafo seria capaz de identificar metais ou ligas e resolver problemas relacionados aos metais, sua mineração e refino.

Metereologia/NT (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-5***

Este é o estudo do clima e a possibilidade de predizê-lo. O GM sempre faz testes de habilidade em Metereologia para o jogador. Um bom resultado significa que ele dirá a verdade, enquanto uma falha implicará em uma resposta aleatória ou uma mentira.

Em sociedades com nível tecnológico baixo, esta perícia pode ser chamada "Sentido do Clima". Qualquer um que viva em um mundo com NT menor ou igual a 4 recebe um bônus de +2 quando estiver usando este sentido no lugar onde vive.

Em sociedades com nível tecnológico alto, esta perícia inclui a habilidade de ler instrumentos, interpretar informações fornecidas por satélites, etc... No entanto, um meteorologista oriundo de uma sociedade com nível tecnológico alto é capaz de trabalhar sem seus instrumentos. Do contrário, ele não será um meteorologista e sim um "ledor" de instrumentos. A instrumentação ganha utilidade a partir de NT5 (Barômetro). Adicione NT - 4 ao seu nível efetivo de habilidade, se houver disponibilidade de instrumentos. Esta regra vale somente para meteorologistas treinados e não para testes com níveis pré-definidos.

Um teste de habilidade simples servirá para fazer uma previsão de tempo para o dia seguinte. Devemos usar um redutor de -1 se tentarmos a previsão para daqui a 2 dias, -2 para 3 dias, -4 para 4 dias, -6 para 5 dias. Some -2 para cada dia a mais. Note que é necessário um teste para cada um dos dias. Uma previsão válida para 3 dias exige 3 testes: o primeiro para o dia seguinte e mais um para cada um dos subseqüentes. Se houver uma falha em um dos dias, os seguintes não poderão ser bem sucedidos.

No caso de sucesso, o meteorologista saberá *em termos gerais* que tipo de clima esperar para qualquer área que ele esteja visitando ou de que tenha ouvido falar.

Naturalista Veja *Perícias Externas, na pág. 57*

Física Nuclear/NT (Mental/Muito Difícil)
Sem nível pré-definido
Pré-requisitos: Física 15+ e Matemática 15+

Este é o estudo dos processos nucleares. Um físico nuclear seria capaz de responder perguntas sobre o interior do sol, armas e/ou usinas nucleares.

Ocultismo (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-6***

Este é o estudo do inexplicável e/ou sobrenatural. Um ocultista tem um conhecimento muito intenso de misticismo, doutrinas mágicas primitivas, rituais antigos, obsessões, etc... Lembre-se que um ocultista não tem que necessariamente *acreditar* no material que ele estuda. Em mundos onde a magia é comum, o "ocultismo" deverá ser substituído pelo conhecimento profissional dos magos.

Física/NT (Mental/Difícil) ***Pré-definido como IQ-6***

Esta é a ciência da força e do movimento. Um físico seria capaz de responder a questões sobre o mecanismo básico do universo, o comportamento dos corpos em movimento e a matéria e energia.

Fisiologia/NT (Mental/Muito Difícil) ***Pré-definido como IQ-7 ou qualquer perícia Médica-5****

Este é o estudo do corpo humano e suas funções. Um fisiologista sabe onde estão localizados e como funcionam os músculos, ossos e órgãos.

*Observe que esta perícia não pode ser condicionada ao Hipinotismo.

Perícias Científicas

Prospecção (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-5 ou Geologia-4***

Esta é a geologia aplicada: a habilidade de descobrir minerais valiosos através da inspeção local. A prospecção à distância, com o uso de mapas e instrumentos, exige o conhecimento de Geologia. Um prospector estará submetido a um redutor de -1 em uma área nova de tipo familiar, e -2 ou mais em uma área de um tipo com o qual ele não está familiarizado, até que ele fique ali por tempo suficiente (um mês de trabalho).

Um sucesso em um teste de Prospecção poderá indicar a presença de minério em uma amostra e julgar seu valor comercial.

Um prospector poderia usar seu "olho clínico" para encontrar água no campo da mesma maneira que na perícia *Sobrevivência* (pág.57).

Psicologia (Mental/Difícil) ***Pré-definido como IQ-6***

Este é o estudo do comportamento. Um psicólogo lida com a mente humana (e possivelmente com outros tipos também). Um sucesso em um teste de Psicologia pode predizer, em termos gerais, o comportamento de um indivíduo ou grupo pequeno em uma situação definida, principalmente em uma situação de tensão. Modificadores: +3 se o psicólogo conhecer bem o paciente; +3 se o psicólogo tiver a vantagem da Empatia e se encontrar com o paciente; +3 se o paciente sofrer de um desvio bem conhecido, i.e., sofrer de uma fobia ou outro problema mental.

Pesquisa (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-5 ou Escrita-3***

Esta perícia pode também ter seu nível pré-definido por qualquer perícia científica (submetida a um redutor de -2), se você estiver pesquisando material relacionado com ela. Pesquisa é a capacidade geral de fazer uma investigação em uma biblioteca ou arquivo. Um sucesso em um teste de Pesquisa num lugar apropriado permitirá que você descubra algum fragmento de informação útil, *se* for algo para ser descoberto.

Teologia (Mental/Difícil) ***Pré-definido como IQ-6***

Este é o estudo da religião. Um teólogo tem conhecimentos sobre credos religiosos antigos e modernos, história das religiões, etc. Você deveria considerar a hipótese de ter esta perícia, com *especialização* em sua própria religião, se seu personagem for um sacerdote ou santo.

Zoologia (Mental/Difícil) ***Pré-definido como IQ-6 ou qualquer Perícia com Animais-6***

Esta é o estudo dos animais. Um zoólogo é capaz de identificar animais, ter uma boa idéia sobre sua dieta natural, seus hábitos e habitat, e prever seu comportamento.

Perícias Sociais

Dissimulação (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-5, Trovador-5 ou Atuação-2***

Esta é a habilidade de simular estados de ânimo, emoções e vozes e de mentir convincentemente por um período de tempo. *Não* é a mesma coisa que Disfarce e Atuação. Um sucesso em um teste de habilidade lhe permitirá fingir que pensa ou sente alguma coisa que você não sente. Modificadores: +1 para cada ponto de IQ que você tem a mais do que a pessoa que está tentando enganar (ou o mais inteligente do grupo) e -1 para cada ponto de IQ que a vítima tiver a mais do que você.

A *Personificação* de uma pessoa em particular é um tipo especial de Dissimulação. Para imitar uma pessoa em particular é preciso em primeiro lugar se disfarçar (v. Disfarce, pág. 65), a menos que suas vítimas não possam vê-lo. Modificadores para qualquer imitação: -5 se você não estiver bem familiarizado com a pessoa que imitará; -5 se a pessoa que você quer enganar conhecer o original e -10 se eles tiverem intimidade.

Administração (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-6 ou Comércio-3***

Esta é a habilidade de dirigir uma grande organização. Ela é útil principalmente para ganhar dinheiro ou se qualificar para ocupar altos postos. Um administrador treinado (nível maior ou igual a 15) receberá um bônus de +2 quando estiver lidando com um burocrata e, no caso de um sucesso em um teste de habilidade, será capaz de prognosticar qual a melhor forma de lidar com uma burocracia.

Conhecimento do Terreno (Mental/Fácil) ***Pré-definido como IQ-4****

**Será permitido usar o nível pré-definido desta perícia no caso de um teste de habilidade relacionado com a área onde você vive ou já viveu alguma vez. Veja o último parágrafo.*

Esta é a familiaridade com o povo, política e geografia de uma determinada área. Normalmente um personagem terá Conhecimento do Terreno apenas da área que ele considera sua "base", seja isto uma simples fazenda ou todo um sistema solar. O GM poderá permitir que os personagens estudem Conhecimento do Terreno para outros lugares, se houver informação disponível. Os espiões, por exemplo, tentarão adquirir um Conhecimento do Terreno detalhado dos lugares onde irão operar.

O GM não deve exigir testes da perícia para coisas simples como descobrir o ferreiro, a taverna ou sua própria casa. Mas ele poderia fazer um teste para ver se você consegue encontrar um ferreiro para colocar ferraduras em seu cavalo às 3 da madrugada, ou descobrir o melhor lugar para uma emboscada ao longo de um trecho de estrada. Informações "secretas" ou muito obscuras carregarão uma penalidade, ou poderão simplesmente não estar disponíveis através desta perícia. Ex.: O Conhecimento do Terreno de Washington lhe daria a localização da embaixada da Rússia, mas não a localização atual da sede da KGB.

As informações que podem ser conseguidas com esta perícia coincidem, em parte, com as conseguidas com Manha, Navegação, Naturalista, Política e outras. A diferença é que o Conhecimento do Terreno funciona para uma única região; você conhece os hábitos *deste* arruaceiro ou chefe de gangue, mas isto não lhe dá uma compreensão geral da espécie.

Esta perícia pode ser comprada para qualquer tipo de área. Quanto maior a área, menos pessoal e mais geral se torna seu conhecimento. Quase todos os personagens terão algum tipo de Conhecimento do Terreno. Alguns exemplos (o GM pode acrescentar outros em suas campanhas):

Algumas Centenas de Hectares: Conhecimento de fazendeiros ou membros da tribo, trilhas, regatos, esconderijos, pontos de emboscada, flora e fauna.

Aldeia, Vila ou Cidade Pequena: Todas as lojas e cidadãos importantes e a maioria dos sem importância; todos os edifícios públicos e a maioria das casas.

Cidade: Todas as lojas, ruas, cidadãos, líderes importantes, etc.

Baronato, Condado, Ducado ou País Pequeno: O tipo geral de seus povoamentos e cidades, alianças políticas, líderes e a maioria dos cidadãos com Status maior ou igual a 5.

País Grande: Localização das maiores cidades e lugares importantes, consciência dos principais costumes, raças e línguas (mas não necessariamente autoridade), nomes das pessoas com Status 6+ e uma compreensão da situação política e econômica.

Planeta: O mesmo que um grande país, mas mais geral; conhecimento de pessoas com Status 7+ apenas.

Federação Interplanetária: Localização dos maiores planetas; consciência das raças mais importantes (mas não necessariamente autoridade); conhecimento de pessoas com Status 7+; entendimento geral da situação político-econômica.

O GM pode impor um redutor quando for necessário o conhecimento de um lugar distante de sua área base. Ex.: Se sua área base for uma cidade pequena, os fatos acerca de fazendas vizinhas poderiam ser testados com um redutor de -1. A cidade mais próxima (a 2 km de distância) teria um redutor de -2; a cidade grande, a 80 km, teria um redutor de -5. A capital de um país vizinho teria -7 e um país distante -10. Os modificadores para grandes distâncias existentes na coluna lateral da pág. 151 podem ser usados no caso de se precisar de regras específicas.

Trovador (Mental/Média) Veja *Perícias Artísticas, pág. 47*

Boemia (Física/Média) ***Pré-definido como HT-2***

Esta perícia é "comprada" com base no seu atributo HT e não DX. É a habilidade em participar de atividades sociais, festas, etc... Um sucesso em um teste de Boemia, feito sob as circunstâncias adequadas, lhe dará um bônus de +2 num pedido de ajuda ou informação, ou apenas numa reação geral. Uma falha significa que, de alguma maneira, você fez papel de bobo; há um redutor de -2 para qualquer teste de reação daquelas pessoas com quem você já farreou. Se você bebe em lugares impróprios, uma falha pode acarretar noutros perigos. Modificadores: de acordo com o GM, mas até +3 por pagar bebida ou outras diversões para seus companheiros de farra.

Diplomacia (Mental/Difícil) ***Pré-definido como IQ-6***

Esta é a habilidade em negociar, fazer acordos e conviver com os outros. Um teste de Diplomacia pode ser substituído por qualquer teste de reação numa situação em que não haja iminência de combate (v. *Testes de Influência*, pág. 93). Um teste bem sucedido lhe permitirá predizer os possíveis resultados de um curso de ação enquanto está negociando, ou escolher a melhor abordagem a fazer. Se você tiver um NH maior ou igual a 20 (especialista) em Diplomacia, receberá um bônus de +2 em todos os testes de reação. Modificadores: +2 se tiver a vantagem de Voz Melodiosa.

Diferentemente das outras perícias de Influência, a Diplomacia nunca dará um resultado pior do que o que você obteria se tivesse tentado um teste de reação normal. Uma falha num teste de Lábia ou Sex-Appeal deixa-lo-á malquisto com o seu alvo, mas a Diplomacia é segura.

Lábia (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-5 ou Dissimulação-5***

Esta é a capacidade de persuadir os outros a fazerem coisas contra seu bom-senso. Ela não é ensinada (pelo menos intencionalmente) nas escolas; ela é aprendida enquanto se trabalha como vendedor, vigarista, advogado, etc. Se seu NH em Lábia for maior ou igual a 20 (especialista), você receberá um bônus de +2 em todos os testes de reação em que conseguir falar. O GM pode exigir que o jogador dê detalhes da história que ele está contando, ao invés de simplesmente permitir que diga "Estou usando minha Lábia".

Lábia não é a mesma coisa que Dissimulação. A Lábia geralmente é usada para conseguir que alguém tome uma decisão repentina em seu favor, enquanto que a Dissimulação é usada em tramas mais duradouras. No entanto, existem situações nas quais o GM poderia permitir um teste com qualquer uma das duas perícias.

Você pode usar um teste de Lábia em qualquer situação que exija um teste de reação. Todos os modificadores de reação devem ser usados. Um sucesso significa que a reação foi "Boa", enquanto que uma falha significará uma reação "Ruim".

Jogo (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-5 ou Matemática-5***

Esta é a habilidade com jogos de azar. Um sucesso em um teste de Jogo poderá lhe dizer, entre outras coisas, se o jogo é limpo ou não, identificar um jogador em meio a um grupo de estranhos, ou avaliar as chances em uma situação complicada. Quando estiver jogando contra a casa, faça somente seu teste de habilidade (com um modificador, se o GM disser que a chance é pequena). Se você estiver jogando com uma outra pessoa, ambos deverão fazer seus testes de Jogo (v. Disputa *de Habilidades*, pág. 87) até que um consiga vencer. Modificadores: +1 a +5 por estar familiarizado com o tipo de jogo; -1 a -5 se o jogo for manipulado contra os jogadores. A perícia "Prestidigitação" (pág. 67) poderá ser útil se você quiser trapacear.

Faça uma Disputa de Habilidades para tentar descobrir uma trapaça: seu NH em Jogo (ou apenas um teste de Visão) contra a Prestidigitação do oponente (no caso de truques com cartas ou dados), ou sua IQ (no caso de outros tipos de trapaça).

Liderança (Mental/Média) ***Pré-definido como ST-5***

Esta é a perícia na coordenação de um grupo de pessoas em uma situação de tensão ou perigo. É necessário algum nível de liderança para conseguir um posto numa organização militar ou paramilitar. É preciso um sucesso em um teste de Liderança para conduzir os NPCs a uma situação de perigo (os jogadores poderão decidir por seus personagens, se eles o seguirão ou não). Modificadores: Carisma (se você tiver); -5 se o NPC nunca tiver estado em ação com você; -5 se os estiver enviando em uma missão perigosa, mas não estiver indo junto; + 5 se a lealdade deles para com você for "Boa"; +10 se a Lealdade for "Muito Boa". Não será necessário teste se a Lealdade for "Excelente"! (O nível pré-definido desta perícia está baseado em ST porque num grupo qualquer, se ninguém tiver treinamento em liderança, o mais forte normalmente a exercerá.)

Comércio (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-5***

Esta é a perícia no trato comercial, comprando e vendendo mercadorias. Ela envolve um talento para vendas, compreensão das práticas comerciais e psicologia. No caso de um sucesso em um teste de habilidade, um Comerciante será capaz (entre outras coisas) de, em *termos de sua cultura*, *avaliar* um bem, descobrir onde um determinado artigo é comprado ou vendido, descobrir o valor local de mercado de qualquer artigo, etc. Modificadores: -3 se o artigo for ilegal, *a menos que* ele tenha Manha num nível 12+, ou seja especializado neste tipo de material.

Um comerciante em uma região estranha estará sob um redutor (-2 a -6 conforme a vontade do GM) até ter tempo de se familiarizar com os preços e costumes do lugar.

Um comerciante pode se *especializar* (v. pág. 43) em algum tipo de mercadoria. Neste caso, ele terá um bônus de +5 quando estiver negociando com este tipo de mercadoria e um redutor de -1 quando não.

Quando dois comerciantes estiverem barganhando, o GM poderá resolver a situação rapidamente, fazendo uma Disputa de Habilidades entre os dois. O vencedor somará ou diminuirá 10% do preço de mercado, dependendo se ele estava tentando vender ou comprar.

Um personagem que tenha esta perícia em *qualquer* nível, recebe um bônus de +1 em todos os testes de reação quando estiver negociando. Um personagem que tenha esta perícia num nível maior ou igual a 20, tem um bônus de +2.

Atuação (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-5, Dissimulação-2 ou Trovador-2***

Esta é a habilidade de atuar num palco ou na tela. Ela é diferente de Dissimulação pelo fato de você estar tentando entreter as pessoas, mas não necessariamente enganá-las. Se esta perícia for estudada, ela incluirá também o conhecimento profissional do tipo de atuação apropriado para o período (direção de cena, relação entre ator/agente/produtor, tipos de câmera, etc...).

Política (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-5 ou Diplomacia-5***

Esta é a habilidade de subir ao poder e se dar bem com outros políticos. Ela não tem nada a ver com Administração. Esta perícia é aprendida num partido político ou trabalhando para alguém que está no poder. Um sucesso em um teste de Política dar-lhe-á um bônus de +2 a ser aplicado às reações de outros políticos. Faça uma Disputa de Habilidades quando estiver se candidatando a um cargo público. Modificador: +2 se tiver a vantagem da Voz Melodiosa. Em algumas jurisdições, o dinheiro é outro modificador de reação importante.

Oratória Veja *Trovador*, pág. 47

Trato Social (Mental/Fácil) ***Pré-definido como IQ-4***

Esta é a perícia das "boas maneiras" (seja lá o que elas forem em sua cultura). Será necessário um sucesso num teste de habilidade para se dar bem na alta sociedade (faça um teste para cada festa ou encontro). Um sucesso poderá também detectar alguém que esteja *fingindo* ter um bom berço ou uma boa posição social.

Em qualquer situação envolvendo "Alta Sociedade" que exija um teste de reação, poderemos substituí-lo por um teste de Trato Social; todos os modificadores de reação, deverão ser aplicados. Um sucesso significará uma reação "Boa", enquanto que uma falha dará uma reação "Ruim". Modificadores: +2 se você tiver uma posição social mais alta do que o NPC que está tentando impressionar; -2 se seu Status social for menor; +2 se parecer que você tem amigos importantes; -2 ou pior se a cultura for muito diferente da sua (-6 seria adequado no caso de uma cultura alienígena).

Pode vir a ser difícil, também, tentar fazer-se passar por alguém que pertença a uma classe social muito distanciada da sua. Um príncipe teria um bocado de trabalho para se caracterizar como um plebeu pobretão, e vice-versa. Em geral, é necessário fazer um teste de Trato Social a cada vez que se pretender personificar alguém que esteja a 3 níveis sociais acima ou abaixo do seu. Além disso, se seu nível social "inato" for negativo, e você estiver tentado se fazer passar por alguém de nível maior ou igual a 1, ou vice-versa, o teste de Trato Social estará submetido a um redutor de -2.

Sex-Appeal (Mental/Média) ***Pré-definido como HT-3***

Baseada em HT e não IQ. Esta é a capacidade de impressionar o sexo oposto. Ela pode ser estudada somente nas horas de folga (um máximo de 3 horas por dia), a menos que você faça parte de um harém ou coisa parecida. O Sex Appeal tem tanto a ver com suas atitudes, quanto com a aparência. Se não desejar "seduzir" alguém para obter o que quer, você não terá, nem *desejará*, este talento. Modificador: +2 se tiver a Vantagem da Voz Melodiosa. Dobre todas as Desvantagens relacionadas com a aparência física.

Se for necessário um teste de reação em qualquer encontro com o sexo oposto, você poderá *substituí-lo* por um teste de Sex-Appeal. Veja *Testes de Influência*, na pág. 93. Um sucesso significará uma reação "Muito Boa". Uma falha indicará uma reação "Ruim" ou pior. Normalmente, permite-se apenas uma tentativa por "vítima", apesar de que o GM poderia permitir-lhe uma nova tentativa depois de algumas semanas.

Estratégia (Mental/Difícil) ***Pré-definido como IQ-6, Tática-6 ou outro tipo de Estratégia-4***

Esta é a habilidade de planejar ações militares e prever as do inimigo. Normalmente é ensinada apenas por militares. Um sucesso em um teste de habilidade lhe permitirá deduzir os planos militares do inimigo, *a menos que* eles sejam liderados por alguém que tenha esta perícia. Neste caso, o GM deverá fazer uma Disputa de Habilidades entre os 2 estrategistas. Se o personagem do jogador perder, ele fará uma conjectura errada (i.e., o GM lhe dará informações erradas) acerca dos planos inimigos. A quantidade de informação conseguida dependerá de quão bom foi o seu resultado no teste, mas *não* da qualidade dos planos do inimigo. Uma malta uivante usa estratégia — apenas não o sabe e por isso é fácil de prever.

Um estrategista deve se especializar (pág. 43) em um tipo de estratégia. Os tipos importantes são: terrestre, naval e espacial. As unidades específicas que estão sendo comandadas são menos importantes; na pior das hipóteses, um estrategista planejando o uso de unidades de um outro país ou NT poderá ter um redutor de -1 ou -2, se ele tiver informações precisas acerca de suas aptidões.

Tática (Mental/Difícil) ***Pré-definido como IQ-6 ou Estratégia-6***

Esta é a habilidade de adivinhar as intenções do inimigo quando a luta for homem-a-homem ou em pequenos grupos. Normalmente é ensinada apenas por militares. Um sucesso em um teste de Tática poderá dar (a critério do GM) informações sobre os planos imediatos do inimigo. Se você tiver estudado esta perícia, terá um bônus de +1 em testes de iniciativa. Se seu NH em Tática for maior ou igual a 20, você terá um bônus de +2 nos testes de iniciativa.

Pedagogia (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-5***

É a habilidade em ensinar outras pessoas. Para poder ensinar alguém, você precisa conhecer a perícia que está sendo estudada num nível maior do que o de seu aluno. Para fins de jogo, qualquer um com um nível maior ou igual a 12 deveria poder agir como um professor na maioria das situações. Se for vital para a aventura que um assunto difícil seja ensinado a alguém, deverá ser exigido um teste. Se houver alguma barreira de língua, o GM *também* deverá fazer testes para verificar se o professor e o aluno estão se comunicando convenientemente.

Muitas perícias nesta categoria são ensinadas apenas por militares, grupos de espionagem ou tipo-ninja e o submundo. Entre as exceções se incluem a Manha (aprendida nas ruas), Detecção de Mentiras (aprendida em qualquer lugar), Fuga e Ventriloquismo (aprendida no teatro).

Dissimulação Veja *Perícias Sociais (pág. 62)*

Escalada Veja *Perícias Externas (pág. 57)*

Camuflagem (Mental/Fácil) Pré-definido como IQ-4 ou Sobrevivência-2

Esta é a perícia no uso de elementos naturais e/ou pintura para se disfarçar e esconder sua posição, equipamento, etc. Para determinar se a camuflagem foi bem feita, deve-se fazer uma Disputa de Habilidades (Visão vs. Camuflagem). Dependendo das circunstâncias, a camuflagem poderá esconder seu objetivo inteiramente ou apenas tornar indistinto o seu contorno, para fazê-lo mais difícil de atingir (redutor de -1 no NH do atacante). A Camuflagem não melhorará seu teste de Furtividade, mas se você estiver bem camuflado, seu inimigo poderá não vê-lo, mesmo depois de uma *falha* num teste de Furtividade. O nível básico da perícia deve ser usado para se esconder: Quanto maior for o objeto que se está escondendo, maior deverá ser o redutor. Use o inverso dos modificadores de Tamanho na *Tabela de Armas de Longo Alcance*.

Demolição/NT (Mental/Média) Pré-definido como IQ-5 ou Engenharia-3

Esta é a habilidade de explodir coisas. Toda vez que você for usar explosivos, será necessário um teste de Demolição. São necessários de 15 a 60 minutos para instalar explosivos de maneira adequada e detoná-los. Um sucesso em um teste de habilidade significa que tudo foi bem. Uma falha indicará que você cometeu um engano; quanto pior o resultado do teste, pior o erro. Um resultado muito ruim com uma carga perto de você poderá mandá-lo pelos ares. Modificadores: -3 para um equipamento desconhecido; -2 se estiver com pressa; +2 se você tiver todo o tempo do mundo.

Quando estiver montando uma armadilha explosiva, use esta perícia ao invés da perícia Armadilhas. Haverá um redutor de -2 quando estiver montando um estopim numa armadilha tipo mina. Se você for um engenheiro de algum modo relacionado com explosivos (ex.: mineração, militar, etc...) poderá usar sua perícia Engenharia ao invés de Demolição, sem qualquer penalidade.

A demolição subaquática é uma perícia independente.

Detecção de Mentiras (Mental/Difícil) Pré-definido como IQ-6 ou Psicologia-4

Esta é a capacidade de dizer se alguém está mentindo ou não. Não é a mesma coisa que Interrogatório; a Detecção de Mentiras funciona em situações informais e sociais. Quando você pedir para usar esta perícia, o GM fará uma Disputa Rápida de Habilidades entre sua Detecção de Mentiras e a IQ de seu alvo (ou Lábia, ou Dissimulação). Se você vencer, o GM lhe dirá se ele estava mentindo. Se você perder, o GM mentirá acerca da veracidade do que lhe diziam, ou dirá apenas "Você não tem como saber".

Modificadores: +4 se tiver a vantagem da Empatia. O GM poderá impor um redutor se o mentiroso for de uma outra espécie (normalmente -2), exceto quando o inquiridor estiver muito familiarizado com a espécie.

Disfarce (Mental/Média) Pré-definido como IQ-5

Esta é a habilidade de se fazer parecer com uma outra pessoa, através do uso de roupas, maquiagem, etc. São necessários 30 a 60 minutos para preparar um bom disfarce. Faça uma Disputa Rápida de Habilidades (normalmente Disfarce vs. IQ) para cada pessoa (ou grupo) que seu disfarce precisa enganar. Pessoas com perícias profissionais na área de Poderes Legais ou espionagem podem usar estas perícias no lugar de IQ, quando estiverem tentando desmascarar um impostor. Modificadores: +2 se você tiver todos aqueles pós e pinturas à disposição (não ajuda no caso de um teste com nível pré-definido): -1 a -5 (a cargo do GM) para se disfarçar em alguém muito diferente de você. Se tiver uma aparência muito díspar, ela também diminuirá seu NH efetivo em 1 a 5 pontos (opção do GM). Grupos grandes de pessoas poderão requerer vários testes de habilidade (novamente opção do GM).

Note que um disfarce rápido (vestir um guarda pó quando você entra num laboratório, por exemplo) não exige teste de habilidade, mas enganará apenas inimigos distraídos.

Se você associar Dissimulação (pág. 62) com Disfarce (i.e., quando você muda seu rosto e sua personalidade), será necessário fazer apenas um teste para cada pessoa ou grupo (mas ele deve ser *o mais difícil* dos dois).

Fuga (Física/Difícil) Pré-definido como DX-6

Esta é a habilidade em se soltar de cordas, algemas e atilhos semelhantes. A primeira tentativa de escapar leva 1 minuto; cada tentativa subseqüente levará 10 minutos. Modificadores: Quanto mais cuidadosamente você estiver preso, maior será o redutor que o GM aplicará ao teste: No caso de algemas modernas, por exemplo, o redutor seria igual a -5. Se você tiver a vantagem "Ultra-flexibilidade das Juntas" (pág. 20), terá um bônus de +3 nesta perícia.

Lábia Veja *Perícias Sociais, pág. 63*

Falsificação/NT (Mental/Difícil) Pré-definido como IQ-6, DX-8 ou Artista-5

Esta é a habilidade de falsificar uma cédula, passaporte ou outro documento similar. Ela não é ensinada a não ser por organizações de espionagem e pelo submundo, apesar de que você sempre pode estudá-la sozinho. Será necessário um teste de habilidade toda vez que um documento falsificado que você está usando for inspecionado (a menos que você consiga um sucesso decisivo na primeira tentativa).

A produção real de um documento pode levar dias, se não semanas. Modificadores: -5 se você não tiver acesso a boas tintas e equipamentos; -5 se não tiver um modelo; +3 se estiver somente alterando um documento genuíno, ao invés de fazer um novo. O GM pode também impor modificadores dependendo do rigor da inspeção pela qual o documento passará; uma verificação rotineira em uma fronteira, por exemplo, teria um bônus de +5. Note que também é necessário coordenação e boa visão. Haverá um redutor de -1 para cada ponto que sua DX for menor do que 10.

Ocultamento (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-5 ou Prestidigitação-3***

Esta é a habilidade de esconder objetos em seu corpo ou no de outras pessoas (normalmente com a cooperação delas). É também a habilidade de encontrar estes objetos escondidos por outrem.

Detecção

Encontrar um objeto escondido em uma pessoa é uma Disputa de Habilidades; o resultado do teste de Visão (ou perícia Ocultamento +/- modificadores de Visão) daquele que procura vs. a perícia Ocultamento de quem escondeu. O GM deverá impor modificadores conforme as circunstâncias. Exemplo: o "procurador" estará submetido a um redutor de -5 se ele não estiver especificamente à procura do objeto escondido, ou de -2 se ele estiver olhando rapidamente para uma quantidade grande de pessoas conforme elas passam. As disputas deveriam ser realizadas em segredo e uma resposta do tipo "Você não vê a arma que ele tem debaixo do paletó", acabaria por invalidá-la.

Faça um teste em separado para cada objeto escondido. "Procuradores" que venham porventura a encontrar um objeto, normalmente não desconfiarão da existência de outros.

Todas as partes do corpo humano podem ser usadas para esconder armas (incluindo a parte interna. Esta é a razão pela qual os prisioneiros são submetidos a uma RCC quando chegam a um presídio). Uma revista do tipo "mãos-para-o-alto-e-apalpação-da-pessoa-revistada" leva um minuto. Num caso destes há um bônus de +1 para o procurador. Uma revista minuciosa das roupas e cabelos de uma pessoa exige 3 minutos e dá um bônus de +3. Uma revista completa, incluindo cavidades corporais, leva 5 minutos e dá um bônus igual a +5. Um aparelho de raio-X (ou similar) dá um bônus adicional de +5 numa tentativa de detectar objetos contendo algum tipo de metal. Se houver mais de uma pessoa fazendo a revista, o GM deverá fazer uma disputa de habilidades para cada um dos revistadores.

O GM tem toda a liberdade para omitir os testes desnecessários; nenhum ser humano é capaz de fazer uma espingarda passar por uma revista. Do mesmo modo, é praticamente impossível encontrar uma faca ou uma jóia em uma pessoa vestida normalmente sem um teste de raio-X ou uma revista completa. Em geral, se o bônus líquido no teste for maior ou igual a +3, será *necessário* uma revista completa. Se o redutor devido ao *tamanho* for igual a -2 (ou pior), uma revista completa *automaticamente* achará o objeto escondido.

Ocultação

O tamanho e a forma do objeto determinam a possibilidade de ocultá-lo. Alguns exemplos:

+6: Uma pedra preciosa do tamanho de uma ervilha; um selo.

+5: Uma gazua; uma jóia grande; uma moeda pequena. Em NT8+: um disco de computador; uma carta.

+4: Um conjunto de gazuas; uma adaga; uma moeda grande.

+3: Um disquete do séc. XX ou CD sem o estojo.

+2: Uma faca pequena, um revólver comum pequeno (ex. Baby Browning).

+1: Uma faca grande; um estilingue.

0: Uma pistola média (ex.: Luger).

-1: Uma arma grande (ex.: Colt).

-2: Uma pistola grande; uma espada pequena.

-3: Uma granada de mão.

-4: Um montante.

-5: Uma submetralhadora Thompson; uma cimitarra.

As roupas também afetam o nível de habilidade efetivo. Uma freira Carmelita vestindo um hábito completo (bônus de +5) seria capaz de passar uma bazuca ou um machado em uma revista visual. Uma corista de Las Vegas em trajes de trabalho (redutor de -5) teria problemas em esconder até mesmo uma adaga. É claro que a corista poderia escapar à revista (a menos que a guarda estivesse completamente entediada) porque ela obviamente não poderia esconder nada *naquela* roupa. A nudez completa impõe um redutor de -7 e roupas desenhadas especialmente para esconder objetos podem ter um bônus de até +4.

Um coldre executado de maneira adequada pode ajudar a esconder uma arma. Um coldre feito sob medida custa aproximadamente $200 e dá um bônus de +2 no NH de Ocultamento para a arma que ele contém. Um bom coldre axilar fabricado comercialmente custará $100 e dará um bônus de +1. Um coldre axilar de qualidade razoável custa mais ou menos $50 e não dá bônus algum. Um coldre barato, um não axilar, ou a falta de um coldre impõe um redutor de -1 à tentativa de esconder uma arma de fogo.

Objetos que se movem ou fazem barulho impõem um redutor de, no mínimo, -1.

Serviço Secreto (Mental/Difícil) ***Pré-definido como IQ-6***

A capacidade de analisar e interpretar informações secretas (normalmente militares) a fim de avaliar os planos e recursos do inimigo.

Interrogatório (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-5***

Esta é a capacidade de interrogar um prisioneiro. Só é ensinada nos serviços secretos, polícias, penitenciárias, unidades militares e submundo.

Para interrogar um prisioneiro é necessário vencer uma Disputa de Habilidades: sua perícia Interrogatório vs. a IQ do prisioneiro. O GM representará o prisioneiro (ou o interrogador, se *você* for o prisioneiro) e fará todas as jogadas em segredo. Cada teste cobrirá 5 minutos de interrogatório e um sucesso significará uma resposta correta a uma pergunta. No caso de uma falha, a vítima permanecerá em silêncio ou mentirá. No caso de uma falha ruim (margem maior ou igual a 5) significa que uma mentira *convincente* e *bem construída* será dita. Modificadores: +2 para interrogatórios longos (mais de duas horas); -5 se o nível de lealdade do prisioneiro para com seu líder for Muito Bom ou Excelente; +3 se forem feitas ameaças cruéis; +6 se for usada tortura.

Note que "tortura" não significa necessariamente o uso de "pau-de-arara" ou "anjinhos". Expor um prisioneiro ao objeto de sua fobia (v. pág. 35) será um método de tortura bastante eficaz, se a vítima falhar em seu teste de Vontade com o objetivo de suportar o medo. Uma ameaça à integridade de um ente querido também é um método de tortura. *Lembre-se* que torturar um prisioneiro é normalmente considerado um comportamento vil e poderá gerar represálias.

Leitura Labial (Mental/Média) ***Pré-definido como Visão-10***

Esta é a habilidade de *ver* o que os outros estão dizendo. Para realizá-la é necessário estar a uma distância menor do que 6 metros, ou usar magia ou binóculos para fazer uma aproximação visual. Cada teste bem sucedido permitirá que você capte uma frase da conversa (presumindo, é claro, que você entende o idioma que está sendo falado). Se os observados suspeitarem que você é capaz de ler lábios, poderão ocultar a boca ou murmurar de modo a impossibilitar a leitura. Uma falha crítica num teste destes (se você estiver em algum lugar onde as vítimas podem vê-lo) significará que você os encarou demais e eles perceberam. Modificadores: Todos os de Visão (pág. 92).

Arrombamento/NT (Mental/Média) Pré-definido como IQ-5

Esta é a habilidade de abrir fechaduras, cadeados e cofres sem ter a chave ou a combinação. Cada tentativa gasta 1 minuto. Se você for bem sucedido e conseguir abrir o cadeado/fechadura, cada ponto da sua margem de sucesso diminuirá 5 segundos do tempo gasto. (Uma casa-forte, um cofre ou uma fechadura desafiadora podem exigir mais tempo, segundo a vontade do Mestre.) Note que se a fechadura tiver uma armadilha ou alarme ligado a ela, será necessário um teste de Armadilhas para ver se você consegue evitá-lo. Modificadores: -3 se você tiver apenas equipamento improvisado ao invés de gazuas verdadeiras; -5 se estiver escuro (trabalhando só com o tato); até +5 devido a equipamento de boa qualidade em cenários com NT alto. Informação "de dentro" dá bônus segundo critério do GM.

Punga (Física/Difícil) Pré-definido como DX-6 ou Prestidigitação- 4

Esta é a habilidade de tirar uma carteira, faca, etc., de alguém, ou "plantar" alguma coisa nele. Modificadores: +5 se a vítima estiver distraída; + 10 se ela estiver adormecida ou bêbada; até -5 para valores em um bolso interno e até -10 para um anel ou jóia similar.

Se sua vítima estiver ciente de que alguém poderia tentar bater sua carteira, ou se ela for uma pessoa normalmente precavida, o GM deverá fazer uma Disputa entre a IQ da vítima (modificada pela Prontidão) e seu NH em Punga. Se a vítima tiver Manha, ela deverá usá-la ao invés de IQ. Pode ser necessário uma disputa semelhante para encobrir o ato de uma terceira pessoa que esteja observando você e a vítima.

Venefício (Mental/Difícil) Pré-definido como IQ-6, Química-5 ou Medicina-3

Tem também como nível pré-definido Culinária-3 ou Trato Social-3 na cultura adequada. Este é o conhecimento prático geral de venenos. Um teste bem sucedido permitir-lhe-á (entre outras coisas) reconhecer no campo uma planta portadora de veneno, destilar o veneno em uma forma útil, reconhecer um veneno pelo seu sabor em comida ou bebida, identificar um veneno pela observação de seus efeitos (bônus de +3 se for você a vítima), conhecer o antídoto adequado, reconhecer ou destilar o antídoto a partir de suas fontes. Note que cada uma destas proezas exige um teste separado. Modificadores: Olfato e Paladar apurados ajudarão na identificação do veneno.

Captação (Mental/Fácil) Pré-definido como IQ-4

Esta é a habilidade em encontrar, recuperar ou improvisar objetos úteis que outros não são capazes de localizar. Cada tentativa leva uma hora. O parasita não rouba necessariamente seu butim — ele apenas o localiza (de algum modo) e depois o obtém pelos meios que forem necessários. Note que se o parasita encontrar alguma coisa que está "presa", ele deverá decidir sobre como tentará se apoderar dela, e talvez venha a ser necessário um teste de alguma outra perícia. Modificadores: Os que o GM achar necessários devido à raridade do objeto procurado.

Sombra (Mental/Média) Pré-definido como IQ-6 ou Furtividade-4 (a pé apenas)

Esta é a habilidade de seguir uma outra pessoa em uma multidão sem ser notado. (Use Rastreamento e Furtividade quando estiver no campo.) Faça uma Disputa entre sua Sombra e a Visão da vítima a cada 10 minutos. Se ela vencer, você a terá perdido de vista. Se vencer por mais de 5 pontos, você terá sido visto. Modificadores: -2 ou mais (decisão do GM) se sua aparência for ímpar e -3 se a vítima o conhecer.

Faça uma Disputa de Habilidades (sua Sombra contra a Furtividade ou Sombra dela) a cada 5 minutos, assim que a vítima perceber que está sendo seguida. Se ela vencer, terá conseguido escapar. Se perder por uma margem maior do que 5, ela *pensará* que escapou. Se você falhar criticamente, perderá a vítima de vista e seguirá a pessoa errada.

Use as mesmas regras para seguir alguém em um carro ou veículo similar, mas o perseguidor estará submetido a um redutor de -2, por ser mais difícil seguir alguém nestas condições.

Prestidigitação (Física/Difícil) Sem nível pré-definido

Esta é a habilidade de "empalmar" pequenos objetos, fazer truques com moedas e cartas, etc. Cada sucesso em um teste de habilidade permitir-lhe-á fazer um pequeno "truque de mágica". Uma falha significa que você errou o truque. Modificadores: -3 se a pessoa que você quer enganar tiver Visão Aguçada ou conhecer Prestidigitação; +3 se a iluminação for deficiente; +3 se você tiver um cúmplice para distrair a atenção da vítima; +5 se você tiver se preparado antecipadamente (cartas na manga, etc...).

Esta perícia também pode ser usada para trapacear no jogo. Numa Disputa de Habilidades, um sucesso em um teste de Prestidigitação dar-lhe-á um bônus de +5 em seu teste de Jogo. Uma falha o denunciará como trapaceiro.

Furtividade (Física/Média) Pré-definido como IQ-5 ou DX-5

Esta é a habilidade em se esconder e mover silenciosamente. Um sucesso em uma jogada de teste indicará que você é capaz de se esconder em qualquer lugar, menos num aposento completamente vazio, ou se movimentar tão quietamente que ninguém irá escutá-lo, ou seguir alguém sem ser notado (para seguir alguém no meio de uma multidão use a perícia Sombra já descrita). Modificadores: menos seu nível de Carga; -5 para se esconder em uma área sem "esconderijos" naturais; -5 para se mover silenciosamente se você estiver correndo ao invés de andar; -5 para enganar cães ao invés de pessoas.

Se você estiver se movendo silenciosamente e alguém estiver escutando *especificamente* intrusos, o GM fará uma Disputa de Habilidades entre sua Furtividade e a Audição de seu oponente (v. pág. 92).

Esta perícia também é usada para caçar, depois que você avistou o animal. Um teste bem sucedido (e mais ou menos 30 minutos) o levará a uma distância menor do que 30 metros da maioria dos animais. Outra jogada, com um redutor de -5, o colocará a 15 metros. Depois disso você terá que fazer um teste de sua habilidade com a arma para acertá-lo.

Perícias de Ladrões e Espiões

Manha (Mental/Média) ***Pré-definido como IQ-5***

Esta é a habilidade de conviver bem com "má-companhia". Um sucesso em um teste desta perícia pode (entre outras coisas) permitir que você descubra onde qualquer tipo de "ato" ilegal está ocorrendo; quais policiais ou burocratas locais podem ser comprados e por quanto; como contatar o submundo local, etc. Note que se você pertencer a uma organização com bons contatos (Sindicato dos Assassinos, Irmandade, polícia, Illuminati, etc...), poderá ser capaz de conseguir esta informação perguntando a um contato. "Manha" é uma medida de sua capacidade de fazer seus *próprios* contatos quando necessário.

Numa situação (envolvendo pessoas do submundo ou de um bairro perigoso) que exija um teste de reação, você poderá substituí-lo por um teste de Manha; todos os modificadores de reação normais devem ser aplicados a esta jogada. Um sucesso significa que você conseguiu uma reação "Boa". Uma falha significa uma reação "Ruim". Modificadores para este Teste de Influência apenas: +3 se você tiver muita reputação ("boa" ou "má") na área; -3 se você for claramente um estranho.

Rastreamento Veja *Perícias Externas*, pág. 57

Armadilhas/NT (Mental/Média) Pré-definido como IQ-5, DX-5 ou Arrombamento-3

Esta é a perícia na construção de armadilhas e aparelhos de detecção e como anulá-los. Um sucesso em um teste de Armadilhas possibilitará (entre outras coisas) a detecção de uma armadilha, se você estiver procurando por isso; desarmar uma armadilha depois de descoberta, rearmá-la depois de passar; ou (tendo o material apropriado) construir uma nova. Lembre-se que uma armadilha pode ser qualquer coisa variando entre um poço com estacas e um elaborado sistema de segurança. Tempo: O mesmo que para Arrombamento (pág. 67). Modificadores: Infinitamente variável. Quanto mais sofisticada a armadilha, mais difícil será vê-la e desarmá-la. Note que uma armadilha pode ser (por exemplo) fácil de achar, mas difícil de desarmar. Isto tudo fica por conta do GM ou do autor da aventura. Os modificadores de Visão ajudam a achar as armadilhas, mas não a desarmá-las. É importante salientar que, se você não tem esta perícia, o GM deveria fazer um teste de DX (nível pré-definido da perícia) somente para desarmar a armadilha e NÃO para detectar ou construir uma.

Em cenários com NT 7+, a habilidade com Armadilhas é essencialmente igual à Eletrônica (Sistemas de Segurança).

Demolição Subaquática (Mental/Média)
Pré-definido como Demolição-2
Pré-requisitos: Mergulho e Demolição Ou a Engenharia apropriada

Habilidade na preparação e detonação de uma carga explosiva debaixo d'água. De resto, igual à Demolição (acima). Se um engenheiro de demolição estiver usando o nível pré-definido nesta perícia, o teste só servirá para avaliar a preparação da carga. Se a instalação da carga exigir trabalho sob a água, ele terá que jogar contra o nível pré-definido de Mergulho, ou encontrar alguém para posicionar os explosivos, pois seu treinamento em Demolição não envolve instruções sobre mergulho.

Ventriloquismo (Mental/Difícil) Sem nível pré-definido

Esta é a habilidade em disfarcar e "lançar" sua voz a uma pequena distância. Um sucesso em um teste de habilidade permitirá que você lance sua voz bem o suficiente para enganar sua audiência. Modificadores: +5 se você tiver um boneco ou cúmplice para distrair a atenção da audiência (é mais fácil "ver" uma face falar do que é acreditar que a voz vem de um objeto imóvel); -3 se a audiência tiver motivos para suspeitar.

Perícias com Veículos

A maioria destas perícias são aprendidas na prática, apesar de elas serem ensinadas em escolas. Só é possível aprender sem um professor, se você tiver o tipo de veículo adequado para praticar e mesmo assim o aprendizado levará o dobro do tempo.

Quando usarmos o nível pré-definido de uma perícia com Veículos, será necessário uma jogada de teste ao darmos a partida no veículo. Uma falha pode significar qualquer coisa entre o motor se recusar a pegar imediatamente e um acidente imediato. O GM pode exigir um novo teste sempre que uma situação difícil ou perigosa ocorrer; aterrisar uma aeronave sempre exige um teste destes. Se o piloto/motorista for um especialista (NH 15+), qualquer falha crítica exigirá um segundo teste logo em seguida. O acidente só acontecerá se este segundo teste resultar numa falha. Do contrário, terá sido por pouco.

Traje de Combate Veja *Perícias com Armas e Combate, pág. 49*

Ciclismo (Física/Fácil) Pré-definido como DX-4 ou Motociclismo

Esta é a habilidade em andar de bicicleta sem cair. Pode-se também fazer uma jogada de teste com redutor de -5 para tentar consertar uma bicicleta avariada, admitindo-se que as ferramentas e partes sobressalentes estão à disposição.

Remo/Vela (Física/Média) Pré-definido como IQ-5, DX-5 ou Motonáutica-3

Esta é a perícia no trato com canoas, barcos a remos, pequenos barcos a vela, etc. Por definição, é necessário uma jogada de teste quando se entra no bote (para evitar cair n'água) e outra para pôr o bote em movimento. O GM pode exigir novos testes sempre que surgir um perigo. Modificadores: -5 se o barco não for de um tipo familiar (*se* você já tiver esta perícia, um dia de experiência, será suficiente para se familiarizar com o novo tipo); o mau tempo imporá um redutor de -3 ou pior.

Condução (tipo de veículo) (Física/Média)
Pré-definido como IQ-5 ou DX-5

Esta é a habilidade em conduzir um tipo específico de veículo (é necessário uma especialização — pág. 43). Modificadores: -2 para um veículo de um tipo conhecido com o qual não se está familiarizado (ex.: de hidramático para câmbio manual); -2 ou mais para um veículo em mau estado; -2 ou mais para más condições de condução; -4 ou mais para um veículo de um tipo desconhecido (ex.: Modelo T quando se está acostumado a veículos de NT 7, ou um carro de corrida quando se está acostumado com um stock car). Note que a perícia necessária para conduzir uma parelha não é Condução, mas sim Carreiro (pág. 47).

Se você quiser aprender esta perícia para 2 ou mais tipos de veículos,

comece a aprender o segundo a partir de um nível inicial razoável devido ao primeiro — normalmente 4 pontos menor. (Verifique isto com o GM.) Alguns tipos de veículos:

Stock car	Carros de corrida
Caminhões com 18 rodas	Equipamento de Construção
Buggy Lunar	Tanque

Hovercraft (para veículos antigravidade devemos usar a perícia Pilotagem).

Um veículo de um nível tecnológico diferente é considerado de "tipo" diferente.

Artilharia/NT Veja *Perícias com Armas e Combate, pág. 50*

Mecânica/NT Veja *Perícias Artesanais, pág. 54*

Motociclismo (Física/Fácil) Pré-definido como DX-5, IQ-5 ou Ciclismo-5

Esta é a habilidade de conduzir uma motocicleta. É necessário se especializar em lambretas/motos leves, ou em motos médias e pesadas.

Modificadores: -2 para uma moto não familiar de um tipo conhecido (ex.: Uma Harley quando sua moto é uma Shogun); -4 ou mais para uma moto em mau estado; -2 ou mais para uma estrada em más condições; -4 ou mais para uma moto de um tipo desconhecido (ex.: uma moto de um nível tecnológico diferente); +3 se a moto tiver side-car.

Pilotagem (tipo de aeronave) (Física/Média) Pré-definido como IQ-6

Esta é a habilidade de pilotar um tipo específico de aeronave ou espaçonave. É necessário uma especialização (pág.43). O nível pré-definido usa IQ, pois é preciso inteligência para entender os controles em uma emergência. Mas quando a perícia é aprendida normalmente, ela está baseada em DX como as outras perícias físicas.

Um teste de Pilotagem é exigido na decolagem e na aterrisagem, e outro em situações de perigo. Uma falha por 1 ponto indica um trabalho mal feito; uma falha por uma margem maior indica um dano à nave; uma falha crítica é uma queda. Se o piloto for um especialista (NH maior ou igual a 15), qualquer falha crítica demandará um segundo teste. O acidente somente ocorrerá se esta segunda jogada resultar em falha. Caso contrário, terá sido por pouco.

Os testes de Pilotagem também podem ser usados para resolver combates aéreos.

Modificadores: -2 para uma aeronave não familiar de um tipo conhecido (ex.: um Piper quando seu avião é um Beech); -4 ou mais para um avião em mau estado; -2 ou mais para más condições de vôo; -4 ou mais para um avião de tipo não familiar (ex.: um bimotor quando se está acostumado com monomotores). Naves com controles muito complexos (ex.: Ônibus Espacial) ou naves primitivas (ex.: 14-Bis) deveriam sempre impor redutores, mesmo para pilotos experientes. As diferenças de nível tecnológico *realmente* influem (v. pág. 185).

Se você deseja aprender a Pilotar dois ou mais tipos de naves, comece a aprender a segunda com um nível inicial razoável devido à primeira — normalmente 4 pontos menor (verifique com o GM). Tipos:

Ultra-leve ou hang-glider	Planador
Monomotor	Bimotor
Quadrimotor	Jatos
Caça Militar	Jatinho
Helicóptero pequeno	Helicóptero grande
Ônibus Espacial	Balão de ar quente
Nave anti-gravidade	Cinto anti-gravidade
Espaçonave de caça	Espaçonave

Gravidade Zero e Traje Pressurizado deveriam ser pré-requisitos para Pilotagem de espaçonaves e astronaves na maioria das campanhas de ficção científica.

Motonáutica (Fisico/Média) Pré-definido como IQ-5, DX-5 ou Remo/Vela-3

Esta é a habilidade para dirigir todos os tipos de pequenas embarcações motorizadas (v. Remo/Vela e Marinhagem para embarcações não motorizadas). Quando se está usando o nível pré-definido desta perícia é necessário fazer um teste de DX ou Remo/Vela quando se entra no barco (para evitar cair na água). Todas as situações de perigo exigem uma outra jogada. Modificadores: -4 se o barco for de um tipo não familiar; mau tempo imporá um redutor de -3 ou pior.

Carreiro Veja *Perícias com Animais, pág. 47*

Traje Pressurizado/NT (Mental/Média) Pré-definido como IQ-6 Pré-requisito: Gravidade Zero

Disponível apenas em NT 7+. Esta é a habilidade para usar um "traje espacial" em ambientes onde não há ar (ou nenhum ar respirável). Um teste de Gravidade Zero é exigido para trabalhos em gravidade zero. Veja maiores detalhes sobre trajes pressurizados no ***GURPS Space***.

Exemplo de Seleção de Perícias

Voltemos a Dai Blackthorn, o personagem que começamos a criar na pág. 14. Nós já determinamos seus atributos básicos, suas vantagens e desvantagens. O que falta agora é escolher um conjunto de perícias condizente com um ladrão mirrado, mas ágil e inteligente que sofre de excesso de confiança.

Os atributos básicos de Dai são ST 8, DX 15, IQ 12 e HT 12. Obviamente, ele se sairá bem naquelas coisas para as quais a Inteligência e a Destreza são importantes. Se ele escolher perícias cujos níveis pré-definidos estão baseados em DX e IQ, ele se sairá melhor do que se escolher as baseadas em ST. Felizmente, a maioria das perícias físicas *estão* baseadas em DX, e quase todas as perícias mentais em IQ.

Não escolhemos ainda a idade de Dai por isso daremos a ele a idade inicial padrão: 18. A única razão para fazê-lo mais velho seria permitir que ele pusesse mais pontos em educação. Com uma idade igual a 18 anos ele está limitado a 36 pontos de personagem para usar em perícias. Na verdade isto não é um problema, pois Dai tem apenas 25 pontos para gastar.

25 pontos são suficientes para se aprender um bocado de coisas, principalmente se for tão inteligente quanto Dai. E o que será que Dai aprendeu até agora?

Todo ladrão deveria ser capaz de arrombar cofres e cadeados. Arrombamento (veja a descrição da perícia na pág. 67) é uma perícia Mental/Média com nível pré-definido igual a IQ-5, que no caso de Dai daria 7, um valor insuficiente. Queremos que Blackthorn tenha um nível de habilidade nesta perícia no mínimo igual a 12, de modo que ele tenha uma chance maior do que 50% de abrir um cadeado comum. Isto seria igual ao atributo IQ de Dai. Consultando a coluna de dificuldade Média da tabela de Perícias Mentais, constatamos que a perícia Arrombamento com nível 12 custaria a Dai apenas 2 pontos. Quatro pontos comprar-lhe-iam um nível igual a 13 e 6 um nível igual a 14. Ficaremos com 13.

Conhecimento do Terreno é igualmente importante para um moleque de rua. É uma perícia Mental/Fácil. Com 2 pontos Dai terá um NH igual a IQ+1, ou seja, 13.

Um bom ladrão é também um batedor de carteiras. A Punga (pág. 67) tem DX-6 como nível pré-definido, o que dá a Dai um NH igual a 9. Esta é uma perícia Física/Difícil — difícil de aprender. E Dai *quer* ser bom nela já que qualquer tropeço pode ser perigoso quando se está batendo uma carteira. Ele precisa gastar 4 pontos para que seu nível seja igual à sua DX, i.e., 15, o que deverá ser bom o suficiente.

Um bom ladrão deve também ser capaz de se esconder. A Furtividade (pág. 67) tem como nível pré-definido DX-5 ou IQ-5. A DX de Dai é melhor do que sua IQ. Logo, ele deverá usar o valor de sua DX, o que lhe dará um nível igual a 10. Ainda não é bom o suficiente para garantir sua segurança — então, vamos deixá-lo estudar um pouco mais. A Furtividade é uma perícia Física/Média e custa apenas 2 pontos a Dai para tê-la igual à sua DX (15).

A Escalada (pág. 57) é outra perícia útil na área de atuação de Dai. Ela tem DX-5 ou ST-5 como nível pré-definido. A DX de Dai é melhor do que sua ST. O nível pré-definido que ele tem para Escalada é 10. Como ele tem *Ultra-flexibilidade das Juntas* (lembre-se que nós assumimos esta como uma de suas vantagens), o seu NH em Escalada deve ser aumentado em 3 pontos, para 13, que é bom o suficiente desde que ele não encontre nenhum muro vertical pela frente. Assim, ao assumir o nível pré-definido de 13 para Escalada, ele não gastará nenhum ponto.

A Lábia (pág. 63), apesar de útil, não é indispensável para um personagem como Dai. Seu valor pré-definido é IQ-5 o que daria a Dai um nível igual a 7. Esta é uma perícia Mental/Média e Dai pode elevar seu nível ao valor de seu atributo IQ (12) com 2 pontos.

E, para sobreviver no submundo, Dai precisa de uma boa dose de Manha (pág. 68). Seu valor pré-definido (IQ-5) seria somente 7. Esta é uma perícia Mental/Média. Com 2 pontos ele pode tê-la em um nível igual à sua IQ, ou seja, 12.

Até agora Dai gastou 16 pontos em perícias, o que lhe deixa ainda com 9. Ele provavelmente precisará de algum tipo de perícia com arma. Com 9 pontos para aprendizado ele poderia escolher entre ser muito bom com uma arma, ou competente com duas ou três.

Ele escolhe estudar duas armas: Faca (pág. 51) e Espadas Curtas (pág. 52). Faca é Física/Fácil, e tem nível pré-definido igual a DX-4; Espadas Curtas é Física/Média e, por definição, igual a DX-5. Seus níveis de habilidade seriam Faca 11 e Espadas Curtas 10. Não está mau, mas ainda não é suficiente para mantê-lo vivo numa briga séria.

Por isso, Dai colocará 4 pontos em Faca. 4 pontos em uma perícia Física/Fácil garantem um nível de habilidade igual a DX+2, ou seja, 17. Ele também coloca 4 pontos em Espadas Curtas. Com isto, seu nível de habilidade será DX+1, ou seja, 16. Ele não é nenhum soldado profissional, mas seus adversários também não serão profissionais. Ele será capaz de sobreviver a uma briga de rua.

Dai tem só mais um ponto (que não é suficiente para aumentar um nível nem em Faca nem em Espadas Curtas. Mas vamos ser manhosos e acrescentar uma perícia cujo nível pré-definido é uma outra. A perícia Armadilhas, por exemplo, tem nível pré-definido igual a Arrombamento: -3. Como o NH de Dai em Arrombamento é igual a 13, ele teria 10 como NH em Armadilhas. Não é mau, mas também não é grande coisa. Um nível de habilidade melhor em Armadilhas poderia ser útil a Dai. Será que podemos melhorá-lo?

Para descobrir, precisamos voltar à tabela. A IQ de Dai é 12, logo seu NH em Armadilhas é igual a IQ-2. Para ir de IQ-2 a IQ-1 na coluna Mental/Média precisamos de apenas 1/2 ponto. Logo, podemos aumentar seu NH de 10 para 11. Não dá para ir até 12; para isto seria necessário um outro ponto que nós não temos.

Ainda temos 1/2 ponto. Nós o colocaremos em uma perícia Física/Fácil onde ele de fato faz diferença. Dai escolhe Arremesso de Faca que poderá ser igual a DX-1, ou seja 14!

Com isto, usamos todos os pontos de personagem de Dai Blackthorn e o completamos — e que malandro ele nos saiu! Seu total "positivo" (vantagens e perícias) mais seu total "negativo" (desvantagens e peculiaridades) dão como resultado exatamente 100. No próximo capítulo, compraremos algum equipamento para Dai, verificaremos seus dados e escreveremos sua história. Aí, ele estará pronto para entrar em ação.

EQUIPAMENTO E CARGA

8

Agora você precisa decidir que equipamentos e bens possui e descobrir se eles pesam o suficiente para fazer alguma diferença. Este capítulo fornecerá informações suficientes sobre armas e armaduras para permitir que você escolha seu equipamento de combate inteligentemente.

Dinheiro

A primeira questão é quanto dinheiro você tem. A quantidade de dinheiro e a riqueza são diferentes para cada cenário e aventura (pág. 189). Os preços estarão indicados sempre em $, por conveniência (mas $ pode significar dólar, crédito, moeda de prata, ou o que for mais apropriado). Lembre-se que se você tiver escolhido a riqueza ou pobreza relativas como uma vantagem ou desvantagem (v. pág. 16), a quantidade de dinheiro com que você começa é diferente da média de seu cenário.

O dinheiro e a Economia estão explicados com mais detalhes no capítulo 22.

A Compra de Equipamento

Em algumas aventuras, parte do (ou todo o) seu equipamento já estará especificado. Outras deixarão você comprar o que desejar, dentro de seu orçamento inicial. Lembre-se de guardar "algum" para as despesas diárias.

Cada cenário ou aventura terá uma ou mais listas de equipamentos, especificando custo, peso e outras informações sobre os itens importantes. Você pode comprar itens que não constam da lista, se o GM os considerar "razoáveis". Preço, custo e peso são definidos pelo GM. Mestres, sejam lógicos neste ponto e usem seu discernimento. Principalmente num cenário moderno, existem centenas de objetos com grande chance de não estarem relacionados (mas seria possível ir a uma loja de departamentos e comprá-los). Se alguém realmente quiser um picador de legumes ou uma boneca que fala, deixe-o comprá-la.

O capítulo *Quadros e Tabelas* tem uma lista de armas, armaduras e equipamento geral para campanhas medievais/fantasia, modernas e futuristas. Sinta-se à vontade em copiá-las para uso próprio.

Todo o equipamento que você comprar deverá ser relacionado na planilha de seu personagem. Pode ser que você prefira fazer uma lista à parte, no caso de ter juntado uma grande quantidade de equipamento. Para acompanhar de maneira adequada a variação de sua Carga (v. pág. 76), os itens que você está levando consigo deveriam ser relacionados separadamente daqueles que ficam em casa.

Roupas e Armadura

Elas serão tratadas como um único assunto, porque uma armadura é só um tipo especial de roupa e, numa emergência, sua roupa é melhor do que nada. Uma armadura é vital num combate. Se seus inimigos forem capazes de atingi-lo e você não tiver algum tipo de proteção, logo você estará morto.

As armaduras pesadas oferecem a melhor proteção. Mas aumentam a Carga. Outra limitação é seu dinheiro; as melhores armaduras são muito caras e poucos personagens recém-criados teriam com quê comprá-las. Uma armadura é mais importante em alguns períodos do que em outros. Num combate de baixo NT ela é um salva-vidas principalmente para combatentes com HT baixa e nenhuma Rijeza. *Uma armadura pode ser mais importante do que a habilidade com uma arma na determinação de quem vence uma luta com armas de baixo nível tecnológico.*

Quando as armas de fogo entram em cena, as armaduras se tornam menos importantes, porque armas de grosso calibre são capazes de anulá-las (apesar disso,

Há Necessidade de Uma Armadura?

A resposta é *sim*! A não ser que você esteja em uma campanha de alto nível tecnológico, onde armas de mão desafiam qualquer tipo de armadura, ou numa campanha nos dias de hoje, onde a inteligência é mais importante do que as armas, uma armadura é literalmente um salva-vidas.

A armadura protege de duas maneiras diferentes. Primeiro, boas armaduras podem torná-lo mais difícil de atingir, por fazer com que os golpes ricocheteiem. Esta é a *Defesa Passiva.*

Segundo, quando você *é* atingido, sua armadura intercepta parte do impacto. Esta *Resistência a Dano* varia conforme o tipo da armadura. Um laudel tem uma resistência a dano, ou RD, igual a 1. Ele intercepta um ponto de dano de cada ataque. As armaduras de placas, feitas de aço, têm sua RD igual a 7. Alguns materiais exóticos têm uma RD muito alta.

Os tipos de trajes e armaduras disponíveis diferirão de um cenário para o outro, por isso cada descrição de universo ficcional terá um capítulo chamado *Roupas e Armadura*. Equipamento de um país, época ou cenário *funcionará* nos outros. Exceção: o mestre pode decidir que objetos encantados não funcionarão em um cenário tecnológico (baixa intensidade de mana), ou vice-versa. A *disponibilidade* de itens de outros cenários será sempre limitada. Um colete de campanha, por exemplo, nunca será encontrado num cenário medieval e uma placa de peito de bronze será muito difícil de encontrar na América dos dias de hoje.

Ao contrário do que se acredita, uma boa armadura *não* o torna mais desajeitado (i.e, diminui sua DX), quando se está acostumado a ela. É até possível fazer acrobacias numa armadura de placas. A real desvantagem de uma armadura é seu *peso*. Ela torna seus movimentos mais lentos e é terrivelmente desconfortável num clima quente.

Além disso, um elmo limita sobremaneira sua visão e torna a audição quase impossível. Aplique um redutor igual a -3 em seus testes de Visão e Audição e reduza 1 ponto no nível de habilidade efetivo com a arma sempre que estiver usando um elmo. No Sistema Básico de Combate, quando você compra uma armadura completa, um elmo é considerado uma parte das armaduras de placas. Os capacetes são projetados para evitar esta limitação em NT maior ou igual a 7.

Note também, que as luvas ou manoplas reduzem sua DX efetiva em 8 pontos se você estiver tentando fazer um trabalho delicado como Arrombamento. Isto é válido mesmo para NTs altos.

Relacionando a Armadura na Planilha do Personagem

A armadura, com seus respectivos custo e peso, deverá constar da lista "Armas e Objetos Pessoais" (na coluna central).

A *Defesa Passiva* de sua armadura deverá ficar na linha "Armadura" do campo "Defesa Passiva (coluna esquerda - ao centro).

A *Resistência a Dano* de sua armadura deverá ficar na linha "Armadura" do campo "Resistência a Dano" (na metade inferior da coluna esquerda).

Armaduras Sobrepostas

Normalmente, você só pode usar uma armadura por vez. Mas, existem exceções:

Se você estiver usando uma cota de malha, deverá vestir um laudel por baixo. O custo deste "acolchoamento" já está incluído no preço de uma armadura de cota completa.

Caso você use uma cota de malha sem o laudel, sua DP e sua RD serão iguais a 3 (mas a DP será igual a 0 e a RD igual a 1 contra o ataque de um objeto perfurante).

Se você estiver usando uma armadura de placas, uma loriga de couro ou um colete de campanha, poderá usar um laudel ou uma coura por baixo. Isto adicionará peso, mas *não* aumentará sua DP (no entanto, sua RD aumentará em 1 ponto).

O uso de cota de malha debaixo de uma armadura de placas aumentará sua RD em 2 pontos, mas o peso adicional será proibitivo para todos, exceto os personagens mais fortes.

Numa campanha de alto nível tecnológico pode-se usar uma armadura de "Reflec" para proteger contra ataques com lasers. O "Reflec" é usado sobre todas as outras roupas e armaduras. Qualquer ataque deverá atavessar o "Reflec" antes de afetar a armadura que está por baixo.

Em geral, a camada mais interna de qualquer conjunto de armaduras sobrepostas aumenta a Resistência a Dano, mas não a Defesa Passiva. O bom-senso do GM será a palavra final em questões relativas a armaduras sobrepostas.

os policiais ainda desejarão seus coletes à prova de balas). Em alguns cenários de Ficção Científica as armaduras podem ser valiosas; em outros, os lasers podem cortar qualquer coisa, e a esquiva é a melhor defesa.

Uma armadura protege de duas maneiras. Sua *Defesa Passiva*, ou DP (1 a 6), é levada em conta em sua jogada de defesa quando você a está usando. Sua *Resistência a Dano*, ou RD, protege-o quando você *é* atingido.

Tipos de Armadura

As seguintes informações serão fornecidas para cada tipo de roupa e armadura:

Descrição Geral. O nome do item e como ele é usado.

Defesa Passiva (DP). Armaduras lisas e duras (metal, plástico ou couro endurecido) têm grande chance de desviar um golpe. Podem até mesmo desviar uma flecha, descarga elétrica ou raio laser. Isto aumenta sua defesa passiva; sua jogada de defesa será melhor porque alguns golpes serão desviados. A DP de uma armadura varia normalmente de 1 a 6.

Resistência a Dano (RD). Esta é a proteção que o item oferece em termos de pontos subtraídos de um golpe que atinja quem a usa. Ex.: Se você for atingido no peito enquanto estiver vestindo uma couraça com RD 6 e o atacante produzir 8 pontos de dano, apenas 2 o afetarão. Alguns tipos de armadura têm 2 RDs diferentes, dependendo do tipo de arma que a atinge. Alguns valores típicos de RD estão mostrados abaixo.

Peso. É fornecido em quilos e deve ser adicionado à sua Carga.

Custo. Traduza "$" para a moeda de seu mundo. Como no caso de outros custos, assume-se aqui uma venda normal, feita por um mercador comum numa área onde o item é normalmente encontrado quando ele não é nem mais comum, nem mais escasso que o normal.

Armaduras

No Sistema Básico de Combate você só pode comprar armaduras completas. (O Sistema Avançado de Combate lhe dá a opção de formar sua armadura a partir de suas partes componentes, usando a *Tabela de Armaduras* no capítulo *Quadros e Tabelas*.) Entre os tipos de armadura comuns encontramos:

Tipo	*NT*	*DP*	*RD*	*Custo*	*Peso*
Roupa de verão	qualquer	0	0	$ 20	1
Roupa de inverno	qualquer	0	1	$ 60	2.5
Laudel	1-4	1	1	$ 180	7
Coura	1-4	1	1	$ 210	5
Loriga de couro	1-4	2	2	$ 350	10
Cota de malha	3-4	3[1]	4[2]	$ 550	22.5
Loriga de escamas	2-4	3	4	$ 750	25
Armadura mista placa/cota[3]	2-4	4	5	$2.000	35
Armadura de placas [3]	3-4	4	6	$4.000	45
Armadura de placas reforçada[3]	3-4	4	7	$6.000	55
Colete de campanha [4]	6	2	3	$ 220	8.5
Kevlar(leve)[4]	7	2[1]	4[2]	$ 220	2.5
Kevlar(pesado)[4]	7	2[1]	12[2]	$ 420	4.5
Colete à prova de balas	7+	4	15	$ 270	11
Reflec[5]	8-9	6	2	$ 320	2
Blindagem individual	8+	6	25	$1.520	16
Armadura de combate reforçada	9+	6	50	$2.520	36

[1] DP 1 vs perfuração.

[2] RD 2 vs perfuração.

[3] todas as perícias de combate com redutor de -1, devido ao elmo; Visão e Audição com redutor de -3.

[4] protege apenas o tronco. V.pág. 211.

[5] protege apenas contra lasers; DP 3 RD 0 contra armas sônicas; nenhuma proteção contra outros tipos de armas.

Cada armadura "real" inclui um conjunto de roupas leves comuns para serem usadas por baixo; você não tem que comprar a roupa separadamente e somar seu peso. Um conjunto de cota de malha inclui um tecido acolchoado debaixo da cota.

A Escolha das Armas

As armas que você carrega deveriam ser determinadas primeiramente por suas perícias e depois pela sua Força e orçamento. Se você não puder usar alguma coisa, não a compre. Note, também, que muitos lugares têm leis ou costumes que determinam o tipo de arma e armadura que você pode usar nas ruas sem chamar a atenção. Uma armadura de placas numa vila medieval seria tão marcante (e ameaçadora) quanto uma metralhadora na mercearia da esquina!

Armas de alto nível tecnológico (como as de fogo) funcionarão para qualquer um que saiba como usá-las. Armas de NT baixo, como clavas e espadas, provocam um dano maior se forem empunhadas por uma pessoa forte, e você normalmente desejará carregar a arma mais pesada que sua força e habilidade o permitirem.

As regras de combate estão descritas nos capítulos 13 e 14. Este capítulo contém apenas informações que lhe permitirão se equipar inteligentemente. Se seu personagem for do tipo completamente pacifista, você pode ler este parágrafo superficialmente.

Dano Básico de uma Arma

O "Dano Básico" é o dano provocado pelo impacto da arma, *antes* de sua ponta ou corte ser levado em conta. A tabela na pág. 74 é usada para calcular quanto dano cada arma provoca, com base em dois fatores: o *tipo de ataque* e a *força do atacante*. Algumas armas provocam mais ou menos dano (as armas largas, em especial, provocam um dano extra), por isso verifique na *Tabela de Armas* as características que correspondem à sua.

O dano é expresso na forma "dados + adicionais". Ex. "2D" significa que você deve jogar 2 dados para obter o dano provocado. "2D+1" significa que você deve jogar 2 dados e somar 1 ao resultado. Portanto, um resultado igual a 7 significaria 8 pontos de dano; "2D-1" significa que você deve jogar 2 dados e *subtrair* 1 do resultado, e assim por diante.

Se você atingir o adversário com uma arma cortante ou perfurante, ou uma bala, provocará pelo menos 1 ponto de dano básico. Logo, se você atacar com uma adaga que produz "1D-4" pontos de dano e tirar um 2, não provocará -2 pontos de dano, nem mesmo 0. Toda vez que o dano produzido for menor ou igual a zero, conte como 1. (Lembre-se de que isto é *antes* do efeito da armadura. É possível provocar um dano igual a zero depois que a armadura for levada em conta.)

No entanto, se você atingir o inimigo com uma arma que provoca dano por contusão, poderá provocar 0 pontos de dano. Se seu *punho* provoca "1D-4" pontos de dano e você tira um 2, não terá provocado dano algum.

Tipos de Ataque

Existem dois tipos principais de ataque: *Golpe de Ponta* e *Golpe em Balanço*. Um Golpe em Balanço provoca um dano maior, porque a arma age como um braço de alavanca, multiplicando sua ST. A tabela a seguir mostra qual o dano básico que cada tipo de arma provoca, de acordo com a Força de quem a usa.

As colunas mostram o número de dados a serem jogados para determinar o dano. *Ex.:* Se sua ST for 10, você provocará 1D-2 pontos de dano básico com qualquer golpe de ponta, ou 1D de dano básico com um golpe em balanço. Logo: Se você atacar com uma espada e tirar um 6, você provocará 6 pontos de dano básico se você balançou a espada, ou apenas 4 se golpeou com a ponta.

Efeitos das Armas

Armas diferentes produzem quantidades e tipos de dano diferentes, por serem usadas de maneiras diferentes.

Cada arma é descrita por dois fatores: *tipo de dano* (contusão, corte ou perfuração) e *quantidade de dano* (definida pela maneira como a arma é usada), que diz quão duro é um golpe dado com ela.

Golpes de Ponta

Estes golpes atingem somente com a força muscular por trás deles. (Algumas armas, como as bestas, adicionam um efeito "alavanca" ao golpe, que equivalem a bônus a serem somados ao dano produzido.)

Armas do tipo *golpe de ponta/contusão* (punho, flecha de ponta rombuda, ponta de um bastão) são as menos mortais.

Armas do tipo *GDP/perfurante* (lança, flecha, faca) são muito mais perigosas. Elas provocam sempre pelo menos 1 ponto de dano básico (outros ataques podem não produzir dano algum) e todo o dano que não for interceptado pela armadura da vítima será duplicado.

Note que, com a mesma força, uma flecha provoca um dano de perfuração igual ao provocado por uma espada ou lança. Isto é intencional! Uma flecha provoca um ferimento menor, mas mais profundo. O dano global é mais ou menos equivalente.

Ataques em Balanço

As armas normalmente usadas em ataques em balanço, como as armas de haste e as espadas, são *alavancas* que aumentam sua força quando você golpeia. Por isso, o dano básico provocado com uma arma em um ataque em balanço é maior do que aquele que é provocado com um golpe de ponta com a mesma arma. É claro que um golpe em balanço com uma arma *pesada* produz um dano ainda maior e terá alguns pontos de bônus (v. *Tabelas de Armas*).

Armas do tipo *balanço/contusão*, como a clava ou a marreta, podem produzir uma grande quantidade de dano básico se forem pesadas, podendo até projetar seu adversário para trás (v. pág. 106), se você o atingir com um golpe suficientemente violento. Mas elas não têm bônus de dano.

Armas do tipo *balanço/cortante*, como a espada, terão 50% de bônus de dano se conseguirem ultrapassar a armadura do inimigo.

Armas do tipo *balanço/perfurante*, como a picareta, a alabarda ou o martelo de combate, estão entre as mais perigosas. Elas produzirão um dano básico grande, o que lhes permite ultrapassar a armadura e o dano que penetrar na armadura será dobrado, da mesma forma que para uma arma perfurante. O inconveniente destas armas é que elas podem ficar *presas* quando você atinge seu inimigo. (V. pág. 96.)

Ataques Alternativos

Alguns tipos de armas podem ser usados de várias maneiras. Ex.: algumas espadas podem ser usadas em golpes em balanço para provocar dano por corte, ou em golpes de ponta para provocar dano por perfuração. Estas variações estão mostradas na Tabela de Armas. Antes de atacar com uma arma deste tipo, você deverá especificar que tipo de ataque fará.

Tabelas de Armas

Uma "Tabela de Armas" é uma lista de armas que contém o dano provocado, peso, custo e outras informações. As *Tabelas de Armas* estão incluídas no capítulo *Quadros e Tabelas*.

Cada descrição de universo ficcional editada para o ***GURPS*** tem uma *Tabela de Armas*, listas de armaduras etc... apropriadas para aquele cenário.

A Qualidade da Arma

Os preços da Tabela de Armas são referentes a armas de "boa" qualidade mas pode-se optar por armas de outro nível de qualidade:

Espadas. As espadas são muito caras, principalmente em sociedades com NT baixo, onde era uma proeza temperar uma peça de aço a ponto de fazê-la fina e leve e, apesar disso, forte e capaz de manter um fio. Por isso, existe uma grande variação na qualidade das facas e espadas.

Uma espada *barata* (bronze ou aço de baixa qualidade) tem uma probabilidade igual a 2/3 de se quebrar quando usada para aparar um golpe com uma arma muito pesada e tem mais chance de se quebrar no caso de uma falha crítica, mas ela custa apenas 40% do preço mostrado na tabela.

Uma espada *boa* tem as características mostradas na tabela. Sua chance de se quebrar aparando um golpe com uma arma muito pesada é 1/3 (v. págs. 99 e 111). Todas as armas mencionadas serão desta qualidade, a menos que haja alguma outra especificação.

Uma espada de qualidade *superior* terá apenas 1/6 de chance de se quebrar ao aparar um golpe com uma arma muito pesada. Ela mantém um fio muito melhor e, por isso, provoca um ponto a mais de dano básico (+1). Seu preço é 4 vezes maior do que o relacionado.

Uma espada de *altíssima* qualidade nunca quebrará ao aparar um golpe. Ela provoca 2 pontos a mais de dano e custa pelo menos 20 vezes o preço relacionado. Além disso, não é em todo lugar que se encontram espadas deste tipo à venda.

Machados, Armas de Haste e outros tipos de armas cortantes e perfurantes de qualidade superior são incomuns (porque o armeiro precisaria usar o aço que se usa nas espadas). Por isso, elas custam 10 vezes o preço encontrado nas tabelas. Elas produzem um ponto adicional (+1) de dano básico. Armas deste tipo baratas ou de altíssima qualidade são fabricadas raramente.

Maças e outras armas que produzem dano por contusão podem ser de qualidade superior; custam 3 vezes o preço relacionado, têm maior resistência, mas não provocam dano extra.

Arcos e Bestas de qualidade superior terão um alcance 20% maior do que os normais. Seu preço é 4 vezes maior do que o relacionado.

Armas de fogo, feixe, etc... de qualidade superior serão mais bonitas, mais precisas ou ambos, mas normalmente não terão um alcance maior nem provocarão mais dano. Armas de fogo baratas são fáceis de encontrar e seu preço depende do cenário (normalmente 60% do preço relacionado). Elas são menos precisas (redutor de -1 a -10 na Prec) e têm mais chance de apresentar defeitos desconcertantes.

Armas Mágicas (Bolas de Fogo, varas de condão, etc...) estão descritas no capítulo 19, *Magia*. Elas têm mais probabilidade de variar em sua Potência do que em sua qualidade física.

Dano Básico Provocado pelas Armas

Força do Atacante	*Golpe de Ponta (lança, punho, etc.)*	*Balanço (espada, clava, etc.)*
4 ou menos	0	0
5	1D-5	1D-5
6	1D-4	1D-4
7	1D-3	1D-3
8	1D-3	1D-2
9	1D-2	1D-1
10	1D-2	1D
11	1D-1	1D+1
12	1D-1	1D+2
13	1D	2D-1
14	1D	2D
15	1D+1	2D+1
16	1D+1	2D+2
17	1D+2	3D-1
18	1D+2	3D
19	2D-1	3D+1
20	2D-1	3D+2

... e assim por diante, sendo óbvia a progressão.

Relacionando o Dano Básico em sua Planilha

Descubra sua Força na tabela acima e leia os dois tipos de dano básico que você provoca: GDP e Balanço. Copie estes dois números para sua planilha. O Campo "Dano Básico" está localizado bem embaixo do campo "ST/Fadiga", pelo fato de o dano estar baseado na Força.

Você consultará estes valores toda vez que precisar calcular qual a quantidade de dano que é capaz de produzir com uma arma primitiva. A arma específica utilizada afeta este número (uma alabarda provoca mais dano do que uma espada curta). V. pág. 75.

Tipos de Dano e Respectivos Bônus

As armas provocam três tipos básicos de danos: perfuração, corte e contusão. Instrumentos perfurantes são aqueles que se golpeiam com uma ponta afiada. Armas cortantes golpeiam com um fio e armas contundentes golpeiam com uma superfície rombuda. Logo, um punho e uma clava, por exemplo, são armas contundentes. Uma lança e uma flecha são armas perfurantes e uma espada e um machado são armas de corte.

As armas cortantes e perfurantes são mais efetivas contra a carne do que contra uma armadura. Por este motivo, elas têm *bônus de dano* (mas apenas se conseguirem penetrar na armadura).

Quando você atinge alguém com uma arma *cortante*, todo o dano que consegue ultrapassar a armadura (e qualquer outra Resistência a Dano que houver) será aumentado em 50%, arredondado para baixo. Suponhamos que você ataque com uma espada e produza 8 pontos de dano, 5 dos quais passam pela armadura. Metade de 5 é 2,5. Logo, a vítima sofre 2 pontos extras de dano, num total de 7.

Quando se atinge alguém com uma arma *perfurante*, o dano que consegue transpor a armadura é *dobrado*. Se você atingir seu oponente com uma lança, e 5 pontos de dano ultrapassarem a armadura, ele sofrerá 10 pontos de dano.

Portanto, armas perfurantes são mortais contra alvos sem armadura. Contra um alvo bem arnesado, um ataque em balanço com uma arma pesada (um machado ou uma marreta) pode ser a melhor opção, pois ele é capaz de vencer a RD da armadura e atingir o inimigo.

Balas são um caso à parte. Tipos diferentes de bala têm multiplicadores de dano diferentes. Balas Dum-Dum, por exemplo, são tratadas como munição perfurante, pois provocam um dano terrível. Munição perfurante deve provocar um dano básico muito grande, para produzir este efeito, mas a quantidade de dano que atinge a vítima é *dividida ao meio*, porque as balas atravessam a armadura sem provocar deformação.

Relacionando as Armas em sua Planilha

Carregue todas as armas que precisar (mas não tantas a ponto de arriar). Mesmo um pacifista pode querer uma faca ou outro tipo de arma branca. Relacione todas as armas no espaço "Armas e Objetos Pessoais" de sua planilha do seguinte modo:

O *Custo* e o *Peso* são copiados diretamente da *Tabela de Armas*.

O *Dano* também é copiado da *Tabela de Armas*. Use duas linhas para as armas que provocam dois tipos de dano (como as espadas curtas — corte e perfuração).

O *Dano Total* é o dano que *você* provoca com aquela arma. Consulte o campo Dano Básico que você acabou de preencher (debaixo do campo Fadiga). Some ao dano básico que você provoca com aquele *tipo* de ataque, o dano relacionado na tabela para sua arma. *Ex.*: Se sua ST for 10, o dano básico provocado por um golpe em balanço será 1D. Um Montante provoca "Bal+1", logo o dano que *você* provocará com um montante será seu dano básico num golpe deste tipo, mais 1, ou seja 1D+1. Anote este resultado em sua planilha. Quando você atingir um adversário com um montante, deverá jogar um dado e somar 1 ao resultado. *Exceção:* Algumas armas têm um "DM" (Dano Máximo) relacionado. Não importa quão forte você seja, a arma nunca será capaz de produzir um dano maior do que este parâmetro. Ou seja, você deve usar o dano calculado *ou* o DM da arma, aquele que for menor.

O *Nível de Habilidade* é o seu nível de habilidade com a arma ... o parâmetro contra o qual você joga para ver se atingiu o alvo. Se você tiver gasto pontos aprendendo a perícia, use o valor de seu nível de habilidade encontrado no campo "Perícias". Caso contrário, use o valor pré-definido para aquela perícia (pág. 44).

Relacionando as Armas de Longo Alcance em sua Planilha

Se você tiver uma arma "de longo alcance" (qualquer coisa que possa ser arremessada ou disparada), deverá preencher o campo "Alcance das Armas" na planilha. Depois preencha os dados referentes àquelas armas, com informações tiradas da *Tabela de Armas de Longo Alcance*. Note que para algumas armas, o alcance depende de sua ST. Se sua ST for 12 e o alcance estiver especificado como ST x 10, você deverá escrever 120 metros.

As armas de longo alcance estão explicadas na pág. 100 e com mais detalhes na pág. 114.

A Escolha de um Escudo

Os escudos são muito valiosos num combate de baixo nível tecnológico, mas praticamente inúteis em cenários altamente tecnológicos. Uma bala, ou feixe, atravessará um escudo medieval, perdendo apenas uma parte de sua velocidade, se chegar a perder. Os escudos de plástico e os "escudos de força" da ficção científica são capazes de deter alguns ataques de alta tecnologia. A discussão a seguir assume que os escudos estão sendo usados contra armas de seu próprio nível tecnológico, o que lhes garante uma boa chance de sucesso.

Os escudos protegem tanto de forma ativa quanto passiva. Um escudo interceptará vários golpes automaticamente, sem nenhum esforço de quem o usa. Quanto maior o escudo, melhor será seu efeito. Esta é a Defesa *Passiva* do escudo.

Você pode também tentar bloquear um golpe deliberadamente (v. *Bloqueio* na pág. 98). Esta é uma Defesa *Ativa*. Você poderá ser muito difícil de atingir, se tiver a perícia Escudo.

Escudos Improvisados. Numa emergência, pode-se apanhar praticamente qualquer coisa que seja capaz de bloquear um golpe, mesmo sem ter a perícia Escudo. Seu nível pré-definido é DX-4. O GM decidirá sobre a eficácia de qualquer escudo improvisado.

Um escudo não tem "Resistência a Dano", ou seja, ele não diminui o dano provocado por qualquer golpe que venha a atingi-lo. Ele faz com que seja difícil de atingi-lo, através das defesas passiva e ativa — isso é tudo. (Algumas armas de alta tecnologia podem perder um pouco de sua força quando penetram em um escudo.)

Para aqueles que desejam um pouco mais de complexidade, existe uma regra avançada que leva em conta o dano sofrido pelo escudo. (V. pág. 123).

Armas Improvisadas

De vez em quando você desejará golpear alguém com alguma coisa que não é realmente uma arma. Neste caso, o GM deverá determinar qual é o tipo de arma que mais se assemelha ao seu objeto e tratá-lo como tal.

A maioria das armas improvisadas será equivalente a clavas e bastões. Um pedaço de corrente seria uma "morningstar" tosca mas perigosa. E assim por diante.

Se uma arma improvisada for demasiadamente tosca (ex.: uma besta sendo usada como uma clava), reduza o nível de habilidade efetivo do atacante com a arma. Se ela for provocar menos dano do que uma arma "real" do mesmo tipo, diminua o resultado da Avaliação de Dano.

Força Mínima

A maioria das armas de baixo nível tecnológico, e algumas de alto, têm uma "ST mínima" especificada para ela. Esta é a ST mínima necessária para usar a arma de forma adequada.

Você poderá lutar com uma arma mesmo sendo muito fraco para ela, mas sua perícia terá um redutor igual a -1 para cada ponto de ST que você estiver abaixo da ST mínima e sofrerá um ponto extra de Fadiga no fim de cada luta.

Inconvenientes do Escudo

Você não poderá usar nenhuma arma de duas mãos enquando estiver com escudo.

Um escudo grande interferirá com seu uso da arma (e de vez em quando seus inimigos o usarão como proteção!). Por este motivo, você deve diminuir 2 pontos de seu nível de habilidade efetivo com a arma e 1 de seu Aparar enquanto estiver usando um escudo grande

Qualquer escudo interfere com sua destreza e uso da arma se você entrar em um combate de perto (v. pág. 111). Quanto maior o escudo, mais ele atrapalhará. Subtraia a Defesa Passiva do escudo de todas as jogadas de defesa e testes de DX que fizer em combate de perto depois de seu primeiro turno em combate de perto.

Anotando seu Escudo em sua Planilha

Faça uma anotação para seu escudo na última linha do espaço reservado para as "Armas e Objetos Pessoais". Copie seu peso e custo da tabela ao lado. Se você estiver usando as regras opcionais para ataque com escudo (v. pág. 123), deverá anotar as informações relacionadas com a perícia e o dano provocado. Caso contrário, eles não têm importância.

Você deve preencher também a linha destinada ao "Escudo" no campo "Defesa Passiva". Quanto maior o escudo, maior será a defesa passiva que ele oferecerá.

Não Permita que as Regras sobre Carga Diminuam seu Ritmo

O ***GURPS*** contém regras muito detalhadas para a avaliação do efeito do peso e Carga, para aqueles que apreciam uma boa dose de realismo em suas aventuras. Se for o seu caso, você poderá calcular o peso *exato* que seu personagem está carregando, incluindo as moedas que ele tem no bolso.

No entanto, a maiorias das campanhas não exige este nível de realismo. Além disso, detalhes adicionais podem diminuir a fluência do jogo. Para a maioria das campanhas, seria ridículo levar em conta o peso das moedas. Além disso, você pode preferir ignorar o peso de *qualquer* ítem menor do que, digamos, 2 kg. Mas, se você apanha uma acha d'arma ou uma arca de moedas de cobre pesando 25 quilos, vá em frente e adicione *aquele* peso à sua Carga...

Regras detalhadas para a Carga são mais importantes nas situações de combate, torneios com o uso de mapas, etc... As regras de Carga foram criadas para acrescentar detalhes *se você os desejar*. Não se deixe envolver por uma complexidade maior do que a que lhe agrada.

A maneira mais fácil de simplificar a Carga é usar as regras para "armadura genérica" (pág. 72), ao invés de calcular o custo e peso de cada parte. Note que todos os quatro personagens fornecidos como exemplo (págs. 214 a 217) foram construídos usando as regras para "armadura genérica". Se você quiser usar as regras mais complexas, poderá adaptar sua armadura de modo a ficar compatível com a figura. Isto provocará uma ligeira alteração no peso.

Tipos de Escudo

Os escudos podem ser divididos em seis tipos gerais:

Tipo	*Defesa Passiva*	*Custo*	*Peso*	*Dano*
Improvisado	1 ou 2	-	varia	varia
Broquel	1	$ 25	1 kg	5/20
Pequeno	2	$ 40	4 kg	5/30
Médio	3	$ 60	7 kg	7/40
Grande	4	$ 90	12 kg	9/60
de Força (NT 11+)	4	$ 1.500	200 g	-

(usado no pulso esquerdo deixando livre a mão direita)

Tipo. O tipo do escudo. "Improvisado" significa qualquer coisa que você venha a usar para se defender numa emergência. O GM decidirá qual a efetividade dele.

Defesa Passiva. Este valor contribui na sua jogada de defesa (mesmo que você não tenha idéia de como usar o escudo).

Peso. Peso em kg para um escudo de madeira com moldura metálica. O escudo plástico usado no século XX para controlar manifestações pesa a metade disto.

Custo. Num cenário medieval; dobre este valor para um escudo plástico do século XX.

Dano. Esta coluna é usada apenas para a regra opcional *Dano sofrido pelo Escudo* (pág. 120). Ela mostra a quantidade de dano que um escudo pode sofrer antes de ser destruído.

Carga

Sua *Carga* é o peso total que você está carregando, *em relação à sua ST*. Os objetos que você não está carregando não contam como Carga.

A Carga diminui seu ritmo de movimentação em um combate e a distância que você é capaz de caminhar num dia. Faz também com que a natação e a escalada fiquem mais difíceis.

Uma pessoa forte pode carregar mais do que uma fraca. Portanto, a razão entre o peso e a Força determina a Carga, como a seguir:

Peso até *o valor* de ST: Nenhuma Carga. Nenhuma penalidade.

Peso até *2 x ST*: Carga Leve. Diminuição de 1 ponto de Movimento.

Peso até *3 x ST*: Carga Média. Diminuição de 2 pontos de Movimento.

Peso até *6 x ST*: Carga Pesada. Diminuição de 3 pontos de Movimento.

Peso até *10 x ST*: Carga muito Pesada. Diminuição de 4 pontos de Movimento. É impossível carregar um peso maior do que 10 vezes sua ST por mais do que um metro ou dois de cada vez. 15 x ST é o *maior* peso que se pode carregar.

Níveis de Carga

ST	*Nenhuma (0)*	*Leve (1)*	*Média (2)*	*Pesada (3)*	*Muito Pesada (4)*
6	6 kg	12 kg	18 kg	36 kg	60 kg
7	7 kg	14 kg	21 kg	42 kg	70 kg
8	8 kg	16 kg	24 kg	48 kg	80 kg
9	9 kg	18 kg	27 kg	54 kg	90 kg
10	10 kg	20 kg	30 kg	60 kg	100 kg
11	11 kg	22 kg	33 kg	66 kg	110 kg
12	12 kg	24 kg	36 kg	72 kg	120 kg
13	13 kg	26 kg	39 kg	78 kg	130 kg
14	14 kg	28 kg	42 kg	84 kg	140 kg
15	15 kg	30 kg	45 kg	90 kg	150 kg
16	16 kg	32 kg	48 kg	96 kg	160 kg
17	17 kg	34 kg	51 kg	102 kg	170 kg
18	18 kg	36 kg	54 kg	108 kg	180 kg
19	19 kg	38 kg	57 kg	114 kg	190 kg
20	20 kg	40 kg	60 kg	120 kg	200 kg

Anotando a Carga em Sua Planilha

Copie os níveis de Carga para sua Força nos espaços em branco do campo "Carga" (lado esquerdo). Ex.: Se sua ST for 15, você deverá marcar "15" no espaço que diz "Nenhuma Carga". Isto significa qualquer peso de até 15 kg não afeta sua Carga.

Você pode consultar este campo toda vez que for necessário fazer uma verificação de sua Carga e descobrir exatamente quanto você pode carregar. (Você poderá transportar um peso maior se tiver uma carroça ou carroção. V. pág. 89.)

Seu Parâmetro Deslocamento

Seu "Deslocamento" é a distância (em metros) que você é realmente capaz de correr em um segundo. Para obter seu Deslocamento basta calcular o peso total dos itens existentes no campo "Armas e Objetos Pessoais". Compare o valor apurado com os níveis de Carga que você já anotou.

Se você tiver a perícia Corrida, adicione 1/8 de seu nível de habilidade ao parâmetro Velocidade *para efeito deste cálculo apenas*. A perícia Corrida não afeta seu parâmetro Velocidade (ela não faz com que seus reflexos fiquem mais rápidos), mas ajuda em seu Deslocamento.

Agora subtraia o valor da *penalidade* correspondente ao seu nível de Carga de seu parâmetro Velocidade e arredonde o resultado *para baixo*. O resultado (sempre um número inteiro) será seu parâmetro Deslocamento. Se seu nível de Carga for igual a 0, seu Deslocamento será igual a seu parâmetro Velocidade Básica, arredondado para baixo. Se você tiver um nível de Carga leve, seu parâmetro Deslocamento será 1 ponto menor que sua Velocidade Básica e assim por diante.

Seu Deslocamento controla:

(1) quão rapidamente você se desloca.

(2) *quando* você se desloca, no caso de estar usando a opção "realista" de seqüência em combate. (pág. 95).

(3) sua Esquiva. Esta Defesa ativa é igual a seu parâmetro Deslocamento. Quanto menos peso você carregar, mais rápido poderá se esquivar!

Anote seu Deslocamento na planilha, ao lado do parâmetro Velocidade Básica. Se seu nível de Carga mudar, você deverá mudar seu Deslocamento também. Isto pode acontecer se você apanhar um objeto pesado (ou se largar seu escudo para fugir). Os níveis mostrados no campo "Carga" facilitarão a determinação de quando você se desloca mais rápida ou mais lentamente.

Seu Deslocamento não poderá nunca ser reduzido a *zero*, a menos que você esteja inconsciente, incapaz de usar as pernas, ou tentando erguer um peso maior do que 15 vezes sua ST (v. *Erguendo e Movendo Objetos, pág. 89).*

Exemplo de Equipamento e Carga

Dai Blackthorn tem a Desvantagem da Pobreza. Por isso ele tem apenas $200 para gastar, ao invés dos $ 1.000, e pode gastá-los em qualquer coisa existente nas listas de equipamento de NT baixo. Ele se decidiu pelo seguinte:

Roupas - baixa categoria - 0,5 kg - $ 10
Sapatos - 1 par, de couro - 1 kg - $ 40
Jaqueta de Couro - 2 kg - $ 50
Faca (presa ao cinto) - 250 g - $ 30
Jogo de Gazuas - peso desprezível - $ 20
Adaga (presa à perna) - 100 g - $ 20

O custo deste equipamento é $ 170. Os outros $30 representam o total das economias de Dai atualmente. $ 20 deles estão empregados em um anel de ouro que ele usa e os outros $10 ele carrega consigo (o lugar mais seguro para guardá-los).

Todos os bens e dinheiro de Dai estão anotados em sua planilha. As características protetoras (Defesa Passiva e Resistência a Dano) de sua armadura foram copiadas diretamente do livro para sua planilha.

É possível que Dai compre um terçado, se conseguir mais algum dinheiro (já que ele é uma arma muito mais efetiva que uma faca e Dai sabe como usá-lo). Mas, mesmo uma espada de *má qualidade* custa $ 160 e uma boa estaria em torno de $400. Uma armadura leve seria também muito útil, se ele espera se envolver em algum combate mais sério do que uma briga ocasional na taverna. Mas sua jaqueta de couro é o traje ideal para quem está acostumado a roubar e se esgueirar.

O peso total de seu equipamento é 3,8 kg. Mesmo com o valor baixo de seu atributo ST, Dai é capaz de carregar qualquer coisa com menos de 8 quilos como se não tivesse "Carga". Ele ainda é capaz de apanhar alguma muamba sem que isto diminua sua velocidade!

9 COMPLETANDO SEU PERSONAGEM

Seu personagem ***GURPS*** está quase pronto. A esta altura, você já deve ter preenchido a maioria dos campos na Planilha do Personagem e verificado todos os cálculos para ter certeza de que todos os limites estão sendo respeitados. A planilha de Dai Blackthorn pode ser encontrada na pág. 214. Se você voltar para trás e conferir a planilha com a descrição do personagem conforme nós o fomos criando (págs. 14, 15, 18, 25, 40, 41, 70, 77), verá que tudo confere. Dai Blackthorn é um personagem de 100 pontos.

Começando do alto da planilha para baixo temos:

Nome. Você provavelmente já o decorou a esta altura.

Jogador. Este é o você *real*.

Aparência. Especifique a raça (se ele não for humano), idade (à sua escolha), altura e peso (escolhidos por você ou pelos dados — v. pág. 15) e qualquer outra coisa interessante sobre sua aparência.

História do Personagem. Um resumo em duas linhas de sua história e formação.

Data de Criação. Esta é a data de nascimento do personagem no calendário *do universo ficcional*. O aniversário de seu personagem, sua planilha de uso do tempo, etc., referem-se sempre a esta "data de nascimento".

Seqüência. Este campo está explicado na coluna lateral da pág. 95. Esqueça-o por enquanto.

Pontos por gastar. Este campo serve para anotar os pontos ganhos durante o jogo. Quando você gastá-los, apague-os daqui e adicione ao campo *Total de Pontos*.

Total de Pontos. Dai é um personagem de 100 pontos.

ST. Sua Força. O campo ao lado serve para a anotação de pontos de Fadiga. Se seu personagem for alguém que faz uso da magia, a fadiga será uma coisa que vai e vem com freqüência e você deveria anotá-la em um papel à parte.

DX. Sua Destreza. O espaço é grande o suficiente para você anotar sua Destreza "efetiva", se alguma coisa vier a modificar sua Destreza temporariamente.

IQ. Sua Inteligência.

HT. Sua Vitalidade. O campo à direita permite a anotação dos pontos de vida perdidos. Se a aventura que você está jogando tiver muitos combates, faça esta anotação em um papel à parte.

Dano Básico. Este valor está baseado em sua Força e indica a quantidade de dano que você é capaz de provocar com uma arma "genérica". V. pág. 74. Com sua Força igual a 8, Dai é capaz de provocar meros 1D-3 pontos de dano com um Golpe de Ponta e 1D-2 com um Golpe em Balanço.

Deslocamento. Calcule a *Velocidade Básica* da seguinte maneira: Some sua HT e DX e divida o total por 4. Seu atributo *Deslocamento* é a velocidade com que você realmente viaja. Calcule sua Carga (abaixo e pág. 76) para obter seu *Deslocamento*. A velocidade de Dai é (12+15) que, dividido por 4, é igual a 6,75.

Carga. Este é o peso que você está carregando, comparado com sua ST (v. pág. 76). Dai tem uma ST igual a 8, logo ele pode carregar até 8 kg de equipamento sem ter seus movimentos afetados por esta carga. Os escassos bens de Dai pesam apenas 3,5 kg, portanto podemos dizer que ele não leva nenhuma Carga. Sem Carga, seu parâmetro

Deslocamento será igual à sua Velocidade Básica, arredondado para baixo, ou seja 6.

Defesa Passiva. A primeira linha é para a armadura. Dai tem sua jaqueta de couro (armadura para o tronco com uma defesa passiva igual a 1). Ele não tem escudo nem magia ou outro tipo de proteção especial. Logo, sua defesa passiva total é 1. Não é nenhuma maravilha, mas é melhor do que nada.

Defesas Ativas. Elas estão explicadas na pág. 98. Para a "Esquiva" Dai tem o mesmo valor que seu Deslocamento, 6.

O campo "Aparar" é preenchido normalmente com metade do nível de habilidade na arma com que você tem mais perícia, arredondado para baixo. Dai é mais ágil com a faca (NH 17), por isso seu "Aparar" é 8. No entanto, facas são armas curtas e têm um redutor igual a -1 quando usadas para Aparar. Com isto seu Aparar será 7. Se Dai tiver uma espada curta, seu nível de habilidade 16 dar-lhe-á um Aparar igual a 8 quando estiver usando a espada.

O campo "Bloqueio" é preenchido com metade de seu nível de habilidade com o Escudo. Este valor não tem muita importância para Dai; ele não tem um escudo e, por isso, não pode bloquear. Ele não estudou a perícia Escudo. Seu valor pré-definido é DX-4, ou seja 11. Metade disto, arredondado para baixo é 5, logo ele tem um Bloqueio igual a 5. Ele poderá tentar usar um escudo se conseguir roubá-lo.

Resistência a Dano. Sua resistência a lesões. A jaqueta de couro de Dai lhe oferece uma RD igual a 1. Ele não tem Rijeza, nem qualquer outra proteção especial ou mágica, logo sua Resistência a Dano total é 1. É melhor tratar de evitar ser atingido.

Vantagens, Desvantagens e Peculiaridades. Aqui nós colocamos as 4 vantagens e as 3 desvantagens de Dai. As linhas extras podem ser usadas para a inclusão de explicações. Por fim, relacionamos as 5 "peculiaridades" para enriquecer a sua personalidade.

Reação +/-. Este campo está na segunda coluna, sob o desenho do personagem. Seu valor está baseado na Aparência e nas Vantagens e Desvantagens que afetam a reação dos outros com relação a você. O valor para Dai é zero; não existe nada nele que o torne especialmente agradável ou desagradável. Um personagem com Carisma (por exemplo) teria um número positivo aqui; alguém com algum hábito detestável, má aparência ou algum outro problema teria um número negativo. Se você tiver modificadores de reação positivos e negativos, preencha com o valor líquido. O campo tem duas linhas para o caso de haver necessidade de alguma anotação.

Armas e Objetos Pessoais. Cada linha representa um item que você carrega consigo, com as seguintes informações:

(a) *para uma arma apenas*, a quantidade *total de dano* que você provoca com ela, com base em sua ST (v. na pág. 74 como calcular). A faca de Dai provoca danos "cortando" e "perfurando" (ela provoca 1D-5 pontos de dano básico quando corta e 1D-4 quando perfura).

(b) para *uma arma apenas*, seu nível de habilidade com aquela arma.

(c) e (d) o *custo* e o *peso* do item.

Dinheiro. Use a última linha do campo "Objetos Pessoais" para anotar a quantidade de dinheiro que você carrega consigo e as costas da planilha para qualquer "conta bancária" ou riqueza escondida que possa ter. Para evitar estar escrevendo e apagando a cada instante, pode-se usar uma folha de rascunho para anotar o dinheiro ganho e gasto durante uma aventura e preencher este campo somente no final da aventura.

Alcance das armas. Este espaço é usado para anotar o alcance das armas de arremesso e de projétil. Preencha-o conforme descrito na pág. 75. Tanto a faca quanto a adaga de Dai podem ser arremessadas. Seus dados como armas de arremesso são copiados da *Tabela de Armas* (pág. 207). Elas provocam o mesmo dano se usadas normalmente ou arremessadas.

Perícias. Aqui você relaciona todas as suas perícias, o número de pontos gasto em cada uma e o nível de habilidade final. As línguas e mágicas também devem aparecer aqui. Se você ficar sem espaço, continue a lista em uma folha à parte.

Resumo. Este campo é usado para registrar o total de pontos das várias partes, de modo a facilitar uma conferência.

Isto completa o preenchimento da planilha de Dai. Quando você representar Dai (e pode-se fazê-lo com a aventura existente neste módulo), você será capaz de encontrar tudo o que precisar saber sobre ele nesta planilha.

A História de Dai Blackthorn

Dai não sabe nada acerca de seu nascimento e infância. Suas lembranças mais remotas são das ruas; ele era um menino de favela na metrópole de Kotat (onde ele ainda vive). Ele não se lembra de seus pais. Como os outros garotos de rua, ele vivia do que conseguia mendigar ou roubar.

Quando tinha mais ou menos 7 anos ele foi recolhido por um velho chamado Sekelshen Mat. O velho Sekky era um Fagin (*); ele ensinava as crianças a roubar e vivia do produto do roubo que elas traziam para casa. Dai teve sorte, na medida em que o velho Sekky era um mestre generoso e um ladrão honesto, benquisto na vizinhança. Dai se tornou um bom arrombador e batedor de carteiras, além de ser um ladrão experiente. Ele adorava escalar edifícios (durante o trabalho ou apenas por diversão). Pelo fato de Dai ser inteligente, ágil e discreto, Sekky o usava principalmente como mensageiro e espião. Quando completou 15 anos, Dai conhecia a cidade (seus becos e seus telhados) como a palma de sua mão.

Este conhecimento salvou sua vida. Uma noite Dai acordou com a casa em chamas. Quando ele tentou escapar com sua "família", flechas de besta voaram da escuridão. Alguém *queria* queimá-los. Quando as chamas cresceram, Dai se refugiou no teto da casa (depois, com um salto assustado, ele fugiu para um edifício ao lado e sumiu de vista.) Ele foi o único sobrevivente. O velho ladrão, que tinha servido como pai e mãe para ele, e seus "irmãos" morreram nas chamas.

Dai logo descobriu quem tinha sido o responsável. Um jovem e ambicioso malfeitor havia assumido o comando da preguiçosa Associação dos Ladrões de Kotat e dado aos "independentes" como Sekelshen Mat apenas duas opções: se associar ou morrer. O velho Sekky, excêntrico até o fim, não havia levado a ameaça a sério. Foi seu último engano.

Dai jurou vingança aos matadores — e durante os dois anos seguintes conseguiu se tornar uma pedra no sapato da Associação. Mas apenas uma pedra pequena. Para seu desgosto, existe agora um prêmio por sua cabeça. Para sua mortificação, a recompensa é de apenas 50 moedas de cobre ...

Continua na próxima página ...

A História de Dai Blackthorn (Continuação)

No ano passado, Dai escapou por um triz, quando 3 assassinos da Associação o apanharam em um beco e lhe deram uma surra. Terminaram por amarrar seus braços atrás das costas, ataram seus pés a uma bigorna e o jogaram do cais. Dai conseguiu se libertar e escapar antes de afundar (mas a experiência o deixou traumatizado e ele se sente desconfortável quando está perto de qualquer quantidade de água maior do que 2 metros de diâmetro).

Dai tem agora 18 anos. Ele é pequeno e fraco (e suscetível com relação às duas coisas), mas é rápido, vigoroso e relativamente habilidoso com as armas. Ele adora se gabar de suas proezas e tende a enfeitar um pouco a realidade.

Ele vive só, em uma mansarda no terceiro andar de um edifício na pior parte da cidade, que lhe custa algumas moedas de prata de aluguel. Seus senhorios são um casal de velhos bêbados que vendem tapetes no andar térreo. Dai ganha a vida roubando (e ocasionalmente com um dia de trabalho honesto, agindo como mensageiro ou intermediário). Ele se arrisca mas conseguiu se manter vivo até o momento. Apesar de se recusar a usar drogas ou álcool (ele já viu muita gente se matar desta maneira), Dai consegue gastar seu dinheiro tão logo o ganha. Ele quer ser rico, famoso e temido (e vingança contra a Associação dos Ladrões), mas quer também se divertir e isto muitas vezes tem prioridade sobre quaisquer planos grandiosos que ele possa ter.

(*) Personagem do romance Oliver Twist de Charles Dickens que treinava as crianças para serem ladrões.

O Desenho do Personagem

Nós inserimos uma ilustração que mostra Dai, da maneira que o vemos, no centro da planilha. Se você não for um artista, poderá enfeitar as silhuetas "genéricas" existentes neste livro para dar uma idéia de seu personagem.

A ilustração não é de modo algum necessária. Se você não se importar com isto, poderá usar esta área para fazer anotações extras.

Aquilo que não é Mostrado na Planilha do Personagem

Há muitas coisas que você pode querer registrar, por uma razão ou outra, em uma folha separada. Entre elas incluem-se:

Tempo Gasto em Estudos. Esta informação estará registrada em suas Planilhas de Uso de Tempo (se sua campanha estiver fazendo uso delas) semanais. Mas você pode querer fazer uma folha de registro à parte, para saber exatamente quanto tempo passou estudando.

Bens em Outros Lugares. O campo "Bens e Equipamentos" mostra aqueles itens que você carrega consigo. Para um andarilho isto pode ser tudo o que ele tem mas, se você for (por exemplo) um duque medieval ou um super-herói rico do século XX, com certeza terá uma casa, riquezas acumuladas e muitos outros bens que você não pode carregar consigo. Estas coisas deveriam ser registradas separadamente.

História do Personagem. Você pode querer anotar o que acontece e o desenvolvimento de seu personagem (veja a seguir).

Pode-se querer manter também em uma folha separada o dinheiro, ferimentos e bens consumíveis, já que eles podem variar rapidamente. Desta maneira, você não fará um buraco em sua planilha de tanto escrever e apagar.

Histórias de Personagens

Uma "história de um personagem" é a história da vida de um personagem de jogo, escrita pela pessoa que o representa. A história é uma grande ajuda à sua atuação. Você pode até preferir escrever a história primeiro e *depois* calcular os atributos do personagem.

Uma história pode realmente ajudar a dar vida a seu personagem. Você não é *obrigado* a fazê-lo, mas é recomendável.

Você deverá mostrar a história ao GM, se a escrever, mas não necessariamente aos outros jogadores. Afinal de contas, seu personagem provavelmente tem *alguns* segredos que nem mesmo seus amigos conhecem.

Conforme seu personagem participar de aventuras e ganhar experiência, sua "história" irá se tornando mais longa e detalhada. Você terá não só as aventuras para recordar ... quanto mais você representar um personagem, mais você trabalhará seus antecedentes, a história passada, etc...

Com o tempo, as histórias de seus personagens combinadas formarão um épico de fantasia, uma história de guerra, um romance de espionagem, um faroeste ou algum outro tipo de obra prima caseira, dependendo do mundo onde você joga.

Empregos

Os personagens podem e, provavelmente deverão, conseguir empregos. Isto permitirá que eles ganhem dinheiro e exercitem suas perícias, além de mantê-los ocupados no intervalo entre as aventuras.

As possibilidades de emprego para seu personagem estarão limitadas pelos seus atributos básicos, suas perícias e o cenário utilizado. Em certos casos, seu emprego será determinado por seu patrono. Se todo o resto for igual, os personagens mais completos serão capazes de encontrar empregos melhores e ganhar mais dinheiro.

Os empregos podem ser um bom ponto de partida para uma aventura. Jornalistas, mercenários, detetives, aprendizes de feiticeiro e escritores "free-lancer" são pessoas propensas à aventura .

Este assunto será coberto com mais detalhes na pág. 192 e no capítulo *Empregos* existente em cada livro de referência.

EVOLUÇÃO DO PERSONAGEM

10

Quanto mais (e melhor) você representar seu personagem, melhor ele ficará. Esta evolução pode acontecer de duas maneiras: através do estudo ou de pontos que você ganha durante o jogo.

Desenvolvimento através da Aventura

Depois de uma boa sessão de jogo, o GM premiará os personagens com pontos (v. pág. 184). Estes pontos são do mesmo tipo que você usou quando criou seu personagem. Registre-os no canto superior direito da sua planilha até gastá-los. Eles são gastos da mesma maneira, com algumas poucas diferenças:

Atributos Básicos

Para melhorar qualquer um de seus atributos básicos (ST, DX, IQ ou HT), você deverá gastar o *dobro* dos pontos que teria gasto no momento da criação do personagem para conseguir a mesma diferença no valor dos atributos. *Exemplo*: Para mudar seu atributo Força de 10 (custo na criação 0) para 11 (custo na criação igual 10) custaria 20 pontos. Para mudar de 11 para 12 (custo na criação 20) custaria outros 20 pontos. E assim por diante.

Se você melhora um atributo, o nível de todas as perícias baseadas naquele atributo também aumentará um ponto. Se, por exemplo, você aumentar o valor de DX, todas as suas perícias baseadas em DX aumentarão.

Mudanças no valor de ST não afetarão o peso e a altura do personagem depois que ele foi criado (exceto para crianças). Peso e altura estão baseados na Força *original*.

Aparência Física

Para melhorar a aparência física de seu personagem você precisa: (a) ganhar e gastar os pontos necessários para o progresso e (b) achar uma maneira aceitável para que isso aconteça dentro daquele cenário. *Exemplo*: Maureen O'Shea, uma aventureira do século XX, é atraente, mas ela quer ser muito bonita. A diferença, em termos de pontos no momento da criação do personagem, é 20. Maureen deverá gastar os 20 pontos e pagar o "preço" de tal melhoria no século XX. Neste caso, o jogador faz uma pesquisa rápida e a apresenta para o GM. O GM então decide que Maureen deve gastar $ 40.000 em uma grande cirurgia plástica, dois meses de recuperação e mais dois meses aperfeiçoando sua silhueta em um spa. Ao fim de quatro meses (tempo de jogo), ela poderá voltar como uma *pantera*.

Novas Vantagens

A maioria das vantagens relacionadas é inata e não pode ser "comprada" depois com a experiência. Exceções comuns são Alfabetização e Reflexos em Combate (que podem ser aprendidos); Visão Aguçada, Ouvido Aguçado e Olfato/Paladar Apurado (que, em alguns cenários, podem ser comprados por uma boa quantia em dinheiro); e Patronos (que sempre podem ser conseguidos). Para acrescentarmos uma vantagem, é necessário pagar a respectiva quantidade de pontos de personagem. Caso se trate de uma habilidade física, precisaremos cobrir seu custo (definido pelo GM) naquele universo ficcional. Apesar de que não se deve permitir que as vantagens sejam adicionadas aos personagens livremente, o GM pode abrir a exceção que ele achar razoável. O Mestre deveria apresentar uma boa explicação para o fato em seu mundo ou desafiar o jogador a justificar por que se deveria permitir (por exemplo) que seu personagem tivesse sua audição muitíssimo melhorada de repente.

Se sua campanha incluir poderes psíquicos (capítulo 20), eles poderão ser aperfeiçoados como Perícias. Às vezes pode-se conseguir alguns novos durante o jogo.

Pontos por Gastar

Você pode guardar os pontos de personagem que ganhar por quanto tempo quiser antes de "gastá-los". Ignore estes pontos não gastos quando avaliar seu personagem. Suponha que ele tenha sido criado com 100 pontos e tenha ganho 30, mas ainda não os gastou. Ele ainda é um personagem de 100 pontos (seria justo para ele, participar de aventuras escritas para personagens com 100 pontos).

Suponhamos agora que este personagem tenha gasto todos os seus 30 pontos melhorando seus atributos básicos. Isto lhe dará apenas 15 pontos de melhoria (pois os atributos custam o dobro se forem comprados mais tarde). Portanto ele será agora um personagem de 115 pontos e deverá ser apresentado desta maneira em sua Planilha.

Mas se os pontos foram todos gastos em perícias, ele terá crescido 30 pontos e será agora um personagem de 130 pontos.

Desvantagens Adquiridas Durante o Jogo

É possível adquirir uma desvantagem nova durante o jogo. Uma lesão incapacitante, por exemplo, poderia lhe custar um membro. Esta desvantagem deve ser anotada em sua planilha.

No entanto, você *não* receberá pontos extras por uma desvantagem adquirida durante uma aventura. Estas são apenas as asperezas do jogo. Pelo contrário, as desvantagens reduzirão o "valor" total de seu personagem.

Uma exceção para a regra de não-pode-adquirir-desvantagem-nova: Se você conseguir um Patrono novo, poderá ter um Dever para com ele e o valor em pontos deste Dever pode ser usado para diminuir o custo em pontos do Patrono.

Como Mestre, você pode permitir que um personagem "recompre" uma desvantagem adquirida durante o jogo. Se ele tiver pontos de personagem suficientes para recomprar a desvantagem e você estiver se sentindo misericordioso o suficiente, pode providenciar eventos que eliminem a desvantagem. É uma opção sua.

O Desenvolvimento através do Estudo

Também é possível adquirir perícias ou desenvolver as que já se tem, dedicando tempo a estudá-las. Qualquer um pode adquirir ou desenvolver perícias desta maneira, desde que haja uma oportunidade de estudo.

O desenvolvimento *não* depende da representação do personagem. Seria possível criar um personagem, acompanhar o passar do tempo para ele e deixá-lo trabalhar, estudar e aprender durante 40 anos (tempo de jogo) *sem nunca representá-lo em um jogo* (pode não ser muito divertido, mas *seria* possível). Naturalmente, eventos que ocorrem durante o jogo poderiam oferecer grandes oportunidades de estudo. Se você ajudar um mestre feiticeiro, sua gratidão pode vir na forma de algum treino em magia. E se você naufragou junto com um francês e ficou 6 meses isolado com ele, poderia ter aprendido francês (poderia vir a ser útil um dia).

Para desenvolver as perícias através do estudo, um jogador deve preencher uma *Planilha de Uso de Tempo* semanal (veja o folheto anexo). Com ou sem professor, você deve alocar tempo para o estudo. Marque este tempo na Planilha de Uso de Tempo do personagem. Quando seu personagem tiver estudado tempo suficiente para aumentar seu nível de habilidade, avise seu GM e modifique a sua planilha. Isto pode significar contabilidade demais para muitas campanhas. Se isto não lhe agrada, *não o faça*. Ao invés disso, o GM pode aumentar ligeiramente o número de pontos que ele distribui no fim de cada aventura e deixar que aqueles pontos sejam usados para "comprar" aumentos nos níveis de habilidade, como descrito anteriormente. Desta maneira não será necessário contabilizar o tempo gasto em estudo.

Encontrar um Professor

Normalmente é preciso encontrar um professor para estudar uma nova perícia. Descobrir um professor para algumas perícias será automático; para outras, será difícil. Os GMs devem seguir as sugestões apresentadas na *Lista de Perícias*, modificando-as livremente para ajustá-las ao seu próprio conceito do que é "razoável". Se os jogadores desejarem estudar alguma coisa realmente exótica (Magia em um mundo sem magia, métodos ninjas de assassinato, hábitos de acasalamento da baleia azul, etc...), o GM deveria transformar a procura do professor em uma aventura.

A educação também pode custar dinheiro. Isto é deixado por conta do GM. Em geral, deve-se fazer um teste de reação para ver como é que o professor reage com relação ao estudante. Depois, use a *Tabela de Empregos* (pág. 194) para determinar quanto vale o tempo do professor e continue daí. Pode haver uma permuta ... ou o professor pode exigir algum serviço (adiantado) em troca de sua ajuda. Existe um sem número de possibilidades de aventuras aqui.

Continua na próxima página...

Recomprando Desvantagens

É proibido adicionar Desvantagens a um personagem já criado, com o intuito de conseguir alguns pontos extras. Qualquer Desvantagem que ele venha a adquirir durante uma campanha (mutilação acidental, por exemplo) não vale nenhum ponto — ela faz parte do jogo.

No entanto, os personagens podem *se livrar* da maioria das desvantagens adquiridas no momento de sua criação, "recomprando-as" com um número de pontos igual ao bônus recebido originalmente quando de sua aquisição. Nenhum outro pagamento é necessário para a maioria das desvantagens. Veremos a seguir algumas exceções e casos específicos:

A *Pobreza* e o *Estigma Social* não podem ser "recomprados" somente com pontos. Para curar a probreza, é preciso ganhar dinheiro! Para curar um estigma social, ou você muda sua posição na sociedade, ou muda toda a sociedade. O GM lhe dirá quando você tiver conseguido. Neste momento será preciso pagar os pontos necessários para recomprar a desvantagem original.

Os *Inimigos* podem ser recomprados com o número adequado de pontos. O GM deveria exigir também que você se ocupe deles dentro do jogo: mate-os, prenda-os, suborne-os, fuja deles, faça as pazes com eles... não importa. É imprescindível que seja alguma coisa que funcione. Note que os inimigos *nunca* poderão ser definitivamente descartados sem que seus pontos sejam recomprados. Neste caso, eles reapareceriam ou seriam substituídos por novos inimigos.

Os *Dependentes* podem ser recomprados pelo número de pontos ganhos originalmente. O jogador (ou o GM) deveria fornecer uma explicação dentro do cenário do jogo sobre o que teria acontecido com eles: morreram, cresceram, mudaram-se para longe, apaixonaram-se por alguma outra pessoa...

Os *Hábitos Detestáveis* e os *Problemas Mentais* podem ser recomprados pelo mesmo número de pontos recebidos quando a desvantagem foi assumida. Considera-se simplesmente que você superou seu problema.

As *Desvantagens Físicas* podem, em geral, ser recompradas, mas o grau de dificuldade varia de cenário para cenário. Um personagem do século XX poderia comprar um aparelho auditivo que resolveria seu problema enquanto fosse usado. No século XXI o personagem poderia se submeter a uma cirurgia que resolveria seu problema definitivamente. No século XIX, o máximo que ele conseguiria seria uma corneta. Em épocas anteriores, ele teria que usar magia.

O GM é quem deve decidir se é possível ou não curar uma desvantagem física específica em um dado cenário. E, se for, qual seria o custo e o tempo que tomaria. Use como guia a tabela de *Perícias Médicas* e o capítulo de *Medicina* existente no livro de referência que descreve seu cenário. Se for possível recomprar a desvantagem, o custo em pontos será igual ao bônus recebido quando a desvantagem foi assumida.

A *Idade* não pode ser recomprada, a menos que o jogador faça uso de magia ou tecnologia médica para interromper ou reverter o processo de envelhecimento. Observe que um personagem que foi criado com 50 anos ou menos, e envelheceu naturalmente até os 70, pode retroagir sua idade sem ter que pagar *nenhum* ponto. Isto se deve ao fato dele não ter assumido os anos acima de 50 como uma desvantagem; ele os viveu naturalmente. No entanto, se você começa como um personagem "velho" (acima dos 50), e reverte sua idade para uma mais baixa que a original, terá que "recomprar" os pontos que obteve por aqueles anos extras, de modo a manter tudo em ordem.

Desenvolvendo e Incorporando novas Perícias

Os pontos ganhos durante uma campanha podem ser usados para melhorar o seu NH ou adicionar algumas novas perícias. Cada ponto é equivalente a 200 horas de treinamento. Isto não significa que seu personagem encontrou tempo para estudar os livros durante um semestre no meio de sua aventura. Ao invés disso, consideramos que a experiência genuína de uma aventura pode ser equivalente a um período mais longo de estudo.

Portanto, os pontos ganhos poderão ser usados para desenvolver *somente* aquelas perícias que, na opinião do GM, foram usadas *significativamente* durante a aventura em que foram ganhos. Se a única coisa que você fez durante a aventura foi viajar pela floresta e trucidar monstros, as únicas perícias que poderão ser melhoradas são a Sobrevivência na Floresta e suas habilidades de combate. Se você utilizou *alguma* operação mágica, o GM

poderá permitir que use os pontos ganhos no aprendizado de *novas* operações, se ele sentir que elas estão suficientemente relacionadas. A mesma coisa vale para os poderes psíquicos.

O custo para você melhorar seu nível de habilidade em uma perícia é igual à *diferença* entre o custo de seu nível atual de habilidade e o custo do novo nível. Exemplo: Seu atributo DX é igual a 10 e seu nível de habilidade com Espadas Curtas é 13, ou seja DX+3 que, segundo a tabela da pág. 43, custa 16 pontos por ser uma perícia Física/Média. O próximo nível é DX+4 que custa 24 pontos. A diferença entre 16 e 24 é 8. Logo custar-lhe-á 8 pontos para aumentar seu nível de habilidade em Espadas Curtas para 14.

Dinheiro

Você pode também trocar os pontos ganhos por dinheiro. Cada ponto equivale a um mês da renda do personagem, seja ela qual for (v. *Empregos*, pág. 192). O GM deverá fornecer uma explicação razoável para sua sorte inesperada: devolução de imposto de renda, tesouro enterrado, herança, jogo ou qualquer coisa que pareça apropriada. Seja criativo. Se o personagem for um espião e seu disfarce for "jogador de tênis profissional", você poderá dizer-lhe que ele ganhou o dinheiro fazendo um comercial de flocos de milho.

Idade e Envelhecimento

Os heróis, como todo mundo, acabam envelhecendo... embora seja pouco provável que eles venham a morrer em uma cama.

Presume-se que um personagem tem 18 anos quando é criado, a menos que o jogador especifique algo diferente. A Juventude é uma "desvantagem" ligeira (v. pág. 29). A idade não é uma desvantagem, a menos que o personagem tenha mais de 50 anos no momento de sua criação (v. pág. 27). Um personagem com mais de 18 anos pode gastar mais pontos em perícias porque ele teve mais tempo para aprendê-las. (Ele não receberá nenhum ponto de *bônus* a não ser que tenha mais de 50. Ele pode, simplesmente, gastar mais em educação. Veja *A Escolha das Perícias Iniciais*, na pág 43.)

Declínio Devido à Idade

Depois de completar 50 anos, todo personagem deverá fazer, uma vez por ano, uma jogada de teste para ver se a idade está lhe cobrando seu tributo. Se você não desejar se preocupar com a data exata do aniversário de um personagem, assuma simplesmente que a data é 1º de janeiro e faça a jogada todo ano de jogo conforme seja necessário. A partir dos 70, a jogada deve ser feita a cada 6 meses. A partir dos 90, a cada 3 meses.

Faça um teste para cada um de seus atributos básicos. Jogue 3 dados e compare o resultado com seu atributo HT acrescido do nível tecnológico da medicina em seu mundo (v. pág. 186), *menos 3*. Portanto em um cenário medieval (NT4), uma pessoa com HT igual a 10 precisará de um resultado menor ou igual a 11 para ser bem sucedida. Uma falha significa que o atributo em questão foi reduzido em um ponto (e um resultado igual a 17 ou 18 significará *automaticamente* uma falha que provoca a perda de 2 pontos). Faça os testes na seguinte ordem: ST, DX, IQ, HT.

Obviamente, se a última jogada resultar numa falha, a própria HT será reduzida. Com isto, o próximo Teste de "Velhice" terá uma chance maior de falhar. Desta maneira, o declínio se acelera. Quando um atributo é reduzido devido à idade (ou por algum outro motivo), todas as perícias envolvendo aquele atributo também são reduzidas. Assim, se o envelhecimento reduzir 1 ponto em sua IQ, o nível de habilidade de todas as suas perícias mentais também será reduzido. Se o valor de algum atributo chegar a 0 devido ao envelhecimento, o personagem morrerá de morte natural. Na "vida real", a pessoa seria arrebatada por uma doença ou acidente muito antes de HT chegar a 0, e isto também seria considerado morte natural.

Certos processos mágicos e tecnológicos podem interromper o envelhecimento ou até "reverter o processo", rejuvenescendo o personagem. Estas "poções", mecanismos, etc., são extremamente valiosos e serão descritos nos livros de referência dos vários mundos. Se algum processo restaurar a IQ perdida (por exemplo), os níveis de habilidade de perícias mentais perdidos também serão restaurados.

A escala acima é válida para seres humanos. O envelhecimento de outras raças é descrito nos livros de referência apropriados.

O Desenvolvimento através do Estudo (Continuação)

Auto-Estudo

A maioria das perícias, sob as circunstâncias adequadas, pode ser aprendida através de auto-estudo. Se uma perícia *não* puder ser aprendida desta maneira, este fato estará indicado na sua descrição. Em todo caso, dobre o tempo de treinamento para uma perícia aprendida através de auto-estudo. Um bom professor (que seja capaz de guiar seus estudos e responder suas perguntas) é extraordinariamente valioso em qualquer campo de estudo.

Empregos

Se você tem um emprego, ele conta como "estudo" da perícia (se alguma o for) usada para realizá-lo. No entanto, como a maior parte do tempo gasto em um emprego é usada fazendo aquilo que você *já* sabe fazer ao invés de aprender coisas novas, ele contará apenas como 1/4 em termos de estudo. Se você trabalhar 40 horas por semana, poderá contar este tempo como 10 horas de treino no trabalho que está fazendo. Isto equivale a 500 horas de treino por ano. Se um trabalho exigir mais de uma perícia, pode-se dividir o tempo de treinamento entre as duas da maneira que se desejar.

Escola

De outro lado, se você vai à escola, poderia gastar 3 a 6 horas semanais em cada aula, mais 3 a 6 em deveres de casa (digamos uma média de 9 horas por semana). Um semestre letivo tem 21 semanas e equivalerá a 200 horas de estudo por assunto.

Tempo gasto em Aventura

O tempo gasto em aventuras pode ser contado como "estudo" das coisas apropriadas. Os GMs deveriam ser generosos ao permitir isto. Ex.: Uma viagem através da Amazônia poderia ser contada em todos os seus momentos (digamos 16 horas por dia) como um treino de Sobrevivência na Selva.

Você pode estudar qualquer número de perícias simultaneamente, mas cada hora do tempo será contada como estudo de um assunto, a menos que o GM permita uma exceção. O estudo de línguas é um bom exemplo de uma exceção. Se você já fala francês, freqüentar uma escola em Paris contaria como desenvolvimento de sua habilidade com a língua e para o estudo do assunto da aula. Como regra, o tempo passado em um país estrangeiro, falando sua língua nativa, conta como 4 horas de estudo da língua por dia, não importa o que mais você esteja fazendo, até seu nível de habilidade atingir o valor de seu atributo IQ.

11 PERSONAGENS ALEATÓRIOS

Este sistema permite a criação de personagens através de lançamentos de dados. Ele pode ser usado quando o GM precisa urgentemente de um NPC, ou quando você quer jogar sem perder muito tempo criando um personagem cheio de detalhes. O personagem *médio* terá aproximadamente 100 pontos. No entanto, haverá muita variação. Isto pode ser divertido, principalmente se você gostar de conviver com o que a sorte lhe reserva e se propuser a desempenhar o papel de seu personagem com sinceridade. É muito provável que seu personagem venha a ter pelo menos um dos atributos com um valor muito menor do que o que você escolheria por si próprio.

Atributos Básicos

Jogue 3 dados para cada um dos atributos básicos, ST, DX, IQ, e HT. Você poderá, se desejar, desprezar *um* dos resultados obtidos e tentar mais uma vez. Neste caso deve conservar o novo resultado, seja ele qual for.

Complementação do Personagem

Você tem duas opções depois do sorteio dos atributos básicos. Se desejar um personagem completamente casual, passe diretamente para o parágrafo *Aparência Física*. Determine Vantagens, Desvantagens e Perícias aleatoriamente, conforme descrito.

Por outro lado, você pode manter os atributos básicos determinados aleatoriamente e usar 50 pontos adicionais (admitindo-se que sua campanha use personagens de 100 pontos) para completá-lo da maneira que desejar, escolhendo as Vantagens, Desvantagens e Perícias você mesmo. *Não* use estes 50 pontos *além* de escolher aleatoriamente perícias, etc., senão acabará criando um super-homem.

Aparência Física

Todos os personagens têm uma aparência comum, a menos que eles tenham sido contemplados com uma boa ou má aparência no sorteio das vantagens e desvantagens. Peso e altura devem ser determinados como descrito na pág. 15. Cabelos, pele e olhos são determinados pela tabela existente na coluna lateral.

Vantagens e Desvantagens

Jogue 3 dados e consulte a tabela abaixo para obter sua Vantagem (normalmente uma para cada personagem). Depois jogue mais uma vez para escolher uma Desvantagem.

Resultado do Sorteio	*Vantagem(s)*	*Desvantagem(s)*
3	Jogue mais duas vezes	Jogue mais duas vezes
4	Voz Melodiosa	Pobreza
5	Carisma (+6)	Covardia
6	Prontidão (+4)	Hábitos Detestáveis:
7	Bom Senso	Reação -2
8	Aptidão Mágica (+2)	Mau Humor
9	Visão Aguçada (+5)	Azar
10	Prontidão (+2)	Cobiça
11	Carisma (+3)	Excesso de Confiança
12	Paladar/Olfato Apurado (+5)	Honestidade
13	Noção do Perigo	Duro de Ouvido
14	Aparência Atraente	Aparência Desagradável
15	Ouvido Aguçado (+5)	Disopia (Visão Imperfeita)
16	Elegante/Bonito	Aparência Hedionda
17	Jogue mais duas vezes	Jogue mais duas vezes
18	Jogue mais duas vezes	Jogue mais duas vezes

Cabelos, Olhos e Pele

Seu personagem poderá ter a cor dos cabelos, olhos e pele que você escolher, desde que sejam compatíveis com seu histórico. Se você estiver criando um personagem aleatoriamente, a tabela abaixo pode ser útil. Jogue três dados, três vezes: uma para a pele, uma para o cabelo e outra para os olhos. Despreze qualquer resultado (ou combinação de resultados) inadequado para a aventura a ser vivida. (Por exemplo: É possível encontrar um oriental de "cabelos claros" na São Francisco dos anos 30, porém, é totalmente improvável deparar-se com um na Pequim de 1870.)

Se seu jogo se passa em um futuro distante, é possível que você queira adicionar a esta tabela algumas alternativas mais exóticas.

Resultado do Sorteio	*Pele*
3	Azeviche
4-6	Negra
7	Sardenta
8	Bronzeada
9-10	Branca
11-12	Mulata
13-15	Amarela
16	Trigueira
17-18	Vermelha

Resultado do Sorteio	*Cabelos*
3	Preto-azulados
4-5	Pretos
6	Louros
7	Careca (só para homens)
8	Castanho-avermelhados
9	Castanho-claros
10-11	Castanhos
12-13	Castanho-escuros
14	Grisalhos
15	Louro-arruivados
16	Ruivos (vermelho ou alaranjados
17	Dourados
18	Brancos

Resultado do Sorteio	*Olhos*
3	Violeta
4	Negros
5	Azul-claros
6	Cinzentos
7-8	Azuis
9-11	Castanhos
12	Castanho-claros
13	Verdes
14	Azul-escuros
15-16	Verde-escuros
17	Caramelo
18	Cores diferentes! Jogue uma vez para cada olho

Ignore qualquer resultado e jogue novamente no caso de:

(a) Conseguir a mesma vantagem ou desvantagem duas vezes;

(b) Sortear dois tipos de aparência física (só a primeira é válida);

(c) Sortear uma desvantagem que entre em conflito com uma vantagem que você já tem (ex.: Disopia para quem já tem Visão Aguçada);

(d) Sortear uma vantagem ou desvantagem que não faz sentido em sua campanha (ex.: Aptidão Mágica em um mundo onde não existe magia).

Esta tabela não contém todas as vantagens e desvantagens. Só as mais comuns. Se você desejar uma vantagem ou desvantagem mais exótica, peça permissão ao GM para escolhê-la, ou crie seu personagem sem o uso de dados.

Perícias

Jogue 2 dados para determinar o *número* de Perícias que o personagem estudou. Dê ao personagem este *número* de Perícias escolhidas logicamente. Se você preferir deixar o acaso escolher suas perícias, use a tabela a seguir (jogue 3 dados e escolha uma perícia da linha indicada pelo resultado).

Perícias Escolhidas Aleatoriamente

(Jogue 3 dados e escolha uma perícia da linha indicada pelo resultado)

3	Caligrafia	Armeiro	Bioquímica
4	Botânica	Comércio	Prestidigitação
5	Diplomacia	Medicina	Esporte (qualquer)
6	Canto	Língua (qualquer)	Veterinária
7	Adestramento de Animais	Trovador	Dissimulação
8	Furtividade	Captador	Primeiros Socorros
9	Arma de Mão (qualquer)	Sacar Rápido (qquer)	Escalada
10	Arma de Mão (qualquer)	Armadilhas	Escudo
11	Corrida *	Briga	Cavalgar ou Condução (qq)
12	Arma de Projétil (qq)	Pilot./Artilh(qquer)	Natação
13	Boemia	Jurisprudência	Trato Social
14	Jogo	Manha	Política
15	Instrumento Musical (qq)	Arrombamento	Sobrevivência (qquer)
16	Falsificação	Disfarce	Mecânica
17	Judô *ou* Caratê	Naturalista	Sex Appeal
18	História	Navegação	Venefício

Se o resultado do sorteio for absurdo ou inadequado para o seu cenário, despreze-o e jogue novamente. Se você sortear uma das Perícias seguidas da observação *qualquer*, escolha qualquer perícia pertinente àquela categoria.

* Se você obteve esta Perícia, você a terá em um nível suficientemente elevado para acrescentar um ponto a seu atributo *Deslocamento*.

Nível de Habilidade nas Perícias

Agora que você sabe em *quais* Perícias é qualificado, falta determinar o *nível* de habilidade que tem em cada uma delas. Jogue um dado, subtraia 3 do resultado e some este valor ao do atributo que controla esta Perícia (IQ para perícias mentais, DX para a maioria das perícias físicas). Este será seu nível de habilidade na Perícia. Exemplo: Você sorteia uma Perícia com armas. As perícias com Armas são governadas pela Destreza. O valor de seu atributo DX é 12 e o resultado de seu sorteio é 5. (5-3) são 2, portanto você deve adicionar 2 à sua DX, cujo o valor é 12, o que lhe dará no final um nível de habilidade igual a 14.

Note que o resultado deste sorteio (1D-3) não pode ser menor do que zero. Se o resultado do lance for menor ou igual a 3, você simplesmente não somará nada e seu nível de habilidade será igual ao valor de seu atributo DX ou IQ.

NPCs Instantâneos

Às vezes o GM precisa de um personagem *de momento*. Neste caso, pode ser preferível determinar apenas as características indispensáveis para o jogo, ao invés de interrompê-lo para criar um Personagem Aleatório completo.

Suponhamos que Dai Blackthorn está terminando uma visita noturna ao palácio do Duque (sem o conhecimento do proprietário). Ele se prepara para escalar o muro do jardim para sair e ... consegue uma falha retumbantemente crítica em seu Teste de Habilidade. Você, como GM, decide que ele caiu e fez um barulhão, de modo que um guarda virá investigar.

Infelizmente, você não tem nenhum guarda pronto (descuido seu). Não importa. Tudo o que se *precisa* saber sobre guarda são seus 4 atributos básicos e seu nível de habilidade no manuseio de Espadas Curtas. Você pode escolhê-los por sorteio ou simplesmente dar a eles valores razoáveis (digamos, 12 para ST e DX, 11 para HT, 9 para IQ e 17 para o manuseio de Espadas Curtas). Decida que tipo de armadura o guarda está usando e continue o jogo.

Da mesma maneira, armadura e equipamento são "fornecidos" aos NPCs segundo a lógica do GM e o motivo pelo qual o NPC está alí.

Se sobrevier qualquer dúvida quanto a algum objeto que um NPC pudesse ter consigo, o Mestre pode tratá-la de duas maneiras diferentes :

(a) Por sorteio. O Mestre decide quais são as chances, joga os dados e segue em frente.

(b) Por decreto. Se, do ponto de vista do GM, só há "uma" resposta que fará com que o jogo continue sem tropeços, então esta é "a" resposta. "Claro que o guarda tinha uma faca. Pegue-a e corra!"

Quando você é o GM, pode criar um NPC *da maneira que bem entender*. Algumas pessoas preferem deixar tudo a carço do destino, outras preferem a "lógica". Você é quem decide.

12 TESTES DE HABILIDADE

Falha Crítica e Sucesso Decisivo

Um *sucesso decisivo* é um resultado particularmente bom em um teste de habilidade, conseguido da seguinte maneira:

Um resultado igual a 3 ou 4 é sempre um sucesso decisivo.

Um resultado igual a 5 será um sucesso decisivo se seu nível de habilidade efetivo for 15+.

Um resultado igual a 6 será um sucesso decisivo se seu nível de habilidade efetivo for 16+.

Em geral, o GM determina o que acontece quando você consegue um sucesso decisivo. É sempre alguma coisa boa; quanto melhor o resultado, maior o "bônus" que ele lhe dará. O GM poderá dar um bônus extra se o resultado conseguido estiver bem abaixo do número exigido, mesmo não sendo um sucesso decisivo.

Um *Golpe Fulminante* é um sucesso decisivo conseguido em um ataque. O GM usa a *Tabela de Golpes Fulminantes* (pág. 202) ao invés de ele mesmo determinar o resultado.

Uma *Falha Crítica* é um resultado particularmente *ruim* em um teste de habilidade, conseguido da seguinte maneira:

Um resultado igual a 18 é sempre uma falha crítica.

Um resultado igual a 17 será uma falha comum se seu nível de habilidade efetivo for maior ou igual a 16, e uma falha crítica se seu nível de habilidade efetivo for menor do que 16.

Qualquer resultado 10 pontos acima de seu nível de habilidade efetivo será uma falha crítica, ou seja 16 para um nível igual a 6, 15 para um nível igual a 5, etc...

Em geral, o GM determina o que lhe acontece quando você sofre uma falha crítica. É sempre alguma coisa ruim; quanto pior o resultado, pior a conseqüência. O GM poderá penalizá-lo se você obtiver um resultado muito maior do que o exigido, mesmo que não tenha sido uma falha crítica. É bom lembrar que em algumas situações (ex.: desarmar uma bomba) falhar por 1 pode ser tão mortal quanto falhar por 10.

Um *Erro Crítico* é uma falha crítica durante um ataque. As conseqüências deste tipo de erro não são estabelecidas pelo GM, mas encontram-se descritas na *Tabela de Erros Críticos* (pág. 202).

Estas regras podem variar um pouco em situações específicas. Ex.: Um resultado maior ou igual a 14 representa automaticamente uma falha em um teste de IQ para evitar os efeitos de uma fobia ou desvantagem mental (v. pág. 30).

Quando um personagem tenta usar uma de suas perícias, atacar um adversário ou realizar uma tarefa, três dados são lançados para determinar se ele foi bem sucedido ou não. Isto é um *Teste de Habilidade*. Algumas vezes é você quem joga, em outras é o Mestre quem joga por você (veja a coluna lateral na pág. 87).

Para que o personagem seja bem sucedido, o resultado da jogada deve ser *menor ou igual* ao nível de habilidade da perícia que ele está testando. Se você estiver, por exemplo, tentando forçar um cadeado e o seu nível de habilidade em Arrombamento for igual a 9, isto significa que você precisará obter um resultado menor ou igual a 9 numa jogada com 3 dados.

Existirão, em vários casos, regras especiais que introduzirão modificadores para o tipo de ação que se está tentando realizar. Por exemplo, a descrição da perícia Arrombamento especifica que um personagem trabalhando no escuro estará submetido a um redutor igual a "-5" em seu teste de habilidade. Isto significa que devemos *subtrair* 5 do seu NH naquela tentativa. 9 - 5 = 4; portanto, no escuro, um personagem cujo NH em Arrombamento é igual a 9 terá que conseguir um resultado menor ou igual a 4 para ser bem sucedido. Não é impossível, mas bastante difícil.

Além disso, o cenário pode impor seus próprios modificadores, que facilitarão ou dificultarão a resolução de uma situação. Admitamos, por exemplo, que um determinado cadeado é antiquado e tosco. O cenário especifica (ou o GM havia determinado anteriormente) que este cadeado tem um bônus de +10 por ser tão primitivo. 9 + 10 = 19; portanto, seu personagem, com o NH igual a 9 em Arrombamento precisaria de um resultado menor ou igual a 19. Como o maior resultado possível numa jogada com 3 dados é 18, o sucesso parece estar assegurado. Isto é quase verdade - veja *Falha Crítica* na coluna ao lado.

Todas as modificações são cumulativas. Suponhamos que você esteja tentando abrir aquele cadeado antigo ... no escuro. Neste caso, os dois modificadores devem ser aplicados. 9 - 5 = 4, que somado com 10 dá 14. Logo, você precisa de um resultado menor ou igual a 14.

Seu NH *efetivo* é igual ao seu nível básico, mais e/ou menos os modificadores. No exemplo acima, sua habilidade efetiva é 14. Você não pode tentar uma jogada se seu NH efetivo for menor ou igual a 3, a menos que você esteja tentando uma *jogada de defesa* (pág. 98).

Testes com Níveis Pré-definidos

Algumas atividades *não podem* ser tentadas por pessoas que não tenham a habilidade necessária para tanto. Ventriloquismo, física nuclear e magia são exemplos disso.

No entanto, existem outras que podem ser tentadas mesmo por pessoas completamente sem treino. Somente um guerreiro é capaz de usar habilmente um montante, mas *qualquer pessoa* pode apanhar um e empunhá-lo. Natação, interrogatório e mímica são exemplos de coisas que podem ser tentadas por qualquer indivíduo sem treinamento, com uma chance razoável de sucesso.

Estas opções, que *qualquer personagem* pode tentar empreender — mesmo aqueles que não possuam a Perícia Específica para realizá-la —, são consideradas condicionadas a alguma outra Perícia que ele possua, ou qualquer um de seus Atributos Básicos. *Por definição*, o seu *nível de habilidade* será igual ao da Característica que serviu como base, alterado por um redutor. O NH em Arrombamento, por exemplo, está baseado na Inteligência (IQ). Assim, quanto mais esperto você for, maior a sua chance de abrir o cadeado, mesmo sem treinamento. Da mesma maneira, Cavalgar está baseada na Destreza (DX). Mesmo que você não tenha nenhum treino em equitação, seus instintos o ajudarão a se manter montado sobre o cavalo e , quanto melhor for a sua coordenação, maior a sua chance de sucesso. A descrição de cada uma das Perícias (cap. 7) indica a quais outras elas estão *condicionadas*.

Certamente é muito melhor ter treino! Quando se usa o nível de habilidade de uma outra perícia, ele sempre estará submetido a um redutor. Caso o personagem não tenha treino em Arrombamento, por exemplo, ele deverá assumir, por definição, o valor "IQ-5". Ou seja, se você tiver uma inteligência igual a 10, será considerado capaz de abrir um cadeado comum, sempre que obtiver um resultado menor ou igual a 5 em lances de 3 dados — *mesmo que não*

tenha treino.

Existem vários casos onde uma perícia pode ter mais de um valor pré-definido. Você pode usar qualquer um deles (e deve escolher o melhor). Escalada, por exemplo, tem dois níveis pré-definidos: ST-5 *e* DX-5. Em outras palavras, se você nunca recebeu treinamento como escalador, tanto sua Força quanto sua Destreza poderão ajudá-lo. Você deverá usar o melhor dos dois. Se tiver o atributo Força igual a 16 e DX igual a 8, use sua Força para a escalada. 16 menos 5 é igual a 11, o que lhe dá uma chance razoável numa jogada com 3 dados.

Um teste contra um nível "pré-definido" é feito exatamente da mesma maneira que um teste normal de habilidade. Você encontrará todos os níveis pré-definidos possíveis na *Lista de Perícias*. Escolha o que for melhor para o seu personagem, some ou subtraia os modificadores que porventura existam na situação em particular e jogue 3 dados. Boa Sorte!

Lembre-se, no entanto, que algumas Perícias não têm nível pré-definido. Se você não tiver sido treinado especificamente naquela perícia, nunca poderá tentar usá-la. Não importa quão inteligente ou ágil você seja, não será capaz de colocar sua voz corretamente, construir uma bomba atômica ou falar egípcio antigo, se não receber o treinamento adequado.

Note, também, que mesmo que seu personagem tenha um atributo básico sobre-humano, seu valor será considerado igual a 20, sempre que se tratar da determinação do nível de uma perícia condicionada. *Exemplo*: Punho de Ferro tem o atributo DX igual a 25. Seu nível pré-definido para Natação (DX-4) será 16, e não 21.

Sucesso Automático

Algumas situações são completamente triviais. Nenhuma jogada é exigida quando o bom senso nos diz que tanto uma falha crítica como um sucesso decisivo são impossíveis. No entanto, se houver alguma chance de falha, um teste deve ser feito. Achar a loja da esquina não exige um teste. Acertar um alvo à queima-roupa, mesmo para um guerreiro experiente, exige, visto que sua arma poderia se quebrar ou ele poderia escorregar numa casca de banana.

Disputa de Habilidades

De vez em quando aparecerá uma situação onde dois personagens precisam comparar suas habilidades, para decidir uma batalha ou competição. Aquele que tem o maior nível de habilidade nem sempre vence, mas é nele que se deve apostar. Como Mestre, você descobrirá que uma Disputa de Habilidades é, freqüentemente, uma maneira rápida de decidir uma situação competitiva sem ter que simulá-la em detalhes. Defina as regras de cada disputa da maneira que você achar mais conveniente e deixe os personagens jogarem.

Sempre que uma Disputa de Habilidades for necessária, cada um dos personagens fará um teste das habilidades em questão. Todos os modificadores pertinentes serão aplicados.

Existem dois tipos de disputa. Uma *Disputa Rápida* normalmente se decide em um turno. *Exemplos*: duas pessoas lutando para se apossar de uma arma; dois atiradores de faca disputando para ver quem consegue atingir a mosca. Cada personagem faz seu teste de habilidade. Se um for bem sucedido e o outro falhar, o vencedor será óbvio. Se os dois forem bem sucedidos (ou falharem), o vencedor será aquele que foi bem sucedido pela maior margem, ou falhou pela menor. Um empate significa que ninguém venceu (os dois agarraram a arma simultaneamente, ou as facas atingiram o alvo à mesma distância da mosca).

Uma *Disputa Normal* pode durar vários turnos. *Exemplos:* braço de ferro, corrida a pé. Cada um dos personagens faz seu teste habilidade. Se um for bem sucedido e o outro falhar, o vencedor será óbvio. Se ambos forem bem sucedidos ou falharem, a posição relativa dos dois personagens não terá mudado e eles poderão tentar novamente.

O *tempo de jogo* gasto em cada tentativa depende do tipo de atividade, e sua duração será determinada pelo GM. Em um combate, cada tentativa toma um segundo. Numa disputa onde os personagens devem fazer uma pesquisa em uma biblioteca, com o destino do mundo dependendo de quem encontrará primeiro uma determinada nota obscura, cada tentativa poderia representar dias de pesquisa.

Se os dois personagens tiverem um nível de habilidade muito alto, a disputa poderia continuar indefinidamente. Ela pode ser encurtada do seguinte modo: Se os níveis dos dois forem maiores do que 14, reduza o maior para 14 e subtraia a mesma diferença do menor. *Exemplo*: para uma disputa entre 19 vs. 16, subtraia 5 de cada um, de modo a ter 14 vs. 11.

Desta maneira, um dos personagens acabará sendo bem sucedido em um lance, enquanto o outro falhará. Neste caso, aquele que tiver sido bem sucedido será o vencedor.

Situações em que o Mestre joga os dados

A maioria dos testes de habilidade deve ser feita pelos próprios jogadores. No entanto, existem dois tipos importantes de situação, nos quais o GM deve fazer a jogada e *não* deixar que o jogador veja o resultado.

O primeiro tipo é qualquer situação na qual o personagem não deveria saber se ele foi bem sucedido ou não — especialmente quando ele está tentando conseguir alguma informação. Este tipo de situação ocorre, por exemplo, com jogadas envolvendo Detecção de Mentiras, Meteorologia e outras perícias científicas, e a vantagem da Empatia.

Quando o jogador diz que deseja usar uma destas perícias, o GM deve fazer a jogada em segredo. Se o resultado for um sucesso, o Mestre dá ao jogador a informação correta. Mas se o resultado for uma falha, o GM deverá escolher o que parecer mais apropriado entre mentir ou não dar nenhuma informação. Quanto pior a falha, maior a mentira.

O segundo tipo é qualquer situação onde o jogador simplesmente não deve saber o que está acontecendo. Neste tipo de situação *está incluída a maior* parte dos testes que envolvam os Sentidos, Noção do Perigo e coisas similares. Suponha que o grupo está viajando por uma trilha dentro da selva e existe um jaguar escondido adiante. O GM *não* deveria dizer — "Há um jaguar um pouco adiante. Faça um teste para decidir se vocês o verão ou não". Nem tampouco o seguinte: — "Façam todos um teste de Visão. Algum de vocês tem Noção do Perigo?" Qualquer uma destas abordagens fornece mais informações do que deveria.

Ao invés disso, o GM deveria consultar as informações sobre os personagens existentes em suas anotações, fazer a jogada e, no caso de alguém ser bem sucedido, dizer: — "Harry! Você viu um jaguar em cima de uma árvore 20 metros adiante!" Se ninguém for bem-sucedido, o grupo será pego de surpresa.

Exemplos de Situações adequadas a uma Disputa de Habilidades

O combate de perto (pág. 111) abrange uma série de situações que exigem uma disputa de força e/ou destreza. Uma Disputa de Habilidades será adequada sempre que dois personagens (especialmente dois PCs) estiverem lutando entre si. Geralmente (mas nem sempre), os dois personagens farão testes da mesma perícia. Alguns exemplos:

Braço de Ferro: ST.

Debate ou discussão particular: IQ vs IQ ou Lábia, Diplomacia, etc...

Jogo de dados: Jogo.

Batalhas Mentais: Telepatia.

Debate público: Trovador, modificada por todos os bônus normais de reação (da audiência e não do oponente).

Sedução: Sex-Appeal.

Concursos de Maratona de dança: ST vs. ST.

Eleição: Política, modificada por todos os bônus normais de reação.

Regatear: Comércio.

Beber: Boemia; redutor de -2 se o personagem não estiver habituado com o tipo da bebida que está sendo entornada.

Salto durante um Combate

As fórmulas para cálculo da distância vencida em um salto presumem que o personagem gasta pelo menos dois segundos em preparativos. Divida as distâncias ao meio se o salto for feito sem preparação. Você deve usar uma manobra *Deslocamento* para saltar sobre um obstáculo pequeno (um hex de comprimento e menos de meio metro de altura); o salto custa um ponto a mais de Movimento. Este custo é o mesmo que para entrar em um hex obstruído; é tão demorado contornar um corpo quanto saltá-lo. Mas, *não* deveríamos pisar em obstruções como um alçapão ou um poço de lava.

Se você pular por cima de uma obstrução maior (uma pilha de corpos, uma cadeira, etc.) ou saltar *para cima de* alguma coisa durante uma luta (uma mesa, por exemplo), terá executado uma manobra *Deslocamento* e não poderá fazer mais nada naquele turno. Assuma que qualquer combatente é capaz de dar qualquer salto e continuar com a luta, a menos que alguma coisa realmente exagerada esteja sendo tentada. Não calcule ST e distância toda vez que alguém saltar para cima de uma cadeira!

No entanto, *é* necessário fazer um teste de DX (a critério do GM) toda vez que alguém tentar um salto muito longo na vertical ou na horizontal. Se você falhar, terá caído e precisará dos dois próximos turnos para se levantar. No caso de um resultado igual a 17 ou 18, o personagem cairá do objeto sobre o qual saltou ou aterrisará de mau jeito no caso de um salto para baixo. Sofre 1D-2 pontos de dano para cada metro de queda.

Se você não quiser se arriscar em um teste de DX, mas desejar subir na mesa, poderá ocupar dois turnos com manobras *Deslocamento* ao invés de um, e "escalar" o objeto. Neste caso, não é necessário nenhum teste de DX.

No caso de um salto longo ou difícil (para dentro de um poço por exemplo), o GM deveria subtrair de 1 a 5 da DX do saltador e fazer o teste como descrito acima.

Saltando com Carga

Uma regra opcional para aumentar o realismo: Subtraia seu nível de Carga de sua ST quando saltar. Se o nível de Carga for Pesado (3) e sua ST for 13, você deverá calcular o pulo como se sua ST fosse 10.

Proezas Físicas

Corrida

Em um combate, uma corrida é equivalente a uma série de manobras *Deslocamento*. Sua velocidade de corrida é igual ao seu parâmetro *Velocidade Básica*, somado ao bônus decorrente da perícia Corrida, mais um metro por segundo ("bônus de curta distância") se você estiver correndo em linha reta (v. coluna lateral na pág. 108).

Mas, de vez em quando, os personagens terão que correr uma distância *maior* — para apanhar um avião, evitar a explosão de uma bomba, escapar da perseguição de pigmeus selvagens ou qualquer outro motivo. O Mestre não precisa simular cada passo. Ele só precisa saber *qual* a distância a ser percorrida. Se a distância for maior do que 500 metros, sua velocidade média será menor.

Para distâncias entre 10 e 500 metros, cada ponto do parâmetro Velocidade vale 1 m/s e, se o terreno for bom, você pode adicionar 1 m/s ao total como "bônus de curta distância". Logo, se seu parâmetro Velocidade for igual a 7, você poderá correr a 8 m/s. (Isto significa percorrer 100 m em 12,5 s. O recorde mundial está perto de 9, o que equivale a alguém com um parâmetro Velocidade igual a 10, completando 11 m/s com o bônus.) Não arredonde seu parâmetro Velocidade para baixo quando estiver calculando sua velocidade para longas distâncias. Uma Velocidade Básica igual a 5,5, lhe permitiria correr 65 metros em 10 segundos se você não tiver nenhuma Carga.

Para distâncias maiores do que 500 metros, você correrá com metade da velocidade indicada acima. Logo, com o parâmetro Velocidade igual a 7, você poderia correr uma longa distância a 4 m/s, se o terreno for bom. Isto significa 4 minutos e 10 segundos para um percurso de l km.

Estes números assumem que os corredores não estão submetidos a *nenhuma Carga*. Divida a velocidade por 2 no caso de uma Carga "leve", por 3 para uma Carga "média", por 4 no caso de uma Carga "pesada" e por cinco para uma Carga "muito pesada". A moral da história é a seguinte: Se você tiver que correr para muito longe, livre-se de sua carga primeiro!

Fadiga devida à Corrida: Você deve fazer um teste de HT a cada 100 m de corrida a toda velocidade ou 200 m de corrida em velocidade de longas distâncias. Uma falha significa que o personagem perde 1 ponto de Fadiga. Lembre-se que, quando seu atributo ST é reduzido a um valor menor ou igual a 3, sua Velocidade cai à metade e quando sua Força chegar ao valor 1, você não será mais capaz de correr.

Saltos

Na maioria dos casos em que você desejar pular por cima de alguma coisa, o GM deverá dizer "OK, você conseguiu", e continuar o jogo. Pular por cima de um obstáculo "comum" custa 1 ponto a mais de Movimento — i.e., pular sobre 1 hex conta como 2 hexes de Movimento. Mas o personagem é automaticamente bem sucedido. Somente se o obstáculo parecer realmente significativo, ou o GM o tiver colocado lá justamente para oferecer algum risco, é que se deverá recorrer à matemática para ver se o personagem foi efetivamente capaz de saltá-lo. Mas, quando você precisar delas, as regras são as seguintes:

A distância que você é capaz de saltar é determinada pelo seu atributo ST (veja abaixo). Para executar um salto normal, o que não requer uma jogada, as distâncias máximas são:

Salto em altura: 7,5 vezes seu atributo ST, menos 25 cm. Ex.: Um atributo ST igual a 11 permitiria um salto de 58,5 cm. Adicione 60 cm se você dispuser de 4 m para tomar impulso.

Salto em distância sem impulso: Para obter a distância em cm, subtraia 3 do valor de seu atributo ST e multiplique o resultado por 33. Ex.: uma ST igual a 11 permitiria que você saltasse uma distância igual a 2,64 m. Lembre-se de que um hexágono equivale a 1 m.

Salto em distância com impulso: Como acima, adicionando-se 33 cm para cada metro de espaço disponível para se tomar impulso, até o dobro da distância que se consegue saltar sem impulso.

Esforço Extra: Se as distâncias acima não forem suficientes, você sempre poderá forçar um pouco mais. Sempre que você fizer um esforço extra perderá 1 ponto de fadiga, quer tenha sido bem sucedido, ou não. Para um salto em altura, divida a altura extra por 2,5 e subtraia o resultado de seu atributo ST ou DX (o que for melhor) e faça um teste contra o resultado final. Para um salto em distância, divida a distância extra por 10, arredonde para cima o resultado e subtraia de seu atributo ST ou DX. Para um salto em distância com espaço para tomar impulso, divida a distância extra por 15 e proceda como acima. Um sucesso na jogada significa que você conseguiu saltar.

Perícia em Salto: Se você tiver esta Perícia, poderá usar seu nível de habilidade *no lugar de* seu atributo ST ou DX em qualquer um dos casos acima. Com um alto nível de habilidade você será capaz de realizar saltos olímpicos.

Escalada

Quando for necessário escalar (subir ou descer) qualquer coisa mais difícil do que uma escada, é obrigatório fazer um teste de Escalada. O valor pré-definido desta perícia é DX-5 ou ST-5. É necessário fazer um teste no início da escalada, mais um teste a cada 5 minutos. Uma falha significará que você caiu. Se você estiver preso por uma corda, ficará suspenso por ela, a menos que sua falha tenha sido crítica. Os modificadores a serem usados dependem da dificuldade da escalada (v. tabela abaixo). O nível de Carga a que você estiver submetido deverá ser subtraído de seu nível de habilidade em escaladas. Escalar transportando uma carga muito pesada pode ser muito perigoso.

Um ser humano normal, independente da Carga a que está submetido, é capaz de subir 3 ou descer 2 degraus por segundo. Qualquer escalada que venha a acontecer durante um combate durará apenas um instante e será inspirada pelo ódio ou medo, por isso será breve. Para uma escalada *longa* use as velocidades indicadas na segunda coluna. Uma escalada durante um combate exige a manobra *Deslocamento*.

Tipo de Escalada	*Modificador*	*Escalada Curta*	*Escalada Longa*
Subir escada	s/ jogada	3 degraus/s	1 degrau/s
Descer escada	s/ jogada	2 degraus/s	1 degrau/s
Árvore comum	+5	30 cm/s	10 cm/s
Montanha comum	0	15 cm/s	3 m/min
Parede vertical de pedra	3	6 cm/s	1,2 m/min
Edifício moderno	-3	3 cm/s	60 cm/min
Corda acima	-2	30 cm/s	6 m/min
Corda abaixo			
s/ equipamento	-1	60 cm/s	9 m/min
c/ equipamento	-1	3,6 m/s	3,6 m/s

Levantamento e Movimentação de Objetos

Em geral, o GM pode deixar os personagens erguerem o que eles precisarem, sem usar os dados. No entanto, quando grandes pesos estiverem envolvidos, poderá ser necessário fazer um teste de ST. O peso que você é capaz de erguer é definido pelo seu atributo ST. Os mestres podem permitir que os personagens combinem suas forças sempre que isto parecer razoável (p.ex., para empurrar uma carreta).

Levantamento com Uma Mão: o peso máximo, em kg, é igual a 3 vezes sua ST.

Levantamento com Duas Mãos: o peso máximo, em kg, é igual a 13 vezes sua ST.

Carregar nas Costas: o peso máximo, em kg, é igual a 15 vezes seu atributo ST. Isto significa que você consegue carregar um peso maior do que o que você é capaz de erguer sozinho. Note que você perderá 1 ponto de fadiga para cada *turno* em que permanecer submetido a uma Carga maior do que 10 vezes seu atributo ST (ou seja, uma Carga "muito pesada"). Veja *Fadiga*, na pág. 134.

Empurrar e Deslocar (veja a coluna lateral para maiores detalhes): 13 x ST, ou 25 x ST no caso de poder tomar impulso antes.

Deslocar Ligeiramente: Dependendo do terreno e do modo como o personagem está escorado, seria possível deslocar ou balançar ligeiramente um peso equivalente a 50 x ST ou mais.

Arrastar: Numa superfície áspera, você será capaz de arrastar somente o peso que seria capaz de carregar. Se você estiver arrastando alguma coisa sobre uma superfície plana e lisa, divida ao meio este peso efetivo (i.e., para uma dada Carga, você será capaz de arrastar o dobro do peso que pode carregar). Divida novamente ao meio se você estiver arrastando um trenó na neve. Lembre-se de incluir o peso do trenó. A taxa de deslocamento é governada pela Carga efetiva.

Puxar sobre Rodas: O mesmo que para arrastar, mas o peso efetivo deve ser dividido por 10 no caso de uma carroça de duas rodas ou por 20 no caso de um bom carroção com 4 rodas. Divida o peso efetivo novamente ao meio se a estrada for boa.

Esforço Extra: Se você não for forte o suficiente para erguer ou mover alguma coisa poderá fazer um esforço extra. Ele aumenta o peso que você é capaz de manusear. Faça um teste de ST, subtraindo 1 para um aumento de 10% no peso, 2 para um aumento de 20% e assim por diante. Faça um teste por minuto no caso de um esforço contínuo (p.ex., empurrar um carro atolado). Lembre que um resultado igual a 17 ou 18 é sempre uma falha.

Um sucesso significa que o objeto foi deslocado. Uma falha significa que o objeto não se moveu e você se cansou, perdendo 1 ponto de ST devido à Fadiga. Uma falha crítica custará também um ponto de HT que não poderá ser curado com Primeiros Socorros, somente com descanso.

Empurrar e Derrubar Objetos

Haverá momentos, especialmente em um combate, em que um personagem desejará derrubar um objeto. Pode ser que você queira, por exemplo, bloquear o caminho ou estorvar um oponente. Em termos de manobra, isto se caracteriza como um ataque. Para derrubar uma mesa, você a "ataca". O peso que um personagem é capaz de derrubar desta maneira é, no máximo, igual a 13 vezes sua Força (ST). O Mestre e os jogadores deveriam considerar qualquer tentativa razoável como *automaticamente* bem-sucedida, ao invés de calcular sempre. Se houver algum desentendimento com relação a algum objeto mais pesado, use a matemática.

Um personagem será capaz de derrubar um peso duas vezes maior se ele puder tomar impulso, i.e., desenvolver toda sua velocidade durante um turno, para *depois* ir de encontro ao objeto. O GM poderá também fazer concessões, facilitando a vida do personagem no caso de objetos precariamente equilibrados. Use o bom-senso para tornar o jogo divertido.

Use um marcador para indicar a nova posição de alguma coisa que tenha sido derrubada. Isto é especialmente importante para objetos desenhados no mapa. A partir deste momento, os personagens terão que movê-lo, saltá-lo ou lidar com ele de alguma outra maneira.

Esforço Extra. Se seu personagem não for forte o suficiente para empurrar alguma coisa, ele poderá fazer um *esforço* extra, como está explicado no texto ao lado para o caso de levantamento de objetos.

Note que estas regras se aplicam a objetos *inanimados*. Veja os *Encontrões*, na pág. 112, para o caso de pessoas ou criaturas.

Tabela de Distância de Arremesso

Arredonde *para baixo* o peso do objeto e multiplique a distância encontrada na tabela pela *Força* do personagem. (Se você tiver a perícia Arremesso, adicione 1/6 de seu nível de habilidade à ST, antes da mutiliplicação.) O resultado será a distância, em metros, que o personagem é capaz de arremessar o objeto.

Peso	*Distância (m)*
500 g ou menos	3,5
750 g	3,0
1,0 kg	2,5
1,5 kg	1,9
2,0 kg	1,5
2,5 kg	1,2
3,75 kg	1,0
5,0 kg	0,8
7,5 kg	0,7
10,0 kg	0,6
12,5 kg	0,5
15,0 kg	0,4
20,0 kg	0,3
25,0 kg	0,25
30,0 kg	0,2
40,0 kg	0,15
50,0 kg	0,1
100,0 kg	0,05

Um personagem não conseguirá lançar objetos muito leves, ou com um formato que os torne difíceis de arremessar, a uma distância tão grande quanto os objetos "normais". O Mestre poderá permitir que isto aconteça, se o desejar.

Esqueça esta fórmula se o objeto a ser lançado pesar mais do que 13 vezes a ST do personagem. Ele mal conseguirá carregar o objeto, quanto mais levantá-lo ou atirá-lo.

Esta tabela assume que a gravidade é normal. Num lugar com gravidade igual à metade da nossa, tudo pesará a metade do que pesa aqui. Neste caso, o peso deve ser modificado da mesma maneira, para depois usar a tabela normalmente. Veja o ***GURPS Space*** para mais detalhes sobre diferentes forças de gravidade.

Exemplos de Cálculo de Distância de Arremesso

Suponha que sua Força é igual a 12 e você tem uma granada que pesa 1 kg. A distância para este peso é 2,5 m, que multiplicados pela sua Força (12) dão um resultado igual a 30, o que significa que você seria capaz de lançar a granada até uma distância igual a 30 metros.

Suponha que sua ST seja 16 e você tenha um saco de farinha pesando 25 kg. A distância para 25 kg é 0,25 m; 16 x 0,25 = 4, logo, você seria capaz de arremessar aquele saco a uma distância de 4 m.

Suponha que sua ST é igual a 14 e você está segurando um companheiro inconsciente que pesa 60 kg e precisa atravessar uma fenda com 2 m de largura. O maior valor menor do que 60 kg é 50 cuja distância na tabela é 0,1. 14 x 0,1 = 1,4 m. Se você tentar jogar seu amigo por sobre a fenda, ele acabará caindo dentro dela! Por isso, é melhor nem tentar. (Naturalmente o GM não permitirá que faça todos estes cálculos antes de decidir. Por isso tente fazer uma avaliação correta.)

Apanhar objetos em Combate: Um objeto leve é apanhado em combate com a manobra *Preparar* que dura um segundo. São necessários 2 segundos para apanhar um objeto pesado (peso em quilos maior do que a metade de sua ST).

Arremessando Objetos

Tudo que você for capaz de erguer, i.e., qualquer coisa com um peso menor ou igual a 13 x sua ST, pode ser arremessado. Para tentar atingir um alvo, faça um teste de DX (redutor de -3) ou de Arremesso (pág. 49). Faça um teste de DX ou Arremesso para lançar alguma coisa para dentro de uma área. O GM deveria permitir qualquer tentativa razoável de arremessar alguma coisa e só deverá parar para fazer cálculos quando for necessário uma resposta precisa. Mas neste caso...

A distância a que você consegue arremessar um objeto depende de seu peso e de sua ST. Arredonde o peso para baixo. Consulte a tabela na coluna lateral e multiplique a distância dada pela sua ST. O resultado será a distância em metros.

Se você tiver a perícia Arremesso, divida seu nível por 6 (arredonde para baixo) e some o resultado a sua ST para determinar quão distante você é capaz de arremessar um objeto. Isto se aplica somente à Perícia Arremesso em geral e não para Perícias com "Armas Arremessadas".

Arremessando Objetos em Combate

Para arremessar um objeto durante um combate (seja para atacar, ou não) será necessário realizar a manobra *Avançar e Atacar*, depois de tê-lo apanhado, como descrito acima.

O Dano Provocado por Objetos Arremessados

Se você for atingido por um objeto rombudo arremessado, o dano que ele provocará dependerá de seu *peso* e da *força* com que foi arremessado. Esta tabela *não* leva em conta quinas afiadas e não deve ser usada para armas.

ST	1/4 a 5 kg	5+ a 25 kg	25+ a 50 kg	Mais de 50 kg
5-6	1D-5	1D-4	1D-5	-
7-8	1D-4	1D-3	1D-3	-
9-10	1D-3	1D-2	1D-2	1D-3
11-12	1D-2	1D-1	1D-1	1D-2
13-14	1D-1	1D	1D	1D
15-16	1D	1D+1	1D+2	1D+2
17-18	1D+1	1D+2	2D-2	2D-1
19-20	1D+2	2D-2	2D-1	2D

Note que, principalmente para os valores mais baixos de ST, o fato de um projétil ser mais pesado não implica necessariamente num dano maior, já que ele não pode ser arremessado com muita força.

Um projétil frágil (ou um personagem arremessado) *sofrerá* o mesmo dano que ele *provoca*. Determine o dano sofrido pelo objeto arremessado e pelo alvo em jogadas diferentes.

O dano produzido por objetos *que caem* (por ex.: o matacão que você rolou contra seu inimigo) está descrito na página 131.

Cavar

O ritmo de escavação é determinado pela ST do escavador, a qualidade do seu equipamento e o tipo do solo. Um homem é capaz de cavar 0,053 x ST m^3/h em solo normal com uma pá de ferro. Um homem com uma picareta de ferro é capaz de transformar 0,23 x ST m^3/h de solo duro em terra fofa, que é mais fácil de remover. A maneira mais eficiente de cavar é um homem com uma picareta e dois outros com pás, tirando a terra.

A velocidade com que se remove terra fofa (areia, etc...), usando uma pá é igual a 0,11 x ST m^3/h.

Terra dura, argila, etc... *tem que* ser escavada antes com uma picareta, trabalhando a meia velocidade, e depois retirada com uma pá a 0,11 x ST m^3/h. Um homem trabalhando só, ora com a picareta, ora com a pá é capaz de remover 0,038 x ST m^3/h (ele perde tempo na troca de ferramentas).

Pedras duras têm que ser quebradas com uma picareta a 1/4 da velocidade (ou menos, se a pedra for muito dura) e removidas com pás na metade da velocidade.

O trabalho com ferramentas de madeira (comuns em NT5 ou inferior) se desenvolve na

metade da velocidade, e com pás improvisadas (mãos nuas, utensílios de cozinha, etc...) a velocidade é no máximo 1/4.

Cavar é um trabalho duro. Uma hora cavando em terra fofa custa 1 ponto de Fadiga; 2 para terreno normal; 3 para terra dura e 4 para pedra.

Natação

O nível de habilidade em Natação (pág. 49) tem valor pré-definido igual a ST-5 ou DX-4. Um teste de Natação é feito no momento em que se entra na água (num local onde não dá pé) e mais um a cada 5 minutos. No caso de uma falha você engolirá água, perderá 1 ponto de *fadiga* e fará um novo teste dentro de 5 segundos e assim por diante, até você: (a) se afogar, (b) ser salvo ou (c) obter um sucesso em um teste e conseguir tirar a cabeça para fora d'água. Se você se recuperar, faça um novo teste depois de 1 minuto. Em caso de sucesso volte a fazer os testes de 5 em 5 minutos.

No caso de cair na água, você poderá tentar se livrar da armadura, etc., depois do primeiro teste de Natação em que for bem sucedido. Faça um teste de DX para cada item de que você tenta se livrar. Os testes para o escudo, elmo e couraça têm um redutor de -4. Uma falha significa que você engoliu água, com os problemas decorrentes explicados anteriormente. Sim, você pode pedir socorro!

Se sua ST chegar a 0 devido ao afogamento, você perderá os sentidos e morrerá em 4 minutos (água muito fria prolongará significativamente este período), a menos que seja removido da água *e* um teste bem sucedido de Primeiros Socorros seja feito. Veja as regras para prender a respiração e se recuperar de falta de ar descritas na coluna lateral.

Modificadores para os testes de Natação: +3 se você entrou na água intencionalmente; *menos* duas vezes seu nível de Carga. Logo, um guerreiro com uma armadura de placas, cujo nível de Carga é "Pesado", terá um redutor igual a -6 em seu teste de Natação. Personagens com a desvantagem Obesidade terão um bônus de +5 em todos os testes de Natação, e a Carga devido à gordura não agirá contra eles neste caso.

Velocidade de Nado: Se você conseguir nadar, seu Deslocamento para pequenas distâncias será 1/10 de seu NH em Natação (arredondado para baixo). Isto significa que somente os nadadores mais velozes, totalmente sem Carga, serão capazes de nadar a 2 m/s. A maioria das pessoas terá um Deslocamento igual a 1, nadando. (Se você for capaz de boiar, será capaz de nadar a 1m/s.)

Para longas distâncias, use uma escala de tempo de 10. O número de metros que você é capaz de nadar em 10 segundos é igual a seu NH em Natação menos o *dobro* de sua Carga.

Nadar longas distâncias tem um custo em fadiga igual ao da Corrida. Faça um teste de HT a cada 100 metros de nado a toda velocidade. Cada falha custará um ponto de fadiga. Quando sua ST chegar a 3, sua velocidade cairá à metade. Faça um teste a cada 30 minutos se você estiver nadando devagar ou apenas boiando.

Combate na, e sob a, água: Isto é muito cansativo. Faça um teste de Natação a cada 5 *segundos*. Cada falha custa 1 ponto de fadiga. Faça o teste a cada *dois* segundos se estiver lutando completamente *submerso*.

O dano provocado pelas armas fica reduzido pela resistência da água. O redutor a ser aplicado ao NH com a arma debaixo d'água é determinado pelo seu alcance. Qualquer arma de perto (incluindo os punhos) tem um redutor de -2 aplicado a seu uso. O redutor para armas de 1-hex é -4. Subtraia outros 4 para cada hex de alcance. Além disso existe um redutor adicional igual a seu nível de Carga.

O dano (mesmo o dano máximo automático) é dividido ao meio.

Divida ao meio os redutores descritos acima se você estiver lutando dentro, mas não *debaixo d'água*. Reduza os danos a 2/3 (arredondando o resultado para baixo).

Salvando Vidas

A perícia Natação pode ser usada para salvar alguém que está se afogando. Faça um teste de Natação, com um redutor de -5, mais ou menos a diferença entre sua ST e a da pessoa que você está salvando. Uma falha significa que *você* engoliu água: -1 ST. Uma falha crítica significa que a vítima quase o afogou (-6 ST) e você desistiu da tentativa de salvamento. Este teste será mais fácil se os jogadores pensarem em boas técnicas de salvamento.

Cavar: Comparação de Buracos

Assuma em todos os casos que há apenas um homem com ST 10 trabalhando em um terreno normal e ignore as paradas para descanso.

1,15 m^3: Uma trincheira individual. 0,9 m x 0,9 m x 1,42 m de profundidade, deixando a terra solta numa berma de 30 cm de altura em frente à trincheira: 2 horas.

3 m^3: Uma sepultura. 1,8 m x 0,9 m x 1,8 m de profundidade: 5 horas e 20 minutos.

6,15 m^3: Uma armadilha para javalis. 1,8 m x 1,8 m x 1,9 m de profundidade: 10 horas e 40 minutos.

42 m^3: Uma armadilha para tigres. 3,6 m x 3,6 m x 3,3 m de profundidade. 73 horas e 20 minutos, mais o tempo que for necessário para camuflá-la, colocar estacas se for o caso, etc...

Prender a Respiração

Estas regras não se aplicam somente para a natação. Personagens no vácuo, enfrentando um gás venenoso ou sendo estrangulados também terão que prender a respiração.

É possível prender a respiração durante HT x 10 segundos quando não se está fazendo esforço. Com esforço suave (nadando devagar ou andando, por exemplo) é possível prender a respiração por HT x 4 segundos. Fazendo um esforço pesado, como num combate, você será capaz de prender sua respiração durante HT segundos. Dobre este tempo se você promover uma super oxigenação de seu sangue antes. Quadruplique se ela for feita com oxigênio puro. Divida o tempo ao meio se você não tiver tido tempo de respirar fundo antes.

O personagem perderá 1 ponto de Fadiga por turno, a partir do momento em que ficar sem fôlego. Quando sua ST chegar a zero ele desmaiará. Ele morrerá em 4 minutos a não ser que receba ar. Se a vítima estava se afogando (i.e., tinha água em seus pulmões), será necessário também um sucesso em um teste de Primeiros Socorros para salvá-la. Nos outros casos só ar puro será suficiente para curar a vítima. A vítima recupera 1 ponto de ST imediatamente, mas deverá recuperar o resto de sua Fadiga normalmente.

Se a vítima ficar mais de 2 minutos sem ar ela estará sujeita a sofrer seqüelas cerebrais (perda permanente de 1 ponto de IQ);faça um teste de HT, para ver se isto ocorreu.

Tentativas Repetidas de Testes de Habilidade

Em algumas situações, você só terá uma chance para acertar (desarmar uma bomba, saltar uma fenda, agradar ao Rei com uma canção,remover um apêndice inflamado, etc...). Em outras, é possível repetir a tentativa até conseguir (abrir um cadeado, fisgar um peixe, analisar um veneno). Existem ainda, outras situações nas quais você não sabe se foi bem sucedido ou não, até ser tarde demais (traduzir um antigo mapa do tesouro, fazer um pedido num restaurante francês, construir um barco). Por fim, existem aquelas situações nas quais você acabará ferido devido a uma falha, mas poderá se permitir falhar mais algumas vezes (escalar uma parede, impressionar os membros de uma tribo selvagem).

O GM usará seu bom-senso para definir qual destes casos corresponde à situação em que os jogadores se encontram. Como regra:

(a) Se a primeira falha matar os personagens (ou destruir o objeto da tentativa) não restará dúvida quanto ao caso.

(b) Se a tentativa causar algum dano, estime sua magnitude e deixe-os tentar novamente depois de um espaço de tempo "razoável". O tempo mínimo entre tentativas está indicado para aquelas perícias onde isto é importante.

(c) Se a falha não causar nenhum dano, deixe-os tentar novamente depois de um espaço de tempo razoável, mas *submetidos a uma penalidade* por tentativa. Você poderia, por exemplo, passar a noite tentando forçar uma fechadura mas, provavelmente, se não o conseguir rapidamente, isto significará que aquela fechadura em particular está além da sua capacidade. Por isso o GM deve subtrair 1 ponto na segunda tentativa, 2 na terceira e assim por diante, até que o arrombador seja bem sucedido ou desista.

Testes dos Sentidos

Os Testes dos Sentidos, que incluem os testes de Visão, Audição e Olfato/Paladar, são todos feitos contra o atributo IQ do personagem. A vantagem "Prontidão" dá um bônus em todas estas jogadas, assim como ter os "sentidos aguçados" ajuda nos testes do sentido correspondente.

Visão

Faça um teste de Visão para ver um objeto pequeno ou escondido. O GM poderá torná-lo mais fácil ou mais difícil conforme o objeto esteja mais, ou menos, escondido. Personagens cegos ou em lugares completamente escuros não são capazes de ver nada. Ações que requeiram a visão, quando tentadas em escuridão total, estarão submetidas a um redutor igual a -10 (ex.: combate) ou serão completamente impossíveis (ex.: ler um mapa).

Entre os modificadores positivos temos os bônus devido à Prontidão (que melhora todos os sentidos) e à Visão Aguçada.

Entre os modificadores negativos incluem-se a escuridão parcial (-1 a -9) e a Disopia. Um personagem míope (que não use lentes corretivas) estará submetido a um redutor igual a -6 em testes de Visão sempre que o objeto a ser visto estiver a mais de 3 metros de distância. Personagens hipermétropes estarão submetidos a um redutor igual a -6 em testes de Visão quando seu alvo estiver a menos de 3 metros de distância.

Personagens dotados de Visão Periférica podem fazer testes de Visão para *qualquer coisa* na área, a menos que ela esteja exatamente atrás dele. Personagens Ciópticos não sofrerão qualquer penalidade devido à escuridão, a não ser que ela seja total.

Personagens dotados da vantagem da Noção do Perigo devem fazer um segundo teste de IQ, como chance de detectar algum perigo que o objeto em questão eventualmente possa oferecer.

Audição

Faça um Teste de Audição para ver se é capaz de ouvir um som fraco. O GM poderá torná-lo mais fácil ou mais difícil dependendo da intensidade do som, ruído ambiente, etc... O Mestre pode exigir depois um teste de IQ para ver se o personagem *compreendeu* o significado do som ouvido. Ex.: Compreender que aquele "pio de coruja" era na verdade um guerreiro indígena. É claro que personagens surdos não são capazes de ouvir nada.

Entre os modificadores positivos em testes de Audição estão incluídos a Prontidão e o Ouvido Aguçado.

Os modificadores negativos são a Dureza de Ouvido (-4) e qualquer outro que o GM deseje aplicar para a situação em particular (ex.: ambiente barulhento).

Personagens com a vantagem da Noção do Perigo deverão fazer um teste de IQ, como uma chance de detectar um eventual perigo que aquele som possa representar.

Olfato e Paladar

Estas são duas manifestações do mesmo sentido. Faça um teste para ver se percebe um sabor ou aroma. O GM pode exigir, em alguns casos, um teste de IQ para verificar a *compreensão* do significado de um sabor ou cheiro que todos estejam sentindo. Ex.: Perceber que aquela fragrância pertence à flor de uma planta antropófaga, ou reconhecer o sabor de uma droga. Algumas vezes o Mestre pode exigir um teste de uma perícia específica (Química, Culinária ou Venefício, dependendo das circustâncias).

Entre os modificadores positivos temos a Prontidão e Olfato/Paladar Apurado e, é claro que um cheiro ou sabor forte seria mais fácil de sentir do que um fraco.

Não existe nenhum modificador negativo específico com exceção daqueles que o GM aplicar em uma situação particular. Ex.: Um sabor ou odor fraco ou mascarado poderia acarretar numa penalidade. Personagens com a desvantagem da Disosmia/Ageusia não são capazes de sentir o cheiro ou sabor de nada.

Personagens que tenham a Noção do Perigo deverão fazer um novo teste de IQ, como uma chance de detectar um eventual perigo representado pelo sabor ou odor em questão.

Testes de Vontade

O GM deverá exigir um teste de Vontade toda vez que um personagem se encontrar em uma situação alarmante ou tiver necessidade de superar uma desvantagem mental. Normalmente Vontade é igual a IQ, logo esta jogada não passa de um teste de IQ. No entanto, se o personagem tiver a vantagem da Força de Vontade (pág. 23) ou a desvantagem de Vontade Fraca (pág. 37), o número apropriado de níveis de vontade deverá ser adicionado ou subtraído de IQ. Ex.: Uma pessoa com IQ igual a 14 e 2 níveis de Vontade Fraca terá Vontade igual a 12.

Caso o teste de Vontade seja bem sucedido, o personagem terá dominado seu medo, instinto ruim ou o que seja. No caso de uma falha, o personagem estará aterrorizado ou terá cedido a um "impulso vil", qualquer que ele seja. Qualquer resultado maior ou igual a 14 em um teste de Vontade se constitui numa falha.

Algumas desvantagens mentais dão ao personagem uma chance de superá-las temporariamente através de um teste de Vontade. Mas, o GM deverá penalizar o *jogador* que tentar, com freqüência, evitar sua desvantagem mental, ao invés de representá-la.

Além disso, se algum personagem tiver uma IQ maior do que 14, trate-a como se fosse igual a 14 ao subtrair a Vontade Fraca. Se você tiver IQ *maior ou igual* a 14 e 3 níveis de Vontade Fraca, sua Vontade será apenas 11.

Verificação de Pânico

Uma Verificação de Pânico é um Teste de Vontade feito quando acontece algo que deveria *aterrorizar* os personagens. A vantagem Reflexos em Combate dá um bônus de +2 em todas as Verificações de Pânico. O GM deverá fazer uma Verificação de Pânico toda vez que um personagem encontrar o objeto de sua *fobia* (pág. 35). Se a fobia for grave, acrescente um redutor extra de -4 à Vontade.

O GM pode fazer as Verificações de Pânico que achar convenientes em outras situações de choque. Numa campanha de Horror, onde pessoas comuns se defrontam com Criaturas horripilantes, as Verificações de Pânico serão muito comuns. Em outras campanhas elas poderão ser raras. Não é necessário fazer Verificações de Pânico para coisas assustadoras "comuns", mas sim para eventos tão incomuns e aterrorizantes que eles poderiam atordoar mentalmente suas vítimas ou até mesmo deixar seqüelas.

Numa campanha povoada com gente comum seria necessário fazer Verificações de Pânico no caso de encontros cara-a-cara com monstros, descoberta de cadáveres e coisas sobrenaturais. Mas numa campanha de fantasia estas coisas serão relativamente normais... ameaçadoras, mas normais. Um personagem de fantasia, por outro lado, poderia ter que fazer uma Verificação de Pânico se fosse transportado para o século XX e levado a passear por uma autoestrada.

Do mesmo modo, poder-se-ia exigir uma Verificação de Pânico no caso de uma pessoa comum, ou mesmo de um recruta da PM, que sofresse um atentado (ou estivesse próximo a alguém assassinado). Infelizmente, para um guarda ou soldado veterano, isto é uma rotina.

Bônus e Redutores. Se um evento for particularmente violento, medonho ou aterrorizador, ou envolver um amigo, o GM poderá impor um redutor à Verificação de Pânico variando entre -1 (descobrir que as orelhas da vítima desapareceram) até -6 (descobrir que uma das vítimas era um Dependente do personagem).

Da mesma maneira, pode acontecer de uma Verificação de Pânico ser facilitada. Ex.: Ver um monstro a uma grande distância teria um bônus de +1; ver um corpo depois de ser avisado teria um bônus de + 3.

Calor da Batalha. Normalmente você está excitado demais em um combate para sentir medo. Todas as Verificações de Pânico realizadas no calor de uma batalha terão um bônus de +5. Ele deve ser aplicado somente se o personagem já estiver em combate quando o evento aterrorizador acontecer, ou for notado, pela primeira vez. Se o oficial Jordan perceber de repente que o suspeito com o qual ele está atracado *não tem cabeça*, ele terá um bônus de +5. Seu companheiro, que lhe dá cobertura a alguns metros de distância, fará a jogada sem bônus.

Testes de Influência

Um Teste de Influência é uma disputa de Perícia vs. Vontade, feita quando um personagem deseja influenciar outro. Os PCs podem tentar influenciar NPCs, mas estes tentarão, com a mesma freqüência, influir *nos PCs*. Os Testes de Influência são Disputas de Habilidades entre a Vontade da "vítima" e qualquer uma das seguintes perícias: Diplomacia, Lábia, Trato Social e Sex-Appeal. Todos os modificadores que o personagem *influenciador* tiver, bons ou ruins, deverão ser considerados em um teste de Influência.

Os personagens que tiverem a perícia "influenciadora" adequada poderão, em determinadas circunstâncias, substituir o teste de Influência por um teste de reação normal. Neste caso, os GMs deveriam estimar uma reação ligeiramente *pior* para uma falha em um teste de influência do que o fariam para um teste de reação normal. Jogadas envolvendo Diplomacia são uma *exceção*, visto que a Diplomacia é relativamente segura...

Empreendimentos Longos

O GM pode definir trabalhos ou projetos muito longos como "Empreendimentos". Cada Empreendimento exige, para sua realização, um certo número de horas definido pelo GM. Podem ser necessárias várias perícias com um número adequado de horas-homem associado a cada uma delas. Exemplo: É preciso construir uma ponte de corda sobre um abismo. O GM decide que serão necessárias 40 horas-homem de trabalho braçal (usando DX como Perícia), 24 horas-homem de trabalho de carpintaria e 8 horas-homem de trabalho de Engenharia em NT2+.

Normalmente uma pessoa é capaz de realizar 8 horas-homem de trabalho por dia de 24 horas. Ao fim de cada dia, todos os personagens fazem uma jogada contra a perícia usada naquele dia, com o GM jogando para os NPCs. Cada sucesso significa a realização de 8 horas-homem de trabalho. Uma falha significa que a pessoa fez somente a metade do trabalho. Um sucesso decisivo significa um bônus de 50%, e uma falha crítica indica que nenhum trabalho foi feito e 2D horas de trabalho já realizado foram *arruinadas*.

Os PCs podem trabalhar em turnos mais longos e (no caso de bons resultados em testes de reação) convencer os NPCs a fazer o mesmo. Deve-se fazer um teste de HT para cada dia com horas extras. Esta jogada está submetida a um redutor igual a -1 para cada hora de trabalho além de 10. Em caso de sucesso no teste de HT, o teste contra a perícia deverá ser feito normalmente e (exceto em caso de falha crítica) mais trabalho será realizado. No entanto, se ocorrer uma falha no teste de HT, o teste de Perícia estará submetido a um redutor igual ao número de pontos pelo qual se deu a falha (mínimo de -2) e o personagem receberá o mesmo número de pontos de Fadiga. Caso haja uma falha crítica no teste de HT, o personagem estará esgotado e não poderá trabalhar no dia seguinte.

Habilidades especiais, estimulantes (que podem vir a ser prejudiciais a longo prazo) e outros dispositivos especiais podem fazer com que fique mais fácil trabalhar com segurança por períodos mais longos.

O GM poderá modificar os testes de habilidade e o tempo requerido conforme achar adequado. Equipamento especial, idéias engenhosas para encurtar o trabalho e habilidades extraordinárias são todos justificativas viáveis para a concessão de bônus. Encoraje os jogadores a usar sua imaginação!

Tabela de Verificação de Pânico

Jogue 3 dados toda vez que um personagem falhar numa Verificação de Pânico. *Acrescente ao resultado a margem pela qual a Verificação falhou* e consulte a tabela abaixo.

Muitos destes resultados darão ao personagem uma nova Peculiaridade, Fobia, Fantasia ou outra Desvantagem Mental. O GM determina a Desvantagem e ela deve estar relacionada com o evento que a causou. Deveria também, se possível, estar relacionada com alguma Peculiaridade, Fantasia ou Fobia já existente.

As Desvantagens adquiridas desta maneira *reduzem* o valor em pontos do personagem.

4,5 — Atordoado por um turno; depois se recupera automaticamente.

6,7 — Atordoado por um turno; faça um teste de IQ em cada turno depois deste, para ver se ele se recupera.

8,9 — Atordoado por um turno; faça um teste de Vontade, com todos os modificadores que ele tinha no teste original, em cada turno depois deste, para ver se ele se recupera.

10 — Atordoado por 1D turnos; faça um teste de Vontade como o acima em cada turno depois do 1D-ésimo, para ver se ele se recupera.

11 — Atordoado por 2D turnos. Faça um teste de Vontade como o acima em todos os turnos depois do 2D-ésimo, para ver se ele se recupera.

12 — Acesso de vômito. Trate isto como um atordoamento que dura 15 turnos. Depois disso, faça um teste de HT em cada turno, para ver se ele se recupera. Dependendo das circunstâncias, isto poderá ser meramente um inconveniente humilhante.

13 — Adquire uma nova *Peculiaridade* (pág. 41). Este é o único meio de um personagem adquirir mais de 5 Peculiaridades.

14,15 — Sofre 1D pontos de Fadiga e 1D turnos de atordoamento como no caso 10.

16 — Atordoado durante 1D turnos, como no caso 10 e adquire uma nova Peculiaridade como no caso 13.

17 — Desmaia por 1D minutos. Depois disso faça um teste de HT por minuto para ver se ele se recupera.

18 — Desmaia, como acima, mas faz o teste de HT imediatamente. No caso de uma falha, terá perdido 1 ponto de vida ao desmaiar.

19 — Desmaio grave que dura 2D minutos. Depois disso, faça um teste de HT por minuto para ver se ele se recupera. Perde 1 ponto de vida.

20 — Desmaio beirando um estado de choque que durará 4D minutos. Sofre, também, 1 ponto de Fadiga.

21 — Pânico. A vítima corre em círculos gritando, senta e chora ou faz alguma outra coisa igualmente sem sentido durante 1D minutos. No fim daquele período, faça um teste de IQ por minuto, para ver se ele se recupera.

22 — Adquire uma *Grande Fantasia* (pág. 32).

23 — Adquire uma *Fobia Suave* (pág. 35) ou alguma outra desvantagem mental que valha 10 pontos.

24 — Uma grande conseqüência física definida pelo GM: o cabelo encanece, envelhece cinco anos numa noite, fica parcialmente surdo. Em termos de jogo, adquire 15 pontos de desvantagens físicas (para este fim, cada ano de idade conta como 3 pontos).

25 — Se ele já tinha uma Fobia Suave que poderia estar ligada logicamente ao incidente ela se tornará Grave. Se não, adquire uma nova Fobia Suave ou uma Desvantagem Mental valendo 10 pontos.

26 — Desmaia durante 1D minutos como no # 18 e adquire uma nova Fantasia valendo 10 pontos como no # 22.

27 — Desmaia durante 1D minutos como no # 18 e adquire uma nova Desvantagem Mental valendo 10 pontos como no # 23.

28 — Coma leve. O personagem fica inconsciente, fazendo testes de IQ a cada 30 minutos para ver se ele se recupera. Todos os testes de habilidade e atributos terão um redutor igual a -2 durante 6 horas depois de ele ter recuperado os sentidos.

29 — Coma. A mesma coisa que o parágrafo anterior, mas o personagem fica inconsciente durante 1D horas. Depois ele faz um teste de HT.

No caso de uma falha, permanece em coma por mais 1D horas e assim por diante.

30 — Catatonia. Fica olhando para o vazio por 1D dias. Depois disso faz um teste de IQ. Em caso de falha permanece catatônico por mais 1D dias e assim por diante. Se não receber cuidados médicos, perderá 1 ponto de vida no primeiro dia, 2 no segundo e assim por diante. Se ele sobreviver e acordar, todos os testes de habilidade e atributos terão um redutor igual a -2 durante um número de dias igual à duração do estado catatônico.

31 — Crise. O personagem perde o controle do corpo e cai no chão, sofrendo uma convulsão que dura 1D minutos e custa 2D pontos de fadiga. Faça também um teste de HT. No caso de uma falha, ele sofrerá também 1D pontos de dano. No caso de uma falha crítica, ele perderá 1 ponto de HT *permanentemente*.

32 — Uma pontada de dor. O personagem cai e sofre 2D pontos de dano na forma de um colapso cardíaco ou derrame.

33 — Pânico total. O personagem perde totalmente o controle e não pode fazer nada. (O GM joga 3 dados: quanto maior o resultado, mais inútil será sua reação). Ex.: Ele poderia pular de um penhasco para fugir do monstro. Se ele sobreviver à sua primeira reação, deverá fazer um teste de IQ para ver se supera o pânico. Em caso de falha, o GM joga novamente para determinar uma nova reação de pânico e assim por diante.

34 — Adquire uma *Fantasia Grave*. Pág. 32

35 — Adquire uma *Fobia Grave* (pág. 35) ou outra Desvantagem Mental que valha 15 pontos.

36 — Conseqüências físicas graves como no # 24, mas equivalente a 20 pontos de Desvantagens Físicas.

37 — Conseqüências físicas graves como no # 24, mas equivalente a 30 pontos de Desvantagens Físicas.

38 — Coma, como no # 29 e uma Fantasia Grave como no # 34.

39 — Coma, como no # 29 e uma Fobia Grave ou uma Desvantagem Mental no valor de 30 pontos como no # 35.

40+ — Como em # 39, mas a vítima perde também 1 ponto de IQ *permanentemente*. Isto reduzirá, automaticamente, 1 ponto no nível de habilidade de todas as perícias baseadas em IQ, incluindo as perícias mágicas e psíquicas.

SISTEMA BÁSICO DE COMBATE

13

O sistema de combate do ***GURPS*** foi projetado para permitir uma simulação realista de todos os tipos de ação encontrados em um combate. Isto envolve uma grande quantidade de detalhes. Por este motivo, o sistema de combate é apresentado em duas versões: Básico, para principiantes e grupos que estão mais interessados na atuação do que no combate, e Avançado (pág. 102), para aqueles que desejam detalhes e realismo em seu jogo.

Seqüência Dentro de um Combate

Os personagens agem um por vez até que todos o tenham feito. E aí começam novamente. A *seqüência* em que eles agem pode ser determinada de duas maneiras (veja coluna lateral). Seu turno *começa* quando você escolhe uma manobra e *termina* quando a *próxima* manobra for escolhida. Isto, depois de todos os outros personagens terem realizado sua ação uma vez. Cada turno representa *um segundo* de tempo real.

Manobras

Comece cada turno escolhendo qualquer *uma* das manobras descritas a seguir. A manobra escolhida afetará também suas *defesas*, se você for atacado antes do turno seguinte. Ninguém escolhe uma defesa antes de ser realmente atacado, mas a manobra que você escolhe determina as defesas que poderão ser usadas. As defesas estão explicadas na pág. 98.

Deslocamento

O personagem se movimenta e não faz mais *nada* (com exceção das ações "independentes" relacionadas na pág. 97). Pode-se usar qualquer defesa ativa.

A movimentação e as ações especiais são completamente abstratas; não há necessidade de nenhum tabuleiro. Se porventura uma decisão com relação a um movimento se tornar importante ("Quanto tempo eu levarei para atravessar a sala e apanhar a jóia?"), o GM a fornecerá. O Deslocamento de um personagem é igual ao número de metros que ele é capaz de percorrer em um segundo. Um parâmetro Deslocamento igual a 5 significa que você é capaz de percorrer 5 metros por segundo. Se você preferir regras de movimentação mais detalhadas e acuradas, use o Sistema Avançado de Combate.

Mudança de Posição

É a passagem da posição em pé para a posição deitado de bruços, ajoelhado para em pé, ou qualquer outra mudança de posição. (São necessários *dois* turnos para se passar da posição deitado de bruços para a posição em pé: primeiro você se ajoelha e depois fica em pé). *Exceção*: Você pode passar da posição ajoelhado para a posição em pé, ou vice-versa, *e atacar* no mesmo turno.

Você pode usar qualquer manobra de defesa no turno em que muda de posição.

Preparar

É o ato de preparar uma arma ou outro objeto qualquer (veja a coluna lateral na pág. 104). Nenhuma arma está preparada se ela estiver dentro de sua bainha ou coldre. Um machado, uma maça ou outra arma pesada passa a estar "não preparada" quando é usada para aplicar um golpe e precisa ser preparada antes de ser usada novamente. Algumas armas exigem mais de um segundo para serem "preparadas" depois de usadas.

Você pode aparar com uma arma, ou bloquear com o escudo, tão logo você os tenha preparado (no mesmo turno). Você pode usar qualquer defesa ativa no turno em que preparou um objeto. *Exceção:* Se você estiver recarregando uma Arma de Projétil, sua única defesa possível será a Esquiva e, se você se Esquivar, não poderá usar este turno para recarregar a arma.

Nota: Você não poderá preparar uma arma no mesmo turno em que ataca com outra, mesmo sendo ambidestro.

Seqüência dentro da Rodada

Existem duas maneiras de determinar quem joga primeiro: a mais simples e a mais realista.

O Modo Simples

Cada jogador lança um dado. O vencedor joga primeiro. Depois dele, a rodada prossegue no sentido horário. Se um jogador controlar mais de um personagem, eles poderão agir em qualquer ordem e não há nenhuma necessidade de ser sempre a *mesma.*

Este sistema tem a vantagem da simplicidade. No entanto, existe uma pequena vantagem em ser o primeiro a jogar em uma rodada. Se fôssemos jogar realisticamente, a vantagem caberia aos personagens mais rápidos. Se você preferir jogar desta maneira, use ...

O Modo Realista

Compare os parâmetros *Deslocamento* dos personagens, antes de o combate começar. O personagem que tiver o maior valor no parâmetro jogará em primeiro lugar. Coloque o número "1" no campo "Seqüência" existente no canto direito superior da planilha do personagem, para se lembrar. (Use um lápis!) O segundo maior valor joga a seguir e assim por diante. No caso de empate, o jogador que tiver o maior valor no parâmetro *Velocidade Básica* joga primeiro. É aqui que um valor igual a 5,5 para a velocidade é melhor do que 5,25. (Se ainda houver *algum* empate, jogue os dados para ver quem joga primeiro.)

Qual é o Melhor?

Depois de algumas rodadas de combate, as vantagens e desvantagens da seqüência tendem a se contrabalançar. Use o método com o qual você se sentir mais à vontade. No entanto, se houver mais de uma dúzia de combatentes em uma aventura, o modo simples será *muito* mais rápido.

Mangual

O *mangual* é uma arma composta de um cabo e uma cabeça ligados por um pedaço de corrente. Um Mangual que pode ser manejado usando apenas uma das mãos é chamado "Morningstar".

Por causa da corrente, o Mangual pode se "enrolar" na arma do oponente quando ele tenta aparar um golpe. Portanto qualquer tentativa de aparar um golpe dado com uma arma tipo "mangual" estará submetida a um redutor de -4. Armas de esgrima, com suas lâminas leves, são incapazes de aparar um golpe de mangual. Até mesmo um escudo é de pouca utilidade contra uma arma deste tipo. A manobra Bloquear com um escudo está submetida a um redutor de -2.

Tempo de Recarga

Funda: 2 segundos para recarregar — pode ser usada a cada 3 segundos.

Arco: 2 segundos para recarregar — pode ser disparado a cada 3 segundos.

Besta (Menor ou igual a seu atributo ST): 4 segundos para recarregar — pode ser disparada a cada 5 segundos. Se a ST for até 2 pontos maior do que seu atributo Força: 8 segundos para engatilhar e recarregar — pode ser disparada a cada 9 segundos.

Armas de fogo: As armas de repetição estão divididas em 3 grupos: Armas de pente removível, de carregador alimentável e revólveres.

Armas de carregador alimentável exigem 3 segundos de preparação, mais um segundo por tiro.

A troca de pentes em uma arma de pente removível (ou introdução de um pente numa arma tipo mauser) leva 3 segundos (um para preparar arma, um para apanhar o pente e o último para inseri-lo).

Revólveres: Para os modelos com *vareta de extração*, é necessário 1 segundo para preparar a arma e mais 1 segundo para retirar *cada uma* das cápsulas vazias. Para recarregar, gasta-se 1 segundo no preparo da arma e mais 2 segundos para a introdução de cada uma das balas, mais 1 segundo para preparar a arma. Os modelos com *extrator em forma de estrela* precisam de 3 segundos para a preparação, mais 1 segundo para a introdução de cada uma das balas.

Veja também a perícia Rapidez de Recarga (pág. 52).

"Minha Arma está Presa!" — O Problema das Picaretas

Armas de balanço, que produzem dano por *perfuração* (picaretas e semelhantes), provocam um estrago bastante grande. O inconveniente é que elas podem ficar cravadas no inimigo.

Toda vez que uma arma destas penetra na armadura do adversário, ela pode ficar presa. Faça um teste de ST, em seu próximo turno. Um sucesso significa que sua arma não está presa e você pode prepará-la novamente no próximo turno.

Uma falha significa que ela *está* presa. Você não pode usá-la nem prepará-la. Você pode fazer uma nova jogada no início de cada turno para tentar soltá-la, mas não pode fazer mais nada até ser bem sucedido. Uma falha crítica (17 ou 18) significa que não há como soltar a arma agora. Você pode largá-la e tentar recuperá-la depois do combate, se sobreviver.

Quando uma picareta é solta, ela provoca um dano adicional igual à metade do dano original. Por exemplo: Se o dano final provocado pelo ferimento original foi de 4 ou 5 pontos, ela provocará mais 2 quando for liberada.

Se você não conseguir soltar sua picareta durante o combate, suas tentativas não provocarão um dano extra no inimigo (para fins de jogo). Depois do combate, você será capaz de recuperar a picareta se seu oponente estiver caído no campo de batalha.

Se sua arma ficar presa em um inimigo e ele tentar se afastar, faça uma Disputa Rápida de ST. Se ele vencer, terá arrancado a arma de sua mão. Se você vencer, seu oponente não poderá se mover. No caso de empate, a arma terá se soltado e provocado o dano explicado anteriormente.

Entre as armas que apresentam este inconveniente encontram-se a picareta, os martelos de combate e as alabardas (quando *brandidas para empalar*).

Recarregar

Use a manobra "Preparar" para recarregar uma arma de projétil. Isto exigirá vários turnos. Com uma funda, por exemplo, você precisa de um segundo para "preparar" a pedra e outro segundo para colocá-la na funda. Se você não apontar, poderá atirar no terceiro segundo. Bestas exigem muito mais tempo. Primeiro você precisa *engatilhar* o arco. Isto leva 2 segundos para um arco que precise de uma força igual a seu atributo ST, ou mais para um arco mais pesado. Aí você precisa preparar a flecha (um turno) e carregar o arco (um turno).

O tempo necessário para recarregar uma arma de projétil é mostrado abaixo. Note que a perícia Sacar Rápido (pág. 50) pode acelerar o processo para um arqueiro (sacar as flechas) ou pistoleiro (apanhar o pente ou remuniciador rápido). Veja a coluna lateral para mais informações.

Apontar

Significa apontar uma arma de *longo alcance* já preparada para um alvo específico . Seu ataque estará submetido a um redutor de -4 se você estiver usando uma arma de longo alcance sem apontar, *a menos que* seu nível de habilidade efetivo seja no mínimo igual ao parâmetro de Tiro Rápido da arma. Se você usar um turno para apontar, seu ataque será feito conforme seu nível de habilidade normal, mais o modificador de Precisão da arma (pág. 115). Pode-se usar até mais 3 turnos para apontar, cada um deles dando um bônus igual a +1.

Pode-se usar qualquer defesa enquanto se está apontando, mas ao fazê-lo estragará sua mira e você perderá todas as vantagens acumuladas. Você deverá conseguir um sucesso em um teste de Vontade se for ferido enquanto aponta, ou isto lhe estragará a mira.

Ataque

Significa atacar qualquer oponente com sua arma preparada. O GM tem sempre a opção de decretar (por alguma razão pertinente à situação) que determinados personagens não podem atacar certos inimigos. Exemplo: Dez personagens não poderiam golpear ao mesmo tempo um oponente do tamanho de um homem. (Seria inverosímil mesmo três ou quatro atacantes, a menos que a vítima não tivesse aliados). Note também que se a batalha for de perto, só se deverá permitir um único disparo com cada arco, ou arma de projétil similar, após o que a luta passará para armas de mão. Você pode aparar (com uma arma preparada), bloquear (com um escudo preparado) ou se esquivar no mesmo turno em que ataca.

Ataque Total

Significa atacar qualquer oponente com mãos, pés ou uma arma *de mão* preparada. Existem quatro possibildades:

(a) Fazer dois ataques contra o mesmo oponente, *se* você tiver duas armas preparadas, ou uma arma que não precisa ser preparada depois de ser usada.

(b) Fazer uma *Finta* (v. a seguir) e depois um ataque.

(c) Fazer um único ataque, com um bônus igual a +4 para seu nível de habilidade.

(d) Fazer um único ataque, com nível de habilidade normal, produzindo 2 pontos a mais de dano se conseguir atingir o oponente.

Se você escolher esta manobra, não poderá fazer *nenhuma defesa ativa* até seu próximo turno.

Finta

"Simular" um ataque com uma arma de mão. Você não pode fintar alguém a menos que *pudesse* tê-lo atingido com um ataque ou ataque total.

Faça uma Disputa de Habilidades (v. pág 87) quando fizer uma finta: sua perícia com a arma contra a perícia de seu oponente com o escudo ou arma. (Se ele não tiver escudo ou arma de mão, ou seu atributo DX for maior do que sua perícia com o escudo ou a arma, ele jogará contra sua DX.) Uma finta *não* deixa nenhuma arma despreparada.

Se você falhar em sua jogada, sua finta terá falhado. Do mesmo modo, se você obtiver um sucesso, mas seu oponente tiver sido bem sucedido por uma margem *maior ou igual* à sua, a finta terá falhado.

Se você for *bem sucedido* e seu oponente *falhar*, a margem pela qual obteve seu sucesso será subtraída da defesa ativa de seu oponente se você o atacar em seu próximo turno. Exemplo: Se seu nível de habilidade for 15 e seu resultado na jogada foi 12, sua finta foi um sucesso e a defesa de seu oponente estará submetida a um redutor igual a -3 em seu próximo turno. (Seus

aliados não podem tirar vantagem de *sua* finta; o redutor de defesa se aplica apenas para *seu* ataque).

Se *ambos* forem bem sucedidos, mas você tiver conseguido o sucesso por uma margem maior, a *diferença* entre as margens será subtraída da defesa de seu oponente. *Exemplo:* Seu nível de habilidade é 15 e você conseguiu um 10. Sua margem foi igual a 5. O nível de habilidade de seu oponente é 14 e ele conseguiu um 12. A margem dele foi igual a 2. A diferença, 3, será subtraída de sua defesa em seu próximo turno.

Esta manobra pode ser um salva-vidas ou uma perda total de tempo. Use-a com sensatez.

Aguardar

Você não faz nada *a menos que* o oponente entre em seu raio de ação antes de seu próximo turno. Se isto ocorrer, você poderá atacá-lo (um ataque normal, não total). Como no Sistema Básico o movimento é completamente abstrato, você terá pouca necessidade desta manobra. É possível usar qualquer defesa no turno em que se Aguarda.

Defesa Total

Defender a si mesmo e não fazer mais nada durante aquele turno. Se você falhar em sua jogada de Defesa contra qualquer ataque, poderá tentar uma *outra* defesa (diferente). Em outras palavras, você tem duas jogadas de defesa, usando duas defesas ativas diferentes contra o mesmo ataque. Você está limitado a *dois* bloqueios e *dois* movimentos de Aparar por turno quando escolhe a Defesa Total, e não pode aparar duas vezes com uma arma que precisa ser preparada depois de um movimento de Aparar.

Concentrar

Fazer uma mágica ou alguma outra coisa que exija concentração mental. Você pode usar qualquer defesa enquanto está se concentrando, *mas* uma defesa durante a concentração desviará a atenção, a menos que se consiga um sucesso em um teste de Vontade.

Ação Demorada

Esta não é uma manobra específica; ela é uma escolha "genérica", que permite realizar um segundo de uma operação que dura mais de um. O GM decide quantos segundos cada "ação demorada" levará; v. na pág. 107, uma tabela com algumas das ações demoradas mais comuns. Como regra, nenhuma defesa com exceção da esquiva é possível durante uma ação demorada, mas o GM pode mudar isto conforme ele achar necessário. Qualquer tipo de defesa pode interferir com o que se está tentando fazer.

Ações Independentes

Estas são coisas que se pode fazer durante *qualquer* manobra. Elas incluem falar, deixar cair armas ou outros objetos, *manter* mágicas (se você estiver usando magia), etc. Veja a pág. 107 para mais detalhes.

Fazendo um Ataque

Cada ataque é resolvido com 3 lançamentos de dados. Primeiro sua *Jogada de Ataque*. Se ela for bem sucedida, seu ataque foi bom. Agora seu *oponente* deve fazer uma *Jogada de Defesa* para ver se consegue se defender de seu golpe. Se ele for bem sucedido, não terá sido atingido. Se ele falhar em sua jogada de defesa, seu golpe o terá atingido e você faz uma *Avaliação de Dano.*

Se você escolheu a manobra *Ataque, Ataque Total* ou *Aguardar*, você poderá tentar atingir o oponente. No Sistema Básico de Combate você não precisa se preocupar com a localização exata de seu inimigo. Você pode atacar qualquer adversário, a menos que o GM decrete que aquele ataque é impossível por alguma razão.

Você não pode atacar se sua arma não estiver *preparada.* Uma espada ou faca está sempre preparada. Uma arma desbalanceada, como um machado, fica despreparada quando você a usa, por isso ela só pode ser usada em turnos alternados. V. pág. 104.

Fazendo uma Jogada de Ataque

Sua "Jogada de Ataque" é um Teste de Habilidade normal. Calcule seu *nível de habilidade efetivo* (seu nível de habilidade básico mais ou menos os modificadores apropriados) com a

Exemplo de Combate

Louis LeBlanc é o atacante. Sua arma é um machete que é considerado como uma espada curta. Seu nível de habilidade com este tipo de espada é 15, e não há condições adversas a serem subtraídas do resultado de sua jogada. Logo, ele precisa tirar um número menor ou igual a 15 para atingir seu adversário. Ele brande a espada, joga os dados e tira 13, o que significa que ele acertou.

Seu oponente, Pierre, o Sujo, tem um Deslocamento igual a 4 (o que lhe dá uma Esquiva igual a 4). Seu NH com o escudo é 14 (o que significa que sua defesa Bloqueio com o escudo será igual a 7), e seu NH com Espadas Curtas é igual a 13 (o que lhe garante um Aparar igual a 6). Seu Bloqueio é sua melhor defesa, por isso ele vai usá-lo sempre que puder.

O pequeno escudo de Pierre é também uma boa defesa *passiva* valendo 2 (veja *Tipos de Escudos* na pág. 76).

Pierre está vestindo um Laudel, que confere uma defesa passiva igual a 1 (veja *Armaduras*, pág. 72).

Portanto, as defesas de Pierre são 7+2+1= 10. Se ele bloquear e conseguir um resultado menor ou igual a 10, ele será capaz de se defender do golpe preciso que Louis acabou de desferir. Ele joga e tira 11. Azar, ele foi atingido.

Apesar de os cálculos de um combate parecerem complexos à primeira vista, eles são simples de se jogar. O atacante faz um teste contra sua perícia, mostrada na planilha. O defensor soma suas defesas, também mostradas em sua planilha, e faz uma jogada contra o total. É isso!

Continuando nosso exemplo: Louis está atacando Pierre. Seu golpe foi bom e Pierre não conseguiu se defender, tendo sido atingido.

Agora Louis faz uma jogada de avaliação de dano. O jogador de Louis já calculou quanto dano ele provoca com uma espada curta e anotou este dado em sua planilha ... Sua força é 11, o que significa que seu balanço provoca 1D+1 pontos de dano. Ele joga um dado e tira 4. Somando 1 ponto, temos 5. Logo, Pierre foi atingido por 5 pontos de dano básico.

No entanto, Pierre está vestindo um Laudel (RD igual a 1). Isto lhe dá 1 ponto de proteção, o que significa que apenas 4 pontos de dano ultrapassaram a armadura.

Mas a espada é uma arma cortante. O dano que ultrapassa a armadura deve ser aumentado em 50%, para 6. Portanto, Pierre perdeu 6 pontos de vida. Este golpe poderia nocautear um homem mais fraco. Triste, mas verdadeiro; um bom golpe de espada é capaz de decidir uma luta.

O jogador de Pierre subtrai 6 pontos de sua HT. Por sorte, este valor não é mais do que a metade de sua HT básica de 12. Pierre não está atordoado e não tem que jogar para ver se foi nocauteado. No entanto, se ele atacar na próxima rodada, deverá subtrair 6 de seu nível de habilidade. E a luta continua...

Redutores para Condições Adversas de Combate

Muitas coisas podem tornar mais difícil atingir o oponente. Cada uma tem um "redutor", que deve ser subtraído de seu nível de habilidade antes de cada jogada.

Iluminação ruim: -1 a -9

Escuridão total: -10

Apoio ruim: -2 (ou mais, dependendo do GM). *Exceção:* Se você estiver disparando uma arma de projétil, parar para apontar eliminará esta penalidade.

Atacante em pé na água (até os joelhos ou mais): v. pág. 91.

Atacante está nadando: -6 ou penalidade por estar submerso (pág. 91).

Atacante em uma posição estranha: -2 ou mais (decisão do GM, v. pág. 120).

Cego: -6. Subitamente Cego: -10.

Zarolho: -1 para ataques com arma de mão; -3 com armas de longo alcance.

Roupas pegando fogo: -2

Rastejando: -4

Agachado: -2

Sentado: -2

Ataque precipitado: -4 (sem penalidade se for ambidestro)

Escudo: -2 para atacar usando um escudo *grande*

ST menor que a ST mínima para aquela arma: -1 para cada ponto de diferença.

Ferimentos: redutor igual ao número de pontos de vida perdidos na rodada anterior. Se você estiver usando uma arma equipada com um mecanismo eletrônico de mira, esta penalidade será reduzida à metade. A Hipoalgia (Limiar de Dor Alto) elimina este redutor.

O GM pode alterar os modificadores ou acrescentar outros novos conforme achar melhor.

Golpes Fulminantes

Um "golpe fulminante" é um golpe excepcionalmente bom. Ele atinge o alvo automaticamente; seu oponente *não* tem a chance de fazer uma jogada de defesa. No caso de um resultado igual a 3 em uma jogada de ataque, você não faz uma jogada de avaliação de dano — seu golpe produzirá o *maior* dano possível. Exemplo: o dano máximo para um golpe de 1D+2 é 8 pontos.

Um resultado igual a 4 também é um golpe fulminante, mas ele provoca o dano normal.

Um resultado igual a 5 ou 6 *pode* ser um golpe fulminante, dependendo de seu nível de habilidade. Se seu NH efetivo for igual a 15, então um resultado igual a 5 ou menos será um golpe fulminante. Se o nível de habilidade efetivo for igual a 16 ou mais, então um resultado igual a 6 ou menos será um golpe fulminante. Isto significa que um bônus (ex.: quando você faz um Ataque Total) *irá* aumentar sua chance de conseguir um golpe fulminante. No entanto, um resultado igual a 3 é o único que provoca, automaticamente, o dano máximo.

A regra do dano-máximo é um *substituto* para as tabelas de Golpes Fulminantes mais complexas. *Não* use as duas ao mesmo tempo.

arma que você está usando. (Veja Testes de Habilidade na pág. 86 e os modificadores de Combate na pág. 201.) Depois jogue 3 dados. Se o resultado for *menor ou igual* a seu nível de habilidade "efetivo", você jogou bem o suficiente para atingir o oponente e ele deve fazer sua jogada de defesa. Caso contrário, você terá errado. Não importa qual seja seu nível de habilidade, um resultado igual a 3 ou 4 significará sempre que o golpe atingiu o alvo, e terá sido um "golpe fulminante" — veja a coluna lateral. Um resultado igual a 17 ou 18 sempre indica um erro.

Defesa

Se você tiver conseguido um sucesso em sua Jogada de Ataque, não terá ainda atingido seu adversário (a menos que você tenha conseguido um golpe fulminante). Você disparou um golpe *bom o suficiente* para atingi-lo, *a menos que* ele se defenda.

A defesa de seu adversário é igual ao total de suas defesas *passivas* (armadura, escudo e/ou magia) e suas defesas *ativas* (esquiva, bloqueio e aparar). As defesas passivas sempre protegem, mas as defesas ativas devem ser escolhidas especificamente entre aquelas que são "legais" no momento. Isto vai depender da manobra que ele escolheu em seu último turno. Veja acima.

O defensor joga 3 dados. Se o resultado for *menor ou igual* ao total de sua defesa, ele terá bloqueado o golpe (ou se esquivado, ou o que seja). Caso contrário, sua defesa terá sido ineficaz e seu golpe o terá atingido. Neste caso, você pode fazer uma jogada para avaliar o dano provocado.

Uma Jogada de Defesa igual a 3 ou 4 é *sempre* um sucesso, mesmo que o total de sua defesa seja apenas 1 ou 2. Um resultado igual a 17 ou 18 é sempre uma falha.

Seu adversário não terá a oportunidade de tentar uma defesa se você tiver conseguido um golpe fulminante contra ele.

Defesa Ativa

Existem três *defesas ativas* que podem protegê-lo de um ataque. Todas estas defesas são pré-calculadas e você pode escolher uma delas como parte do total de sua jogada de defesa quando é atacado. (Se você tiver escolhido a *Defesa Total*, poderá fazer *duas* jogadas de defesa independentes, usando manobras diferentes.)

Sua defesa ativa dependerá da sua situação — principalmente da manobra que escolheu no último turno. Algumas manobras limitam as defesas ativas que você pode escolher. A defesa ativa de um personagem atordoado estará submetida a um redutor igual a -4.

Em alguns momentos você não terá *nenhuma* defesa ativa. Uma punhalada em suas costas por um "amigo", um tiro numa emboscada ou uma mina inesperada seriam todos ataques contra os quais não há nenhuma defesa ativa possível.

A vantagem Reflexos em Combate dá um bônus igual a +1 para cada uma de suas defesas ativas.

Esquiva

O valor de sua defesa Esquiva é igual ao valor de seu parâmetro Deslocamento. Esquivar-se é, freqüentemente, a melhor defesa quando você não tem muita habilidade com a arma que está usando e não tem escudo.

É possível se esquivar de *qualquer* ataque, a menos que você não saiba que ele vai acontecer. Não existe limite para o número de vezes que você pode se esquivar em uma rodada.

Você poderá tentar uma "Esquiva Acrobática" (pág. 48), se tiver a perícia Acrobacia.

O valor da defesa Esquiva de um animal é metade do valor de seu Deslocamento ou metade de seu atributo DX, aquele que for maior, até um máximo de 10.

Bloqueio

Você precisa ter um escudo *preparado* para "bloquear" o ataque. O valor de sua defesa Bloqueio é 1/2 de seu nível de habilidade com o Escudo (ou Broquel), arredondado para baixo. Em geral, é possível bloquear qualquer arma de lâmina, clava, machado, lança, etc., não importa se arremessada ou brandida. É possível também bloquear flechas, quadrelos, pedras atiradas com fundas e projéteis similares de nível tecnológico baixo. É *impossível* bloquear balas ou armas de feixe, pois elas chegam muito rápido para serem bloqueadas com um escudo. (No entanto, a defesa *passiva* do escudo ajuda contra *todas* as armas de projétil. V. pág. 99.)

Você pode bloquear apenas um ataque por rodada, a menos que tenha escolhido a manobra

Defesa Total. Neste caso, é possível bloquear dois ataques em uma rodada.

Aparar

Armas de mão (lâminas, clavas, machados, lanças, armas de haste) podem ser usadas tanto para defesa quanto para ataque. Quando você apara com uma arma, *metade* de seu nível de habilidade com aquela arma (arredondado para baixo) conta como defesa ativa. Portanto, se seu nível de habilidade com Espada for 20, seu Aparar se constituirá em uma defesa igual a 10, quando você a usar para se defender.

Não é possível aparar se sua arma não estiver *preparada.* Aparar com uma arma desbalanceada deixá-la-á "despreparada". Exemplo: Você não pode aparar com um machado na mesma rodada em que atacou com ele; é necessário reprepará-lo antes. V. pág. 104.

Aparar com uma arma servirá para evitar apenas ataques com armas de mão. Uma exceção adicional: Uma arma tem 1/3 de chance de se quebrar se for usada para aparar um ataque com uma arma qualquer que tenha um peso 3 ou mais vezes maior que o seu próprio. (Se ela se quebrar, aquele movimento de aparar contará). Em geral, somente os floretes e facas costumam quebrar desta maneira. Veja *Atacando Armas*, na pág. 110.

Você pode também aparar com um objeto que não seja uma arma, desde que ele tenha o tamanho e o formato adequados, usando o nível de habilidade com a arma que mais se aproxima do objeto. Uma vara ou fuzil poderiam aparar como uma lança, um arco como uma pequena clava. No entanto, aparar uma única vez com um arco arruiná-lo-ia *como* arco; ainda assim ele pode sobreviver um pouco mais como uma clava.

É possível aparar apenas um ataque por rodada, a menos que se tenha duas armas (neste caso é possível aparar duas vezes) ou se tenha escolhido a manobra Defesa Total. Neste caso, é possível aparar duas vezes (com cada arma). Esgrimistas também têm uma habilidade para aparar bastante desenvolvida. Veja abaixo.

Se usando uma arma você aparar com sucesso um ataque feito com as mãos limpas, é possível que venha a ferir seu atacante. Faça logo em seguida uma jogada contra seu nível de habilidade com a arma. Em caso de sucesso, seu movimento atingiu diretamente o membro do atacante. Faça uma jogada normal para avaliar o dano. (Se seu adversário tiver usado Judô ou Caratê, sua jogada estará submetida a um redutor igual a -4.)

Regras Especiais de Aparar

Armas Arremessadas podem ser aparadas, mas com um redutor igual a -1. Facas e armas similares atiradas são aparadas com um redutor igual a -2.

Facas e armas de tamanho semelhante estão submetidas a um redutor igual a -1 quando usadas para aparar.

A tentativa de aparar um golpe de um *mangual* está submetida a um redutor de -4.

Bastões aparam com 2/3 do nível de habilidade ao invés de 1/2.

Armas de Esgrima usam uma única forma de lutar. Um esgrimista usa uma arma leve e um escudo muito leve (ou nenhum). A posição "preparada" de um esgrimista mantém sua arma apontada na direção do oponente. Por isso, ele é capaz de aparar mais efetivamente do que outros lutadores.

Se você tiver a Perícia Esgrima e o equipamento apropriado (uma espada curta, florete ou sabre, nada maior do que um escudo pequeno e nada mais pesado do que uma Carga "leve"), seu aparar será 2/3 de seu nível de habilidade em Esgrima (arredondado para baixo). Além disso, você pode aparar 2 vezes por rodada, ao invés de apenas uma. (Uma defesa total permitir-lhe-á aparar *um número qualquer* de vezes!)

Muitos esgrimistas carregam uma adaga como arma secundária. A adaga também pode ser usada para aparar — neste caso sua "Defesa Ativa" será 1/2 do nível de habilidade do esgrimista com Faca. Neste caso, deveremos aplicar um redutor igual a -1 sobre a Defesa Ativa, por estarmos usando uma "faca" para aparar. No caso de usarmos uma arma improvisada, haverá um redutor adicional de -4; ou seja, a Defesa Ativa será igual a (1/2 NH com Faca)-5.

A única desvantagem do aparar de um esgrimista é a seguinte: as armas usadas em Esgrima *são* leves e passíveis de se quebrarem se usadas para aparar uma arma pesada. Veja acima.

Defesa Passiva

Quando for atacado, você *pode* ter também um fator de defesa "passiva" atuando em seu favor, graças a sua armadura, escudo, etc... A Defesa Passiva *sempre* protege, mesmo que você esteja inconsciente ou não saiba que vai ser atacado. Se você tiver qualquer defesa passiva, um resultado igual a 3 ou 4 em uma jogada de Defesa será um sucesso.

Efeitos Básicos das Armas

Existem dois tipos de ataque (*Golpes de Ponta* e *Balanço*) e três tipos básicos de dano produzidos pelas armas (*contusão, corte* e *perfuração*). Eles estão explicados na coluna lateral da pág. 73.

Efeitos de Ferimentos

O Sistema Básico de Combate assume que *todos* os ferimentos foram provocados no tronco. Subtraia os pontos de vida perdidos de seu atributo HT.

Se você for ferido, sua jogada de ataque (apenas no próximo turno) estará submetida a um redutor igual ao número de pontos de vida que você perdeu. Por isso, um arranhão terá pouco efeito, mas se você sofreu um ferimento maior, será melhor ficar na defensiva por um momento. Os ferimentos recebidos durante uma mesma rodada são cumulativos.

Queda e Atordoamento

Se você perdeu um número de pontos de vida *maior do que a metade* do valor *básico* de seu atributo HT num único ferimento, deverá fazer um teste de HT. No caso de uma falha, você *terá caído* e não poderá atacar enquanto não se levantar novamente. (Se você insistir em usar sua arma enquanto estiver no chão, o GM poderá permiti-lo, impondo um redutor enorme. Você pode ficar caído e se fingir de morto, se quiser. Boa Sorte!)

Quer tenha caído, quer não, você estará *atordoado*. Todas as jogadas de defesa estarão sob um redutor de -4 no turno seguinte. Naquele momento, você precisará fazer um teste contra sua HT básica. Um sucesso significará que você se recuperou e poderá agir normalmente a partir daquele turno. Uma falha indicará que você ainda está atordoado e continuará lá parado (ou caído) sem fazer nenhuma manobra e com um redutor igual a menos -4 em todas as defesas ativas.

Ferimentos Graves

Se sua HT efetiva chegar a 3 (ou menos), o valor de seu Deslocamento e de sua Esquiva cairão à metade (arredondado para baixo). Seus ferimentos o estarão tornando mais lento.

Inconsciência

Se você receber ferimentos suficientes para reduzir sua HT a *zero ou menos*, estará se agarrando à consciência por pura força de vontade. No início de cada turno em que sua HT for menor ou igual a zero, você fará um teste contra o valor *básico* de sua HT. Um sucesso significa que você pode fazer sua jogada normalmente - o esforço do último suspiro de um verdadeiro guerreiro. Uma falha significa que você caiu inconsciente. Faça um teste em cada turno, até falhar uma vez e desmaiar.

Morte

Se sua HT se tornar completamente negativa (por ex., -10 para uma HT básica igual a 10), você estará arriscado a morrer.

Veja *Ferimentos*, pág. 126, para maiores informações sobre ferimentos e como se recuperar deles.

Armadura: A Defesa Passiva devido à armadura depende de seu tipo (veja pág. 72) e pode variar entre 1 e 6.

Escudo: A Defesa Passiva de seu escudo depende de seu tamanho: 1 para um broquel, até 4 para um escudo grande. Ele não o protege contra um "ataque dissimulado", i.e., um ataque onde o GM decreta que você foi golpeado pelas costas. Veja *Escudos*, na pág. 75.

Etc...: Mágicas e outras coisas (tudo o que o GM possa imaginar) também podem ser adicionadas à sua defesa passiva.

Dano e Pontos de Vida

Avaliação de Dano

Se um inimigo falhar em sua jogada de Defesa, ele terá sido atingido pelo seu golpe e você poderá fazer uma "Avaliação de Dano". Esta jogada determina qual o dano provocado no alvo. O número de dados a ser usado nesta jogada é definido pela arma usada (e, para armas de nível tecnológico baixo, pela sua própria força). Este dado está anotado no quadro "Armas e Objetos Pessoais" da planilha de seu personagem, onde existe uma coluna chamada "Quantidade de Dano", que contém esta informação para a arma que você está usando.

Se o inimigo estiver usando uma armadura, a Resistência a Dano da armadura será subtraída do resultado de sua jogada. Para maiores detalhes veja *Tipos de Armadura* na pág. 72. Mágicas e "Rijeza" inata (v. pág. 23) também podem fornecer Resistência a Dano que funciona como uma armadura.

Se você tiver sorte, sua jogada produzirá dano suficiente para exceder a proteção de seu inimigo e feri-lo.

Pontos de Vida

Se o dano total que você obtiver em sua jogada *for maior do que* a Resistência a Dano da armadura/pele/etc., de seu oponente, o valor excedente provocará a perda de pontos de vida. *Exemplo*: O "dano básico" que você consegue produzir quando brande sua espada é 2D. Você joga 2 dados e obtém um resultado igual a 8. O alvo tem 3 pontos de RD, portanto 5 pontos de dano ultrapassaram sua proteção. Acrescente 50% de dano como bônus pelo fato de estar usando uma arma cortante (2 pontos, porque você sempre deve arredondar para baixo). O total é 7. Portanto, o alvo perde 7 pontos de vida.

Os efeitos desta perda estão explicados na coluna lateral e são cobertos em detalhe no capítulo *Ferimentos, Doenças e Fadiga* (pág. 126).

Armas de Longo Alcance

Armas Arremessadas

No Sistema Básico de Combate, qualquer um pode (normalmente) atingir qualquer outra pessoa com uma arma de mão. No entanto, podem existir momentos em que você deseja arremessar uma arma. Se quiser fazê-lo, será permitido. *Não* faça a jogada de teste usando seu nível de habilidade com a arma e sim seu nível de habilidade na Perícia "Arremesso". Um arremesso rápido (feito sem apontar) está submetido a um redutor igual a - 4. Veja *Apontar*, na pág. 95. (Lembre-se que o Sistema Avançado de Combate acrescenta mais detalhes à questão de tiro rápido e precisão!)

Se uma arma pode ser arremessada, arremessá-la é uma perícia *independente*. Todas as perícias relacionadas com o arremesso de armas são "fáceis" de aprender e têm valor pré-definido igual a DX- 4.

Existe também uma perícia genérica chamada *Arremesso*. Esta é uma perícia "Difícil". Mas, se tiver esta Perícia, você poderá usá-la para arremessar *qualquer coisa*, uma faca, uma bola de baseball, um tijolo, uma lança. (Se não tiver esta Perícia, você arremessará pedras, etc., com o valor básico de seu atributo DX.) Seu alvo pode bloquear, aparar ou se esquivar de uma arma arremessada.

Se você o atingir, o grau do dano provocado será normal. Independente do fato de você ter atingido o alvo ou não, sua arma cairá no chão. Numa grande batalha, o GM provavelmente não deveria deixar você recuperar sua arma; numa batalha menor, ele pode jogar um dado para ver quantos turnos você precisará para recuperar a arma!

Casos Especiais de Ataques à Distância

Disparos: Se a batalha for se travar em uma área aberta ou num aposento muito grande, aqueles que utilizam armas de projétil terão a oportunidade de no mínimo um disparo antes que os inimigos os alcancem. Em média, um inimigo com armadura se moverá a 3 m/s. Atacantes sem armadura mover-se-ão mais ou menos a 5 m/s. (*Lembre-se* que o valor do parâmetro Deslocamento é igual à velocidade em m/s.)

Errar: No Sistema Básico de Combate, você não corre o risco de atingir uma outra pessoa se não atingir o alvo com sua arma de arremesso ou de projétil. As regras para este caso estão incluídas no Sistema Avançado de Combate.

Armas de Projétil

As Armas de Projétil são tratadas do mesmo modo que as outras armas. Faça sua jogada de ataque, deixe seu adversário fazer sua jogada de defesa e depois faça uma jogada para avaliar o dano. O Sistema Básico de Combate assume que todos os ataques são feitos de uma distância relativamente pequena, a menos que o GM determine o contrário. (Veja na pág. 116 as regras para Armas de Projétil). Para acertar com uma arma de projétil, faça um teste de sua habilidade com a arma. O ataque estará submetido a um redutor igual a -4, se for Tiro Rápido (sem apontar); veja *Apontar*, pág. 95. O alvo de uma arma de projétil pode se esquivar, mas não aparar. Flechas e quadrelos podem ser bloqueados com um escudo, mas projéteis de NT alto não podem ser bloqueados.

Arcos e fundas não podem ser usados em todos os turnos. Um arco, por exemplo, precisa normalmente de 2 segundos para ser preparado novamente, por isso ele pode ser usado uma vez a cada 3 segundos.

Combate sem Armas

De vez em quando você terá que lutar sem armas, ou com armas improvisadas. Isto é um *combate sem armas*. Qualquer um pode se envolver em um combate sem armas, mas existem algumas perícias — Judô, Caratê e Briga — que o transformarão em um lutador desarmado mais eficiente.

Soco

Um soco é um ataque. Seu "nível de habilidade" para um soco é o valor básico de seu atributo DX a menos que você tenha as perícias Briga ou Caratê. O dano é definido pelo seu atributo ST, e é "GDP-2" dano por contusão determinado na tabela "Dano Básico Provocado pelas Armas" — pág. 74. *Exemplo*: Com ST igual a 12, seu dano GDP é 1D-1, logo seu soco provoca um dano igual a 1D-3.

Soqueiras de metal ou manoplas acrescentam 2 pontos ao dano produzido por seu soco.

Armas Improvisadas

De vez em quando será possível improvisar, se você não tiver armas. Uma pedra, moedas, etc., podem ser seguradas em seu punho. Um objeto pequeno e pesado acrescentará 1 ponto ao dano que você provoca com um soco. Um objeto maior (como uma caneca de chopp) acrescentará 2. Qualquer coisa maior do que isso deve ser tratada como uma arma, normalmente uma clava.

Chute

Um chute é tratado exatamente como um soco, com a diferença de que seu nível de habilidade será DX-2, Briga-2 ou Caratê, e você provoca dano por contusão com um Golpe de Ponta, ou GDP+1 se estiver calçando botas pesadas ou algo similar. Se você chutar um adversário e errar, será necessário um sucesso em um teste de DX ou de habilidade para evitar a queda.

Aparar com as Mãos Limpas

Se estiver lutando com as mãos, você poderá aparar um *soco* ou *chute* com as mãos, usando metade do valor básico de seu atributo DX como sua defesa ativa. Perícias de combate sem armas melhoram seu nível no aparar com as mãos limpas: 2/3 de seu NH em Briga, Judô, ou Caratê (arredondados para baixo).

Se você aparar uma arma de mãos vazias, sua defesa estará submetida a um redutor igual a -3 a menos que apare um *golpe de ponta*, ou esteja usando Judô ou Caratê (em todos os casos use seu "aparar" normal). Uma falha significará que a arma atingiu seu alvo; o atacante pode escolher atingir onde ele estava apontando, ou seu braço. Se seu braço receber um dano maior do que a metade de seu atributo HT, ele estará automaticamente *incapacitado* (v. pág. 127).

Perícias para Combate sem Armas

Estas três perícias (v. págs. 50, 51) permitirão que você lute mais eficazmente com suas mãos vazias. Briga é fácil de aprender; Judô e Caratê são difíceis.

* * *

Isto completa o Sistema Básico de Combate. Vá lá e lute!

Quando você se sentir à vontade com estas regras, poderá avançar para o próximo capítulo se desejar mais detalhes e realismo.

O Transporte de Armas (e outros Objetos)

Você não pode usar uma arma ou escudo a menos que ela esteja "preparada". Em qualquer momento, é possível ter, no máximo, duas armas que se maneja com u'a mão preparadas, *ou* uma arma e um escudo, *ou* uma arma que se maneja com as duas mãos.

No entanto, pode-se *transportar* mais armas do que isso. Uma arma pode ser transportada de várias maneiras.

Primeiro, ela pode estar *na mão* (preparada ou não). A única maneira de carregar um arco, ou a maioria das armas com alcance maior do que um hexágono, é equilibrando-o em uma das mãos ou numa bandoleira a tiracolo. Não se fabricam coldres para alabardas! O número de objetos que se pode carregar nas mãos é limitado pelo número de mãos que se tem (normalmente duas).

Segundo, a arma pode ser transportada em uma bainha ou laço de couro preso à cinta. Para sacar uma arma transportada desta maneira é necessário uma manobra *Avançar e Preparar* e dois segundos da mesma manobra para *repor* a arma na bainha ou laço. Fuzis, metralhadoras de mão, espadões e cimitarras são as únicas armas "longas" que podem ser transportadas desta maneira; a bainha de um espadão fica pendurada às costas e a arma é sacada por cima do ombro.

Teoricamente, você poderia ter uma dúzia de armas penduradas em seu cinto ou em bainhas por toda a sua pessoa. Na prática, qualquer um que carregue mais do que uma ou duas armas extras (mais a adaga) estará sendo irrealista ou simplesmente tolo. O GM é o juiz final.

Terceiro, uma arma pode ser transportada dentro de um bolso, mochila, etc... Levará tempo para encontrar uma arma que está guardada desta maneira: Jogue 1 dado para seu bolso, ou 2 dados para uma mochila e use o resultado como o número de segundos para encontrar a arma. Antes de poder procurar, você tem que descarregar a mochila; jogue um dado e veja quanto tempo isto levará. Sua Carga é o único limite para o número de armas que você pode transportar deste modo.

Animais em Combate

O combate contra animais é resolvido do mesmo modo que o combate contra seres humanos. O único dado que tem significado diferente é a HT. Animais muito grandes ou muito pequenos têm um valor duplo para HT, onde o primeiro número significa "Vitalidade" (contra o qual se joga para verificar atordoamento, etc...) e o segundo significa "Número Total de Pontos de Vida". Para um ser humano estes números são iguais, mas para animais muito grandes ou muito pequenos não. *Exemplo*: Um elefante poderia ter HT 17/50 — Vitalidade igual a 17 e a possibilidade de perder 50 pontos de vida antes de desmaiar.

Os animais são descritos com mais detalhes no capítulo 18, pág. 140.

14 SISTEMA AVANÇADO DE COMBATE

O Sistema Avançado de Combate foi projetado para aqueles que desejam mais "realismo" em seu jogo. Ele pode também ser usado como um jogo de tabuleiro independente.

O Sistema Avançado tem cinco partes: *Movimento* (que transforma o jogo de um sistema abstrato em uma simulação de combate realista), *Ponto de Impacto, Combate de Perto, Armas de Longo Alcance* e *Situações Especiais*.

MOVIMENTO

O Mapa de Combate

Quando o combate começar pegue um *Mapa de Combate* adequado e escolha uma miniatura para representar cada um dos personagens. Para facilitar a representação, sugerimos o uso de peças de 25 mm. Lembre-se que cada hexágono representa 1 metro.

Cada figura deve ocupar um hexágono. Um hexágono fracionado é considerado completo (a menos que o GM decida o contrário) e pode ser ocupado sem nenhuma penalidade. Normalmente, um hexágono pode ser ocupado por uma só figura. Entre as exceções incluem-se o combate de perto (v. pág. 111) e qualquer situação onde as pessoas estão juntas, aglomeradas, mas não estão tentando *fazer* nada. Você pode comprimir até 4 pessoas de tamanho normal em um único hexágono, se eles forem amistosos. É possível também passar por um hexágono ocupado por um personagem amistoso, mas o "custo" deste movimento é maior.

A unidade básica de movimento é um hexágono, ou um metro. O número de hexágonos que você pode se mover depende de seu parâmetro Deslocamento e da *manobra* escolhida em cada turno (v. pág. 103).

Direção

Cada figura deve ocupar um hexágono no mapa de combate e "estar de frente" para um dos hexágonos adjacentes. Sua direção define os hexágonos *à sua frente*, *à sua esquerda*, *à sua direita* e *atrás* (v. ilustração). Os hexágonos à sua frente são aqueles que você vê e para onde pode se mover com facilidade. É possível se deslocar para qualquer hexágono adjacente, mas os movimentos laterais e para trás são mais lentos (v. *Manobras*, pág. 103).

Normalmente só se pode atacar para a frente. A *distância* a que se pode atacar depende do *alcance* da arma que se está usando (v. coluna lateral).

Para um lutador destro, o lado direito é o lado da arma e o esquerdo é o lado do escudo. Para um canhoto é o inverso.

Mudança de Direção Durante o Movimento

A maioria das manobras permite que você se desloque apenas um hexágono. Se você se mover um hexágono (ou ficar parado), poderá ficar de frente para *qualquer* lado no fim de seu movimento.

Num Ataque Total, você pode ficar parado e mudar de direção. Se se deslocar, deverá ser *para frente*. Você pode manter a direção enquanto se desloca para diante ou ficar de frente para qualquer lado quando entra em um hexágono (veja o diagrama na próxima página). *Não* é possível mudar de direção no fim do movimento. Logo, não é possível começar em frente de alguém e atacá-lo pelas costas ou de lado, a não ser com um golpe Molinete (pág. 105).

Numa manobra *Deslocamento*, você deve mudar de direção de maneira adequada em *cada hexágono que entra* como a seguir: quando estiver indo para diante, vire-se para ficar de frente para o hexágono em que está entrando (custo 1) ou dê um passo lateral para dentro dele (custo 2). Quando se move para o lado ou para trás (custo 2), você mantém a direção original. Veja o diagrama na próxima página.

No fim de seu deslocamento, se tiver usado metade (ou menos) de seus pontos de

"Alcance" das Armas de Mão

Se você tiver uma arma *de mão*, os hexágonos que consegue atingir com ela são definidos como seu *alcance* da seguinte forma:

"Curto": Você só pode golpear alvos que estejam em seu próprio hexágono. V. *Combate de Perto*, na pág. 111.

1 metro: Você pode golpear qualquer um de seus hexágonos frontais. V. figura abaixo.

2 metros: Você é capaz de atingir qualquer um de seus hexágonos "2".

3 metros: Você pode atingir qualquer um de seus hexágonos "3".

A maioria das armas têm um alcance de 1 metro e pode atingir apenas seus 3 hexágonos frontais.

Algumas armas têm dois alcances diferentes. Ex.: um cassetete pode golpear "de perto" e a "1 metro" de distância. Com uma lança é possível ter um alcance de 1 ou 2 metros, dependendo de como você empunha a arma. Uma arma perfurante, do tipo de uma arma de haste, pode ter um alcance de 1, 2 ou 3 metros.

A maioria das armas "longas" (aquelas com 2 ou mais alcances) precisa ser preparada para mudar o modo de empunhá-las e passar de um alcance para outro. Se você estiver, por exemplo, empunhando uma alabarda de um modo que lhe permite alcançar hexágonos "3", será necessário prepará-la novamente, por um turno, antes de usá-la para atacar alguém a 1 ou 2 hexágonos de distância. A *Tabela de Armas* mostra quais armas exigem uma mudança de empunhadura e quais (ex.: espadão e bastão) não.

O alcance de cada arma é dado na *Tabela de Armas*. O alcance de um guerreiro com as mãos limpas é "curto" e 1 metro.

movimento, você poderá ficar de frente para qualquer direção, a menos que tenha feito um ataque total. Se tiver usado mais da metade de seu parâmetro Deslocamento, você poderá mudar sua direção em apenas *um lado de hexágono* (veja o diagrama).

É possível também mudar a direção *antes* de começar a manobra Deslocamento ou *durante* o movimento (mas isto custa pontos de movimento). Uma mudança de direção custa 1 ponto para cada lado de hexágono (logo, virar 180 graus custa 3 pontos).

O Movimento para a Frente e a Direção

Esta regra governa a direção quando você se desloca para a frente. Ela é importante apenas nas manobras Deslocamento, Aguardar e Ataque Total. As outras manobras não restringem a direção quando você se desloca.

Um deslocamento para a frente é um movimento para um de seus hexágonos frontais. É necessário *virar-se na direção do hexágono* enquanto entra nele. (V. a ilustração). Se você se deslocar em linha reta, sua direção não mudará; caso contrário, ela mudará de um lado de hexágono (v. a ilustração).

Manobras

As dez manobras introduzidas no Sistema Básico de Combate são ainda usadas. No entanto, cada manobra tem agora um componente de *movimento* adicionado. Alguns dos nomes foram mudados para refletir este acréscimo.

Quando chega sua vez de agir, você pode escolher qualquer manobra da lista a seguir. Se a manobra tiver duas ou mais partes (i.e., movimento e ataque), elas poderão ser feitas em *qualquer* ordem a menos que a manobra especifique o contrário.

Sempre que o movimento for parte de uma manobra, você poderá decidir se mover uma distância *menor* do que a especificada, mas nunca *maior*. É possível também ficar parado e/ou mudar de direção. Quando uma manobra determinar movimento "para frente", cada deslocamento poderá levá-lo somente para 1 dos 3 hexágonos frontais.

Mudança de Posição

Esta manobra é usada para mudar de uma posição para outra, incluindo em pé, sentado, ajoelhado, deitado de bruços e deitado de costas.

Você não pode se deslocar num turno em que usou esta manobra. Note que se sua mudança de posição for de ajoelhado para em pé ou vice-versa, você poderá realizá-la como parte de qualquer manobra do tipo "Avançar e ..." que veremos mais à frente.

Se você estiver deitado, ocupará *2* hexágonos. É impossível passar diretamente para a posição em pé. É necessário ajoelhar-se primeiro (em qualquer um dos hexágonos) e depois se levantar. Isto exige *dois* turnos.

Você pode se deslocar em praticamente qualquer posição, mas apenas em pé será possível correr a toda velocidade. As restrições ao movimento nas outras posições estão relacionadas a seguir.

Agachar não exige uma manobra *Mudança de Posição*. Se estiver na posição em pé, você pode escolher se agachar no início de cada turno, sem usar uma manobra para isso. Se você não se deslocar, poderá se agachar no fim do movimento. No entanto, é impossível se deslocar e se agachar no fim do movimento para evitar um golpe (não em um segundo!). Se você estiver agachado, *poderá* ficar em pé a qualquer momento sem precisar de uma manobra para isso.

Pode-se usar qualquer defesa no turno em que se mudou de posição, apesar de que algumas posições imporão um redutor à sua defesa. Cada posição apresenta vantagens e desvantagens para fazer um ataque, defesa ou movimento, conforme o resumo apresentado na tabela *Posições* (pág. 203).

Isto significa que *é possível* mudar de direção durante um deslocamento "para a frente". Com três deslocamentos "para a frente" é possível descrever um semi-círculo e terminar de frente para a direção oposta (v. abaixo).

Se você não quiser se deslocar para a frente, é possível se deslocar para trás (A) e de lado (B), mantendo a *mesma* direção. O deslocamento para trás ou de lado não é permitido em um ataque total. Numa manobra *Deslocamento* cada hexágono custa o dobro, ou seja, 2 pontos de movimento em terreno bom.

Pode-se também dar um passo lateral para um hexágono frontal (C), mantendo a direção. Isto *é* permitido em um ataque total, do mesmo modo que uma manobra Deslocamento normal. Ela também conta em dobro.

Apontar

Esta é a manobra usada para apontar uma arma de arremesso ou projétil. Sua arma deve estar preparada para poder ser disparada.

Você deve escolher um alvo específico para apontar e pode mudar de direção antes de mirar, mas pode se deslocar apenas 2 metros ou 1/2 de seu parâmetro Deslocamento, o que for menor.

Seu ataque terá um redutor de -4 se usar uma arma de longo alcance sem apontar, *a menos que* seu NH efetivo seja no mínimo igual ao número de TR. Se você apontar durante um turno, seu ataque será feito com seu NH básico *mais* o modificador de Precisão da arma (pág. 115), embora seu ataque não possa receber um bônus de precisão maior do que seu nível de habilidade.

É possível apontar durante até mais 3 turnos, recebendo um bônus igual a +1 para cada turno mirando, até um máximo de +3. Veja a pág. 115 para maiores detalhes sobre mira.

Pode-se usar qualquer defesa enquanto se aponta, mas isto estragará sua pontaria e você perderá todos os bônus acumulados. Se for ferido enquanto aponta, você deverá conseguir um sucesso em um teste de Vontade para não perder a mira.

Se estiver deitado de bruços, ou sentado perto ou atrás de uma parede, ou em alguma outra posição apropriada para apoiar uma arma de projétil, você receberá um bônus extra igual a +1 *se* você mirar. Você não recebe este bônus no caso de Tiro Rápido ou se estiver se deslocando.

Mudança de Posição com Armadura: Uma Regra Opcional

Se você quiser ser mais realista, poderá permitir que seu nível de Carga afete o tempo necessário para uma manobra de mudança de posição. Com um nível de carga igual a 0 ou 1 ainda será necessário 1 segundo para mudar de posição. Com um nível igual a 2 (médio) serão necessários 2 segundos para mudar de posição, e assim por diante. Enquanto você estiver no meio de uma mudança de posição, será considerado como se estivesse na posição anterior. Não há nenhuma dúvida de que esta regra diminui o ritmo do jogo, mas significa também que cair enquanto se está vestindo uma armadura pesada pode ser fatal.

Quando uma Arma está Preparada?

Uma arma está "preparada" se ela estiver em sua mão e pronta para atacar. É necessário um turno para desembainhar uma arma (v. Sacar Rápido, pág. 105).

Espadas e facas não precisam ser preparadas novamente depois de serem usadas em um ataque, por serem balanceadas e fáceis de manipular.

Armas de mão desbalanceadas (como o machado) precisam ser preparadas novamente depois de usadas para atacar ou aparar. Sua inércia as leva para longe, e é preciso um turno para prepará-las novamente.

Armas de mão com 3 metros de alcance (ex.: armas de haste como a alabarda) exigem *dois* turnos para serem preparadas ou um turno para serem re-preparadas depois de um *golpe de ponta*. Um golpe em balanço de uma arma de haste carrega-a para baixo exigindo um tempo mais longo para prepará-la de novo. Mas uma arma de haste não precisa ser preparada novamente depois de aparar, porque você apara com o fuste.

Mudança de Empunhadura: Ela exige um turno a mais para mudar o alcance de 1 para 2 metros ou 2 para 3 metros, ou vice versa, para a maioria das armas. Uma arma pode ser preparada novamente para qualquer alcance independente de como ela foi usada anteriormente.

Queda: Se você cair, perder o equilíbrio ou ficar atordoado e sua arma for do tipo que precisa ser preparada depois de ter sido usada, ela *precisará* ser preparada de novo.

Embainhar: São necessários *dois* turnos para devolver uma arma para a bainha.

Preparação Rápida Devido a um Alto Valor de ST

Se uma arma precisa ser preparada novamente depois de usada é por causa de seu peso desbalanceado. Portanto, STs maiores permitirão que se prepare a arma mais rapidamente.

Se sua ST for 5 pontos maior do que a ST *mínima* requerida para uma arma "desbalanceada", será necessário um turno a menos para prepará-la depois de cada ataque. Logo, seria possível atacar em todas as rodadas com um machado, ou em turnos alternados com uma arma de haste. Seria possível aparar e atacar com um machado no mesmo turno.

Isto também se aplica a bestas: Com uma ST 5 pontos acima da ST mínima da besta, você será capaz de engatilhá-la em 1 segundo ao invés de 2.

Se sua ST for 10 pontos maior do que o mínimo exigido para uma arma de mão desbalanceada, você poderá atacar com ela em todos os turnos. Isto *não* se aplica a bestas.

Aparar e Preparar

Só é possível aparar com uma arma *preparada*. A maioria das armas não precisa ser preparada novamente depois de aparar. Você pode atacar com uma espada, aparar o contra-ataque de seu oponente e atacar de novo em seu próximo turno. No entanto, se um ataque obriga a uma nova preparação de um determinado tipo de arma, o aparar também obrigará. Exceção: Armas de Haste.

Exemplo: John Falcon está lutando com Fiendish Fredrick. John é mais rápido; ele ataca com uma espada. O machado de Fredrick está preparado e ele apara. Fredrick agora não pode golpear, seu machado não está preparado. Em seu próximo turno, ele preparará o machado.

Continua na próxima página ...

Avançar e Preparar

Esta é a manobra para apanhar ou sacar qualquer arma e prepará-la para ser usada. É possível se deslocar um hexágono antes ou depois de sacar a arma. Use esta manobra para desembainhar uma espada ou sacar um revólver do coldre.

É possível também preparar uma arma se você *ficar parado* e a apanhar de cima de uma mesa, prateleira, etc. Ela deve estar em seu próprio hexágono ou em um adjacente.

Você pode ficar parado e apanhar uma arma que alguém lhe oferece. A pessoa deverá estar no mesmo hexágono ou em um adjacente. É possível usar a mesma manobra para oferecer uma arma para alguma outra pessoa. Dois objetos não podem ser trocados simultaneamente (lembre-se que estes turnos duram 1 segundo).

Você pode se esquivar normalmente depois desta manobra. Pode bloquear se seu escudo já estiver preparado quando for atacado e poderá aparar normalmente se sua arma estiver totalmente preparada quando o ataque ocorrer. Se sua arma exigir mais de um turno para ser preparada, você não poderá aparar com ela enquanto ela não estiver inteiramente preparada. Veja a seguir.

Preparando uma arma: Não é possível usar uma arma que não está "preparada", i.e., em sua mão, pronta para ser usada. Algumas armas devem ser preparadas depois de cada ataque. Um machado, por exemplo, precisa ser preparado depois de cada golpe, porque seu impulso o carrega para longe. Uma arma de haste precisa de 2 segundos para ser preparada depois de cada golpe, ou quando ela é apanhada do solo (porque ela é longa e pesada). A *Tabela de Armas* indica quais armas devem ser re-preparadas depois de usadas.

Recarregar uma arma exige várias manobras de preparar. Ex.: para disparar um arco longo (assumindo que o arco em si está preparado em sua mão) é necessário: (1) tirar a flecha da aljava; (2) preparar o arco colocando a flecha na corda. Este processo toma dois turnos. No terceiro você pode apontar ou atirar. Uma besta exigiria as mesmas duas manobras *Preparar* além de pelo menos duas para *engatilhar*. V. a coluna lateral na pág. 96.

Quando uma arma requer mais de uma manobra preparar, o jogador deverá dizer "engatilhando a besta, um segundo ... engatilhando a besta 2 segundos ... preparando o virote ... preparando a besta." O processo levou 4 segundos, no quinto a arma pode ser disparada. Os tempos para recarregar as diferentes armas estão mostrados na *Tabela de Armas*. Veja também a coluna lateral na pág. 96.

Você pode usar qualquer defesa enquanto estiver preparando um arma de mão; é possível se esquivar, aparar ou bloquear com outra arma. Não é possível bloquear ou aparar enquanto se está carregando uma arma de projétil. Você *pode* se esquivar, mas não pode usar aquele turno para recarregar a arma. Se estiver engatilhando uma besta ou fazendo alguma outra coisa complexa, você terá que começar de novo se se esquivar de um golpe.

Preparar um escudo: Se o escudo estiver no chão ou preso às suas costas, o número de turnos necessário para prepará-lo será igual à sua defesa passiva. O mesmo tempo será necessário para prendê-lo novamente às suas costas. É necessário um turno para *tirar* o escudo do braço.

Apanhar alguma coisa do chão: Isto exige dois turnos. No primeiro, você se ajoelha e no segundo apanha a arma e se levanta de novo. Uma espada, faca, etc., estará automaticamente preparada quando você levantar. Uma arma desbalanceada precisa ser preparada. São necessários *dois* turnos para preparar uma arma de haste depois de apanhá-la.

Avançar e Atacar

Esta manobra é usada para atacar com qualquer arma preparada. Avance um hexágono em qualquer direção (ou fique parado) e use sua arma. A manobra é a mesma se você golpear com uma arma de mão, disparar uma arma de fogo ou arremessar uma arma. Você pode atacar primeiro e *depois* se deslocar. Se você estava apontando uma arma, deslocar-se antes de atacar limitará o bônus que você pode receber por ter apontado (veja pág. 103).

As regras para atacar um oponente estão explicadas no Sistema Básico de Combate (pág. 97). O inimigo que você atacar deverá estar dentro do *alcance* de sua arma (v. pág. 102). Ele deverá estar também à sua frente, a menos que você esteja aplicando golpes Molinete (veja a coluna lateral nesta página).

É possível se defender normalmente na rodada em que se ataca. Você pode se esquivar, bloquear ou aparar se sua arma ainda estiver preparada. Um machado ou outra arma similar deixa de estar preparada depois de um golpe. Logo, ele não poderá ser usado para aparar até ser preparada novamente (um ou mais turnos depois).

Atacar através de um hex ocupado: É possível atacar "através" de alguma outra pessoa, se você tiver uma arma de mão com 2 ou 3 metros de alcance. Pode-se atacar através do hex de um personagem amistoso sem sofrer nenhuma penalidade (isto é uma parte básica de seu treinamento com qualquer arma longa). Se você atacar através do hex de um inimigo, o redutor será de -4.

Se seu ataque passar por sobre a linha que divide dois hexágonos, não haverá penalidade a menos que os dois estejam ocupados. Se estiverem, trate os dois como se fossem um único hexágono amistosamente ocupado a menos que ambos tenham inimigos.

Ataque Total

Esta é a manobra de alguém enfurecido — uma carga sem pensar em defesa. Você não *tem* que ser louco, mas ajuda...

É possível usar qualquer arma de mão. Você deve se deslocar antes e atacar depois (e não vice-versa). Pode-se girar no lugar ou *avançar* até 2 hexágonos (ou metade de seu parâmetro Deslocamento, o que for maior). Você pode ignorar corpos caídos no chão e apoio ruim para os pés. Não é permitido mudar de direção no fim do deslocamento. Existem quatro opções para seu ataque:

(a) Fazer 2 ataques contra o mesmo inimigo, *se* você tiver duas armas preparadas, ou uma arma que não precisa ser preparada depois do golpe.

(b) Fazer uma *finta* (veja a seguir) e depois um ataque.

(c) Fazer um único ataque com um bônus igual a +4.

(d) Fazer um único ataque com o NH normal, mas provocando um dano 2 pontos maior se acertar o golpe.

Se esta manobra for escolhida, não haverá possibilidade de *defesa ativa* até a próxima rodada. Você dependerá exclusivamente de sua defesa passiva para protegê-lo (o que, provavelmente, é uma esperança vã).

Esta é uma boa manobra se (a) todos os seus inimigos estiverem ocupados com alguma outra coisa, (b) você tiver uma arma longa e ninguém será capaz de atingi-lo, ou (c) você estiver desesperado.

Avançar e Fintar

Deslocar-se um hexágono em qualquer direção e "simular" um ataque com uma arma de mão. Não é possível fintar, a menos que você *pudesse* ter feito um ataque normal ou total contra aquele inimigo.

Faça uma Disputa de Habilidades (v.pág. 87) quando você finta: seu NH com a arma contra o NH de seu inimigo com o escudo ou a arma (a jogada deverá ser feita contra a DX do inimigo se ele não tiver nem escudo nem arma de mão, ou se sua DX for maior do que seu nível de habilidade com as armas). Uma finta *não* faz com que as armas fiquem "despreparadas".

Se você falhar em seu teste, sua finta terá sido um fracasso. O mesmo ocorrerá se você e seu inimigo tiverem conseguido um sucesso na jogada de teste, e a margem dele tiver sido *maior*.

Se você for bem sucedido em seu teste e seu inimigo falhar, a margem com que você foi bem sucedido será *subtraída* da defesa ativa dele se você o atacar em seu próximo turno. (Seus aliados não podem tirar proveito de *sua* finta. O redutor na defesa dele se aplica apenas em *seu* próximo ataque).

Se você e o inimigo conseguirem um sucesso mas sua margem foi maior, a *diferença* entre as margens será subtraída da defesa dele. Ex.: Seu nível de habilidade é 15 e você tira 10. Sua margem terá sido 5. O NH de seu adversário é 14 e ele tira 12. A margem dele será 2. A diferença é 3, o que significa que ele terá um redutor igual a -3 em sua defesa no próximo turno.

Uma finta de nada valerá se seu adversário não puder vê-lo. Você não pode fintar no escuro, por trás, etc... Se o adversário lhe der as costas ou perdê-lo de vista de algum modo, você *não* perderá seu bônus se atacar em seu próximo turno. No entanto, se *você* perder seu inimigo de vista, o bônus estará perdido.

Uma finta é válida por *uma* rodada. Mas se você fintar e fizer um ataque total, golpeando duas vezes, a finta deverá ser aplicada aos dois ataques.

Você pode usar qualquer defesa legal no turno em que tenha aplicado uma finta. No entanto, se você fintar e depois aparar com uma arma desbalanceada, deixando-a despreparada, não será possível atacar no próximo turno e sua finta terá sido inútil.

Quando uma arma está preparada? (Continuação)

Em seu segundo turno, John ataca novamente com sua espada. Fredrick poderia aparar, mas ele preferiria poder atacar. Por isso, ele tem que se esquivar ou bloquear. Na sua vez, Fredrick ataca com o machado que precisará ser preparado novamente. John apara o golpe.

No terceiro turno, John ataca novamente. O machado de Fredrick não está preparado, logo ele não pode aparar — precisa novamente bloquear ou se esquivar. Na sua vez, ele poderá preparar o machado, o que lhe permitirá atacar ou aparar em seu quarto turno. E assim por diante ....

A Perícia Sacar Rápido

Esta é uma perícia "fácil". Ela não pode ser usada como uma perícia condicionada; é necessário tê-la aprendido realmente para tentar um saque rápido.

Esta é a habilidade em sacar uma arma do coldre, bainha ou algum lugar onde ela esteja escondida, em tempo zero. Faça um teste de sua Perícia Sacar Rápido. Um sucesso significa que a arma está *instantaneamente* preparada e pode ser usada para atacar no mesmo turno. Uma falha significa que você fez uma manobra *Preparar* normal. Uma falha crítica significa que você deixou cair a arma.

Pode-se também tentar Sacar Rápido no fim de seu turno, depois de já ter feito alguma outra coisa. No caso de sucesso, sua arma estará preparada. Em caso de fracasso, será necessário concluir a manobra Preparar no próximo turno, pois você já a começou.

Esta perícia pode ser aprendida para pistolas, fuzis/metralhadoras de mão, facas, flechas, espadas, espadas de duas mãos, municiador rápido, pentes. Cada uma destas é uma perícia diferente.

Golpe Molinete

Um "Molinete" é um golpe lançado contra um inimigo que está *atrás* ou a seu *lado*. Não há grande chance de ele atingir o alvo, mas em alguns momentos é melhor do que nada.

Um golpe Molinete está submetido à pior das seguintes condições: (a) um redutor de -5; (b) o maior resultado que garante o sucesso em uma jogada de ataque será 9; (c) o redutor relativo a Escuridão que esteja sendo aplicado no momento. Você não pode visar nenhuma parte específica do corpo do adversário. Escolha aleatoriamente se estiver usando as regras de Ponto de Impacto. O inimigo atacado *deve* estar dentro do alcance de sua arma. É impossível aplicar um "golpe Molinete" perfurante se o oponente está a mais do que 1 hex de distância.

Pode-se aplicar um golpe Molinete num ataque total, mas em geral esta não é uma boa idéia pois não se pode aplicar o bônus de +4 devido ao ataque total ao NH quando se usa este golpe.

A defesa contra um "molinete" e o dano por ele provocado são normais.

Se você tiver Visão Periférica, seus hexes direito e esquerdo contarão como " frontais". Portanto, um golpe desferido contra o seu hex direito não será um "Molinete". Um golpe desferido contra o seu hex esquerdo *é* um golpe Molinete (a menos que você tenha uma arma empunhada com as duas mãos) — você pode ver, mas o ângulo de ataque é desajeitado.

Projetar

Toda vez que você golpear alguém com muita violência, poderá projetá-lo para trás. Seu oponente será deslocado um hexágono para cada 8 pontos *completos* de dano provocados por uma *bala*, ou golpe com uma arma *cortante* ou *contundente*, desferido por você. Calcule este impulso *antes* de descontar a Resistência a Dano da armadura de seu inimigo. Ela pode protegê-lo da lesão, mas não impedirá que ele sinta o golpe.

Qualquer um que seja Projetado para trás, precisará de um sucesso em um teste de DX para não cair. Se seu golpe projetar o adversário contra alguma coisa grande, ele parará quando atingi-la. Os resultados (incluindo o possível dano provocado no que quer que ele tenha atingido) serão avaliados como se você o tivesse arremessado contra o objeto. (V. *Arrmessando Objetos, pág. 90*)

Projetar para Trás com um Encontrão

Quando um combatente derruba outro com um Encontrão, existe uma chance deste ser também projetado para trás. Isto acontece apenas quando um dos combatentes permanece em pé e o outro cai.

Faça uma Disputa Rápida de ST. No caso de empate ou vitória do combatente caído, ele não será projetado para trás. Se ele perder, ele será projetado 1 hex para trás para cada 2 pontos na margem pela qual ele perdeu a disputa (arredondado para baixo), mas sempre pelo menos um hex. Qualquer tipo de obstrução (combatente, muro, etc...) irá pará-lo. Se ele atingir um outro guerreiro, irá parar no hex em que este se encontrava, o qual deverá fazer um teste (ST+3 ou DX+3, o que for melhor) para ver se consegue se manter em pé.

O combatente que *provocar* o Encontrão não poderá "ricochetear" para trás mais do que 2 hexes.

Estratégias com a Manobra "Aguardar"

A manobra *Aguardar* pode ser muito útil numa situação tática onde você deseja bloquear o caminho de um inimigo em fuga (ou proteger alguém que se encontre atrás de você).

O fato de você se decidir a Aguardar, significa que você pode atacar a qualquer momento (mesmo no meio do movimento de alguma outra pessoa). Se você não estiver se movimentado na sua vez, poderá avançar um hex e atacar. Se seu oponente ainda estiver em pé depois de seu golpe, ele poderá continuar seu movimento.

Este é o melhor meio (e quase que o único) de evitar que um adversário mais rápido passe correndo por você em um campo aberto. Se você fizer uma manobra comum (lutar com alguma outra pessoa), estará distraído e, num período de um segundo, ele *poderia* passar correndo por você. Mas, se você estiver esperando por ele, terá uma chance de atingi-lo, ou interceptá-lo, no momento em que ele tentar passar por você.

Fintas com Escudo: Depois que você atacou seu inimigo com o escudo uma vez (pág. 123), poderá fintar também com seu escudo, fazendo Testes contra seu NH em Escudo.

Avançar e se Concentrar

Esta manobra lhe permite avançar um hexágono em qualquer direção (normalmente) e depois se *concentrar* em uma tarefa mental que pode ser uma mágica ou o uso de um poder psíquico ou alguma ação similar.

É possível defender normalmente, mas isto provavelmente atrapalhará sua concentração. Faça um teste de IQ com um redutor de -3, para tentar manter a concentração enquanto se defende. Uma falha significa que você perdeu a concentração e deve começar de novo.

Avançar e Aguardar

Esta manobra lhe permite se deslocar um hexágono em qualquer direção, mudar de direção ou ficar parado e *aguardar* que um inimigo se aproxime. Você poderá atacar a qualquer momento antes de seu próximo turno, se algum inimigo estiver próximo o suficiente. Se você ficou parado durante todo seu turno, poderá *avançar* um hexágono e *depois* atacar. Se o inimigo estiver se deslocando para atacar *você*, a arma mais longa golpeará primeiro. Faça uma Disputa de Habilidades com as armas se elas forem do mesmo tamanho. No caso de se ter um NH alto, será possível a estratégia de "parar-e-espetar".

Não é *obrigatório* atacar o primeiro inimigo que fique a seu alcance; você pode ignorar um inimigo e esperar por outro. Não há obrigação de atacar.

Se mais de um combatente estiver Aguardando e um deles anunciar um ataque, aquele ataque (e a reação do alvo, se for a vez dele) serão ambos terminados antes que outro combatente que esteja Aguardando possa atacar.

Se nenhum inimigo chegar a uma distância em que possa ser alcançado com uma manobra Avançar e Atacar, ou se você tiver preferido não atacar, seu turno terá sido perdido: você ficou lá esperando e não fez nada.

Você pode escolher qualquer defesa legal na rodada em que Aguardou.

Esta manobra também é usada para *Tiro de Tocaia* com uma arma de longo alcance (veja coluna lateral na pág. 118).

Defesa Total

Esta é a manobra a ser escolhida quando se está cercado de inimigos (principalmente inimigos que gostam de ataque total). Você pode se deslocar 1 hexágono *em qualquer direção* e não pode fazer mais nada a não ser se defender.

Se você falhar em sua jogada de defesa contra qualquer ataque, poderá tentar uma *outra* defesa diferente (em outras palavras, você tem duas jogadas de defesa, usando duas defesas ativas diferentes, para cada ataque feito durante a rodada). Você está limitado a *dois* bloqueios e *dois* movimentos de aparar por rodada quando escolhe a Defesa Total (se você tiver duas armas, cada uma delas poderá aparar duas vezes). Se terminar o número de bloqueios e movimentos de aparar permitidos, você poderá se esquivar apenas uma vez de cada um dos ataques seguintes (ninguém se esquiva duas vezes do mesmo ataque).

Ação Demorada

Muitas ações levam mais de um segundo para serem completadas. Numa situação de combate, use a manobra genérica "Ação Demorada" até terminar o que estava fazendo. O GM lhe dirá quanto ela demorará. Em alguns casos ele usará dados para determinar sua duração.

Algumas coisas (como empilhar pedras para ficar em cima) podem ser interrompidas no meio se for necessário, para realizar qualquer outra manobra ou ação. Outras coisas (discar um número de telefone) não podem ser interrompidas; se você parar no meio, terá que começar de novo. Alguns exemplos:

Apanhar um objeto pesado (peso maior do que sua ST) ..... 2 s
Abrir uma caixa, livro, pasta, arca, etc. ..... 1 s
Achar um objeto perdido em uma caixa, pasta, etc. (se ele não estiver escondido). ..... 2D s
Encontrar alguma coisa no bolso ..... 1D s
Escrever um bilhete curto ..... 5 s por sentença
Ler um bilhete curto ..... 2 s por sentença
Engolir um comprimido ou uma poção ..... 2 s
Acender um fósforo, cigarro, pavio, vela, tocha, etc ..... 2 s
Substituir uma arma em sua bainha, colocar alguma coisa no bolso ..... 2 s
Mudar de roupa ..... 1 min
Revistar uma pessoa minuciosamente ..... 1 min
Vestir um traje de combate moderno ..... 5 min
Vestir uma armadura completa ou um traje de combate ultra moderno ..... 10 min

Enquanto estiver realizando uma ação demorada, você deveria contar os segundos toda vez que anuncia a manobra. Ex.: Para substituir uma arma, você deveria dizer "Substituindo minha arma — um segundo" no primeiro turno, e "Substituindo minha arma — dois segundos e fim" no segundo turno. Deste modo, o GM e os outros jogadores podem acompanhar o que você está fazendo.

O GM determina as defesas que você pode usar enquanto está realizando uma ação demorada. Como regra, a Esquiva é a única defesa legal, e se esquivar normalmente o forçará a começar a ação novamente. O GM pode mudar isto toda vez que a alteração parecer realista.

Deslocamento

Esta é uma manobra para ser usada quando *tudo* o que você precisa fazer é se deslocar. É possível se *deslocar* quase que em qualquer posição, mas é somente em pé que se consegue desenvolver a velocidade máxima. Outras posições diminuirão a velocidade, como pode ser visto na coluna lateral.

Ex.: Se você desejar, por alguma razão (como vigiar um inimigo), se deslocar *para trás*, cada hexágono custará o dobro. Logo, alguém com um Deslocamento igual a 6 seria capaz de andar para trás apenas 3 hexágonos em cada turno, sem se virar. Movendo-se na posição *agachado*, você seria mais lento, mas mais difícil de acertar.

Pode-se usar qualquer defesa ativa legal em um turno em que se escolheu a manobra Deslocamento.

Pode-se usar uma arma de mão durante um Deslocamento, antes, durante ou depois de seu movimento, mas será um golpe Molinete (pág. 105).

Você pode apontar ou disparar uma arma de longo alcance enquanto se desloca, mas haverá uma redução considerável na precisão de seu disparo. Veja pág. 117.

Ações Independentes

Algumas ações podem ser realizadas durante uma manobra. Exemplos.:

Falar. Sempre se pode falar. (O GM deveria permitir apenas uma sentença de comunicação por segundo, se ele deseja ser realista. Normalmente, é mais divertido quando ignoramos esta limitação.)

Manter Mágica (quando a magia estiver sendo usada). Desde que o operador não tenha sido ferido ou nocauteado, ele poderá manter uma mágica, não importa o que ele faça.

Negar uma alucinação: Mas somente se você não estiver simultaneamente lutando com ela ou fazendo qualquer outra coisa que a trate como real!

Largar um objeto. Qualquer objeto "preparado" pode ser largado a qualquer momento durante qualquer manobra. Ele pode ser largado em qualquer hexágono por onde você passa, ou num adjacente.

Agachar. Você pode se agachar (para se desviar de projéteis) no início de qualquer turno, mas o custo em pontos de movimento será aumentado em 50%. Não é possível se agachar e correr. Você pode se levantar a qualquer momento.

Custos em Pontos de Movimento

Use os custos a seguir somente quando você tiver escolhido a manobra *Deslocamento*. O "custo" não faz diferença nas outras manobras.

Se você tiver (por ex.) um Deslocamento igual a 6, terá 6 "pontos de Movimento" por turno. Um hex de movimento para a frente custa 1 ponto; movimentos laterais e retrocessivos custam 2.

As penalidades devidas a obstruções, etc., são acrescentadas a este valor. Se você se deslocar lateralmente (custo 2) para dentro de um hex obstruído (custo 1), o custo total para entrar no hex terá sido 3. Contudo, você sempre pode se deslocar 1 hex por turno. A Visão Periférica *não* afeta o custo dos deslocamentos laterais e retrocessivos.

Direção do Movimento

Para Frente: 1
Lateral ou retrocessivo: 2

Posições

Agachado: + 1/2
Ajoelhado: +2
Rastejando: +2
Deitado: Desloca-se apenas um hex por turno (rastejando de bruços ou rolando)
Sentado: Não consegue se deslocar!

Mudança de Direção

Se você quiser mudar de direção *antes* ou *durante* o deslocamento, cada lado de hexágono de mudança de direção custa 1 ponto. Você poderá mudar de direção sem ônus, se a mudança ocorrer no *fim* de seu deslocamento e você tiver usado a metade (ou menos) de seus pontos de Movimento. Se você tiver usado mais da metade de seu parâmetro Deslocamento, no fim do movimento será possível mudar sua direção em apenas *um lado de hexágono*.

Obstruções

Pequenas obstruções (ex.: um corpo, ou outro personagem no hexágono): +1 por corpo ou pessoa. Não é possível passar pelo hex *de um inimigo*, a não ser que você tente se *Evadir* (pág. 113).

Grandes obstruções (vários corpos): é necessário se desviar do hexágono ou até mesmo escalá-lo.

Piso Ruim

Em terreno traiçoeiro, o custo para se entrar em um hex pode ser aumentado em 1, 2 ou mais pontos. Isto dependerá da visão realista que o GM terá da situação (lama, cascalho, assoalho encerado, etc...). O deslocamento em escadas (para cima ou para baixo) custa o dobro.

O deslocamento na água (30 cm) custa o dobro. No caso de uma profundidade maior, o deslocamento fica reduzido a 1 hex/turno. Faça um teste de DX (menos sua Carga) por turno se a correnteza for forte. Uma falha significará que você caiu e deverá conseguir um sucesso em um teste de Natação para conseguir se levantar novamente. Cada falha no teste de Natação arrastá-lo-á 3 metros rio abaixo e terá os efeitos normais de afogamento (v. pág. 91).

Qualquer pessoa que esteja em um hex obstruído ou com piso ruim terá também um redutor de -2 em qualquer ataque que venha a fazer. A Defesa não será afetada. Exceção: A manobra Apontar eliminará esta penalidade se você estiver disparando uma arma de projétil.

Continua na próxima página ...

Custos em Pontos de Movimento (Continuação)

Carreira

Se você correr *para a frente* durante dois ou mais turnos seguidos, seus deslocamentos, a partir do segundo, terão um bônus adicional de "curta distância" , igual a 1 m/turno. Você não poderá se beneficiar deste bônus a não ser que o terreno seja bom, e você esteja correndo (mais ou menos) em linha reta numa dada direção. Qualquer desvio o obrigará a correr na velocidade normal por um turno antes de obter novamente o bônus.

Exemplo: Seu Deslocamento é 4. Você pode correr 4 metros para frente. Mas, a partir do segundo turno correndo, você recebe o bônus de curta distância e poderá se deslocar a 5 m/turno.

Combates mais Rápidos

Esta é uma regra alternativa, que pode ser usada se os combates estiverem demorando muito. Note que com esta regra será *muito mais fácil* para um lutador bem treinado trucidar um principiante. Ela não afetará muito o equilíbrio do combate se os lutadores tiverem níveis de habilidade equivalentes.

Trate cada ataque/defesa como uma *Disputa Rápida de Habilidades* (pág. 87). Se o atacante acertar o golpe, o defensor precisará obter um sucesso com uma margem *igual* ou *maior*. Esta mudança tornará as jogadas de defesa mais difíceis e por isso acelerará os combates.

Defesas Passivas no Sistema Avançado de Combate

Suas Defesas Passivas (armadura e escudo) são adicionadas à sua jogada de defesa quando o adversário o ataca, da mesma maneira que no Sistema Básico de Combate. A armadura e a Rijeza funcionam exatamente do mesmo modo (apesar de que uma armadura pode ter DPs diferentes para cada parte do corpo — veja a *Tabela de Armas*).

No entanto, seu escudo só o protege de ataques vindos de *sua frente* ou do lado *do escudo*. Ele o protegerá contra todos os ataques enquanto estiver deitado, a menos que, por alguma razão insana, você declare estar *em cima* do escudo.

Se você trouxer o escudo pendurado às costas, ele oferecerá uma defesa passiva *pequena*. Subtraia 1 ponto da DP normal do escudo e aplique o resultado somente a ataques vindos de trás. Você poderia carregar um escudo extra preso às suas costas mas isto adicionaria peso.

Atacar Rodeando o Oponente

Um personagem muito veloz poderia começar em frente a um oponente e correr para trás dele para atacá-lo de seu hex posterior. Nenhuma defesa ativa é possível contra um verdadeiro ataque pelas costas, pois a vítima não sabe que o ataque está para acontecer. Se o atacante está inicialmente na frente da vítima e corre para trás dela (vencendo o adversário simplesmente pela velocidade), a vítima *saberá* que está sendo atacada. Trate este caso como se fosse um ataque lateral (redutor de -2 na defesa ativa).

Ataques

Os ataques geralmente são executados exatamente como no Sistema Básico de Combate. Dois tipos especiais de ataque serão cobertos em detalhe mais adiante: *Combate de Perto*, no mesmo hexágono com o seu inimigo (pág. 111), e *Combate à Distância*, com armas de projétil e arremesso (pág. 114).

Defesa

As regras para defesa são essencialmente as mesmas do Sistema Básico de Combate, apenas com mais detalhes para levar em conta sua posição com relação ao inimigo.

Defesas Ativas

Existem três defesas ativas que podem protegê-lo de um ataque. Cada uma destas defesas é calculada de antemão. Quando você é atacado, pode escolher uma defesa ativa como parte de sua jogada de defesa. (Se você tiver escolhido a Defesa Total, poderá fazer *duas* jogadas de defesa independentes para cada ataque.)

A defesa ativa que você escolhe depende de sua situação (*principalmente* da manobra escolhida em seu último turno). Algumas manobras restringem as defesas ativas que podemos adotar. Ex.: Você *não* terá defesa ativa, se acabou de fazer um Ataque Total.

Todas suas defesas ativas sofrerão um redutor de -4 se você estiver atordoado. Em alguns casos não haverá defesa ativa. Uma punhalada nas costas, um tiro numa emboscada ou uma mina são ataques contra os quais não há nenhuma defesa ativa possível. Da mesma maneira, uma pessoa inconsciente não tem defesa ativa. Mas sempre existe a *defesa passiva*. Veja a coluna lateral.

A vantagem Reflexos em Combate dá um bônus de +1 em qualquer defesa ativa.

Esquiva

Sua defesa Esquiva é igual a seu Deslocamento. A Esquiva de um animal é igual à metade de seu Deslocamento ou de sua DX, o que for melhor (até um máximo de 10). Esquivar-se é a melhor defesa quando não se tem habilidade com a arma.

É impossível se esquivar de um ataque feito do hexágono *posterior*, i.e, do hexágono exatamente atrás de você. Subtraia 2 de sua Esquiva quando estiver se esquivando de um ataque feito de um hexágono *lateral*. Ex.: Se sua Esquiva for igual a 5, ela será igual a 3 contra um ataque lateral. É impossível se esquivar de um ataque feito com uma arma de longo alcance disparada por um inimigo fora de seu campo de visão.

Não existe limite para o número de vezes que você pode se esquivar em uma rodada.

Esquiva Acrobática: Se você tiver a perícia Acrobacia, poderá tentar uma Esquiva "cinematográfica" por rodada. Ela pode ser descrita como pular por cima de um golpe de espada, dar um salto mortal ou qualquer outra coisa que você deseje. Tente seu teste de Acrobacia (sem valor pré-definido). No caso de sucesso, você terá um bônus de +1 em seu teste de Esquiva. No caso de falha, terá um redutor de -2. Esta manobra pode ser combinada com a manobra Recuar (v. a seguir).

Bloqueio

Sua defesa "Bloqueio" é igual à metade de seu nível de habilidade com o Escudo, arredondado para baixo. É necessário estar com o Escudo preparado. Esta manobra segue as regras do Sistema Básico de Combate com os seguintes acréscimos:

Você pode bloquear somente os ataques feitos a partir de seus hexágonos frontais *ou* do hexágono do lateral esquerdo (a menos que você seja canhoto). Um bloqueio contra um ataque lateral está submetido a um redutor de -2. É possível bloquear armas de arremesso vindas de um hexágono lateral, mas não projéteis.

Pode-se bloquear apenas um ataque por rodada, a menos que se tenha escolhido a manobra Defesa Total. Neste caso, será possível bloquear *dois* ataques numa rodada.

Aparar

Sua defesa Aparar é igual a ½ de seu nível de habilidade com arma de mão ou $^{2}/_{3}$ de seu NH em Esgrima ou Bastão (arredondada para baixo). Aparar segue as regras do Sistema Básico de Combate (pág. 99) com os seguinte acréscimos:

Você pode aparar somente os ataques vindos de seus hexágonos frontais ou de seu hexágono lateral direito (a menos que você seja canhoto). Uma arma empunhada com as duas mãos pode aparar ataques vindos dos dois hexágonos laterais. Aparar um ataque vindo de um hexágono lateral tem um redutor igual a -2.

Normalmente é possível aparar apenas um golpe por rodada, a menos que você seja um Esgrimista (v. pág. 99). No caso de usar a Defesa Total, você poderá aparar *duas* vezes numa rodada. Você pode aparar um ataque de mãos limpas com uma arma (v. pág. 99).

Recuar

Esta não é uma defesa independente; ela é uma opção de se afastar um hexágono de seu adversário (não importa a direção), que pode ser acrescida a qualquer defesa ativa. Recuar soma 3 em qualquer tentativa de bloquear, aparar ou se esquivar.

Não se pode recuar para dentro de um hexágono já ocupado. Pode-se mudar de direção apenas *um* lado (caso se deseje). A manobra Recuar não pode ser usada contra um ataque *à distância*. Seu "recuo" ocorre imediatamente.

Se um recuo o coloca fora do alcance de uma arma de mão, *o adversário ainda terá seu ataque.* Caso seu adversário tenha feito um ataque total, recuar não o colocará fora do alcance de seu segundo ataque.

É impossível recuar quando se está sentado ou ajoelhado, ou enquanto atordoado. *É possível* recuar (rolando) quando se está deitado.

Pode-se recuar só uma vez por rodada. Em outras palavras, depois de ter recuado, não será possível recuar novamente até seu próximo turno.

PONTO DE IMPACTO

Quando você ataca um inimigo, pode escolher *qual parte de seu corpo* golpeará. Cada parte do corpo é diferente (mais fácil ou mais difícil de acertar em um combate e com reações diferentes ao dano provocado). A tabela na pág. 203 mostra isso. Pode-se usar esta tabela quando se deseja escolher aleatoriamente uma parte do corpo para ser atingida (por uma pedra que cai ou uma flecha atirada de longe, por exemplo). Jogue 3 dados para descobrir o que foi atingido. Algumas partes nunca serão atingidas por acaso.

Redutores para as Diferentes Partes do Corpo

Haverá um redutor toda vez que um golpe for direcionado contra qualquer parte do corpo que não o tronco, como pode ser visto na tabela da pág. 203. Subtraia este redutor da perícia do atacante. O tronco é fácil de atingir (nenhum redutor). Braços e pernas são mais difíceis (-2); mãos e pés mais difíceis ainda (-4). A cabeça é ainda mais difícil (-5) e a área do cérebro (a parte vital da cabeça, se comparada com a face e a mandíbula), -7, por ser menor e dura. V. tabela na pág. 203

Se o alvo do golpe estiver protegido por alguma substância que "desvia" os golpes (metal ou plástico duro), ele terá uma *defesa passiva* que será adicionada à sua jogada de defesa do alvo. Ex.: couro curtido oferece uma defesa passiva igual a 2. Veja a *Tabela de Armaduras*, págs. 210-211. A proteção de partes específicas do corpo com armadura deve ser marcada no desenho que existe na planilha do personagem.

Golpes Fulminantes

Um "golpe fulminante" é um golpe particularmente danoso. Toda vez que você tirar 3 ou 4 em sua jogada de ataque, seu adversário não terá direito a jogada de defesa — você terá acertado automaticamente *e* poderá sortear uma das entradas existentes na tabela de *Golpes Fulminantes* da pág. 202.

Se você for muito hábil, acertará golpes fulminantes com mais freqüência. Com um NH *efetivo* igual a 15, um sorteio igual a 5 é um golpe fulminante. No caso de um nível de habilidade efetivo *maior ou igual* a 16, um resultado igual a 6 é um golpe fulminante. Os bônus (ex.: ataque total) tornam os golpes fulminantes mais prováveis. Os redutores (ex.: alvos difíceis) tornam os golpes fulminantes mais improváveis.

Exemplo: Louis LeBlanc precisa de um resultado menor ou igual a 15 para atingir Pierre, o Sujo. Ele tira 5. Este foi um golpe fulminante para ele (um 3 ou 4 seria um golpe

Decidindo onde Golpear

Qual parte do corpo de seu oponente você deve atacar depende de vários fatores (sua perícia, a armadura do adversário e se você deseja matá-lo ou não).

Cérebro — Permite atordoá-lo com um dano mínimo e matar, com facilidade, com um golpe bem colocado, mas é um alvo difícil, especialmente se ele estiver usando um capacete.

Tronco — Fácil de atingir e nenhum dano é "desperdiçado", exceto em golpes muito poderosos que sempre provocam a morte. É o melhor alvo para aqueles tipos fortes e desajeitados ou armas de longo alcance. É também o melhor alvo para uma arma perfurante.

Membros — Permite pôr um inimigo fora de combate com um dano total menor, deixando-o vivo para um interrogatório ou troca de prisioneiros. Este é o melhor alvo se você *não* deseja matar.

Atacar os membros é normalmente uma boa estratégia se você tem muita perícia e pouca Força.

Mãos e Pés — Alvos difíceis, mas oferecem uma chance de incapacitar o oponente com pouco dano real. Não o tente se seu objetivo for matar.

Arma — O lugar a ser golpeado se você precisa agarrar o inimigo sem feri-lo, desarmar um amigo ou se você deseja apenas se exibir. Veja *Golpes Visando a Arma do Oponente*, pág. 110.

Ponto de Impacto Aleatório

Você não tem que escolher um alvo. Sempre pode atacar aleatoriamente. Jogue 3 dados e veja na tabela para onde foi direcionado seu golpe. Depois continue normalmente com o ataque. O mesmo processo é usado também quando uma mina ou granada explode, uma arma de projétil é disparada de muito longe, etc... Neste caso, no entanto, você deveria *primeiro* determinar se o projétil atingiu alguém (sem usar nenhum redutor para qualquer parte do corpo), para depois decidir onde ele atingiu.

Subtraia 3 do resultado antes de consultar a tabela, se o ataque veio de cima (ex.: um golpe de alabarda, ou uma pedra que cai). Esta providência fará com que a cabeça e os braços sejam os alvos mais prováveis.

Dano Maciço: "Trespassar"

A quantidade de dano que os membros podem receber é limitada; danos maiores que HT/3 nas mãos ou pés e HT/2 nos braços ou pernas são perdidos e não afetam a vítima.

Uma quantidade de dano maior do que HT, provocada por uma única bala ou golpe de ponta contra o tronco é perdida ... ele simplesmente atravessa a vítima e é desperdiçado. Um dano maior do que HTx3 contra a cabeça ou os órgãos vitais é desperdiçado.

Ataques com Feixes, Bolas de Fogo e descargas elétricas provocam o dobro do dano máximo mostrado acima, quando atingem a cabeça, o tronco ou os órgãos vitais.

No entanto, não existe uma quantidade máxima de dano contra o cérebro. Tampouco existe um máximo para uma arma que provoque um dano básico igual a 15D; estas armas provocam tanto dano ao atravessar a vítima que qualquer "desperdício" é discutível.

Regras Avançadas para Lesões

Os diversos tipos de armas afetam partes diferentes do corpo de modos diferentes. Uma flecha atravessada na cabeça, por exemplo, é um problema grave, mas a mesma flecha atravessando o pé é pouco mais do que um incômodo.

Balas e Armas Perfurantes

As balas e armas perfurantes podem provocar um dano extraordinário quando se escolhe uma parte específica do corpo como alvo.

Se você atingir os *órgãos vitais* do oponente com uma bala ou arma perfurante, o dano que atravessar a armadura será *triplicado*. É impossível alcançar os órgãos vitais a não ser em um ataque com arma perfurante (exceção: um soco ou pontapé no plexo solar ou virilha pode ser interpretado como um golpe contundente contra os órgãos vitais).

Se você atingir os *braços, pernas, mãos ou pés* do oponente com uma bala ou arma perfurante, não haverá bônus de dano. Um ferimento de flecha num membro é completamente trivial, enquanto que uma flecha na cabeça pode matar.

Lesões Incapacitantes

Se o alvo for um membro e o golpe provocar dano suficiente, o membro ficará incapacitado... esmagado, mutilado ou com queimaduras graves, conforme o caso.

Um combatente perde imediatamente o uso do membro incapacitado. Isto pode fazer com que ele caia, derrube a arma, etc... Veja o capítulo sobre *Ferimentos, Doenças e Fadiga*, pág. 126, para maiores detalhes. Uma lesão incapacitante *atordoa* a vítima automaticamente (v. pág. 127).

Golpes Visando a Arma do Oponente

Pode-se visar uma arma porque se quer agarrar seu dono vivo, ou porque (no caso de uma arma de haste) a arma é a única coisa que está a seu alcance.

Uma arma "curta" está no hex de quem a usa. Uma arma de 1-hex está no hex de quem a usa e no diretamente à frente (v. fig.) e uma arma de 2-hexes está nos 2 hexes diretamente à frente de quem a usa. No entanto, sempre é possível golpear uma arma de 2 ou 3-hexes no turno seguinte àquele em que ela foi usada para fintar ou desferir um golpe contra *você*.

Existe um redutor de -5 se a arma que você está visando for uma faca, pistola ou outra arma pequena; -3 no caso de uma lança, arma de haste, rifle ou espadão e -4 para qualquer outra arma. Um golpe contra uma arma pode seccionar o cabo de um machado ou arma de haste e derrubar, ou partir, uma arma de metal.

Continua na próxima página ...

fulminante para *qualquer um*) e Pierre não tem direito a uma *jogada de defesa*. O golpe o atinge sem apelação.

Um golpe fulminante é a *única* maneira de um personagem inábil ferir um adversário superior numa luta justa. É também a única maneira de atravessar uma armadura pesada com uma arma leve. Todo mundo dá uma sorte de vez em quando. Note, no entanto, que o resultado mais provável da tabela é "nenhum dano extra". Mesmo que você dê sorte e atinja um adversário superior, seu golpe poderá não ser particularmente duro...

Atordoamento

Golpes fulminantes, além de várias outras coisas, podem atordoar a vítima. Isto será discutido em detalhe na pág. 127. Um personagem aturdido se defende com um redutor igual a -4 e não pode fazer nada.

Esta regra é realista mas pode ser *mortal*. Sinta-se à vontade, se quiser ignorá-la.

Erros Críticos

O oposto de um "Golpe Fulminante" é o "Erro Crítico". Você comete um erro crítico toda vez que tira um resultado muito ruim em sua jogada de ataque. Um resultado igual a 18 é sempre um erro crítico. Um resultado igual a 17 será um erro crítico, a menos que seu nível de habilidade seja maior do que 16 (neste caso ele será uma falha normal). Um resultado cuja margem de erro seja maior ou igual a 10 também é um erro crítico. *Ex.*: Você precisa de 6 ou menos para acertar. Um resultado maior ou igual a 16 será um erro crítico. Você poderá quebrar a arma, atirá-la longe ou mesmo acertar a si próprio.

Toda vez que você cometer um erro crítico, deverá jogar 3 dados e consultar imediatamente a *Tabela de Erros Críticos* apropriada (pág. 202). Aplique imediatamente o resultado. Alguns resultados pedem um segundo sorteio, para "confirmar" uma trapalhada altamente improvável.

Obviamente, se seu nível de habilidade for maior do que 6, você só cometerá um erro crítico se tirar 17 ou 18. Logo, lutadores habilidosos não cometerão erros críticos com muita freqüência ... a menos que tentem um golpe muito difícil, ou ataquem sob condições adversas.

Erros Críticos em Jogadas de Defesa

Um resultado igual a 17 ou 18 é sempre uma falha *desastrosa.* Você terá perdido o equilíbrio e caído se tentou se *esquivar*. Se tentou *bloquear*, você perdeu o controle do escudo e precisará de um turno para prepará-lo antes de poder bloquear novamente (sua defesa passiva ainda conta). No caso de *aparar*, você deverá consultar a *Tabela de Erros Críticos*.

No entanto, se você tentar qualquer defesa e tirar 3 ou 4, seu adversário terá que consultar imediatamente a *Tabela de Erros Críticos.* Você o terá "iludido", derrubado a arma de sua mão ou se defendido *muito* bem de alguma outra maneira. Exceção: Um resultado igual a 3 ou 4 não tem nenhum efeito especial contra um ataque à distância.

A Escolha de sua Armadura — Regras Avançadas

Você pode comprar armadura para 6 partes diferentes do corpo (cabeça, tronco, mãos, pés, braços e pernas — veja o diagrama na pág. 211) quando está usando o Sistema Avançado de Combate. Os valores para custo e peso para mãos, pés, braços e pernas, sempre assumem que se está comprando um par, já que é raro alguém querer um tipo de proteção diferente em cada membro. No entanto, é perfeitamente legal fazê-lo se você quiser.

As *Tabelas de Armaduras* (págs. 210-211) dão o peso, custo, defesa passiva e RD para várias peças diferentes de armadura, desde a roupa até plásticos futuristas, e mostra que proteção cada um dos itens oferece.

Se isto for complicado a ponto de estragar a diversão, sempre é possível voltar ao Sistema Básico de Combate e assumir que a defesa passiva e a resistência a dano de uma armadura se aplicam igualmente a todas as suas partes.

O custo e peso nos dois sistemas são equivalentes. No entanto, as regras básicas para armadura *são* mais vantajosas para personagens usando regras que levam em conta o ponto de impacto pois (por exemplo) alguém com manoplas tem RD igual a 4 em suas mãos enquanto que alguém com uma armadura reforçada "genérica", se for atingido em uma das mãos, terá uma RD "genérica" igual a 7.

COMBATE DE PERTO

Pode-se entrar no hexágono ocupado por um inimigo usando-se as manobras *Deslocamento*, *Avançar e Atacar* e *Ataque Total*, se ele estiver a seu alcance. Quando alguém se desloca para o hexágono de um inimigo poderá atacá-lo de várias maneiras. Atacar um inimigo no mesmo hexágono é um *combate de perto*.

Você pode também tentar *desviar* e se esgueirar sem entrar em contato com o inimigo. Você *deverá* tentar se desviar ou dar um *encontrão* no adversário, se usar uma manobra *Deslocamento* para entrar em seu hexágono.

Quando você entra no hexágono de um oponente, ocupa metade dele (veja diagrama). Você tem a metade do hexágono por onde entrou e ele tem a outra metade. Para entrar em qualquer um dos seus hexágonos frontais, cujas interfaces estão na parte ocupada por seu inimigo, você precisará *evadir-se* dele e "ultrapassá-lo".

Manobras do Combate de Perto

Manobra *Avançar e Atacar*

Pode-se entrar no hexágono do adversário e atacá-lo. Se você já estiver dentro do hexágono, poderá sair e atacar com uma arma de 1-hex; ou ficar no hexágono, fazer um ataque de perto e sair (*a menos que* ele o tenha Segurado). Se ele o estiver prendendo, você ainda poderá escolher uma manobra em cada turno, mas não poderá sair do hexágono enquanto não se Desvencilhar. Os ataques possíveis são:

Segurar: Você agarra o oponente. Para fazê-lo você deve vencer uma Disputa Rápida de DX (v. pág. 87); você tem um bônus de +3 e deve estar com pelo menos uma das mãos livre para agarrar. O ato de segurar não provoca dano, mas impede o inimigo de sair do hexágono até ele se Desvencilhar ou você deixar que ele se afaste. (Note que você não será capaz de impedir um oponente que tenha uma ST pelo menos duas vezes maior do que a sua de abandonar o hex se o Segurar. Quando muito, você será um incômodo. Um homem pode segurar um urso, mas não será capaz de evitar que ele se afaste.)

É possível Segurar com as duas mãos ou com apenas uma. Se você estiver Segurando seu adversário com ambas as mãos, o único ataque adicional possível será tentar estrangulá-lo, derrubá-lo ou imobilizá-lo.

Se seu oponente estiver ajoelhado, deitado, etc., você receberá um bônus de +6 em seus testes de DX, mas você precisará se ajoelhar ou deitar para poder agarrá-lo. É possível fazê-lo como parte do ataque *Segurar* — simplesmente atire-se sobre ele!

Agarrar a arma do oponente: Você deve ter uma das mãos livre e vencer uma Disputa Rápida de DX. Nas rodadas seguintes você pode arrebatá-la; cada tentativa tem um segundo de duração e exige que você *vença* uma Disputa de ST. Caso você *perca*, ele a terá recuperado.

Agarrar o braço armado do oponente: Como acima, para o caso de uma arma que *não pode* ser agarrada (ex.: adaga). Se você vencer a Disputa de DX, terá agarrado o braço ou a mão do oponente que empunha a arma. Este ataque conta como a manobra "Segurar". Você não tem como arrebatar a arma do oponente, mas sempre é possível forçá-lo a soltá-la, vencendo-o numa Disputa de ST. Depois disso poderia tentar apanhar a arma para si.

Ataque com uma arma: Se tiver na mão uma arma legal em um combate de perto (veja coluna lateral da pág. 112), você poderá usá-la. Os ataques com armas em combate de perto estão submetidos a um redutor de -2.

Ataque de mãos limpas: Este tipo de ataque pode se constituir num soco (GDP-2, dano por contusão); numa tentativa de morder (1D-4, dano por contusão no caso de atacantes humanos. É possível que o dano seja maior no caso de outras criaturas); num soco usando as perícias Briga ou Caratê (págs. 50 e 51) ou um chute de Caratê provocando 1D-1 pontos de dano.

Derrubar o Oponente: É possível tentar este ataque somente se seu oponente estiver em pé e você já o tiver segurado. Faça uma Disputa Rápida

Golpes Visando a Arma do Oponente (continuação)

Secionando uma Arma

Para secionar um cabo de madeira (e conseqüentemente destruir a arma) é necessário atingi-lo com uma arma cortante. Só o dano básico conta (não há nenhum bônus de 50%, quando você corta um objeto inanimado). Um machado e uma lança típicos teriam um cabo com uns 5 cm de diâmetro, o que significaria uma RD de 3 e 8 "pontos de vida". Uma *arma de haste* bem feita teria uma haste de 5 cm de diâmetro, protegida por um revestimento de metal; sua RD seria 4 e teria 12 "pontos de vida". Acompanhe o número de pontos de vida perdidos por sua arma. Veja a pág. 125 para maiores informações sobre a quantidade de dano que uma arma (e outros objetos) podem sofrer.

Quebrando uma Espada

Para quebrar uma espada, rapieira, faca ou outra arma de lâmina de um oponente é preciso atingi-la com um golpe cortante ou contundente. São necessários 4 pontos de dano *em um único golpe* para quebrar uma adaga, espadim ou rapieira; 6 para quebrar uma faca, terçado ou sabre; 8 para quebrar um montante; 10 para quebrar uma espada maior. Se sua arma for de qualidade melhor (v. pág. 74) será preciso apenas metade do dano exposto acima para quebrar a arma do inimigo. Se a arma dele for de melhor qualidade, precisaremos do *dobro* do dano para quebrá-la.

Qualquer arma pode se quebrar ao aparar uma outra mais pesada. Se você aparar uma arma pelo menos 3 vezes mais pesada que a sua, existe uma probabilidade igual a 1/3 de sua arma se quebrar. Este número muda para 1/6 se sua arma for *de qualidade superior* ou 2/3 se ela for *barata.*

Jogue um dado para decidir. 1/6 de chance corresponde a um resultado igual a 1; uma chance igual a 1/3 com um resultado igual a 1 ou 2 e assim por diante.

Defesa Contra Ataques Visando Armas

Você pode se esquivar de um ataque visando sua arma. Pode aparar, se sua arma estiver preparada (na verdade você está desviando sua arma de modo que o golpe do inimigo erre o alvo ou resvale sem causar dano). Não é possível bloquear com sua arma. Sua defesa passiva *não* será levada em conta neste caso.

Jogando uma Arma Longe

Use uma manobra Ataque para arremessar longe a arma de seu inimigo, mas declare que está atacando para desarmá-lo. Faça uma Disputa Rápida de habilidades com armas ao invés das jogadas de ataque e defesa usuais. Se você estiver visando uma arma de projétil que está na mão do inimigo, ele usará sua DX ao invés da perícia com a arma. Há um redutor (veja acima), que depende do tamanho da arma, a ser aplicado em sua jogada de ataque. Armas que não sejam de esgrimir têm um redutor adicional de -2 no caso de uma tentativa de desarme. O defensor tem um bônus de +1 se a arma dele for mais pesada, +2 se ela for duas vezes mais pesada e assim por diante.

Se você vencer, seu oponente deixará sua arma cair naquele hex; se você sofrer uma falha crítica, será desarmado. Qualquer outro resultado não tem efeito.

Armas para Combate de Perto

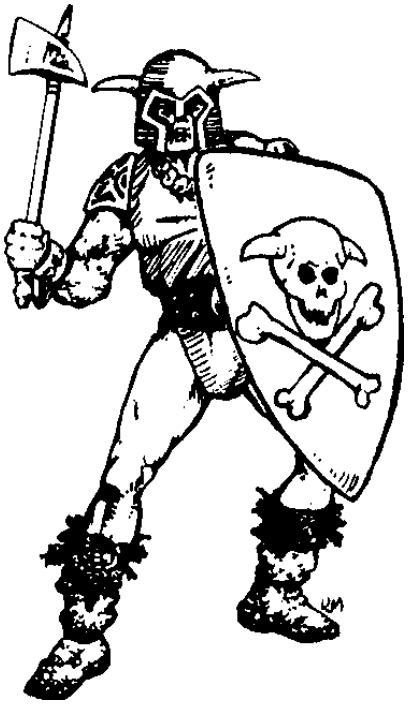
A maioria das armas não pode ser usada em combate de perto. As exceções ficam por conta das facas e adagas; pistolas (de balas e feixes); certos objetos mágicos; soco inglês e objetos similares e qualquer coisa pequena e de fácil manuseio. Todos os ataques com armas (com exceção dos punhos) têm um redutor de -2 num combate de perto.

As *pistolas* podem ser usadas, mas não apontadas, em combate de perto. Ignore os modificadores de velocidade/distância.

O *soco inglês* adicionará 2 pontos ao dano que você provoca com seus punhos. Um par de soco inglês custa $ 30 e pesa meio quilo. São necessários 2 segundos para calçar um soco inglês. Eles não podem ser agarrados pelo inimigo ou derrubados acidentalmente, mas impõem um redutor de -2 para qualquer arma que você venha a usar com aquela mão.

Um *"blackjack"* pode ser usado apenas em combate de perto ou quando você está próximo a um inimigo que não espera o ataque. Um "blackjack" provoca dano do tipo GDP/contusão.

Se você estiver montando sua armadura peça por peça, poderá representar o fato em sua planilha como no desenho abaixo.



de Habilidades: o melhor entre sua ST, DX ou NH em Judô (com um redutor igual a -5 se *você* já estiver no chão) contra a ST de seu oponente. Caso você vença, seu oponente cairá no mesmo hex *e* qualquer outro adjacente (à sua escolha. Lembre-se que um homem deitado ocupa 2 hexes). Se ele o estava segurando, será obrigado a soltá-lo. Se você perder a disputa, sofrerá estes mesmos efeitos. No caso de empate, nada acontecerá.

Imobilizar. Pode ser tentado apenas se seu oponente já estiver no chão. Faça uma Disputa de ST. O combatente *mais pesado* receberá em sua jogada de teste um bônus igual a +1 para cada 5kg de diferença no peso. Se você vencer, seu adversário ficará *imobilizado*, mas você precisará permanecer ali para mantê-lo nesta posição, apesar de poder usar uma das mãos para realizar outras ações. No caso de um empate ou derrota do atacante, nada acontecerá.

Sufocar ou Estrangular: É preciso já ter agarrado o oponente pela garganta com ambas as mãos para se tentar este ataque. O atacante não poderá fazer mais nada com as mãos até seu próximo turno.

Faça uma Disputa Rápida (sua ST vs. a HT do oponente). Se você vencer, ele terá perdido um número de pontos de vida igual à margem pela qual você venceu a disputa, além de sofrer dano por sufocação como decrito na coluna lateral da pág. 122. No caso de empate ou derrota do atacante, nada acontece.

Desvencilhar-se: Em termos de manobra, esta ação é um "ataque" apesar de não infligir dano algum. Se você estiver sendo segurado, não poderá se afastar de seu adversário se não *vencer* uma Disputa Rápida de ST. Seu inimigo terá um bônus de +5 se ele o tiver imobilizado e estiver usando apenas uma das mãos para mantê-lo nesta posição. Se ele o tiver imobilizado e estiver usando as duas mãos para mantê-lo assim, o bônus será de +10. Neste caso, você pode fazer apenas uma tentativa de Desvencilhar-se a cada 10 segundos.

Se você for bem sucedido em sua tentativa de Desvencilhar-se ,poderá se deslocar um hex em qualquer direção logo a seguir. Nota: Se seu oponente perder a consciência por qualquer motivo, você estará livre.

Encontrão. Este ataque está descrito junto com a manobra *Deslocamento*.

Manobra *Avançar e Preparar*

Sacar uma arma. Esta deverá ser uma arma que possa ser usada em combate de perto (veja a coluna lateral). Use esta manobra (mesmo que você não possa avançar) para sacar uma arma de seu coldre ou bainha, ou para apanhá-la do chão no mesmo hex em que você se encontra, ou em um adjacente. Faça um teste de DX para ver se consegue sacá-la com sucesso. Uma falha crítica (resultado igual a 17 ou 18) significa que você deixou a arma *cair* enquanto tentava sacá-la.

Se você tiver a perícia Sacar Rápido, poderá usá-la no Combate de Perto, mas deverá fazer *duas* jogadas de teste: primeiro, vs. DX para sacar a arma; depois, um teste de habilidade para fazê-lo *rapidamente*. No caso de uma falha no segundo teste, a arma terá sido sacada normalmente.

Manobra *Mudar de Posição*

Num combate de perto, você pode mudar de posição à vontade. *Exceção:* Não será possível mudar de posição se você estiver imobilizado no chão a menos que consiga antes Desvenciliar-se como descrito acima.

Manobra *Deslocamento*

Encontrão: Pode-se tentar dar um Encontrão no adversário no momento em que se entra em seu hex. Você estará tentando se chocar com ele a fim de derrubá-lo. Um escudo ajuda neste caso. Não é possível fazer um ataque deste tipo quando já se está no mesmo hex que o oponente.

Faça uma Disputa *Rápida* de DX para ver se você consegue atingir o inimigo. Ele estará submetido a um redutor de -2 se você tiver entrado por um hex lateral ou se ele não estiver em pé. Você vencerá a disputa automaticamente se tiver atacado pelas costas. Se você vencer ou (empatar), terá conseguido se chocar com o adversário. Se ele vencer, terá conseguido evitar seu ataque e você terá que se deslocar no mínimo mais 2 hexágonos se ainda tiver aquele número de pontos de movimento não utilizados. Faça uma Disputa Rápida de ST com os seguintes modificadores, se você tiver conseguido se chocar com seu oponente, para ver se ele cai:

+2 se você tiver se deslocado mais de um hex antes de atingi-lo, ou se você estava correndo em seu último turno e se deslocou um hex neste.

-2 se seu *oponente* se deslocou mais de 1 hex em *sua* direção, ou estava correndo em seu último turno e se deslocou um hex neste.

+2 se você tiver um escudo médio ou grande.

-2 se seu *oponente* tiver um destes escudos.

+2 se você o atingir pelas costas.

O perdedor cairá e poderá ser projetado *para trás*. (Veja a coluna lateral na pág. 106). O *vencedor* da disputa também cairá se não conseguir um sucesso no teste de sua ST modificada. Note que o escudo ajuda a derrubar o oponente, e que ele terá uma chance maior de se manter em pé se também estiver correndo em sua direção.

Um ataque deste tipo não provoca nenhum dano em qualquer um dos combatentes, a menos que ele consiga um resultado igual a 17 ou 18 em seu teste de ST. Neste caso, ele estará atordoado apesar de não ter se ferido.

Se ao dar um Encontrão em seu oponente, você o derrubar e vencer a disputa de ST com uma margem maior do que 5 pontos, poderá continuar se movendo. Isto é um "pisoteio" e acontece com mais freqüência quando uma criatura grande dá um Encontrão em um ser humano.

Voadora: Este é um tipo especial de Encontrão. O atacante recebe um ponto de movimento extra e o alvo pode tentar se Esquivar a menos que esteja sendo atacado pelas costas; se ele se esquivar, o atacante "voador" cairá. Se o alvo não conseguir se esquivar, uma Disputa de ST deverá ser feita como no caso de um Encontrão. O atacante tem um bônus de +2, mas cai automaticamente no chão. O alvo terá um redutor de -2 se tiver tentado se esquivar sem o conseguir. Se o atacante vencer a disputa com uma margem maior do que 4, ele automaticamente segura o oponente.

Atropelar: Esta tática só tem efeito se for usada por um oponente grande. V. *Atropelamento* na pág. 142. Uma criatura grande pode usar um turno para atropelar seu oponente — ou provocar a metade do dano normal por "atropelamento", apenas por pisoteá-lo. Faça uma Disputa de DX para ver se a vítima foi atropelada. Um combatente do tamanho de um ser humano não pode "atropelar" sem parar, a menos que ele esteja correndo através um enxame de pequenas criaturas (v. pág. 143).

Escapar: Se estiver no hexágono de seu oponente e ele não o estiver segurando, você poderá sair por qualquer um dos três hexes do "seu lado" do hexágono em que o combate está acontecendo. Não se pode sair pelo lado do oponente, a menos que você possa evadir-se — veja a seguir.

Evasão

"Evadir-se" significa mover-se *na direção* do oponente, esquivando-se para sair do hexágono pelo lado *dele*. É possível tentar fazer isto como parte de qualquer manobra que permita movimentação.

Não é possível evadir-se se o oponente o estiver segurando. É necessário também, ter pontos de movimento suficientes para sair do hex do inimigo. Se seu movimento terminar no hex do inimigo, você *não poderá* evadir-se ou escapar naquele turno.

Pergunte, primeiro, se seu oponente está tentando pará-lo. Se ele se decidir a deixá-lo ir, você terá *automaticamente* se evadido. Nenhum teste será necessário.

Faça uma Disputa Rápida de DX se seu oponente estiver tentando pará-lo, com *sua* DX modificada do seguinte modo:

-5: se o oponente estiver em pé.
-2: se o oponente estiver ajoelhado.
+2: se você entrou no hexágono naquele turno vindo do lado direito ou esquerdo do oponente.
+5: se você entrou no hexágono naquele turno *pelas costas* do oponente.
+5: se o oponente estiver no chão.

Se você vencer, terá conseguido evadir-se e estará livre para sair do hex. No caso de ele vencer ou empatar, ele terá conseguido interceptá-lo e pará-lo.

Ações Independentes (concomitante com qualquer manobra do combate de perto)

Soltar: Liberar o oponente, se você o estiver segurando.

Jogar a arma longe: Isto acontece automaticamente e não ocupa nenhum tempo. Pode-se usar esta ação para tirar do caminho uma arma inútil, ou para privar o oponente de uma chance de apanhar uma arma útil (ex., um blackjack) de você.

Outras Manobras

As manobras *Ataque Total, Defesa Total, Finta, Apontar, Concentrar e Aguardar* não podem ser realizadas em combate de perto. De qualquer modo, todos os combates de perto são considerados — por definição — quase "totais", e as outras manobras exigem um grau de planejamento e coordenação que é impraticável quando se está cara-a-cara com o oponente. Se você desejar tentar alguma outra ação durante um combate de perto, o GM julgará sua exeqüibilidade.

Armas Derrubadas

Quando uma arma for derrubada por algum motivo, coloque uma peça naquele hexágono para representá-la. Qualquer personagem que estiver naquele hex ou em algum outro adjacente poderá apanhar a arma. É necessário um turno para ajoelhar no hexágono da arma ou num adjacente e um outro para agarrar a arma e se levantar.

Depois que você tiver a arma na mão ela poderá ser *preparada*, se for do tipo que exige ser preparada toda vez que é usada. Uma espada está sempre automaticamente preparada mas são necessários dois turnos para preparar uma arma de haste. É necessário um número de turnos igual à DP do escudo (1 para um broquel e até 4 para um escudo grande) para prepará-lo em seu braço depois de tê-lo apanhado.

Armas Quebradas

Facas, arcos, bestas, fundas e armas similares ficam inutilizadas se forem quebradas. Jogue um dado para as outras armas. Existe 50% de chance de que ela seja *parcialmente* utilizável (consulte o parágrafo apropriado, a seguir).

Espadas: Uma espada quebrada produz metade de seu dano normal por corte, mas é quase inútil como arma perfurante: Um GDP só provocará dano por contusão (pois a ponta da espada se quebrou). Uma espada de 2 hex quebrada passa a ter um alcance de apenas 1 hex).

Terçados e Rapieiras: Um terçado quebrado é tratado como uma adaga, e uma rapieira quebrada é tratada como um terçado. A ponta quebrada não torna a arma menos letal — apenas menor.

Lanças: Existe uma probabilidade igual a 50% de a ponta quebrar no ponto onde ela é presa ao fuste (neste caso, você passará a ter um bastão). Caso contrário você tem uma clava e haverá uma lança com 1 m de comprimento, capaz de provocar o mesmo dano, caída no chão em frente de você.

Achas-d'Armas: Existe 50% de chance de você ter agora uma clava, e 50% de o cabo se quebrar próximo às suas mãos (neste caso haverá um machado desajeitado, com um metro de comprimento, caído no chão à sua frente.) — redutor de - 4.

Armas de haste: Este caso dependerá de onde a arma se quebrou. Existe 33% de probabilidade de você ter ficado com uma haste de 2,5 m (apara normalmente, pode ser usado como uma lança sem ponta para atacar); 33% de você ter ficado com um bastão e haver um machado tosco (redutor de - 4) no chão e 33% de chance de ter uma pequena clava e haver um machado com 2 hexes de alcance no chão (redutor de -2). Calcule o nível de habilidade efetivo e o dano de acordo com o *novo* tipo de arma.

Machados e Maças: A arma está quebrada e você tem uma pequena clava em suas mãos.

Outras Armas: Use o tipo de arma relacionado acima mais próximo do que lhe sobrou ou deixe o GM fazer uma avaliação lógica das possibilidades (e faça um sorteio, se houver mais de um modo possível de a arma se quebrar).

Intervindo em um Combate de Perto

Pode ser que você queira ajudar um aliado envolvido num combate de perto, se você próprio já não estiver envolvido em um... Isto pode ser feito ficando fora dos hexágonos onde o combate está ocorrendo e atacando o inimigo que está em combate de perto.

Seu ataque terá um redutor de -2, além de todos os modificadores devido à posição do inimigo (deitado por exemplo). Se você for bem sucedido, a única defesa ativa possível para seu inimigo será a Esquiva.

Pode ser que você atinja outra pessoa no hex, se *errar* o golpe ou o inimigo se esquivar. Escolha aleatoriamente quem você atacará primeiro, se houver mais de um combatente no hex. Nenhum resultado, não importa se o ataque é feito contra um amigo ou inimigo, poderá ser melhor do que 9. Em caso de sucesso, a vítima poderá se esquivar. Continue jogando até terminarem os alvos ou atingir alguém.

Escudos em Combate de Perto

Um escudo pode se transformar num inconveniente potencialmente mortal em um Combate de Perto. Ele continuará oferecendo sua defesa passiva, mas tolherá seus movimentos enquanto você o usar. *Qualquer* ataque que você venha a realizar (com exceção do Encontrão ou a manobra Avançar e Atacar *inicial*, quando você entra no hex do oponente) terá um redutor igual à defesa passiva oferecida pelo escudo.

Todos os testes de DX que você tentar durante um combate de perto, com *exceção* daqueles realizados em seu primeiro turno, estarão submetidos ao mesmo redutor.

Chutes de Catatê em Combate de Perto

A perícia Caratê permite que você aplique chutes quando em Combate de Perto — algo que normalmente é proibido. Aplicam-se todas as regras válidas para a perícia Caratê (queda, etc.).

Modificação de (Dados + Acréscimos) Uma Regra Opcional

Algumas vezes, os modificadores acumulados resultarão em bônus grandes (ex.: um ataque de 2D+5). Neste caso, o GM pode decidir que todos os +7 poderão ser transformados em 2D, ou qualquer +3 em 1D. Com isso, um ataque de 2D+5 seria equivalente a 3D+2. Esta transformação fornece resultados mais realistas, mas exige uma operação a mais no preenchimento das planilhas, etc... Por isso, a decisão quanto à sua utilização fica a cargo do GM.

A Defesa em Combate de Perto

A única Defesa Ativa que funciona em combate de perto é a *Esquiva*. *Exceção:* Se você tiver a perícia Briga, Judô ou Caratê, que lhe permitem aparar de mãos limpas, poderá usar esta defesa.

Você *poderá* optar por "Esquivar-se e Recuar", quando em combate de perto, *se* o inimigo não o estiver segurando. Some 3 à sua defesa e saia do hex de costas, i.e., afaste-se pelo seu lado, deslocando-se um hex. Você não poderá fazê-lo se o inimigo o estiver segurando.

Combate de Perto Múltiplo

Qualquer número de pessoas pode se envolver num combate de perto. Isto pode vir a ser difícil de representar com miniaturas (principalmente se algumas pessoas estiverem em pé e outras deitadas). Um bom meio-termo é permitir que um combatente se declare em combate de perto com um inimigo enquanto ainda estiver no hexágono adjacente.

Até duas pessoas podem se unir numa tentativa de derrubar um inimigo; até três pessoas podem se unir numa tentativa de imobilizar um único adversário. Em qualquer um dos casos, você deverá usar a ST (ou DX) do atacante que tiver o melhor valor e adicionar 1/5 (arredondado para baixo) da ST ou DX de cada um de seus auxiliares.

ARMAS DE LONGO ALCANCE

Uma arma de "longo alcance" é qualquer arma que pode ser usada à distância. Isto inclui as armas de arremesso, armas de projétil, armas de feixe e (num universo mágico) os vários tipos de magia hostil. Existem vários tipos de armas de longo alcance, cada qual com suas próprias características.

Armas de Mão Arremessadas

Se uma arma de mão foi projetada para ser arremessada, qualquer um poderá fazê-lo através de um teste de habilidade na perícia *Armas de Arremesso* adequada. Estas perícias para as armas de arremesso são diferentes das perícias normais com as armas. A perícia Arremesso de Faca é diferente da perícia com a Faca, ainda que a faca seja a mesma. A perícia geral Arremesso dá um bônus no arremesso de qualquer arma (ou outra coisa que você tenha à mão).

A *Tabela de Armas* indica quais armas podem ser arremessadas.

Arremesso de Objetos

O arremesso de um tijolo, pedra, frasco ou objeto similar é considerado um ataque. Use sua perícia *Arremesso* ou DX-3.

Uma pedra (ou algo similar) pesando menos de 0,5 kg pode ser arremessada a uma distância igual a (3,5 x sua ST básica) metros. Este tipo de ataque, quando realizado por personagens com valores normais de ST (7 ou mais), provoca um dano um ponto *menor* que seu dano básico com um GDP. Veja a pág. 90 para regras detalhadas sobre o arremesso de objetos.

Armas de Projétil

Entre as armas de projétil incluem-se os arcos, as bestas, as fundas e as armas de fogo e de feixe. O alcance e o dano provocados por uma arma de projétil de baixo nível tecnológico são governados pela ST de quem as usa.

As *bestas* são uma exceção. O alcance e o dano são governados pela ST da *arma*. Pode-se usar uma besta com ST menor do que a de quem usa. Se você usar uma besta mais pesada, será necessário mais tempo para engatilhá-la. Uma besta com ST menor ou igual à sua exige 2 segundos. Uma besta com ST 1 ou 2 pontos maior do que a sua exige 6 segundos. Uma besta com uma ST 3 ou 4 pontos maior do que a sua exige um pé-de-cabra para ser engatilhada (este dispositivo pesa 1 kg, custa $ 50 e engatilha a arma em 20 s). Lembre-se que além do tempo de engatilhamento será necessário um turno para preparar um virote (a menos que você tenha a perícia Sacar Rápido para flechas) e um turno para posicionar o virote na besta.

É impossível engatilhar uma besta, a não ser com a utilização de dispositivos mecânicos lentos, se a ST dela exceder a de quem engatilha por mais do que 4 pontos. Não há problema em dispará-la.

Parâmetros das Armas de Longo Alcance

Para cada arma de longo alcance são usados 4 números, que descrevem suas características particulares:

Tiro Rápido (TR): Se o resultado de sua jogada de ataque ajustada para "acertar" for maior ou igual a este valor, você poderá disparar *sem apontar*, sem estar sujeito ao redutor de -4 devido ao Tiro Rápido, desde que o alvo esteja à vista no início de seu turno. O Tiro Rápido é relativamente fácil com algumas armas e muito difícil com outras. Quanto maior, mais próximo e mais lento for o alvo, mais fácil será acertá-lo com um Tiro Rápido. Além disso, alguém acostumado a este tipo de tiro poderá ser bem sucedido num caso onde alguém sem treino teria pouca chance.

Modificador de Precisão (Prec): Este é o bônus que um combatente recebe *se ele usar pelo menos um turno para apontar*. Ex.: Se seu NH com a pistola for 15 e sua .45 tiver um modificador de precisão igual a +2, você terá um NH efetivo igual a 17 depois de um turno apontando. O uso de *lunetas* aumenta o modificador de precisão da arma. Acrescente metade do poder de ampliação à Prec da arma (ex.: uma luneta que aumenta 4 vezes soma 2 pontos). As lunetas impõem um redutor de -1 no caso de tiro rápido (elas são desajeitadas).

Algumas armas têm uma Prec muito alta, mas você nunca poderá receber um bônus maior do que sua habilidade com a arma. Ex.: Se seu NH com Armas de Feixe for apenas 8 e você tiver um Fuzil Laser (Prec 15), o bônus que você receberá será apenas +8.

Meio Dano (½D): A distância (em metros) na qual a potência de uma arma caiu tanto que ela provoca apenas a metade do dano usual (jogue normalmente e reduza o resultado à metade, arredondando para baixo). Na realidade, a maioria das armas perde potência gradualmente devido à resistência do ar, mas um cálculo detalhado deste efeito seria impraticável durante um jogo. Ignore o modificador de precisão da arma quando o alvo estiver a uma distância maior do que ½D; variáveis aleatórias cancelaram qualquer precisão que a arma pudesse ter intrinsecamente ligada a ela..

Alcance Máximo (Max): É impossível atacar qualquer alvo a uma distância maior do que esta, pois a arma não conseguirá atirar seu projétil tão longe (ou, no caso de uma arma de arremesso, porque ela não estará mais viajando de ponta).

Alguns exemplos de parâmetros de armas de projétil:

Arma	*TR*	*Prec*	*D*	*Max*
Faca Pequena	11	0	ST-5	ST
Pedra ou bola de Baseball	12	0	STx2	STx3,5
Lança	11	+2	ST	STx1,5
Arco Longo	15	+3	STx15	STx20
Besta	12	+4	STx20	STx25
Pistola calibre .45	10	+2	175	1.700
Fuzil Laser	15	+13	900	1.200

Existem observações específicas para algumas armas. Ex.: Um fuzil calibre .50, do tipo usado por franco atiradores, terá um redutor extra de -3 no caso de Tiro Rápido. Seu recuo é tão forte que serão necessários dois turnos para você se recuperar, se o disparar com uma força menor do que a ST mínima.

Ângulo de Visão

Com uma arma de longo alcance é possível atacar qualquer um dos hexágonos brancos à sua frente, conforme mostrado na figura abaixo. Este é seu ângulo de visão. Um personagem com Visão Periférica pode disparar contra qualquer hex dentro de seu ângulo de visão, mostrado pelos hexágonos *brancos* e *cinza* da figura.

Sacar Rápido para Arqueiros

Se você desenvolver esta perícia para flechas (ou virotes, a perícia é a mesma), poderá preparar uma flecha em tempo zero se conseguir um sucesso em um teste de habilidade. Isto eliminará um segundo do tempo total necessário parar preparar o arco.

No entanto, a penalidade por falhar em um teste de habilidade é maior para um arqueiro. Se você falhar no teste, deixará o arco *cair*, e no caso de uma falha crítica, todo o conteúdo de sua *aljava*. A partir daí, cada flecha que tiver que ser apanhada do chão será uma manobra "Preparar" e é impossível sacar rápido uma flecha que esteja caída no chão.

Atirar às Cegas

Você pode atacar alguém fora de seu ângulo de visão com uma arma de longo alcance, se disparar "às cegas". Neste caso existem duas possibilidades: a) sua jogada de ataque estará submetida a um redutor de -10, ou b) o resultado a ser conseguido com os dados deve ser menor ou igual a 9. Você deve usar a pior delas. (Como prevê a lei de Murphy, com freqüência você terá menos chance de acertar seu alvo do que qualquer outra pessoa nas redondezas). É desnecessário dizer que você não receberá nenhum bônus por apontar. Veja *Atingindo o Alvo Errado*, pág. 117.

Ataques à Longa Distância Contra Alvos Humanos

É possível simplificar os cálculos, quando se está usando uma arma de longo alcance contra um alvo humano, se for usado somente o modificador de *Distância*. O modificador para um alvo do tamanho de um ser humano é zero. A velocidade deve ser desprezada (a menos que o alvo esteja voando ou se deslocando de maneira similar), porque o alvo terá uma defesa ativa.

Ataque Relâmpago

Um ataque relâmpago é uma manobra especial na qual você sai do esconderijo, se desloca um hex ou menos, arremessa a arma e volta a se esconder, no intervalo de um turno. É possível também realizar esta operação com a maioria das armas de projétil, mas não com um arco (exceto a besta). Os ataques Relâmpago incluem esconder-se, rapidamente, atrás de uma árvore, uma esquina, numa trincheira e coisas semelhantes.

Em um ataque relâmpago é impossível apontar e haverá sempre um redutor de - 4 devido a Tiro Rápido. Existe também mais um redutor de -2 na manobra relâmpago porque não é possível ver o alvo no começo do turno.

Enquanto estiver a descoberto você poderá ser atacado por qualquer pessoa que esteja visando seu hex com um Tiro de Tocaia. Sua única defesa será a Esquiva.

Apontando

Sua manobra *Apontar* é usada para alvejar um único inimigo quando você tiver uma arma de arremesso ou projétil, ou para visar um único hex quando estiver planejando um tiro de tocaia. Apontar diminui sua cadência de tiro, mas torna-o mais preciso. Apontar durante um turno elimina o redutor devido ao Tiro Rápido e lhe dá o bônus de Precisão da arma (embora não se possa receber um bônus de Precisão maior do que o nível de habilidade básico com a arma). Você pode manter sua pontaria por quanto tempo quiser. Cada turno apontando, além do primeiro, dá um bônus de +1 para acertar, até um máximo de +3.

Ficar parado para apontar também elimina o redutor de -2 por disparar de um hex obstruído, ou com piso ruim.

Se você estiver numa posição conveniente para "apoiar" sua arma de projétil, o uso mesmo que de um único turno para apontar lhe dará um bônus *extra* de +1.

Se o alvo se deslocar enquanto você estiver apontado, sua pontaria não será afetada. No entanto, todos os bônus estarão cancelados se você o perder de vista. Você precisará de um sucesso em um teste de Vontade, se for ferido enquanto aponta ou perderá a pontaria.

A Pontaria Durante um Deslocamento

Um atirador pode apontar enquanto caminha se a velocidade não for maior do que 2 m/s (ou metade de seu Deslocamento, o que for menor). O valor máximo do bônus devido à pontaria conseguido enquanto se caminha é +1. Arqueiros não podem apontar enquanto caminham; besteiros sim.

Armas de Arremesso

Entre as armas arremessáveis incluem-se as facas, machados e lanças. Cada uma delas exige uma perícia diferente.

Estas perícias são na verdade consideradas como fáceis, entre as "perícias de combate". Elas se desenvolvem rapidamente com a prática. Só são consideradas difíceis no mundo de hoje, porque poucas pessoas as praticam!

Ataques Com Armas de Longo Alcance

O valor efetivo de seu ataque é calculado do seguinte modo. Quando você está usando uma arma de longo alcance, o valor efetivo de seu ataque é calculado do seguinte modo:

(1) Tome seu nível de habilidade básico com a arma.

(2) Aplique o modificador devido ao *tamanho do alvo* como mostrado na tabela da pág. 201.

(3) Aplique a modificação devida à distância e à velocidade do alvo (transformados em um único modificador), também na tabela da pág. 201.

(4) Aplique o modificador devido à *precisão* da arma, se você usou pelo menos um turno para apontar. Seu bônus devido à precisão não pode exceder seu nível de habilidade básico.

(5) Aplique os modificadores devidos às condições (Tiro Rápido ou turnos extras apontando, apoio, escuridão e assim por diante), incluindo as condições especiais determinadas pelo GM.

O resultado será seu *nível de habilidade efetivo*. Um resultado menor ou igual a este número significará que você atingiu o alvo.

Tamanho do Alvo

Quanto maior o alvo, mais fácil será acertá-lo. A tabela mostra faixas de tamanho. Escolha o menor valor da tabela maior do que o tamanho real de seu alvo e veja o modificador na *segunda* coluna da tabela. Objetos maiores do que um homem dão um bônus; objetos menores têm um redutor.

Velocidade e Distância do Alvo

A velocidade e a distância do alvo fornecem um único modificador. A *soma* da distância (em metros) e da velocidade (em m/s) dá um número que deve ser encontrado na tabela. Isto significa que se o alvo for muito rápido, sua distância se tornará menos importante ou, se ele estiver muito distante, sua velocidade se tornará menos importante.

A tabela tem colunas auxiliares em *km* e *km/s* para alvos muito grandes ou muito distantes. Use sempre km/s para a velocidade se estiver usando km para a distância.

Os *Sistemas de Rastreamento* modificarão a velocidade efetiva do alvo em campanhas de alto nível tecnológico. Ver *capítulo 16*.

Ex.: Um alvo a 50 m de distância, com uma velocidade de 30 m/s (110 km/h) tem um parâmetro velocidade/distância igual a 80 m. Modificador: -10. Um alvo a 5 m de distância, movendo-se a 1.000 m/s tem um parâmetro velocidade/distância de 1005 m. Modificador: -17. Um alvo a 60 metros, deslocando-se a 2 m/s tem um parâmetro igual a 62. Modificador: -9.

Este sistema usa a mesma progressão geométrica para o tamanho (geralmente um modificador positivo) e para a combinação velocidade/distância (geralmente um modificador negativo), e dá resultados satisfatórios tanto para uma mosca como para um planeta, a um metro ou 150.000 km de distância, estacionário ou movendo-se à metade da velocidade da luz.

A velocidade e a distância são combinadas de modo que quando uma delas for relativamente pequena e a outra for relativamente grande, apenas o fator relativamente grande terá algum efeito no resultado. Velocidade (ou distância) pequena torna-se desprezível quando se está disparando contra um alvo a uma distância (ou velocidade) muito grande.

Se um foguete viaja a 1.000 m/s, não fará muita diferença se ele está a 50 ou 100 metros de distância. Se um elefante estiver a 1.000 m de distância, dificilmente fará alguma diferença se ele está andando a 1 hex/s ou 2 hex/s.

Se um alvo dobrar seu tamanho, sua velocidade e sua distância, a dificuldade para atingi-lo continuará a mesma. (Duas vezes mais longe cancela o dobro do tamanho; o dobro da distância cancela o dobro da velocidade, já que a velocidade angular não mudou).

Exemplos de Cálculo de Alcance

Ex.: O alvo é um carro, com 5 m de comprimento (bônus +3). Ele está a 40 m de distância e se desloca a 48 km/h. 48 km/h é equivalente a 15 m/s. 40 + 15 = 55; na tabela da pág. 201, o menor número maior do que 55 é 70, o que dá um modificador igual a -9. O modificador acumulado é -6 antes de uma arma em particular ser levada em conta.

Ex.: Você está arremessando um machado contra um tonel com 30 cm de diâmetro. Seu NH no Arremesso de Machado é 16. O tamanho do tonel impõe um redutor de -5. Ele está rolando devagar a 5 m de distância, com uma velocidade igual a 1 m/s. O parâmetro velocidade/

distância será 6. O menor valor maior do que 6, na tabela, é 7, com um modificador igual a -3 associado. Seu modificador total será -8 que o deixará com um NH efetivo igual a 8. Se você arremessar o machado sem apontar, seu NH efetivo será menor do que o parâmetro de TR da arma que é 10, e portanto terá mais um redutor igual a - 4. Se por outro lado você tiver apontado, receberá um bônus de +2 devido à Prec do machado.

Ex.: Você tem um arco longo e uma ST igual a 12. Seu NH é 15. O alvo é um homem e por isso não há modificador devido ao tamanho. Ele está parado a 200 m de distância (modificador -12). O redutor total é -12, logo seu NH efetivo é 3. Será melhor passar um bom tempo apontando e cruzar os dedos.

Note também que o parâmetro ½D para um arco longo é STx15. 200 m é mais do que sua ST x 15, logo o dano provocado será a metade, se você conseguir atingir o alvo.

Atirando para Cima e para Baixo

Atirar para baixo aumenta o alcance de uma arma de projétil; atirar para cima diminui. É pouco provável que isto venha a fazer diferença no caso de distâncias pequenas, mas pode vir a ser importante no caso de longas distâncias. Ignore totalmente o problema para armas de feixe tipo laser.

Atirando para Baixo: Subtraia 1 metro da distância efetiva, para cada 2 metros de elevação sobre o alvo. Ex.: Você está a 40 m de distância do alvo e 10m mais alto. Subtraia 5 m da distância efetiva. Você atira como se estivesse a 35 m de distância. Obs.: Sempre que esta regra for reduzir a distância efetiva para menos da metade da distância *real*, use metade da distância real.

Atirando para Cima: Adicione 1 metro à distância efetiva, para cada metro que o alvo estiver acima de você. Ex.: O alvo está a 40 m de distância e 10 m mais alto. Some 10 à distância efetiva. Você atirará como se o alvo estivesse a 50 m de distância.

Disparo em Movimento

Todas as armas de longo alcance podem ser disparadas enquanto o atirador está andando ou correndo (mas não podem ser apoiadas). Os redutores usuais (além do redutor devido ao Tiro Rápido) são -1, se ele estiver caminhando e -2 se ele estiver correndo, ou qualquer outro valor que o GM venha a impor no caso de o atirador estar distraído ou em algum outro tipo de desvantagem. *Triplique* estes valores no caso de uma besta; multiplique por 6 (!!) no caso de arco.

Disparando Através de um Hex Ocupado

Você poderá alvejar um inimigo sempre que puder traçar uma linha reta entre *qualquer* parte de seu hex e *qualquer* parte do hex dele, sem passar por nenhum obstáculo sólido. Uma régua é uma boa ferramenta na determinação desta possibilidade. Mas, se sua linha reta passar por um hex ocupado, a(s) figura(s) daquele hex estarão na trajetória. Você poderá acertá-los se errar seu alvo (veja a seguir).

Qualquer personagem (amigo ou inimigo) que esteja no caminho imporá um redutor igual a -4 (-8 para armas *sônicas* de alta tecnologia, pois emitem um feixe cônico). Se a trajetória de seu disparo passar por vários hexes ocupados, some o redutor devido a *cada* personagem no caminho.

Se a trajetória passar pela linha que divide 2 hexágonos, *não* haverá penalidade a menos que *ambos* estejam ocupados.

Se eles estiverem trate-os como se fossem um *único* hex ocupado.

Uma pessoa deitada nunca estará "no caminho" a não ser que você, também, esteja no solo. Uma pessoa ajoelhada ou sentada não estará no caminho a menos que você, *ou* seu alvo, esteja também ajoelhado ou sentado.

Atingindo o Alvo Errado

Se você disparar uma arma de longo alcance e *errar* o alvo poderá atingir alguma outra pessoa. *Será necessário* verificar esta possibilidade se sua jogada de ataque resultar em falha.

Qualquer personagem (amigo ou inimigo) que estava em sua linha de fogo poderá ser atingido. Para resolver o problema, será necessário verificar sua linha de tiro. Qualquer hex cortado por ela estará "no caminho". Personagens ajoelhados ou deitados não estarão no caminho, a menos que você também esteja na posição em que eles estão.

Como acertar o alvo errado é uma questão de pura sorte, sua jogada de ataque contra todos os personagens será a mesma: 9, ou o número que você teria usado caso tentasse atingir o alvo

Modificadores para Movimento Errático

O GM pode adicionar modificadores, até um total de - 4, se o alvo estiver realizando movimentos imprevisíveis. Um alvo cujo movimento não se desvia de uma linha reta pelo menos "seu próprio tamanho/segundo", não é imprevisível.

Exemplos de modificadores:

-1 para um veículo dando guinadas, ou um homem correndo de lado e se esquivando enquanto corre (Deslocamento reduzido à metade).

-2 para alguém ziguezagueando (cobrindo pouca distância à frente. Deslocamento igual a 2.)

-3 para um rato correndo.

- 4 para um beija-flor ou outro alvo igualmente imprevisível.

Tiro de Tocaia

Um personagem com uma arma de projétil ou arremesso pode ficar parado, observando uma determinada área e disparar tão logo um alvo se apresente. Este é um *Tiro de Tocaia*.

Para poder utilizá-lo, o personagem deve escolher a manobra *Avançar e Aguardar*. Ele está agora parado, voltado para a direção escolhida, à espera de um alvo *dentro de uma área especificada*. Se um alvo aparecer, ele *deverá* disparar (ou arremessar) sua arma (mas veja a seguir). Isto acontece de *imediato* e ele não pode fazer mais *nada* durante aquele turno. Se nenhum alvo aparecer, ele terá desperdiçado o turno.

Toda a área a ser coberta deve estar dentro de seu ângulo de visão (v. pág. 115). Quanto maior a área, maior o redutor a ser usado quando houver o disparo:

Um hex em observação: -2

Dois hexes em observação: -4

Três ou quatro hexes em observação: -5

Cinco ou seis hexes em observação: -6

Sete a dez hexes em observação: -7

Mais de dez hexes em observação: -8

É possível também especificar uma linha reta e dizer que você disparará contra o primeiro alvo que cruzar aquela linha. O redutor para este tipo de tocaia é -5. Todos os modificadores normais devem ser aplicados aos tiros de tocaia.

Se você deseja evitar que seus oponentes saibam onde você planeja atirar, diga-o ao Mestre em segredo.

Se duas ou mais pessoas estiverem de tocaia contra o mesmo alvo, todas elas dispararão ao mesmo tempo.

Se você anuncia uma tocaia, *deverá* disparar contra o primeiro inimigo que aparecer na área designada. O GM deverá se certificar de que os jogadores especificaram cuidadosamente a área que estarão vigiando.

Tiros de tocaia são, automaticamente, tiros rápidos, independente de seu NH efetivo; o redutor de -4 deve ser acrescentado aos números dados acima. Exceção: Se você estiver vigiando um *único hex*, poderá apontar enquanto espera pelo alvo. Neste caso, você terá os bônus normais de mira quando disparar. Cada turno gasto na espera contará como um turno apontando. No entanto, se você estiver vigiando mais de um hex não poderá receber nenhum bônus devido à mira.

Você pode especificar que não disparará automaticamente, se quiser. Quando um alvo aparecer, o GM fará um teste de Visão para você e dirá se você pensa que o alvo é um amigo ou um inimigo. Seu tiro terá um redutor de -2 devido ao tempo que você perdeu.

de propósito (o que for *pior*).

Jogue primeiro para o alvo mais próximo de você. Se errar (ou o alvo se esquivar), deverá fazer o mesmo para o seguinte, e assim por diante. Continue jogando até acertar alguém, ou até seu projétil ser bloqueado ou aparado, ou terminarem os alvos. Se seu disparo passava ao longo da linha que divide dois hexes ocupados, escolha aleatoriamente para qual deles você jogará primeiro.

Todos (amigos ou inimigos) usarão a mesma defesa que teriam usado contra este ataque se ele tivesse sido dirigido intencionalmente contra eles.

Cobertura e Esconderijo

Você será um alvo mais difícil para uma arma de longo alcance se estiver escondido atrás de alguma coisa. Quanto melhor a cobertura, mais difícil será atingi-lo. Todos os que dispararem contra você terão que alvejar uma parte exposta de seu corpo. Alguns exemplos:

Cabeça apenas: -5.

Cabeça e ombros expostos (ex.: disparando uma arma de uma trincheira): -4

Corpo semi-exposto (ex. disparando atrás de uma árvore ou em pé atrás de um pequeno barranco): -3

Atrás de cobertura pouco densa (ex.: atrás de ramos de árvore): -2

Atrás de alguém: -4 para cada figura do tamanho de um ser humano no caminho. V. *Disparando Através de um Hex Ocupado,* pág. 117.

É possível tornar-se um alvo mais difícil, mesmo sem cobertura, se agachando ou deitando:

Deitado de bruços sem cobertura: -4

Deitado atrás de uma cobertura mínima (ex.: um corpo), com a cabeça levantada para observar: -5

Deitado atrás de uma cobertura mínima com a cabeça abaixada: -6

O GM pode interpolar uma penalidade razoável, para qualquer método exótico de proteção que os jogadores possam vir a inventar, usando como base os exemplos vistos acima.

Se você estiver usando as regras de “Pontos de Impacto” poderá alvejar partes específicas do corpo (p. ex.: a cabeça) aplicando os redutores correspondentes. *Não* adicione estes redutores aos vistos acima, a menos que haja alguma dificuldade adicional. Ex.: Se apenas a cabeça do alvo estiver visível, o redutor será o mesmo -5, se você considerar que está “apontando para a cabeça porque assim o deseja”, ou “porque ela é a única parte do corpo exposta”.

Projétil Extraviado

Se você obtiver um *sucesso* em sua jogada de ataque, mas seu oponente conseguir bloquear ou aparar sua arma ou projétil, ela cairá no chão. Não existe nenhuma chance de ela atingir outra pessoa.

No entanto, se seu oponente se *esquivar*, a arma/projétil passará por ele e poderá atingir alguma outra pessoa. Use o mesmo processo visto anteriormente, mas comece com o personagem mais próximo do *outro lado* de seu inimigo. (Você já sabe que não atingiu ninguém *entre* você e seu inimigo, ou ele não teria que se defender.)

Lençol

Quando *lançamos* uma granada ou um objeto similar podemos dizer que o estamos arremessando em uma trajetória parabólica ao invés de uma linha reta. Escolhemos, do mesmo modo, um hex como alvo e fazemos a jogada de ataque da maneira usual. Mas não precisamos nos preocupar com quem quer que esteja no caminho. Se errarmos o alvo, a granada atingirá algum hex próximo, ao invés de se projetar através do hexágono.

Em caso de falha, teremos errado o alvo por um número de metros igual ao número de pontos pelo qual falhamos em nossa jogada de ataque (ou metade da distância do alvo, o que for menor). Arredonde para cima.

Jogue um dado para determinar a *direção* que a granada tomou. Vamos convencionar a direção para a qual *você* está olhando como #1, a próxima direção (60 Graus) no sentido horário corresponde a #2 e assim por diante. Sua granada terá se perdido naquela direção caindo a uma distância igual ao número de metros determinado acima.

Armas de Fogo

Esta seção descreverá regras gerais para todos os tipos de armas de mão de alto nível tecnológico, desde aquelas com pólvora negra, passando pelas armas de fogo do século XX até as de ficção científica como as armas de feixes iônicos. A *Tabela de Armas*, págs. 208-209, contém dados de uma série de armas de fogo.

Armas Tiro-a-Tiro

As primeiras armas de fogo primitivas (NT4 e início de NT5), precisavam ser carregadas com pólvora e balas. Cada cano ou câmara deve ser carregado separadamente. O tempo necessário para carregar as espingardas de mecha e as de fecho de roda é de 60+segundos. O tempo de recarga de espingardas de pederneira e de percussão com alma lisa é de 20+segundos; para as versões com raias, o tempo é de 30+. A Cadência de Tiro (CdT) dada para estes tipos de armas é o tempo necessário para carregá-las; exemplo: a CdT de uma arma de mecha é 1/60+. Será necessário um sucesso em um teste na perícia com Armas de Fogo para conseguir municiar uma arma deste tipo. Uma pistola de mecha é uma arma do tipo "dispare-e-esqueça". Isto porque você a dispara uma vez e depois a esquece até a próxima batalha!

Muitas armas de fogo de NT5 a 7, descritas na Tabela de Armas com CdT igual a 1 só podem ser disparadas uma vez em um turno; depois, elas exigem algum tempo para serem recarregadas.

No entanto, algumas armas "tiro-a-tiro" podem ser disparadas até 3 vezes em um turno, acionando-se o gatilho repetidamente. Este fato está indicado por um CdT "3~" . No caso de armas sem recuo, como os lasers, não existe qualquer penalidade adicional no segundo e terceiro disparos. Armas com recuo têm um redutor para cada tiro adicional indicado pela variável RCO da Tabela de Armas. Este redutor deverá ser subtraído de cada tiro consecutivo durante o mesmo segundo. O redutor deverá ser dobrado se sua ST for inferior ao mínimo indicado para aquela arma.

Armas Automáticas

Por definição, uma arma automática continua disparando enquanto o gatilho estiver apertado. Os tiros disparados cada vez que se aperta o gatilho formam uma *rajada*. Muitas armas automáticas (e todas feitas a partir de NT8) são capazes de disparos seletivos (elas podem ser ajustadas para disparar tiros). O tempo necessário para passar do modo "tiro--a - tiro" para o modo automático ou vice-versa é um turno.

Outras "Ações de Tocaia"

A manobra *Aguardar* pode ser usada para qualquer "ação reflexa" que você deseje planejar antecipadamente (ex.: "Se Dora avistar algum orc ela imediatamente puxará esta corda. Do contrário ela não fará nada"). A condição para que uma ação possa ser considerada "reflexa" é que seja possível realizá-la com um *único movimento*. A decisão do GM é definitiva.

Nota: Esta é a regra a ser usada numa situação do tipo "faca no pescoço".

Contar os Tiros (uma regra opcional)

Às vezes é importante controlar exatamente quantos tiros estão sendo disparados com uma arma automática: "Só atirem na certeza, estamos ficando sem munição!"

Numa situação destas, o personagem anuncia quantos tiros ele quer disparar e faz um teste de habilidade. Um sucesso permitirá o número de tiros indicado se a CdT for menor do que 12. Se a CdT for maior do que 12, um sucesso significará que o número de tiros foi igual ao desejado, mais ou menos 2 (mas nunca menos do que 1 tiro). Uma falha significa que o número de tiros foi igual à CdT (se ainda houver munição suficiente na arma).

Atordoadores

Os Atordoares são armas sônicas não-letais. Não funcionam no vácuo. Qualquer pessoa atingida por um atordoador manual deve jogar contra sua HT-3 (HT se a distância for maior ou igual a 12 m), para evitar seus efeitos. Cada 5 pontos de RD dão um bônus de +1 nesta jogada; esta é a única proteção oferecida por uma armadura. Se um membro for atingido, ficará incapacitado por 20-HT minutos. Se o disparo atingir a cabeça ou o tronco, a vítima ficará inconsciente pelo mesmo período de tempo. Uma falha crítica no teste de HT triplica a duração. É impossível reanimar as pessoas atingidas antes de passado este período.

No caso de fuzis atordoadores, a jogada será feita contra HT-6 (HT-3 para distâncias maiores do que 300 m).

Espingardas

As espingardas podem disparar *balas* ou *cartuchos*. Uma bala provoca a quantidade de dano relacionada para aquela arma, e dá um bônus de +1 em todas as jogadas de ataque. A avaliação de cada "D" de dano deve ser feita individualmente e aplicada separadamente contra a armadura. Um cartucho provoca o dobro do dano básico e não está submetido a nenhum modificador, a não ser um redutor de -1 que deve ser aplicado ao NH do atirador. Os cartuchos triplicam os parâmetros ½D e Max.

Fontes de Energia

Algumas armas futuristas usam células de energia. Este fato está assinalado na coluna *Tiros* da *Tabela de Armas* por uma barra seguida de uma letra que indica o tipo da célula de energia . Ex.: Um atordoador (40/C) pode dar 40 disparos com uma célula de energia tipo C. Uma célula tipo B custa $ 30 e pesa ½ kg; uma célula C custa $ 100 e pesa 250 g. Veja o ***GURPS Space*** para maiores detalhes.

Dano Provocado em Escudos: Uma Regra Opcional

Esta regra permite que os escudos sejam danificados e/ou inutilizados em combate. *Não* use esta regra a não ser que você esteja disposto a tolerar um pouco de contabilidade a fim de obter um combate mais realista.

Toda vez que a margem de sucesso de sua jogada de defesa for menor ou igual à DP de seu escudo, ele terá sido atingido pelo golpe. Ex.: Você tem um Escudo grande (DP 4) e o total de sua defesa é 12. Qualquer resultado entre 9 e 12 em sua jogada de defesa significará que o golpe não o atingiu, mas apanhou o escudo. Qualquer golpe que atinja seu escudo poderá danificá-lo.

Os escudos de madeira têm uma Resistência a Dano inerente igual a 3 (equivalente a 2,5 cm de madeira ou menos, com um revestimento de metal de 3 mm). Subtraia 3 pontos de qualquer golpe que atinja seu escudo antes de avaliar o dano sofrido por ele.

Tabela de Danos Sofridos pelo Escudo

Tipo de Escudo	*DP*	*Dano*
Improvisado	1 ou 2	varia
Broquel	1	5/20
Pequeno	2	5/30
Médio	3	7/40
Grande	4	9/60

DP: A Defesa Passiva do Escudo

Dano: Descrito por dois números separados por uma barra. O primeiro mostra a quantidade de dano em um só golpe que seria capaz de penetrar no escudo. Ex.: Um golpe com 5 pontos penetrará em um broquel ou num escudo pequeno. Se uma arma cortante ou contundente penetrar em um escudo, você não será atingido, mas ele estará inutilizado. Se uma arma perfurante penetrar o escudo, você será atingido por um golpe enfraquecido pelo número de pontos de dano sofridos pelo escudo, mais 3 devido à sua RD. A não ser por este dano, o escudo permanece intacto.

O segundo número mostra a quantidade total de dano que seu escudo é capaz de suportar. A maioria dos escudos medievais era feita de madeira ou de madeira com um revestimento de metal. Depois de uma boa batalha o escudo ficava imprestável. Anote o número total de pontos de dano sofridos por seu escudo; quando ele ultrapassar o segundo número, o escudo terá sido destruído.

Existiam escudos de metal (normalmente bronze) disponíveis em NT 2 a 4 apesar de serem incomuns. Quadruplique o custo, triplique o peso e duplique a quantidade de dano que um escudo de bronze com 12 mm de espessura pode sofrer antes de ser destruído.

Sua RD é 6 (ele desviará a maioria das flechas e algumas balas). A DP continua a mesma (este é o motivo pelo qual estes escudos eram raros).

Os escudos usados pelas tropas de choque em NT7 (Lexan, etc...) têm os mesmos parâmetros de dano que um escudo de madeira, mas pesam a metade. Certamente é possível a existência de escudos feitos com materiais mais avançados.

Os escudos de *Força* podem existir a partir de NT11; veja a pág. 76. Eles não sofrem nenhum dano quando são atingidos.

Cadência de Tiro

A Cadência de Tiro (CdT) de uma arma automática é o número de tiros que ela *dispara por turno*. Se uma arma de fogo começar a disparar no início de um turno e o gatilho for mantido apertado durante todo o turno, ela disparará CdT tiros.

Se o atirador realizar qualquer outra ação (como se deslocar, mudar de direção ou se esquivar) antes de começar a atirar, parte do tempo que ele poderia ter usado para atirar terá sido gasto. Qualquer ação que use menos que ½ Deslocamento permite uma rajada com CdT tiros; uma ação que exige ½ Deslocamento ou mais permite ½ CdT. No caso de qualquer dúvida, o GM decide.

Número de Tiros Certeiros em uma Rajada

É muito incomum todos os tiros de uma rajada atingirem o alvo. Para representar o fato no jogo, a rajada será dividida em *grupos* de não mais do que 4 tiros. Deve-se fazer um teste para cada grupo disparado. O atirador usa sua Perícia Armas de Fogo, modificada segundo o Recuo da arma.

A tabela abaixo mostra o número de tiros que atinge o alvo, dependendo do sucesso no teste. Note que se foram disparados 3 ou 4 tiros, um teste que *falhe* por um ponto significará que 1 dos tiros atingiu o alvo. Uma falha por 2 ou mais pontos significa que nenhum dos tiros atingiu o alvo.

Um golpe fulminante com um grupo de tiros significa que todos os tiros acertaram o alvo. *Um* tiro provoca um dano igual ao da Tabela de Golpes Fulminantes. Do mesmo modo um erro crítico com um grupo significa que devemos fazer *uma* jogada na Tabela de Erros Críticos.

	Teste bem sucedido por						
Tiros no Grupo	*-1*	*0*	*1*	*2*	*3*	*4*	*5+*
1	0	1	1	1	1	1	1
2	0	1	1	1	1	1	2
3	1	1	1	1	2	2	3
4	1	2	2	3	3	3	4

Dano Provocado por uma Rajada

Cada tiro de uma rajada tem uma chance de danificar o alvo independentemente. O dano é independente para cada tiro, não cumulativo. Isto afeta a penetração em armaduras. A DP e a RD do alvo devem ser aplicadas separadamente a cada tiro que o atinge.

Exceção: No caso de *lasers* com disparo automático, você deverá somar o dano de todos os tiros que atingirem o alvo em cada rajada de um segundo. Se forem disparados 8 tiros de 2D e 5 deles atingirem o alvo, concentre-os em um único ataque de 10D contra a armadura.

Recuo Devido a uma Rajada

É mais difícil controlar o disparo de uma rajada do que de um tiro simples. Cada tiro da rajada provoca o mesmo recuo que ele provocaria se tivesse sido disparado isoladamente; por este motivo, uma rajada longa é mais difícil de controlar do que uma rajada curta. Entre os fatores que determinam o recuo estão a relação contra-pesos/recuo, modelo da coronha, compensadores e cadência de tiro.

Quando uma arma é disparada no "automático", a variável RCO é um redutor que deve ser aplicado ao NH efetivo no teste de habilidade para o primeiro *grupo*. Esta penalidade é somada novamente para cada grupo de 4 tiros, ou grupo parcial, depois do primeiro (-1 se torna -2, depois -3; -2 se torna -4 e depois -6; e assim por diante). Este redutor continuará a ser somado enquanto durar a rajada, mesmo nos turnos subseqüentes.

Em NT menor ou igual a 7, todas as armas automáticas têm um recuo significativo, o melhor RCO é -1. Em NT 8 e 9 algumas armas automáticas tem RCO 0 (elas são efetivamente sem recuo). Em NT maior ou igual a 10, quase todas as armas tem um RCO igual a 0.

O RCO é dobrado para um nível de habilidade menor do que 12. O RCO também é dobrado para um a ST menor do que a exigida pela arma. ST abaixo da lista *e* NH abaixo de 12 *quadruplicam* o RCO.

Remover ou rebater a coronha de uma arma automática impõe um redutor adicional de -1 ao RCO, a menos que ele seja igual a 0. Disparar qualquer arma automática com uma das mãos e sem apoio, *duplica* o redutor de RCO.

Atingindo o Alvo Errado

Toda bala que não atinge o alvo correto pode atingir um alvo errado (v. pág. 117). É necessário apenas descobrir o destino de cada bala perdida se houver alguma coisa significativa com chance de ser atingida.

Apontando Grupos Sucessivos

Um atirador poderá usar uma arma automática como se ela fosse uma mangueira, apontando enquanto atira, desde que ele seja capaz de ver para onde seus tiros estão indo (a critério do GM, ou através de um teste de Visão). Depois de um grupo de 4 tiros ele poderá acrescentar o bônus devido à Precisão da arma. Cada grupo sucessivo disparado desta maneira *também* tem um bônus de + 1 devido à pontaria, até o máximo normal de 3.

As armas automáticas podem usar o efeito "mangueira" mesmo quando estão sendo disparadas em movimento, *se* o atirador observar seu alvo enquanto corre. No entanto, em qualquer terreno que não seja o mais plano possível será necessário um teste de DX ou Visão (o que for pior) por turno, para evitar uma queda. Os GMs podem aplicar as penalidades devidas a um terreno particularmente ruim; alienígenas com uma porção de olhos podem não precisar fazer este teste.

Área de Efeito

As armas automáticas podem ser disparadas contra vários alvos numa só rajada. Todos estes alvos têm que estar dentro de um ângulo de 30 graus. Se você estiver usando um mapa hexagonal, este ângulo poderá ser descrito por dois pontos distantes 5 hexes entre si e distantes 10 hexes do atirador (veja abaixo).

Os alvos devem ser alvejados em sucessão e o atirador deve anunciar, antes de fazer sua jogada, quantos tiros disparará contra cada um deles. Calcule o ataque independentemente para cada alvo. Se os alvos estiverem separados por mais de um metro, a passagem de um alvo para outro poderá desperdiçar alguns tiros. Para CdT menor ou igual a 16, será perdido um tiro para cada metro entre alvos. Para CdT maior do que 16, serão perdidos 2 tiros para cada metro.

Explosões

As explosões produzem dois tipos de dano: concussão e fragmentação. Num combate, a maioria das explosões é provocada por granadas, morteiros etc...

Dano Devido à Concussão

O dano devido à concussão, no caso de explosões com intensidade igual à de uma granada, cai rapidamente com a distância. O dano básico da arma se aplica apenas aos alvos que estiverem no hex do impacto e hexes adjacentes. Ele é igual a 1/4 deste valor nos dois hexes seguintes; 1/4 deste valor nos dois seguintes e assim por diante. Faça uma jogada separada para cada alvo e depois divida pelo número apropriado (4, 16 ...). Um dano menor do que 1 é ignorado.

Uma concussão produz dano por contusão. As armaduras protegem normalmente.

Dano Devido à Fragmentação

As explosões podem também provocar dano por fragmentação, se existir algo que possa

Coquetéis Molotov e Frascos de Óleo

É possível usar um coquetel Molotov (uma garrafa cheia de gasolina) como uma bomba incendiária, numa aventura em NT maior ou igual a 4. Um pedaço de pano é amarrado do lado de fora da garrafa. Acende-se o trapo e arremessa-se a garrafa; quando ela atinge o alvo, arrebenta espalhando um gás em ignição.

No entanto, antes do século XVIII (NT4 na Terra) não se dispunha de nenhum líquido inflamável com temperatura de combustão alta (o álcool é combustível, mas queima com uma chama fria. O piche é viscoso, mas não se inflama instantaneamente). Todavia, num cenário de *fantasia* e nível tecnológico baixo você pode usar a arma "frasco de óleo". Suponha apenas que o antigo segredo do "fogo Grego" não se perdeu e encha um frasco de cerâmica com a mistura. Ele deveria ser muito caro!

Precisa-se de um segundo para preparar um frasco que esteja pendurado no cinto; um segundo para acender o "pavio", se você tiver uma tocha; um ou mais segundos (opcional) para apontar e um segundo (uma manobra de Ataque) para arremessá-lo.

O frasco sempre quebrará ao atingir o solo. Existe uma probabilidade igual a 5/6 de o pavio se manter aceso e inflamar o conteúdo do frasco. O resultado será um hex de fogo com alguns borrifos pequenos ao redor. Use um marcador para indicar que o hex está em chamas. Se seu alvo for uma pessoa, ela poderá bloquear ou se esquivar (mas nunca aparar). Uma esquiva significa que o frasco atinge seu hex (mas não a ele). Um bloqueio significa que o frasco se quebra de encontro a seu escudo (veja a seguir).

Um coquetel Molotov ou um frasco de óleo sempre se romperá ao atingir um *ser vivo* que esteja usando uma *armadura de placas* ou outro material rígido. No caso de não estar usando armadura, haverá 50% de chance de o frasco ricochetear e cair num hex adjacente (escolha ao acaso) e se romper ao atingir o solo. Se ele se quebrar contra um escudo ou ser vivo, existe uma probabilidade igual a 4/6 de ele se inflamar.

A chama queimará por um minuto (mais do que dura a maioria dos combates).

Estar em chamas (ou num hex em chamas) produz 1D-1 pontos de dano por turno. A Rijeza de pele oferecerá proteção, e a armadura também, até certo ponto. Veja *Fogo*, pág. 129, para maiores detalhes.

Você poderá usar seu *escudo* normalmente, mesmo que ele esteja em chamas (elas estarão do lado de fora), mas ele deverá ser posto fora de uso depois do combate. Se você estiver usando as regras de Danos Provocados em Escudos (pág. 120), ele perderá um ponto de vida por turno durante um minuto ou até que o fogo seja apagado.

Desvantagens: Existe uma probabilidade igual a 4/6 de cada garrafa pendurada em seu cinto vir a se quebrar (devido à sua fragilidade) se você cair. Além disso, um inimigo pode atingir uma garrafa ou frasco pendurado em seu cinto (redutor de -5 na jogada de ataque). Em qualquer um dos casos, você acabará encharcado da cintura para baixo em líquido inflamável. Se você entrar em um hex em chamas também se incendiará.

Asfixia

É possível desacordar ou até mesmo matar um inimigo, sem lhe infligir uma quantidade de dano significativa, *asfixiando-o*. Isto pode ser feito impedindo a vítima de respirar ou restringindo o fluxo de sangue (e portanto de oxigênio) para o cérebro.

Um personagem é capaz de prender a respiração enquanto luta (i.e., sobreviver sem dano enquanto o oxigênio fresco não chega a seu cérebro) durante um número de turnos igual à sua HT. Se a vítima não opuser nenhuma resistência (uma proeza que exige um teste de Vontade), ela poderá permanecer passivamente nas garras de seu agressor, prendendo a respiração, por 4xHT turnos. Se a vítima conseguir vencer uma Disputa de Habilidades (Dissimulação vs IQ), o atacante poderá ser levado a pensar que ela está inconsciente.

A vítima perderá 1 ponto de fadiga por turno depois que ficar sem fôlego. Quando o número de pontos de fadiga alcançar o valor de ST, ela desmaiará. Se o agressor continuar restringindo o fluxo de oxigênio para seu cérebro, ela morrerá em 4 minutos, independente do valor atual ou inicial de sua HT. Se o atacante a libertar, a vítima recuperará a consciência rapidamente.

Existem várias maneiras de sufocar uma pessoa. Você pode manter seu nariz e boca fechados com as mãos, cobrir seu rosto com um travesseiro ou outro objeto conveniente, ou constringir suas carótidas (que se encontram dos dois lados da garganta junto à articulação da mandíbula). Nenhum destes métodos inflige qualquer dano à HT da vítima (eles simplesmente provocam a morte do cérebro). Todos estes métodos exigem que a vítima esteja amarrada ou de algum outro modo indefesa, ou que o *atacante* vença uma disputa de ST *por turno* até que a vítima desmaie.

Se você tentar matar um oponente apertando sua traquéia, provocará dano à sua HT, como descrito no parágrafo *sufocar ou estrangular*, na pág 112. Simultaneamente você o estará asfixiando conforme o que descrevemos aqui e ele poderá desmaiar devido à falta de oxigênio antes que você esmague sua traquéia.

A diferença é que você não estará provocando nenhum dano à HT dele quando simplesmente o asfixia, mas no caso de um estrangulamento estará infligindo um dano potencialmente fatal.

ser estilhaçado e projetado próximo ao local da explosão. A região onde o dano devido à fragmentação pode ser significativo equivale a um "círculo" com raio de 5 metros vezes o número de dados usado no dano por concussão. Ex.: Uma granada que produza 4D de dano por concussão lançaria fragmentos num raio de 20 metros.

Quanto mais longe o alvo estiver do local da explosão, menor a chance de ele ser atingido por um fragmento. Vamos começar assumindo que um fragmento o atinge : determine a defesa passiva (nenhuma defesa ativa é possível). A DP tem um bônus de +1 para cada metro de distância da explosão. No caso de explosões ao nível do solo, ajoelhar-se dá mais um bônus de +1 e a posição deitado +2. A maior DP possível vs. Fragmentos é 15. A posição não protege contra o deslocamento de ar.

O dano provocado pelos fragmentos depende do terreno no lugar da explosão, variando de 1D-4 para a terra comum até 1D para uma área coberta de cascalho.

As cargas de fragmentação (granadas, etc...) produzem fragmentos mortais: 2D pontos de dano se atingir, independente do terreno no local da explosão.

SITUAÇÕES ESPECIAIS

Dominando um Oponente

De vez em quando, será necessário dominar um inimigo sem matá-lo. Éter, clorofórmio, magia e truques similares são a melhor maneira de fazer prisioneiros (a maioria das armas é definitiva demais). No entanto, existem várias opções para dominar um oponente sem feri-lo, se for necessário, mesmo que você tenha apenas armas comuns:

Desarmá-lo. É possível fazê-lo, atacando a arma do oponente (v. pág. 110) com o intuito de derrubá-la ou inutilizá-la. Claro que ele poderia não se render mesmo nesta situação.

Bater de Leve. Você não precisa atacar com toda sua força. Sempre é possível não usá-la toda (tanto quanto você quiser) quando atacar com uma arma ou com as próprias mãos. Ex.: Se o dano que você provoca normalmente com a espada é 2D+1, você poderia dizer "Estou usando menos força; quero provocar apenas 1D de dano". É possível especificar a quantidade de dano que se queira, mas mesmo assim será obrigatório jogar o dado para ver qual o dano que foi realmente provocado.

Uso não convencional da arma. Pode-se golpear "de prancha" com uma espada ou machado. Desta maneira, a arma provoca algum dano mas não recebe o bônus de dano por ser cortante. Pode-se também virar a lança e atacar com a ponta rombuda. De novo, ela provoca o mesmo dano básico, mas não recebe nenhum bônus de dano por perfuração.

Imobilizá-lo. Se você conseguir entrar em um combate de perto com o oponente, será possível "imobilizá-lo" e depois amarrá-lo. Isto leva mais ou menos 1 minuto e exige que se tenha corda.

Sufocá-lo. Veja a coluna lateral.

Ataques de Surpresa e Iniciativa

Quando os jogadores surpreendem um grupo de adversários ou vice-versa, o grupo surpreendido pode não vir a ser capaz de reagir imediatamente. Neste caso, os atacantes deveriam receber um ou mais "turnos de abono". O GM é quem deve determinar quando é que os atacantes conseguiram surpreender seus inimigos.

Note que um personagem que tenha Reflexos em Combate raramente será surpreendido. Ele nunca fica "paralisado". Seu grupo recebe um bônus de +1 em iniciativa (+2 se ele for o líder, mas estes bônus não são cumulativos no caso de haver mais de um personagem com esta vantagem). Ele recebe também um bônus de +6 (!) em seu teste de IQ para se recobrar da surpresa. A maioria dos animais selvagens têm, automaticamente, Reflexos em Combate.

Surpresa Total

Quando os defensores forem pegos totalmente de surpresa eles ficarão *paralisados*. O GM jogará um dado. O resultado será o número de segundos que se passará antes que eles consigam reagir, a menos que tenham Reflexos em Combate. Aventureiros, guardas e similares raramente serão pegos totalmente de surpresa, a menos que eles estejam realmente dormindo. No entanto, um estado de surpresa total seria adequado, se um grupo de lobisomens invadisse a biblioteca de seu bairro ou cidade. (Na verdade, um caso tão extremo poderia justificar uma Verificação de Pânico, ao menos da bibliotecária.)

Depois que o "estupor" inicial passar, cada defensor deverá fazer um teste de IQ básico no início de cada turno, para ver se ele se recupera. Um sucesso significa que o personagem será capaz de se movimentar e agir normalmente *durante todo o resto do combate*. Uma falha significa que o personagem continua mentalmente "atordoado". Um personagem completamente lento de raciocínio, apanhado totalmente de surpresa, poderia perder todo o combate.

Surpresa Parcial

Ela pode ocorrer quando os defensores estão esperando problemas (ou quando cada um dos grupos surpreende o outro). O GM poderia exigir que cada um dos lados fizesse um teste de *iniciativa*.

Para determinar quem tem a iniciativa, o líder de cada lado joga um dado. O líder que tiver Reflexos em Combate ganha um bônus de +2, ou +1 se algum outro membro do grupo tiver Reflexos em Combate (não cumulativo). O líder *mais inteligente* recebe um bônus de +1. Perícias táticas também dão um bônus de +1 em testes de iniciativa; um nível de habilidade maior ou igual a 20 numa destas perícias dá um bônus de +2. O GM poderá adicionar outros bônus ou redutores que achar conveniente (ex.: se ele achar que um dos lados estava mais alerta do que o outro). O lado cujo líder conseguir o maior resultado ganhará a iniciativa.

O GM será o responsável pela jogada de qualquer grupo que não tenha um líder. Eles recebem automaticamente um redutor de -2 no teste de iniciativa. (Isto não se aplica a animais.)

O lado que ganhar a iniciativa poderá se movimentar e agir normalmente. Cada personagem do outro lado estará mentalmente atordoado e deverá fazer testes de IQ em cada turno, como descrito anteriormente, para tentar sair deste estado. No entanto, num caso de surpresa parcial, todos os personagens receberão um bônus de +1 no teste de IQ do segundo turno, +2 no terceiro e assim por diante (de modo que mesmo os parvos perceberão o que se passa depois de alguns segundos).

Se o teste de iniciativa empatar, ninguém terá sido pego de surpresa.

Ataque com um Escudo

Um escudo é uma excelente defesa contra armas de baixo nível tecnológico. No entanto, ele pode ser usado também ofensivamente. Faça um teste de habilidade em Escudo para atacar com um.

Golpe com o Escudo

Golpear com o escudo é um ataque. Ele pode ser usado apenas contra um inimigo que esteja em seu hex frontal ou hexes laterais esquerdos. Faça um teste de Escudo para ver se atingiu o alvo. O oponente pode se esquivar ou bloquear normalmente, mas terá um redutor de -2 se tentar aparar. Armas pesando menos de 1 kg não poderão ser usadas para aparar. Um golpe com o escudo produz dano por GDP/contusão.

Alguns escudos são providos de espigões e provocam +1 ponto de dano quando usados num ataque. No entanto, este ataque não é tratado como perfurante, porque os espigões são normalmente curtos e rombudos. Como regra, os escudos "de cavalheiros" não possuem espigões, mas um escudo viking ou bárbaro poderia ter. Um espigão acrescenta 2,5 kg ao peso do escudo e $ 20 ao custo.

Arremetidas com o Escudo

Uma "arremetida com o Escudo" é uma tentativa de derrubar seu oponente dando um Encontrão nele com um escudo pesado. É necessário ter um escudo médio ou grande. Uma arremetida bem sucedida derrubará o oponente. Veja a pág. 112 para maiores detalhes.

Combates em Níveis Diferentes

Suponhamos que você queira pular para cima de uma mesa e atacar seu oponente que está no chão. Ou abrir caminho escada acima lutando. Se você e seu oponente estiverem em níveis diferentes, a distância vertical afetará o combate. Esta regra é válida para *armas de mão*. Para armas *de longo alcance*, veja o parágrafo *Atirando para Cima e para Baixo*, na pág. 117.

Uma arma longa (alcance maior do que 1 metro) aproxima o oponente. Se um combatente tiver uma arma com um alcance de 2 metros, ele atacará como se o oponente estivesse 1 metro mais próximo, mas o oponente com uma arma com alcance de 1 metro não terá uma vantagem correspondente quando responder ao ataque. Ex.: Um atacante com um espadão, que esteja 2 metros abaixo de seu oponente ataca como se o inimigo estivesse a apenas 1 metro acima.

Combate em Massa

Uma batalha muito grande (envolvendo mais de 20 combatentes) pode durar muito tempo. Se isto não for o que mais lhe agrada, é possível que você queira se limitar ao Sistema Básico de Combate para economizar tempo, no caso de grandes batalhas.

Em especial, a *seqüência* (quem joga em que ordem) pode tornar uma combate em massa muito lento. Este é um bom momento para usar a regra do sentido horário. Nota: Se o combate começar com os oponentes muito próximos uns dos outros, o primeiro lado a atacar levará vantagem... logo, seja realista e permita que os combatentes comecem a uma certa distância um do outro.

Como alternativa, você pode usar o sistema de combate em massa existente em vários suplementos (ex.: ***GURPS Horseclans***, ***GURPS Japan***) para decidir grandes batalhas e determinar seu efeito sobre os PCs.

Truques Sujos

Os jogadores criativos estarão constantemente inventando novos ardis em combate (ex.: lançar areia nos olhos do oponente para cegá-lo). Isto impõe um problema ao GM. Por um lado, a criatividade deveria ser encorajada para tornar o jogo mais interessante. Por outro lado, os truques funcionam enquanto eles são novos e originais. Se jogar areia nos olhos funcionasse sempre, os guerreiros bárbaros deixariam suas espadas em casa e levariam sacos de areia consigo.

A melhor solução é deixar os truques funcionarem uma vez (talvez duas) e depois assumir que a notícia se espalhou. Se você, como GM, achar que a idéia do jogador é boa, deveria dar-lhe uma oportunidade justa de funcionar. Mas lembre-se que truques complicados podem falhar meticulosamente... e a notícia se espalhará. O primeiro Cavalo de Tróia foi um sucesso e não funcionou mais depois disso.

IQ e Truques Sujos

Freqüentemente, o GM achará adequado exigir um teste de IQ quando um truque inteligente for tentado. Dependendo das circunstâncias, o GM poderá:

(a) obrigar o trapaceiro a fazer um teste de IQ para ver se ele consegue realizar o truque adequadamente;

(b) levar a vítima a fazer um teste de IQ para verificar se ela não se deixa enganar pelo truque;

(c) fazer uma disputa de IQ para ver quem passa a perna em quem.

Não existe nenhuma regra rápida e rígida. Lembre-se apenas de que ninguém que use um combatente com IQ igual a 8 deveria ser autorizado a representá-lo como se fosse um gênio.

Tochas e Lanternas

Uma tocha ou uma lanterna diminuem a penalidade devido à escuridão. Em cavernas, masmorras, etc., uma iluminação destas, dentro da linha de visão diminui a penalidade de -10 (escuridão total) para -3.

Uma tocha pode ser usada como uma arma (trate-a como um bastão) e acrescida de 1 ponto de dano devido à chama. Além disso, a tocha pode ser usada para atear fogo em outras coisas (dado o devido tempo). A maioria do óleo que você encontrará na Idade Média leva 3 segundos para pegar fogo depois de entrar em contato com uma chama; gravetos precisarão de 10 segundos para se incendiarem. Outros tipos de objetos terão tempos diferentes (a cargo do GM).

É possível carregar uma luz em sua mão inábil, deixando a mão da arma livre para o combate. É até possível aparar com ela (adicionando-se os redutores adequados se ela estiver sendo carregada com a mão inábil). Tenha em mente que uma tocha ou uma lanterna comum serão esmagadas no primeiro golpe se tiverem que aparar uma arma de peso significativo.

Em NT7, estão disponíveis as "lanternas policiais" (v. a lista de Equipamento Moderno, pág. 213). Estas lanternas funcionam, para todos os propósitos, como uma pequena clava.

Desníveis de até 30 cm: Ignore-os.

Desníveis de até 60 cm: Ignore-os, a menos que esteja utilizando as regras de pontos de impacto. Neste caso, o combatente que está em nível mais elevado terá um redutor de -2 em suas tentativas de atingir os pés ou as pernas, e um bônus de +1 contra a cabeça do oponente. O lutador em nível mais baixo tem um bônus de +2 numa tentativa de atingir os pés e pernas, e um redutor de -2 numa tentativa contra a cabeça de seu oponente.

Desníveis de até 1 m: Como acima, mas o combatente situado mais baixo deverá subtrair 1 de sua jogada de defesa e o mais acima deverá somar 1.

Desníveis de até 1,30 m: Como acima, mas subtraia 2 pontos da defesa do combatente de baixo e some 2 à defesa do de cima. O combatente superior *não poderá* atingir os pés ou as pernas do combatente inferior.

Desníveis de até 1,60 m: O lutador que está abaixo não será capaz de atingir a cabeça do combatente que está acima e este não poderá atingir as pernas e os pés do outro. Subtraia 3 da defesa do combatente de baixo e some 3 à defesa do combatente de cima.

Desníveis de até 2 m: O combatente superior poderá atingir apenas a cabeça do combatente inferior; nenhum bônus ou redutor especial. O combatente inferior poderá atingir somente os pés e pernas do combatente superior; nenhum bônus ou redutor especial. Subtraia 3 da defesa do combatente inferior e some 3 à do superior.

Desníveis superiores a 2 m: O combate é impossível a menos que os combatentes adotem alguma posição estranha (ex.: o combatente que está acima se debruça sobre a borda). Neste caso em particular, ele estaria, de fato, se aproximando 1 m de seu oponente, o qual poderá golpeá-lo na cabeça e no braço. O GM poderá aplicar os bônus e redutores que achar adequado para qualquer tática estranha que os jogadores venham a empregar.

As distâncias são definidas pelo bom-senso e acordo mútuo (antecipado se possível). Alguns exemplos: As escadas comuns têm degraus com 20 cm. O assento de uma cadeira está a mais ou menos 50 cm do solo. Uma mesa comum tem menos de 1 m de altura. O balcão em uma loja tem mais ou menos 1,20 m de altura. O capô de um carro ou o piso de um carroção estão a mais ou menos 1 m de altura. A capota de um carro ou a boléia de um caminhão estão acima de 1,20 m.

Ataque de Cima

Uma emboscada de um ponto mais elevado é uma boa tática de ataque surpresa; faça uma Disputa de Habilidades (Furtividade vs. Visão) para ver se a surpresa funciona. Se alguém estiver caminhando ao longo de uma trilha, viela, etc., estará submetido a um redutor de -2 em seu teste de Visão para perceber alguém de tocaia *acima*, a menos que ele diga especificamente que está olhando para as árvores, janelas, etc... (neste caso ele recebe um bônus de +2). A Visão Periférica não ajuda a localizar a posição de um inimigo acima de você.

Um ataque vindo de cima pode paralisar a vítima devido à surpresa (pág. 122), se o GM assim o decidir. Se a vítima sabia que estava sendo atacada (pouco provável numa emboscada), sua defesa ativa terá um redutor de -2. Se ele não sabia que estava sendo atacado, não terá defesa ativa. Um ataque *contra* um inimigo que está num plano mais alto sofrerá as mesmas penalidades já vistas anteriormente. Se se der conta de que um atacante está pulando sobre você, poderá tentar uma estratégia do tipo "parar-e-espetar" (v. pág. 106).

Alguns tocaieiros (animais em particular) podem emboscá-lo e se atirar sobre você. Como regra, este ataque produz um dano igual ao atacante e à vítima (v. pág. 131). Lembre-se de que a vítima é uma coisa *macia* para se aterrisar. Deste modo: 1D-5 pontos de dano por metro para um salto de 1 a 2 metros, 1D-4 por metro para um salto entre 3 e 4 metros e assim por diante. Os animais que usam normalmente este tipo de estratégia (ex.: o jaguar) são feitos para saltar, por isso têm uma redução de 2 pontos por metro saltado no dano sofrido (de modo que somente um felino muito azarado se machucará)

Mestres, usem o bom-senso nos casos especiais. Um atacante calçando botas pesadas provocaria 1 ponto a mais de dano por metro, um homem vestindo armadura não é um alvo macio, etc...

Ataque a Objetos Inanimados

Existem várias situações nas quais você quer atacar *alguma coisa* ao invés de *alguém*. Vá em frente. Ele não contra-golpeará. Todos os objetos inanimados têm uma RD (Resistência a Dano), representando sua "rijeza" inata, e um parâmetro HT (pontos de vida), representando a quantidade de dano que ele pode sofrer antes de ser cortado, quebrado ou esmagado. Quase todos os ataques contra objetos inanimados podem ser generalizados como: (a) cortar um cabo ou uma corda; (b) quebrar uma superfície plana; (c) esmagar um objeto sólido até transformá-lo em cascalho. Compare o objeto que você estiver atacando com o mais similar da lista; use os modificadores apropriados. Para atacar um objeto:

(1) *Calcule os modificadores* para o tamanho, velocidade, distância, etc... (v. pág. 201). Acrescente um bônus de +4 a seu golpe se estiver usando uma arma de mão e tiver um segundo para "apontar" seu golpe contra um objeto imóvel.

(2) Faça uma *jogada de ataque* normal. Objetos inanimados não têm jogada de defesa a não ser que sejam, na verdade, combatentes (robôs, veículos militares, etc...).

(3) *Avalie o dano* normalmente, se você atingir o alvo.

(4) *Subtraia a Resistência a Dano do objeto*.

(5) *Aplique o dano restante ao objeto*. Golpes com armas cortantes e perfurantes não recebem "bônus de dano" (eles se aplicam somente a alvos vivos). Quando o número de "pontos de vida" do objeto for reduzido a zero, ele terá sido cortado, quebrado ou destruído de alguma outra maneira.

O parâmetro HT de uma corda ou cabo indica o dano necessário para cortá-los. O HT de um muro ou uma laje indica o dano necessário para abrir um buraco de 0,5 m de diâmetro. Um dano por *perfuração* igual ao valor relacionado produzirá um buraco *pequeno* na laje.

Um objeto complexo terá dois valores distintos para o parâmetro HT. O primeiro *quebra* o objeto e o deixa inoperante; o segundo o *destrói*. Ex.: Um armário de armas poderia ter uma RD igual a 4 (aço fino) e HT 20/50. Se ele for usado para bloquear uma porta, será necessário provocar a perda de 50 "pontos de vida" para reduzi-lo a pedaços, mas 20 pontos o arruinariam como armário.

A indicação da "arma a ser usada" tem como objetivo servir de guia para os jogadores e o Mestre, e não de ser uma regra rígida. Verifique apenas se a arma que está sendo usada poderia afetar o objeto. Use o bom-senso. Uma lança arremessada com força poderia facilmente penetrar numa porta, mas não a derrubaria. Uma clava tem pouca chance de danificar uma bola de basquete a menos que a bola não tenha nenhum lugar para ricochetear. Uma espada poderia eventualmente cortar uma porta, mas ela estará cega antes do serviço estar terminado. E assim por diante.

Resistência a Dano e Pontos de Vida de alguns Objetos Típicos

Objetos	*RD*	*Pontos de Vida*	*Arma a ser Usada*
Corda fina (3/8 pol)	1	2	Qualquer
Corda grossa (3/4 pol)	3	6	com fio
Amarra	4	10	com fio
Cabo de aço (1/4 pol)	2	8	não perfurante
Cabo de aço (1/2 pol)	4	16	com fio
Cabo de aço (1 pol)	6	30	Machado
Haste de madeira (1 pol)	1	3	Qualquer
Haste de madeira (2 pol)	3	8	não perfurante
Haste de madeira (3 pol)	4	12	com fio
Haste de madeira (4 pol)	6	20	Machado
Haste de madeira (6 pol)	6	30	Machado
Haste de madeira (8 pol)	6	50	Machado
Barra ferro/bronze (1/2 pol)	1	4	Não perfurante
Barra ferro/bronze (1 pol)	3	20	Machado/martelo
Barra ferro/bronze (2 pol)	3	60	Machado
Barra de aço (1/2 pol)	2	6	Machado/martelo
Barra de aço (1 pol)	6	25	Machado
Barra de aço (2 pol)	8	80	Machado

Objetos	*RD*	*Pontos de Vida*	*Arma a ser Usada*
Aglomerado madeira (12 mm)	1	5	não perfurante
Compensado (12 mm)	3	15	não perfurante
Prancha madeira (25 mm)	2	10	Qualquer
Prancha madeira (50 mm)	4	20	não perfurante
Prancha madeira (80 mm)	6	30	Machado/martelo/clava
Placa ferro/bronze (3 mm)	3	6	não perfurante
Placa ferro/bronze (6 mm)	4	12	Machado/martelo/clava
Placa ferro (12 mm)	6	25	Machado/martelo/clava
Muro ferro (25 mm)	8	50	Machado/martelo/clava
Placa de aço (3 mm)	4	10	não perfurante
Placa de aço (12 mm)	6	20	Machado/martelo/clava
Placa de aço (6 mm)	7	40	Machado/martelo
Placa de aço (25 mm)	8	80	Machado
Muro de tijolo (8 cm)	6	40	Machado/martelo/clava
Muro de concreto (15 cm)	4	60	Machado/martelo
Muro de pedra (15 cm)	8	90	Machado/martelo
Muro de pedra (30 cm)	8	180	Machado/martelo

15 FERIMENTOS, DOENÇAS E FADIGA

A vida de um aventureiro não é feita só de poesia e glória. Ele também suja a roupa, pode se *ferir* e *até morrer*. Felizmente, todos estes problemas podem ser resolvidos. Inclusive a morte. Continue a ler ...

Ferimentos

Ferimentos e outras lesões causam dano ao corpo, ou seja, "perda de pontos de vida". O valor de seu atributo Vitalidade (HT) diz qual é a quantidade de pontos de vida que você pode perder. Um personagem cuja Vitalidade caia a zero desmaiará rapidamente. No entanto, *é possível* sobreviver com um nível negativo de Vitalidade.

Um personagem médio tem de 10 a 12 pontos de vida. Uma olhada na tabela *Dano Básico Provocado pelas Armas* (pág. 74) mostrará que esta quantidade de pontos pode freqüentemente ser perdida, com apenas um ou dois ferimentos. Esta tabela é realista. Lembre-se que a maior parte das armas são basicamente alavancas (que aumentam drasticamente a força de quem as usa), ou instrumentos perfurantes com o objetivo de alcançar os órgãos vitais de seu oponente. Na realidade, um homem mediano é capaz de matar um outro com um bom golpe de clava na cabeça ... sem falar de uma espada, lança ou arma de fogo. Armaduras ajudam ... mas os combates são mortais. Tente evitá-los.

Danos gerais (Pontos de Vida Perdidos)

Alguém que seja ferido várias vezes acabará por enfraquecer e sucumbir, mesmo que nenhum dos ferimentos isoladamente seja grande. Anote os pontos de vida perdidos em sua PP. Os personagens que perderem um número de pontos de vida maior do que o valor de seu atributo Vitalidade serão afetados da seguinte maneira:

3, 2 ou 1 pontos de vida remanescentes: seu Deslocamento é reduzido à metade (você está cambaleando devido aos ferimentos).

Vitalidade menor ou igual a zero: Você corre o risco de desmaiar imediatamente. No início de cada turno, faça um teste de sua HT, mais ou menos o valor de sua vantagem/desvantagem Força de Vontade/Vontade Fraca. Obter sucesso nesta jogada significa que o turno seguirá normalmente para você. Um fracasso significa desmaio.

Vitalidade igual a - HT pontos: Você deve ser bem sucedido em um teste de HT (use o valor *básico*) ou morrerá. Se você não morrer, ainda será capaz de falar e lutar. Um novo teste será necessário a cada 5 pontos de vida perdidos subseqüentemente. Se você perder 6 ou mais pontos de vida de um só golpe, deverá ser bem sucedido em *dois* testes de HT por ter cruzado duas barreiras de 5 pontos. (Se, por exemplo, sua Vitalidade for igual a 8, então -HT significará -8. Quando sua vitalidade chegar a -8, você deverá ser bem sucedido em seu teste contra HT ou terá morrido. No caso de ter sobrevivido, deverá fazer um novo teste quando sua vitalidade chegar a -13, e assim por diante.)

Vitalidade igual -5 x HT: Morte automática. Isto significa que você perdeu um número de pontos de vida igual a 6 vezes o valor de sua HT básica. Ninguém é capaz de resistir a uma quantidade de lesão corporal tão grande.

É possível que você queira continuar registrando os danos sofridos pelo seu personagem mesmo depois de sua morte, pois em alguns universos ficcionais de magia ou de alta tecnologia, um personagem morto pode ser ressuscitado se seu corpo, ou uma parte dele, for recuperado. É claro que existe um limite para isso. Se o valor da vitalidade de um personagem for menor ou igual a -10 x HT, seu corpo poderá ter sido *completamente* destruído. Dependendo do meio de destruição utilizado, alguma parte dele poderá estar intacta. Duzentos pontos de vida perdidos por ferimentos com flecha resultarão num corpo horrivelmente mutilado, mas ainda reconhecível. Duzentos pontos de vida perdidos devido ao fogo resultarão num punhado de cinzas.

Choque

Toda vez que um personagem for ferido, seus atributos IQ e DX terão seus valores reduzidos em um número de pontos igual ao dano sofrido, *apenas no turno seguinte*. *Exemplo:* Se você perde 3 pontos de vida, os valores de seus atributos IQ e DX e de suas perícias serão diminuídos

Exemplo de Registro de Pontos de Vida

O diabólico Friedrick tem seu atributo HT básico igual a 14 e teve o azar de se ver encurralado em um beco sem saída, por um bando imenso de orcs. Ele luta valentemente, mas os orcs continuam chegando e Friedrick sofre mais e mais ferimentos.

Quando o valor de seu atributo Vitalidade é reduzido até 3, seus movimentos se tornam mais lentos e vacilantes. Logo ele sofre um novo ferimento, que reduz sua HT a *zero*. No início do turno seguinte ele tenta seu teste de HT e é bem sucedido. Ele se agarra ferozmente a seu estado consciente, enquanto mata outro orc. Nos dois próximos turnos ele é bem sucedido em seu teste de HT (com uma Vitalidade igual a 14 é difícil falhar) e permanece consciente. No próximo ele fracassa e desmaia logo em seguida.

Os orcs continuam retalhando-o. Quando sua HT chegar a -14, ele precisará conseguir um resultado menor ou igual a 14 numa jogada com 3 dados — caso contrário morrerá. Ele é bem sucedido e os orcs continuam massacrando-o (eles são muito estúpidos para se lembrarem de cortar a garganta de Friedrick). Novos testes de HT são necessários quando sua Vitalidade chega a -19 e -24. Em cada um deles, ele consegue um resultado menor do que 14 e agarra-se à vida. Os orcs, no entanto, continuam seu massacre até que a HT de Friedrick chegue a -70 ou ele fracasse em um teste de Vitalidade, o que decretará sua morte. Somente uma mágica muito poderosa seria capaz de ajudá-lo agora, e se os orcs continuarem seu trabalho até que sua HT chegue a -140 (o que pode levar algum tempo), não existirá nem mesmo um corpo para reviver — somente um Friedrickburger.

Morte Instantânea

Qualquer personagem pode ser morto por decapitação, um corte na garganta, etc., independentemente do valor de sua HT. Se uma pessoa indefesa ou inconsciente for atacada de uma maneira claramente letal, ela estará morta. Não se preocupe em fazer uma jogada para averiguar o dano provocado ou calcular pontos de vida remanescentes, etc.

O exposto não se aplica a uma vítima simplesmente *desprevenida. Se* alguém se aproxima sorrateiramente de uma sentinela, não poderá matá-la automaticamente. Ao invés disso, ele deve visar um órgão vital e atacar. Se a sentinela estiver simplesmente parada, ela poderá ser atacada como um objeto inanimado (pág. 125) e o atacante ganhará um bônus de + 4 pontos em sua jogada de ataque, que certamente será bem sucedida. A vítima não terá defesa ativa e o atacante provavelmente provocará um dano grave o suficiente para incapacitar ou matar a sentinela. No entanto, a morte não foi *automática.*

em 3 pontos no próximo turno. As defesas ativas não são perícias baseadas em sua Destreza (DX).

Esta redução, normalmente afetará ataques com armas e tentativas de realização de mágicas — assim como *qualquer* uso de IQ, DX ou perícias. Portanto, depois de ter sido ferido seriamente pode ser uma boa idéia tentar uma defesa total, ou mesmo fugir, ao invés de contra-atacar.

Este é um efeito temporário devido ao choque causado pelo ferimento sofrido. No turno seguinte suas perícias terão voltado ao normal.

Nocaute

Qualquer golpe na cabeça ou cérebro, assim como o esmagamento de órgãos vitais, pode pôr a vítima a nocaute, mesmo que o número de pontos de dano seja *exatamente igual* à RD da vítima (ou seja, 1 ponto de dano a mais teria causado lesão). A vítima deve fazer um teste de HT. Caso o resultado seja uma falha, ela cai inconsciente.

Um golpe na área do "cérebro", que provoque a perda de mais do que HT/2 pontos de vida, implica em nocaute *automático*.

Prostração

Qualquer um que perca um número de pontos de vida maior do que HT/2 de um só golpe deverá fazer, imediatamente, um teste de HT. Se falhar no teste, o personagem *cai* e fica *atordoado* (veja abaixo). Em caso de sucesso, ele se mantém em pé, mas ainda assim fica atordoado.

Note que isto não é o mesmo que *"projetar para trás"* (pág. 106), no qual um golpe pode empurrá-lo para trás sem necessariamente fazê-lo cair.

Atordoamento

Um personagem pode ficar "atordoado" se perder, de um só golpe, um número de pontos de vida *maior* do que HT/2, ou se for atingido por um golpe fulminante, ou se sofrer um golpe no cérebro que provoque um dano maior do que HT/3. Uma lesão cegante ou incapacitante também provocará atordoamento.

No caso de você estar atordoado, todas as suas defesas ativas estarão sob penalidade de -4 até o turno seguinte. No início do próximo turno faça um teste de HT básico para ver se conseguiu se recuperar. Um sucesso significa que você poderá agir normalmente naquele turno. Uma falha significa que você ainda está atordoado e permanecerá desatento ... Este estado de "atordoamento" continuará até que você consiga um sucesso num teste de HT e desperte. Você pode atuar novamente no turno em que teve sucesso e livrar-se do entorpecimento.

Um personagem pego de surpresa, ou submetido a um choque, pode estar também *mentalmente* "atordoado" — isto é o que acontece quando o adversário toma a iniciativa (veja pág. 122). Os efeitos deste tipo de aturdimento são exatamente os mesmos, mas você deve fazer um teste de IQ, ao invés de HT, para sair dele. Você não está *ferido*, e sim *confuso*.

Lesões Incapacitantes

No Sistema Avançado de Combate, não se sofre dano "generalizado"; cada ferimento atinge uma parte específica do corpo. *Um único golpe* que produza dano suficiente a um pé, mão ou membro do corpo, aleijá-lo-á. Mãos e pés ficam incapacitados se sofrerem um ferimento que provoque a perda de um número de pontos de vida *maior ou igual* a 1/3 da HT do personagem. Braços e pernas ficam incapacitados se sofrerem um ferimento que provoque a perda de um número de pontos de vida *maior ou igual* a 1/2 de sua HT. Qualquer dano *além* do necessário para incapacitar um membro, seja num único golpe ou numa série deles, não afetará a vítima e por isso deve ser ignorado.

Uma lesão deste tipo pode ou não amputar o braço, pé ou membro. Isto dependerá do tipo e extensão do dano (decisão a cargo do Mestre). Para simplificar, qualquer parte do corpo que tenha sido inutilizada será considerada "incapacitada". Os efeitos destas lesões estão descritos na coluna ao lado. Veja a pág. 129 para detalhes sobre recuperação.

Primeiros Socorros

A maior parte da Vitalidade perdida em função de uma lesão é devida ao choque e não a danos físicos reais. Portanto, um tratamento feito imediatamente após uma luta pode restaurar alguns dos pontos perdidos. Um estojo médico (v. Lista de Equipamentos) ajudará.

Ataduras simples, etc., *mesmo que feitas por uma pessoa totalmente inexperiente*, restituirão um ponto de vida perdido numa batalha — mas nunca mais do que isso, não importa a extensão de seus ferimentos. Este procedimento toma 30 minutos por vítima.

Efeitos de Lesões Incapacitantes

Mãos: Qualquer coisa que estiver sendo segurada cairá. Você não será capaz de segurar nada (incluindo armas) com aquela mão, mas será capaz de segurar um escudo com o braço e mesmo se defender com ele, mas nunca atacar. A vítima ficará com a desvantagem de ser Maneta até que o ferimento seja curado. Veja pág. 29.

Braço: O mesmo que para as mãos, com a diferença de que um personagem que perdeu uma das mãos ainda pode carregar alguma coisa com o que sobrou do braço, enquanto aquele que tiver perdido o braço não poderá carregar nada. A menos que o braço tenha sido amputado de imediato (que é uma decisão do GM), o escudo não caiu e continua em frente da vítima. Ela não será capaz de bloquear nenhum golpe com o escudo, mas ele continua oferecendo sua antiga DP, menos 2 pontos. A vítima terá a desvantagem Maneta (um braço) — v. pág. 29 — até que seu membro ferido seja curado.

Pé: A vítima vai ao chão. Ela não será capaz de andar ou ficar em pé sem a ajuda de uma muleta ou alguma coisa em que se apoiar. Um personagem que tenha perdido um pé ainda será capaz de lutar, se ele puder se apoiar contra uma parede. Se não houver nada em que se apoiar, a vítima poderá sentar ou ajoelhar (veja págs. 103 e 203). O valor máximo de seu parâmetro Deslocamento será, a partir de agora, igual a 3 e terá a desvantagem de ter uma "perna mutilada" (pág. 29) até que o ferimento seja curado.

Perna: A vítima vai ao chão, e para continuar lutando deverá estar sentada ou deitada. Dependendo do tipo de ferimento (opção do GM), a vítima terá a desvantagem de "perna mutilada" ou "perneta" (pág. 29), até que o ferimento seja curado.

Olhos: Um Golpe Fulminante na cabeça, ou um ataque direcionado aos olhos da vítima, poderá cegá-la. A partir daí, ela passará a lutar com uma desvantagem de -10 pontos (aplicando golpes "Molinete"), a menos que ela tenha algum substituto mágico ou tecnológico para seus olhos.

Os efeitos de uma lesão incapacitante sempre duram até o fim de uma luta. Se a vítima falhar em seu teste de HT, os efeitos serão *duradouros* ou mesmo *permanentes* (veja pág. 129). Caso contrário, eles desaparecerão assim que os pontos de HT forem recuperados.

Note que, apesar de os efeitos de uma lesão incapacitante poderem lhe trazer uma desvantagem, seu personagem *não* ganhará nenhum ponto extra por ela (personagens não ganham pontos por desvantagens conseguidas durante um jogo). Ao invés disso, o número total de pontos de seu personagem será diminuído.

Inanição e Desidatração

O grupo não deverá esquecer da comida quando for comprar equipamento. As rações para viajantes relacionadas na lista de equipamentos são o mínimo necessário para mantê-lo saudável durante a jornada. Deixar de fazer uma única refeição irá enfraquecê-lo.

O personagem perderá um ponto de ST para cada refeição que não fizer. O problema deverá ser tratado exatamente como Fadiga, com a exceção de que a fadiga decorrente de "inanição" só pode ser recuperada com um dia de descanso — sem viagens ou lutas, e 3 refeições completas. Cada dia de descanso recuperará 3 das refeições perdidas.

Quando sua ST chega a 3 devido à Fadiga decorrente de inanição, o personagem passa a perder Vitalidade na mesma velocidade. Esta HT perdida poderá ser recuperada da maneira usual.

Água: Em áreas temperadas, onde é fácil obtê-la pode-se assumir que as provisões serão renovadas sempre que necessário. Mas, se a água for difícil de conseguir, cuidado! Uma pessoa (humano, elfo, anão, etc...) necessita de 2 litros de água por dia — 3 em climas quentes e 5 no calor do deserto. Se você beber menos do que o necessário, perderá um ponto de fadiga *e* um ponto de vida por dia. Se você ingerir menos de um litro por dia, perderá 2 pontos de fadiga e de vida por dia. Se o valor de HT ou ST chegar a zero devido à falta de água (mesmo que esta não seja a única causa), o personagem passará a delirar e — se estiver no deserto — morrerá depois de um dia se não conseguir ajuda. A Fadiga devida à falta de água será curada com um dia de repouso e um suprimento adequado de água. A HT perdida será recuperada da maneira normal.

Coleta: Em terreno hospitaleiro, é possível complementar as provisões através da coleta de alimentos. Qualquer personagem é capaz de fazer esta coleta enquanto o grupo viaja. Um sucesso conseguido em um teste de Sobrevivência ou Naturalista significará a coleta de uma quantidade de plantas comestíveis suficiente para uma refeição. (Um resultado igual a 17 significa que você se envenenou. Faça um teste de HT. Você perderá um ponto de vida em caso de sucesso ou 1D pontos em caso de fracasso. Se o resultado for igual a 18, você compartilhou as plantas venenosas com seus companheiros e todo o grupo enfrentará o mesmo problema.)

Num terreno favorável, um sucesso num teste de habilidade com armas de projétil (com um redutor de -4) significará a captura de um coelho, que fornecerá carne suficiente para 2 refeições. Cada personagem tem direito a um teste de Sobrevivência/Naturalista e outro com armas de projétil por dia.

O grupo pode também se decidir a interromper a viagem para uma coleta *séria*. Cada personagem terá direito a 5 testes de Sobrevivência/Naturalismo e 5 contra sua habilidade com armas de projétil a cada dia. A carne conseguida pode ser defumada e anexada às provisões do grupo.

Mestres: Se vocês acharem que fazer um acompanhamento das refeições do grupo não parece ser divertido, sintam-se livres para ignorar toda esta seção. Uma viagem é muito mais arriscada se você tiver que se preocupar com comida e água!

Nível Tecnológico	*Tempo/Vítima*	*Pontos de vida restaurados*
0 (Idade da Pedra)	Nenhuma solução por Primeiros Socorros, exceto bandagem	
1 (Idade do Bronze)	30 min.	1D - 4
2,3 (Roma, Idade Média)	30 min.	1D - 3
4 (até a Guerra Civil Americana)	30 min.	1D - 2
5 (Guerra Civil até II Guerra)	20 min.	1D - 2
6,7 (II Guerra — Era Moderna)	20 min.	1D - 1
8 (futuro próximo)	10 min.	1D

9 ou superior — Igual a 8 com a adição das várias drogas e dispositivos curativos. Veja livros com a descrição de mundos de ficção científica.

Primeiro Socorros. Um sucesso num teste de Primeiros Socorros, ou seu NH pré-definido, restaurará um número variável de pontos de vida, dependendo do nível tecnológico da perícia e da extensão do sucesso. No (mínimo) um ponto de vida é sempre recuperado. Isto não pode ser adicionado ao já conseguido com ataduras — i.e., algumas vezes o primeiro socorro não é mais eficiente do que o uso de ataduras simples.

Sucesso ou fracasso total. No caso de sucesso decisivo, a vítima recupera toda a sua Vitalidade. Numa falha crítica, a vítima perde 2 pontos de vida e as ataduras não terão nenhuma serventia.

Cura Natural

A *recuperação gradual* curará qualquer número de pontos de vida, a menos que a vítima adoeça (veja *Doenças*). A vítima pode fazer um teste de HT ao fim de cada dia de repouso e boa alimentação. O sucesso significa a recuperação de um ponto de vida. O GM pode modificar o resultado para menos se as condições forem ruins, ou para mais se as condições forem excepcionalmente boas.

Cuidados Médicos

Se a vítima estiver sob os cuidados de um Médico competente (NH maior ou igual a 12 em Medicina), ela recebe um bônus de +1 nos testes de Cura. O *"curandeiro"* pode também jogar contra seu NH em Medicina para curar o paciente. A freqüência desta jogada depende do nível tecnológico de sua habilidade (veja tabela abaixo). Médicos da Idade Média, por exemplo, têm direito a um teste por semana. Um sucesso permite ao paciente recuperar um ponto de vida extra, um sucesso decisivo 2. Uma falha crítica custa ao paciente um ponto de vida.

Em alguns mundos existem métodos exóticos de cura.

NT da Medicina	*Freqüência de testes*	*Pacientes/ Médico*	*NT da Medicina*	*Freqüência de testes*	*Pacientes/ Médico*
0	Não existem médicos. Cure-se você mesmo				
1-3	Semanal	10			
4	Cada 3 dias	10	10	Três vezes ao dia	50
5	Cada 2 dias	15	11	Quatro vezes ao dia	100
6	Diariamente	20	12	Cinco vezes ao dia	100
7	Diariamente	25	13	Seis vezes ao dia	100
8	Diariamente	50	14	Oito vezes ao dia	200
9	Duas vezes ao dia	50	15+	Dez vezes ao dia	200

Médicos de NTs elevados são profundamente dependentes de equipamentos, mas ainda existe um bom treinamento básico nas escolas. Portanto, um médico de NT maior do que 6, que não disponha da aparelhagem com a qual está acostumado a trabalhar, atuará como se fosse de NT 6, desde que o ambiente esteja limpo.

Os testes só podem ser feitos à razão de um médico/paciente (não existe a possibilidade de 20 médicos curarem um personagem em um dia). No entanto, um clínico pode ser responsável por até 200 pacientes simultaneamente, dependendo do NT de seu treinamento e de ele ter, ou não, assistência.

A cura psíquica (pág. 175) e a cura através da magia (pág. 162) são muito mais rápidas do que a cura normal.

Altos níveis de tecnologia dispõem de técnicas avançadas de medicina para acelerar os processos de cura, até o ponto onde praticamente qualquer ferimento pode ser curado com rapidez. Partes do corpo completamente destruídas podem ser substituídas por próteses biônicas tão boas (ou melhores) quanto as originais, ou por transplantes "clonais". Veja ***GURPS Space***.

Voltando à Consciência

Isto depende muito mais da gravidade de seus ferimentos do que da ajuda médica que você tem ou não. Se sua Vitalidade ainda está acima de zero, faça um teste de HT a cada hora para acordar (ou, se você tiver perdido menos do que 2 HT, jogue a cada 15 minutos).

Se o valor de sua HT for negativo, mas não completamente negativo, você voltará à consciência em tantas horas quantos forem os pontos negativos, ou em um máximo de 12 horas. *Exemplo:* Sua HT depois da batalha é igual a -8. Você acordará (ainda com HT = -8) dentro de 8 horas. Quando o personagem acorda, ele pode gritar por socorro ou mesmo procurar abrigo. Os detalhes cabem ao Mestre, que deverá ser clemente. No entanto, você não recuperará nenhum ponto de vida se não conseguir abrigo e comida, e permanecerá fraco por um longo tempo.

Se sua Vitalidade estiver totalmente negativa, i.e., uma HT igual a -10 para alguém cujo atributo HT básico tem o valor 10, você estará em mau estado. Se for bem sucedido num teste de HT básico você acordará (como acima) depois de 12 horas e poderá tentar encontrar auxílio. Se você fracassar em sua jogada, permanecerá em coma e morrerá, a menos que seja socorrido em HT horas.

Recuperação de Lesões Incapacitantes

No fim de qualquer luta onde um personagem acaba incapacitado, ele deverá fazer um teste de HT para cada um de seus aleijões. Um *sucesso* significará que a lesão é *temporária*. Se e quando o personagem recuperar completamente a saúde, i.e., recuperar todos os pontos de vida perdidos, o aleijão estará totalmente curado. Antes disso ele estará coxo, ou maneta.

Se o teste fracassar por uma margem *menor ou igual* a 3, o aleijão demorará a ser curado. Um osso foi quebrado ou músculo dilacerado. Jogue um dado. O resultado será o número de meses necessários para curar totalmente o ferimento. (Subtraia 3 do resultado caso o nível tecnológico da medicina seja maior ou igual a 7, 2 para um nível igual a 6 e 1 para um nível de 5. No entanto, o tempo de cura nunca será inferior a um mês.)

Se o teste de HT falhar por uma margem *maior* do que 3, a lesão será permanente. Fica por conta do jogador, e do GM, decidir se o membro foi totalmente perdido, ou apenas danificado permanentemente. Seria lógico assumir, p.ex., que um golpe com um machado produziria uma amputação, enquanto um golpe com uma clava apenas esmigalharia ossos e músculos. Em geral, os efeitos durante um jogo serão os mesmos.

Riscos Combinados

Além dos riscos usuais de um combate como punhais, espadas, revólveres e encantamentos, existe uma série de outros perigos comumente enfrentados por um aventureiro.

Fogo

Estas regras assumem que os aventureiros estão às voltas com chamas de um fogo "normal" — no máximo, uma fogueira. O calor intenso produzido por um maçarico, um ataque pirocinético ou vulcão, não pode ser enfrentado com nada a não ser magia ou uma armadura construída especificamente para resistir ao calor.

Uma tocha empunhada como uma arma produz danos iguais ao de uma "clava" comum mais um ponto pela chama (veja pág. 124). No entanto, se o inimigo tiver uma armadura ou pele com RD maior ou igual a 2, ele não sentirá a chama e não sofrerá o ponto extra de dano. Certas armas mágicas criam chamas que provocam mais danos do que o fogo comum.

Em alguns momentos você terá que caminhar *através* do fogo. As fontes mais comuns de fogo são óleo em combustão (veja coluna lateral na pág. 121), pedras aquecidas (como um efeito colateral do combate) e magia. Para fins de jogo, um hexágono está "em chamas" ou não.

Regra Opcional para Ferimentos Acumulados

Normalmente um personagem só estará aleijado se ele sofrer dano suficiente (mais de 1/2 de HT para um membro, mais de $^1/_3$ de HT para uma mão ou pé) de um só golpe. Para maior realismo em suas lutas, você pode manter um registro das partes do corpo atingidas e fazer com que o personagem sofra um aleijão, assim que a quantidade de dano sofrida por algum membro atinja o nível apropriado. No entanto, isto complica um pouco suas anotações. Você pode querer fazer marcas no desenho do personagem ou anotações no quadro de "Pontos de Vida Perdidos".

O dano execedente é desperdiçado. Se, por exemplo, a Vitalidade de um personagem for igual a 11, então uma perda de 6 ou mais pontos de vida incapacitaria seu braço. Uma vez que ele tenha perdido estes 6 pontos de vida no braço deixando-o incapacitado, qualquer novo ferimento no mesmo membro deverá ser ignorado. Mesmo que o golpe que incapacitou o braço tenha provocado a perda de 20 pontos de vida, apenas os primeiros 6 terão efeito. Desta maneira, um personagem não poderá ser morto devido a vários ferimentos no mesmo braço (por exemplo).

Regra Opcional Para Ferimentos Duradouros

É possível que, em um jogo, um personagem gravemente ferido venha a desmaiar ou mesmo morrer ao sofrer um golpe de 1 ponto no pé. Há quem considere esta possibilidade pouco realista.

Use esta regra opcional se desejar: Nenhum ferimento num braço, perna, mão ou pé afetará o personagem cujo atributo HT esteja com um valor menor ou igual a 3, a menos que seja causado por: (a) um golpe fulminante; (b) um golpe com força suficente para incapacitar o membro atingido, ou (c) um golpe que provoque 3 ou mais pontos de dano de uma só vez.

À Beira da Morte

Quando um PC ou um NPC importante é morto, o GM pode permitir que ele faça sua última ação. Se esta ação for um último golpe contra um inimigo, ela não deverá durar mais do que uma rodada. Se for uma última fala, o GM poderá esticá-la um pouco para produzir um efeito dramático!

Isto não tem nada a ver com a realidade, mas é divertido.

Uma Regra Opcional para Sangramento

A vítima de um ferimento causado por bala, corte ou perfuração poderá continuar a perder HT devido ao sangramento. Ao fim de cada minuto após ter sido ferida, a vítima faz um teste de HT, com um redutor de -1 para cada 5 pontos de vida perdidos. Se falhar nesta jogada, perderá 1 ponto de HT. No caso de uma falha crítica, perderá 3 pontos em conseqüência do sangramento. Em caso de um sucesso decisivo, a hemorragia parará completamente. Se obtiver um sucesso normal, significa que não terá sangrado durante aquele minuto, mas deverá continuar a fazer um teste a cada minuto. Se ela não sangrar por 3 turnos consecutivos, a hemorragia terá estancado por si.

Se alguém for bem sucedido num teste de Primeiros Socorros para ajudar um companheiro ferido, ou se um personagem ferido, mas consciente, obtiver um sucesso em um teste destes em seu próprio benefício, o sangramento cessará completamente. Pode-se tentar um teste de Primeiros Socorros por paciente por minuto; este teste deve ser feito *antes* da jogada para verificação de sangramento. Em caso de sucesso, não será necessário fazê-la. Se o teste de Primeiros Socorros feito durante o primeiro minuto após o ferimento for bem sucedido, não haverá perda de HT devido a sangramento.

Note que a aplicação de pressão, ou de um torniquete, para estancar uma hemorragia só leva um minuto. Uma vez interrompido o sangramento, o personagem que estiver administrando os primeiros socorros à vítima poderá gastar 30 minutos para tratá-la do choque. Para tal, ele deverá manter a vítima aquecida, calma e quieta numa posição confortável; ao final de 30 minutos, ele deverá fazer um novo teste de Primeiros Socorros. Em caso de sucesso, ele terá aliviado o choque da vítima e recuperado 1 ponto de HT (v. pág. 127). Esta regra é realista, mas permanece opcional por duas razões: primeiro, por aumentar a quantidade de informação que deve ser registrada e, segundo, por aumentar decisivamente a letalidade dos combates.

O GM decide quais ferimentos podem sangrar. A maioria dos ferimentos por contusão não sangrará significativamente, mas sempre há exceções. As queimaduras e ferimentos similares não sangram significativamente, pois a ferida é cauterizada, impedindo a perda de sangue automaticamente. Exemplos deste tipo de ferimento incluem as lesões por fogo e eletricidade, armas laser e queimaduras químicas.

Se você passar *parte* de um turno em contato com o fogo, sofrerá um dano igual a 1D -3. Se você passar *todo* um turno em contato com o fogo (ou em chamas), sofrerá um dano igual a 1D -1.

Armaduras construídas com pouca tecnologia (NT 7 ou menos) *protegerão* completamente o personagem de uma chama ou fogo normal durante um número de turnos igual à sua RD multiplicada por 3. Depois disso ela ainda protegerá das *chamas*, mas o usuário deverá fazer um teste de HT por turno para ver se resiste ao *calor* do fogo. Um fracasso ocasiona a perda de um ponto de *Fadiga*. Exemplo: O couro protegerá totalmente por 6 turnos. Depois disto, o personagem começa a fazer testes de HT em todos os turnos. Note que se você estiver usando as regras avançadas para armaduras, sofrerá os danos devido ao fogo de acordo com a armadura *mais leve* que você estiver usando.

Armaduras de alto nível tecnológico podem ser pressurizadas. Neste caso, uma armadura com RD maior ou igual a 4 oferecerá proteção permanente contra chamas comuns. Armaduras de "Reflec" protegem contra o fogo por um minuto. Depois disso, o personagem deve fazer um teste de HT, como nos casos acima, uma vez a cada 10 segundos, conforme o calor for aumentando. Armaduras pressurizadas com RD menor ou igual a 3 protegem como armaduras de baixa tecnologia, mas podem ser destruídas pelo fogo (esta é uma decisão que cabe ao Mestre).

Um escudo não oferece nenhuma proteção se você estiver caminhando *através* das chamas. Ele pode bloquear um jato de fogo (de um dragão, p.ex.), como bloquearia qualquer outro ataque. Se você tiver que se *aproximar* de uma fonte de calor intenso sem, no entanto, *penetrá-la*, a DP do escudo contará como resistência a danos (ele reflete o calor). Aumente o valor da DP do escudo em 50% (arredonde para baixo) se ele for polido.

Calor

Em ambientes com temperatura acima de 27° C, deve-se fazer um teste de HT (ou Sobrevivência no Deserto) a cada 30 minutos. Se o clima for muito úmido, o GM pode aumentar a temperatura efetiva. Um fracasso custará 1 ponto de Fadiga. Quando a ST chega a 3, começa-se a perder HT, ao invés de aumentar a fadiga. Estas regras assumem que você estará usando roupas apropriadas (folgada e de cores claras). Se o personagem estiver usando uma armadura ou roupas pesadas, subtraia sua RD ou seu nível de carga, o que for menor, de sua HT efetiva.

Reduza sua HT efetiva de 1 ponto para cada acréscimo de 2,5° C na temperatura a partir dos 32° C. Qualquer esforço extra, sob alta temperatura, custará pontos extras de fadiga também. Veja a coluna lateral na pág. 134. E, lembre-se que, num clima quente uma quantidade extra de água será necessária (veja pág. 128).

As armaduras não oferecem nenhuma proteção contra o calor. A única exceção são as armaduras de "Reflec", que aumentam a temperatura efetiva do usuário em 5° C — elas retêm o calor do corpo. Certos tipos de armaduras pressurizadas, incluindo aí todos os tipos de Trajes de Combate e armaduras de NT 9+, terão um sistema completo de refrigeração.

Um problema relacionado com o calor, e um perigo real em alguns lugares, são as queimaduras de sol. Depois de um dia de sol direto sobre a pele, um albino estará quase morto e um indivíduo de pele clara estará se sentindo bem desconfortável (1D -3 pontos de dano). Personagens de pele mais escura poderão arder, mas não estarão correndo muito risco. Maiores detalhes serão deixados por conta do Mestre. PCs inventivos encontrarão rapidamente seus meios de proteção.

Congelamento

O frio pode ser mortal. No entanto, somente a magia ou um alto nível de ciência é capaz de produzir frio rápido o suficiente para influenciar em um combate. As armaduras de estilo medieval oferecem sua proteção usual contra um desses frios instantâneos, mas não servem como proteção contra *climas* frios. Os Trajes de Combate de alto NT, etc., protegerão totalmente contra o frio se tiverem uma RD maior ou igual a 4. Os trajes pressurizados com RD menor ou igual a 4 adicionam 1 ponto ao atributo HT do usuário nas jogadas de verificação de resistência ao frio, a menos que eles tenham sido projetados especialmente para manter o usuário aquecido. Armaduras de "Reflec" também retêm calor, dando bônus de +1.

Faça um teste de HT (ou Sobrevivência Polar) a cada 30 minutos no caso de um clima frio. Um fracasso significará a perda de 1 ponto de Fadiga. Quando o valor de ST chegar a 3, o personagem começará a perder HT. Estes números assumem que o personagem estará usando roupas normais para o frio. Subtraia 5 pontos de sua HT efetiva, se o personagem estiver usando roupas leves ou se elas estiverem molhadas; adicione 5 pontos, se você estiver preparado para um clima muito frio. Subtraia 1 ponto de sua HT efetiva para cada 5° C abaixo de -17° C. Vento forte (o "fator de resfriamento do vento") pode reduzir a temperatura efetiva drasticamente; esta é uma decisão a ser tomada pelo GM.

Afogamento

Veja as regras para *Natação*, pág. 91.

Quedas

A Avaliação de Dano, quando você cai, é a seguinte:

1 ou 2m: (1D - 4) pontos por metro

3 ou 4m: (1D - 3) pontos por metro

Maior ou igual a 5 m: (1D - 2) pontos por metro

Um teste de Acrobacia bem sucedido poderá reduzir a altura efetiva de sua queda em até 5 metros.

A velocidade limite (isto é, a velocidade máxima que um corpo em queda pode atingir) varia para os seres humanos, mas normalmente é atingida depois de 3 ou 4 segundos de queda. Portanto, pode-se tratar qualquer queda maior do que 45 m como se ela fosse de 45m.

Se você cair sobre alguma coisa macia, subtraia um ponto por metro de queda. Se cair na água, faça um teste de Natação imediatamente. No caso de um sucesso, a água será considerada como algo macio. Caso contrário, ela será tratada como algo duro.

Exemplo: Se você cair 5 metros, sofrerá 5D -10 pontos de dano — i.e., jogue 5 dados e subtraia 10 do resultado obtido. No entanto, se o personagem sofrer uma queda de 5 m e aterrisar em algo macio, jogue 5 dados e subtraia 15 do resultado obtido.

Roupas, couro ou armaduras de plástico maleável protegem contra quedas com sua RD normal (máximo 3). Armaduras de metal do tipo medieval protegem com metade de sua RD (arredondado para baixo). Armaduras de combate com NT 8+ têm um bom acolchoamento interno e protegem com 1/3 de sua RD (que é bastante alta). Escudos não ajudam.

Objetos em Queda

O dano sofrido por um personagem ao ser atingido por um objeto *duro* que cai, deve ser calculado da seguinte maneira: — Arredonde o peso do objeto para o múltiplo de 5 kg mais próximo, e a altura da queda para o múltiplo de 10 m mais próximo. A seguir, multiplique entre si, as quantidades de múltiplos correspondentes aos valores encontrados. O resultado desta multiplicação indicará o número de dados a serem usados na Verificação de Dano.

Exemplos: Uma pedra pesando 10 kg, caindo de uma altura de 30 m provoca (2 x 3) = 6 dados de Dano. Uma armadura pesando 22 kg, caindo de uma altura de 35 m provoca (4 x 4) = 16 dados de Danos.

A "velocidade limite" de um objeto em queda é atingida na altura da queda em que a resistência do ar se iguala à aceleração (o que impede que a velocidade continue aumentando). O valor exato da velocidade limite depende do objeto — quanto maior for a resistência do ar, menor será a sua velocidade máxima. Por uma questão de simplicidade, trate qualquer objeto que caia de altura maior do que 180 m como se a queda fosse de 180 m. Colchões e similares atingem rapidamente a velocidade limite, mas este tipo de avaliação compete ao GM — se é que ele é do tipo que se preocupa, a esse ponto, com detalhes.

Um objeto muito *leve*, ou que caia de uma altura menor, provoca menos dano. Qualquer peso menor do que 1 kg ou altura menor do que 2 m deveria ser tratado como 5 kg e 10 m — considerando-se neste caso somente a metade do dano como causado. Exemplo: um peso de 1 kg caindo de uma altura de 29 m provoca um dano igual à *metade* de (1 x 3)D pontos. Jogue 3 dados e use a metade do resultado obtido, arredondado para baixo, ao invés de tentar jogar 1 dado e meio.

Portanto, um objeto de 1 kg (ou menos) que caia de uma altura de 2 m (ou menos) causará um dano igual a ¼D — isto é, o dano será zero a menos que você consiga um resultado maior ou igual a 4. Isto não quer dizer que não vai doer, apenas que não provocará danos reais.

Objetos *macios* (seres vivos, por exemplo) causam metade do dano, ou menos, devido ao seu peso.

Se um *objeto* grande for empurrado sobre você ao invés de cair livremente, ele provocará muito menos dano. Divida seu peso por 100 e o resultado truncado definirá o número de dados a ser usado. Qualquer objeto *volumoso* — mais de 25 kg e/ou maior do que 0,2 metros cúbicos, impedirá os movimentos de qualquer um sobre quem ele caia. A vítima poderá mover-se apenas 1 m no próximo turno. Além disso, sua Defesa Ativa será reduzida em 3 pontos (distração). Este é um bom momento para usar uma manobra de *Defesa Total*.

Se você jogar uma pedra em alguém, trate isto como um ataque com uma arma arremessada e faça seu teste de DX (ou Arremesso) normalmente. Seu alvo não terá como evitar a pedra, a menos que ele saiba que ela vem se aproximando. Se ele o souber, poderá fazer sua jogada de Esquiva, ou jogar contra sua DX básica (o que for melhor) para tentar se desviar dela. Lembre-se, no entanto, que defesas passivas como uma armadura, poderiam desviar uma pedra, mas *não* um piano ou um matacão!

Ponto de Impacto no Caso de uma Queda

Se você estiver usando as regras para Ponto de Impacto, poderá usar a seguinte tabela para descobrir que *tipo* de ferimento você sofre no caso de uma queda.

Jogue 2 dados:

2: Ferimento na cabeça. Desmaio. Faça um teste de HT a cada 30 minutos para ver se volta a si.

3: Ambos os braços incapacitados.

4: Ambas as pernas incapacitadas.

5: Perna direita incapacitada.

6: Braço esquerdo incapacitado.

7: Braço direito incapacitado.

8: Perna esquerda incapacitada.

9,10: Escoriações generalizadas, mas nenhum ferimento digno de nota.

11,12: Pancada na cabeça. A vítima fica atordoada.

Se a vítima perdeu menos de 5 pontos de vida, a incapacitação será temporária e o membro poderá voltar a ser usado depois de 10 minutos. (Os pontos de HT perdidos *não* serão recuperados.) Se o número de pontos de vida perdidos for maior ou igual a 5, o caso será de fratura ou entorse grave. Neste caso a vítima deve fazer um teste de HT para ver se conseguirá se recuperar (veja pág. 129). No entanto, estas lesões são geralmente "limpas", e isto lhe dá um bônus de +5 sobre sua HT efetiva para esta jogada.

Armas Envenenadas

As armas envenenadas não são cavalheirescas. São anti-esportivas, caras e normalmente menos eficazes do que aqueles que as usam gostariam que elas fossem. Mas, elas tem suas vantagens...

Um agente sangüíneo pode ser aplicado a qualquer arma perfurante ou cortante. O veneno só tem efeito se a arma produzir algum dano. A maioria dos venenos que se pode usar em armas terá efeito somente na primeira vez em que a arma atingir alguém; depois disso, a maior parte do veneno terá sido usada. Três ataques mal sucedidos com uma arma envenenada (bloqueados ou aparados) também gastarão todo o veneno.

Um agente de contato pode ser aplicado a qualquer arma. Ele surte efeito se a arma, de alguma maneira, atingir a pele nua da vítima ou rompê-la.

Entre os exemplos de veneno incluem-se:

Alcatrão Cáustico: Uma preparação especial para armas, de piche fortemente alcalino e pegajoso. É um agente sangüíneo que quando em contato com a pele provoca dor — nenhum outro efeito. $30 por dose. Em contato com uma ferida causa dor *intensa*, mas nenhum dano real; a vítima não perde nenhum ponto de vida, mas sua DX estará submetida a um redutor de -1 para *cada* vez que ela for atingida com um arma envenenada. O efeito é instantâneo. Um sucesso em um teste de HT evita todos os efeitos. O alcatrão cáustico adere bem às armas. Jogue um dado toda vez que golpear. O piche se destacará somente no caso de um resultado igual a 1 ou 2, e não em todos os bloqueios e aparadas.

Acônito: Veneno vegetal, normalmente usado por selvagens. É tanto um agente sangüíneo quanto digestivo. O Acônito comum pode custar até $ 40 a dose e provoca 2 D de danos, causando entorpecimento e convulsões. Reduz a DX da vítima em 4 pontos durante 2 horas. O sucesso num teste de HT evita qualquer efeito. Os sintomas levam uma hora para aparecer.

Veneno de Cobra: Muito caros ($ 100 por dose). Agente sangüíneo. Deve ser relativamente fresco. Uma cobra adulta fornece 4 doses. Provoca a perda de 3D pontos de vida, ou 1D se a vítima for bem-sucedida em um teste de HT. No caso de mais de uma dose, os efeitos de todas serão somados. Os sintomas levam uma hora para aparecer.

Exemplos de Gases Venenosos

Gás lacrimogêneo: Sufoca, se inalado, provocando 1 ponto de dano por turno. Faça um teste de HT para ver se é capaz de resistir. Os danos cessam quando a vítima desmaia. O gás lacrimogêneo é também um agente de contato (olhos apenas). Faça um teste de HT para ver se é capaz de resistir caso ele entre em contato com os olhos da vítima. Um fracasso significa que a vítima estará parcialmente cega e sofrerá uma penalidade de -5 pontos em seu atributo DX. A recuperação leva mais ou menos 10 minutos.

Gás Mostarda: Sufoca, se inalado, provocando 2 pontos de dano por turno. Faça um teste de HT da vítima para ver se é capaz de resistir. O dano continuará a ser acumulado até a morte da vítima. Ele é também um agente de contato e deve ser tratado neste caso como o gás lacrimogêneo. Ele também provoca 1D - 3 pontos de dano por turno caso entre em contato com a *pele* (faça um teste de HT em cada turno, para ver se é capaz de resistir). O dano continua a se acumular até a morte da vítima. (Na realidade, o gás mostarda não mata tão elegantemente; a vítima pode resistir durante horas, ou até mesmo dias. No entanto, o dano que a matará é causado muito rapidamente.)

Veneno

Os venenos específicos serão discutidos nos livros que descrevem os mundos onde eles são comumente usados. Como regra, quanto maior o nível tecnológico da medicina, mais mortais e sutis serão os venenos à disposição. Mas mesmo caçadores primitivos são capazes de envenenar suas flechas...

Os tipos de veneno incluem agentes *de contato* (que precisam apenas entrar em contato com a pele), agentes *sangüíneos* que precisam entrar na corrente sangüínea através de um ferimento ou injeção; agentes *digestivos* que devem ser engolidos e agentes *respiratórios* que precisam ser inalados (veja *Gases Venenosos*).

Os venenos são encontrados comumentemente: em armas (veja abaixo); em dardos, agulhas ou aguços em armadilhas; na comida ou bebida oferecida por um inimigo traiçoeiro, e em qualquer outro lugar inesperado. Inimigos humanos não são os únicos que podem envenená-lo. Cobras, insetos e alguns outros tipos de criaturas têm veneno (usualmente agentes sangüíneos), e comer a planta ou animal errado pode expô-lo a uma dose de veneno digestivo. Estes casos devem ser tratados exatamente como todos os outros venenos.

Um efeito muito comum dos venenos é o de reduzir temporariamente os atributos ST, DX e IQ da vítima. Se isto acontecer, o NH de *todas as perícias* relacionadas a estes atributos estará também reduzido, até que os efeitos do veneno desapareçam.

Como regra podemos dizer que qualquer um que venha a ser envenenado terá direito a um teste de HT para evitar os efeitos do veneno. Alguns testes serão mais difíceis do que outros, dependendo do veneno. Existem também venenos particularmente violentos aos quais é impossível resistir, ou que têm um efeito reduzido mesmo naqueles com boa resistência.

A descrição de um veneno incluirá as seguintes informações:

Nome, descrição geral e fonte.

Tipo: contato, sangüíneo, respiratório ou digestivo (ou alguma combinação destes tipos).

Custo por dose (uma dose é uma quantidade suficiente para envenenar uma pessoa ou uma arma).

Efeitos do veneno caso a vítima não tenha resistência. A maioria dos venenos é de *ação lenta*; *o tempo será especificado. Uma dose maior do que a básica não terá nenhum efeito extra, a menos que algo seja especificado em contrário.*

Teste de HT para resistir ao veneno.

Efeitos do veneno, se houver, sobre uma pessoa que conseguiu resistir ao seu efeito fatal.

Gases Venenosos e Fumaça

Os gases venenosos usam as regras de veneno, com alguns acréscimos. A *fumaça* pode ser considerada um "gás venenoso" fraco. Respirá-la provoca a perda de 1 ponto de HT por rodada; um resultado igual a HT +3 evitará seus efeitos. Será necessário ter sucesso em um teste de HT *em cada turno* para resistir, tanto ao efeito da fumaça, como de outros gases venenosos.

Todos os gases venenosos são agentes *respiratórios* — afetando todo aquele que o inalar. Alguns são também agentes de *contato*. Uma máscara de gases, ou mesmo uma toalha sobre a face, oferecerá proteção contra os efeitos respiratórios, mas não contra os efeitos de contato. A RD devida à sua Rijeza ajuda contra agentes de contato, mas não contra agentes respiratórios. Sua pele pode ser rija, mas seus pulmões não o são. Uma única "dose" de gás venenoso é suficiente para afetar uma pessoa, se for projetada diretamente contra seu rosto (por exemplo, de um spray ou de uma armadilha). Dez doses são suficientes para produzir uma granada de gás que afetará todo um aposento ou uma pequena área aberta (digamos 4 m x 4 m, sem vento).

Efeitos internos (devido à inalação do gás): Alguns tipos de gases matam, outros apenas incapacitam. Como regra geral, gases letais provocam dano em todos os turnos (a menos que a vítima consiga resistir), enquanto que os gases que provocam incapacidade têm o mesmo efeito se você o inspirar uma vez ou uma dúzia de vezes — novamente, a menos que você resista. Se um personagem estiver prevenido, ele *pode* prender a respiração, de modo a não inalar o gás (v. pág. 91). No caso de o personagem estar atordoado ou desmaiado, a inalação será automática.

Efeitos externos (do contato com o gás): Nem todos os gases afetam a pele, mas os piores o fazem. Eles podem simplesmente provocar bolhas, como o gás mostarda (Iperita), ou serem absorvidos pela pele e atacar internamente, como os gases asfixiantes modernos. As roupas protegem as áreas cobertas durante dois turnos — depois disso o gás produz todo seu efeito. Qualquer tipo de armadura não pressurizada protege por 5 turnos, depois disso o gás exerce seu efeito.

As armaduras pressurizadas protegem completamente. A Rijeza de pele protege contra o aparecimento de bolhas, mas não evita a absorção de gases asfixiantes e similares.

Insetos e Animais Asquerosos

Cada mundo terá suas "criaturas nocivas". As conseqüências de contatos com insetos que picam, animais pegajosos e horrores similares, são as mesmas válidas para "gases que afetam a pele" (acima). As armaduras pressurizadas oferecem proteção contra quase todas as variedades existentes. As roupas conseguirão mantê-los afastados durante dois turnos, e as armaduras cinco. Depois disso eles conseguirão atacar o personagem, provocando todos os danos de que são capazes. O resultado do ataque de um inseto pode variar desde um incômodo inócuo até a morte instantânea. Veja pág. 143.

O ataque da maioria dos insetos é feito através da injeção do veneno, portanto a Rijeza da pele não é de nenhuma valia. Alguns *comem* sua pele e neste caso sua Rijeza ajudará *muito*!

Doenças

Um aventureiro pode ser atacado por doenças estranhas em lugares distantes. A procura de uma cura para uma doença que consome uma princesa, ou de uma praga que assola um reino, pode vir a ser uma boa trama. A invenção de doenças é uma oportunidade excelente para o GM exercitar um tipo mórbido de criatividade.

Um personagem pode estar total, ou parcialmente, protegido contra uma doença por meios mágicos ou tecnológicos, pela vantagem da Imunidade, ou simplesmente por um nível alto de HT. Os riscos são maiores em áreas quentes e úmidas. Se você pegar alguma doença, só o saberá quando os sintomas começarem a aparecer... É o GM quem faz os testes para verificar se você consegue evitar adoecer.

Moléstias

Normalmente, uma moléstia é uma doença infecciosa causada por microrganismos, trasmitida por seres humanos ou animais infectados. No entanto, elas podem ter outras causas. As notícias sobre lugares flagelados por uma epidemia viajam rapidamente e o sucesso em um teste de IQ, ou sua perícia em Medicina ou Diagnose, alertá-lo-á quando pessoas próximas a você estiverem contaminadas.

No entanto, um personagem pode se embrenhar em uma floresta habitada por animais que sofrem de uma doença que ataca seres humanos (zoonose). Neste caso, ele teria que capturar um espécime para exame e ser bem sucedido em um teste de Veterinária, IQ-5, ou uma perícia médica-5, a fim de perceber o perigo.

Sintomas

Os sintomas normalmente aparecem no mínimo 24 horas após a doença ter sido contraída. A maioria delas não é contagiosa até seus sintomas aparecerem. Entre os sintomas típicos encontramos a perda diária de Vitalidade (HT) (que pode pôr a vida da vítima em perigo); perda de ST, DX ou IQ; fadiga, espirros, tosse, manchas, ulcerações e urticária. Entre os sintomas mais graves estão incluídos o delírio, a inconsciência, a cegueira, etc...

Diagnóstico

Quando os sintomas de uma doença forem visíveis, o GM deverá fazer um teste de Diagnose para cada personagem. (Use a perícia Veterinária para identificar doenças em animais.) Um sucesso indicará que o personagem conseguiu diagnosticar a doença. É impossível diagnosticar doenças totalmente novas, mas um resultado muito bom em uma jogada deveria fornecer informação suficiente para se conseguir alguma pista.

Recuperação

Em geral, um personagem atacado por uma doença deve fazer um teste de HT todos os dias. Esta jogada, e os efeitos de um fracasso variam para cada doença. Para uma doença genérica, um fracasso poderia significar que o personagem perde um ponto de HT; um sucesso lhe permite recuperar um ponto.

O personagem estará curado quando tiver recuperado todos os pontos de HT perdidos devido a uma doença. Se o tipo de doença permitir testes de HT para tentar se recuperar, um resultado igual a 3 ou 4 significará que o mal desapareceu (os pontos de HT perdidos devem ser recuperados do modo habitual).

A recuperação de algumas doenças poderá ser auxiliada pelo uso de drogas adequadas. Assim como no caso de ferimentos, a existência de cuidados médicos ajudará nas tentativas de recuperação da maioria das doenças.

Contágio

Qualquer pessoa que esteja numa área assolada por uma epidemia, ou que venha a se encontrar com um portador da doença, corre o risco de infecção. Faça um teste de HT todos os dias. Um fracasso em uma destas jogadas significará que você foi contaminado. Escolha na tabela abaixo a opção de jogada *menos* vantajosa a cada dia:

Evitou o contato com possíveis vítimas da doença durante todo o dia: HT + 4.

Entrou na residência ou loja de uma vítima: HT + 3.

Falou de perto com uma vítima: HT + 2

Tocou uma vítima por alguns instantes: HT + 1

Usou roupas, travesseiros, etc... de uma vítima: HT

Comeu a carne cozida de uma vítima (esperamos que seja animal!): HT

Comeu a carne crua da vítima (idem!!!!): HT - 1

Contato prolongado com vítimas vivas: HT - 2

Beijou ou teve algum outro contato íntimo com uma vítima: HT -3

Estas possibilidades não são cumulativas; jogue conforme a situação todos os dias. O GM pode se decidir por um teste de HT mais difícil, no caso de uma epidemia violenta, ou por uma mais fácil, no caso de uma doença menos contagiosa. Precauções apropriadas (máscaras, desinfetantes, etc...) também diminuirão a chance de se apanhar uma doença, mas somente se os *personagens* as conhecerem e compreenderem seu funcionamento — nenhuma técnica moderna deve ser permitida em um mundo de baixo nível tecnológico

Imunidade e Suscetibilidade

Algumas doenças podem não afetar os membros de certos grupos ou raças. O GM pode decidir, por exemplo, que os Anões são imunes à Febre Púrpura, que os Elfos têm um bônus de +2 pontos em seus testes de HT contra esta doença e que entre os Gigantes do sexo masculino a mortalidade é de 100%, a menos que eles sejam tratados em 2 dias. Estas diferenças de suscetibilidade devem ser do conhecimento de qualquer um que tenha perícia em Medicina ou Diagnose.

Alguns indivíduos são imunes a uma determinada doença. Se o GM obtém um 3 ou 4 como resultado em seu primeiro teste de HT para ver se você resiste à doença, você será imune. O fato deveria ser anotado pelo GM mas não divulgado — sob circunstâncias normais, um personagem não tem como saber sobre suas imunidades.

Em sociedades com NT maior ou igual a 5, existem à disposição vacinas para diversas doenças epidêmicas. No caso de NT maior ou igual a 6, as vacinas são comuns e podem ser armazenadas por longos períodos como qualquer outro tipo de remédio. Uma vacina não cura uma doença mas dá quase 100% de certeza de imunidade. Em NT9+, os tratamentos de "imunização total" (veja ***GURPS Space***) podem aumentar o valor efetivo do atributo HT do personagem com relação a alguma doença.

Por fim, alguém que sobreviva a uma determinada epidemia ou doença poderá estar imune a ela no futuro. Isto depende da doença. Você pega sarampo uma vez só na vida, já uma parotidite (caxumba) pode voltar várias vezes.

Cálculo da Fadiga

Participando de uma Batalha

Qualquer luta que dure mais do que 10 segundos terá seu preço em pontos de fadiga, a ser cobrado ao fim, da maneira que se segue:

Sem nenhuma Carga: 1 ponto
Carga Leve: 2 pontos
Carga Média: 3 pontos
Carga Pesada: 4 pontos
Carga Muito Pesada: 5 pontos

Este é o custo por luta, e não por 10 segundos de luta! O GM, ou o autor da aventura, pode imaginar que uma batalha mais longa provoque uma fadiga maior. No entanto, uma luta deveria durar no mínimo 2 ou 3 minutos (120 a 180 turnos) para que um número maior de pontos de Fadiga seja realista.

Adicione um ponto extra se o dia estiver quente, ou 2 pontos para personagens usando Armaduras de Placas ou um sobretudo. Em níveis tecnólogicos maiores ou iguais a 8, as armaduras completas têm sistema de refrigeração.

Marcha

Exatamente como acima, para cada hora de estrada. Uma hora de marcha com uma Carga leve custará 2 pontos de Fadiga (3 num clima quente), e assim por diante. Se o grupo entrar em combate enquanto estiver viajando, assuma (salvo especificação em contrário) que ele já vinha caminhando há uma hora, e cobre as penalidades de Fadiga previstas.

Corrida ou Natação

Faça um teste de HT a cada 100 m de corrida ou nado. Um fracasso significa que o personagem perde 1 ponto de Fadiga. Este número não é afetado pela Carga apesar de que uma Carga muito pesada obriga a uma velocidade menor (veja pág. 76).

Estafa

Carregar mais do que uma Carga muito pesada ou puxar/empurrar uma carga muito pesada provoca a perda de 1 ponto de fadiga por *turno* (veja pág. 89). Esforço extra enquanto erguendo peso, pulando, etc., (veja pág. 88), também custa 1 ponto de Fadiga por tentativa

Sono

Uma noite sem dormir custa 5 pontos de Fadiga. Perder meia noite de sono custará 2 pontos de Fadiga.

Operações Mágicas e Poderes Psíquicos

O uso da maioria das mágicas (veja cap. 19) e de algumas habilidades psíquicas (veja cap. 20) também tem seu custo em pontos de Fadiga.

Infecção

Uma "infecção" é causada por um microrganismo que penetra o corpo através de feridas abertas. É possível apanhar uma infecção em qualquer lugar. No entanto, certas áreas (especialmente selvas) podem abrigar formas bastante agressivas de infecção.

O GM pode exigir um teste para infecção se: (a) as circunstâncias de uma batalha assegurarem que um ferimento permanecerá sujo, ou (b) algum tipo especial de infecção estiver presente na área. Deve-se fazer um único teste de HT. Os detalhes ficarão por conta do Mestre.

Se estas condições não se verificarem, uma infecção será curada da mesma maneira que uma doença. Alguns exemplos de resultados de testes:

Para evitar uma infecção resultante de sujeira em um ferimento: ..... HT +3
Idem, numa área com um tipo especial de infecção: ..... HT
Para evitar uma infecção decorrente de um espeto contaminado com esterco: ..... HT +1
Idem numa área com um tipo especial de infecção: ..... HT -2

Se o ferimento infectado estiver localizado na cabeça ou no tronco, toda a perda de HT será "genérica". Se o ferimento estiver em uma mão, pé ou membro e progredir até o ponto onde ela custou à vítima mais da metade de sua HT, o membro afetado deverá ser amputado para salvar a vida da vítima. A infecção será então considerada curada.

Fadiga

A Fadiga resulta em perda de *Força*, da mesma forma que os ferimentos resultam em perda de Vitalidade. Se sua ST for igual a 10, você poderá perder 10 "pontos de Fadiga" antes de desmaiar devido à exaustão. Quando um personagem sofrer de fadiga, mantenha uma anotação própria em sua PP, no espaço próximo à sua ST. A Fadiga não afeta a HT.

Pode-se ficar fatigado devido a um esforço excessivo, correr longas distâncias, falta de ar, uso de poderes psíquicos, uso de magia, etc... Você também está sujeito à fadiga depois de uma batalha que dure mais de 10 segundos (você gasta energia rapidamente quando luta pela vida). A Fadiga resultante de uma luta é igual ao seu nível de Carga +1, i.e., um guerreiro sem Carga sofre 1 ponto de fadiga.

Um guerreiro submetido a Carga muito pesada sofre 5 pontos de fadiga! Os operadores mágicos não "cruzam espadas" com seus adversários e, por isso, não terão sua ST drenada por fadiga. Porém, o uso de sua mágica *lhes custará* pontos de Fadiga.

Enquanto sua ST estiver reduzida devido à Fadiga, todos os "testes de habilidade" feitos durante uma tentativa de erguer ou arremessar um objeto, ou qualquer outro uso de força, serão feitos com um valor de ST reduzido. Da mesma maneira, o NH em perícias baseadas em sua ST sofrerá uma redução igual ao valor de sua fadiga. Exemplo: Se sua ST for igual a 10 e você tiver perdido 4 pontos de Fadiga, tudo se passará como se sua ST fosse igual a 6!

No entanto, o dano básico que você provoca com as armas permanecerá inalterado. O motivo desta simplificação é evitar o constante recálculo dos efeitos das armas, e garantir a fluência do jogo.

Do mesmo modo, seu parâmetro Deslocamento não será afetado pela fadiga *até que o valor de sua ST chegue a 3*. A partir deste ponto, reduza seu Deslocamento à metade (arredondado para baixo).

Se a fadiga reduzir sua ST a 1, você desfalecerá e não conseguirá realizar nenhuma atividade física enquanto não tiver descansado o suficiente para recuperar pelo menos 1 ponto de ST. Você *será capaz* de continuar a falar, fazer mágicas, usar poderes psíquicos, etc. Você poderá continuar lutando, se estiver se afogando.

Se a fadiga reduzir sua ST a zero, você desmaiará e, automaticamente, descansará até sua ST voltar a 1 e você despertar. É impossível ter uma Fadiga "negativa".

Recuperação da Fadiga

Qualquer um que esteja fatigado poderá recuperar seus pontos de ST simplesmente descansando tranqüilamente. *Pode-se* falar e pensar, mas passear ou qualquer outra atividade mais enérgica *não*. Cada 10 minutos de descanso curarão 1 ponto de fadiga. O GM pode permitir que 1 ponto extra de fadiga seja recuperado, se o personagem tiver uma refeição decente *enquanto descansa*.

A Fadiga causada por *falta de sono* será automaticamente suprimida por uma *boa noite* de sono, mas somente *quando* ela acontecer.

Certas drogas eliminam a fadiga. Num mundo onde exista magia, existirão também encantamentos e poções para eliminar a fadiga, curar ferimentos e doenças, etc...

COMBATE MONTADO OU SOBRE VEÍCULO

16

A resolução de um combate montado ou sobre veículo se compõe de 3 passos básicos, independente de os lutadores estarem sobre cavalos ou veículos antigravitacionais: (1) Entrar no raio de ação da arma. (2) Atacar o inimigo e realizar o combate. (3) Se alguém tiver sido atingido, calcular os efeitos do dano sobre os lutadores e suas montarias e ver se os lutadores ainda *têm controle* de suas montarias ou veículos. Se não tiverem, calcule o resultado da queda ou colisão.

Combate Montado

Historicamente, as tropas de cavalaria têm usado cavalos como montaria, com exceção ocasional de camelos e elefantes. Mundos de fantasia e ficção científica certamente terão outros tipos de montaria em potencial e as regras usadas para lutadores "montados" na traseira de uma camioneta serão as mesmas. Mas, no geral, este capítulo assumirá que estamos falando de cavalos.

Os tipos e o treinamento de cavalos estão descritos na pág.144. Animais de montaria treinados para a guerra têm mais valor que outras montarias. Em NT2 e 3, eles são ensinados a entrar em uma batalha e lutar selvagemente mesmo que seu cavaleiro esteja desmontado. E um cavalo de batalha treinado provavelmente atacará qualquer um que se aproxime dele, exceto seu dono. Em nível tecnológico maior ou igual a 4 eles não são ensinados a lutar e sim a ser um meio de transporte confiável, *sem* medo do tiroteio ou dos gritos. Em qualquer época, é necessário um ano de treinamento (após o treino "básico") antes de a montaria estar completamente apta a entrar em uma batalha; este treino dobra o seu valor. É possível até mais 3 anos de treinamento, dando um bônus de +1 em todos os testes em combate de perícias relacionadas com Cavalgar e Adestramento e aumentando o valor do animal em 50% por ano.

Cavalos sem treino para a guerra ficarão assustados com o perigo, principalmente com o som dos tiros e cavalos feridos. *Todos* os testes de Cavalgar com um cavalo bem domado mas não treinado para a guerra terão um redutor igual a -3; se o cavalo não estiver totalmente domado, o redutor será de -6 ou pior.

Movimento

O cavaleiro está no centro de um cavalo que ocupa 3 hexágonos ou na frente de uma montaria de 2 hexágonos como uma mula. Um elefante, ou outra montaria similar, terá costas planas, sobre as quais o cavaleiro pode ficar em pé ou andar; o elefante carrega o condutor, ou *cornaca*, sobre o pescoço e um *howdah*, uma plataforma com vários guerreiros, em suas costas.

Montar em um cavalo ou criatura similar exige 3 turnos; você poderá saltar para cima do cavalo em um turno, se for bem sucedido em um teste de Cavalgar com um redutor igual a -3. Para simplificar, assumiremos que o cavalo se move no turno do seu cavaleiro.

Um animal médio de cavalaria, sem carga, tem um Deslocamento igual a 16. Com um cavaleiro e equipamento médios, o cavalo estará carregando mais de 90 kg que é uma Carga Leve para um cavalo forte com um cavaleiro leve; mas, na maioria das vezes, a Carga é Média. Logo, uma cavalaria do tipo do velho oeste se deslocará a 12 ou 14. Os índios e os mongóis viajam com equipamento mais leve, mas seus cavalos são criados para serem resistentes, e não velozes, e provavelmente se deslocarão a 10.

Sem Carga, um cavalo pode acelerar de 0 a seu Deslocamento máximo em um único turno. No entanto, se ele tiver uma Carga pequena, será capaz de modificar sua velocidade em apenas $^1/_3$ de seu Deslocamento em um turno. Ex: Um cavalo montado, com Deslocamento 12, começando de 0 pode acelerar até 4 no primeiro turno, até 8 no segundo e até a velocidade máxima no terceiro. Se ele estiver correndo a toda velocidade e começar a diminuir, ele estará ainda a 8 no turno seguinte (deve-se tomar cuidado quando estiver montando em áreas fechadas).

Perdendo o Controle de sua Montaria e Outros Desastres Eqüestres

Existem duas maneiras de se usar esta tabela: (a) Toda vez que perder o controle de uma montaria assustada, jogue 2 dados e verifique na tabela o efeito correspondente ao resultado obtido; (b) Sempre que um cavaleiro for derrubado, um cavalo cair, etc., localize diretamente (sem sorteio) o caso que corresponde à perda de controle e suas conseqüências.

Toda vez que um cavaleiro cair de sua montaria, adicione 1 ponto de vida para cada 5 hexágonos de velocidade acima de 10.

2- O personagem foi derrubado da sela e sofrerá 2D-8 pontos de dano (presumindo que o solo é liso e normal). Se ele estiver consciente, deverá fazer imediatamente um teste de Adestramento de Animais com um redutor de -3, para tentar fazer o cavalo voltar. Em caso de falha, poderá fazer novas tentativas a cada 5 minutos.

3- Você não foi derrubado mas perdeu o equilíbrio e caiu, sofrendo 1D-4 pontos de dano. Tente recuperar seu cavalo como descrito no caso anterior.

4- O personagem derrubou o que quer que ele estivesse segurando. Faça um novo teste.

5- O cavalo investe contra o oponente.

6,7- O cavalo está exausto e não lutará nem se movimentará com um deslocamento maior do que 2 até que ele consiga algumas horas de descanso.

8,9- O cavalo parece ter se acalmado apesar de ainda estar rebelde. Aplicar um redutor de -1 em todos os testes de Cavalgar enquanto durar este combate.

10- O cavalo investe na direção exatamente oposta à do adversário.

11- A sela se soltou. Todos os testes de Cavalgar estarão submetidos a um redutor igual a -3, até que você possa desmontar e gastar 4 segundos apertando as correias.

12- O cavalo caiu! Se falhar num teste contra DX-1, ele terá quebrado a perna e poderá ser considerado como perdido. De qualquer maneira o cavaleiro deverá fazer um teste de Cavalgar com um redutor igual a -2. Em caso de falha, ele terá caído e sofrerá um dano como acima. No caso de ser bem sucedido, o cavaleiro deverá ter êxito em um *novo* teste de Cavalgar (com um redutor igual à sua carga), para ser capaz de saltar da sela enquanto o cavalo cai. Se for bem sucedido, ele sofrerá um dano igual ao de uma queda de 2 m de altura (normalmente 2D-8). Se ele falhar, a montaria terá caído sobre ele, causando um dano por contusão igual a 1D-1 (o dano será igual a 1D+1 se a velocidade do cavalo era maior ou igual a 10 hex/s), *mais* o dano devido a uma queda de 2 metros de altura.

Justa:
Dano por Perfuração
para ST entre 21 e 50

ST	Dano provocado	ST	Dano provocado
21,22	2D	37,38	4D
23,24	2D+1	39,40	4D+1
25,26	2D+2	41,42	4D+2
27,28	3D-1	43,44	5D-1
29,30	3D	45,46	5D
31,32	3D+1	47,48	5D+1
33,34	3D+2	49,50	5D+2
35,36	4D-1		

Uma lança de justa provoca um dano igual a GDP+3 tomando como base a ST do *cavalo*. Ex: Axehoof, o cavalo de batalha de Sir Actys, tem ST 45. Cavalo e cavaleiro provocam um dano igual a GDP+3 (ou 1D+2) com uma lança de justa, baseado em uma ST igual a 11 ($^1/_4$ da de Axehoof) quando arremetem a 5 ou menos hexágonos/s. Se a velocidade estiver entre 6 e 10 hex/s, o dano provocado será GDP+3, baseado em uma ST igual a 22 (metade da ST de Axehoof) ou seja 2D+3. Para velocidades acima de 11 hex/s, o dano provocado será GDP+3, baseado na Força total de Axehoof, ou seja 5D+3.

Armas Disparadas de um Veículo em Movimento ou Howdah

Use estes modificadores toda vez que uma arma for disparada de cima de uma plataforma em movimento, seja a arma de Tommy disparada de um carro em fuga, ou dardos de um dos elefantes de Haníbal. Todos os modificadores normais devido ao parâmetro velocidade/distância devem ser aplicados. É importante levar em conta a velocidade relativa *aparente* no caso de combates em veículos. Se dois carros estiverem se lançando um na direção do outro pela I-35, a velocidade relativa entre eles poderá ser maior que 200 km/h, mas a velocidade relativa aparente será quase zero.

Ataque com arma de mão feito pelo condutor: - 4

Ataque com arma de mão feito por passageiro: -2

Trepidação do veículo:

Um carro em uma boa estrada, ou um caça da segunda guerra: 0

Um avião da primeira guerra mundial: -1

Uma moto na estrada ou um elefante: -2

Um carro numa estrada ruim: -3

Carro, tanque ou camioneta fora da estrada: -4

Cavalo: Depende do NH em Cavalgar. V. pág. 137

Disparar através da fumaça, tinta, etc...: até -10

Uma montaria pode desacelerar duas vezes mais rápido, se conseguir um sucesso em um teste de DX com um bônus de +2 *e* o cavaleiro conseguir um sucesso em um teste de Cavalgar com um redutor igual a -2.

Mudança de Direção

Um cavalo se deslocando a menos de 4 hexágonos por rodada deve se mover pelo menos um hexágono em linha reta depois de cada mudança de um lado de hexágono na direção. Um cavalo se deslocando a 4 ou mais hexágonos por rodada deve se mover pelo menos 2 hexágonos em linha reta depois de cada mudança de um lado de hexágono na direção do movimento, e assim por diante. V. *Raio de Giração* pág. 139.

Manobras

As manobras disponíveis para uma montaria são Deslocamento, Avançar e Atacar e Ataque Total. Os cavaleiros podem escolher qualquer manobra, mas não podem se Deslocar a não ser para deixar o cavalo.

Susto

O resultado usual de uma falha em um teste de Cavalgar durante um combate é um cavalo "assustado". Quando um cavalo se encontra neste estado, ele refuga e corcoveia; o cavaleiro precisa fazer um teste de Cavalgar por segundo. Um sucesso decisivo acalmará o animal imediatamente; três sucessos consecutivos terão o mesmo resultado. Três falhas consecutivas ou uma falha crítica significarão a perda total de controle (veja a coluna lateral). Uma longa alternância de sucessos e fracassos significa que você passou seu tempo lutando com seu cavalo e não com o inimigo. (Felizmente, um cavalo corcoveando e seu cavaleiro impõem um redutor igual a -2 a quem tenta atingi-los, devido ao movimento imprevisível do animal).

Normalmente, um cavalo de batalha pode ser comandado pela voz ou pela pressão do pé, deixando as duas mãos livres para o uso das armas. No entanto, todos os testes de Cavalgar terão um redutor igual a -3 para o caso "sem as mãos" e -1 se o cavaleiro tiver apenas uma das mãos segurando as rédeas. Cavaleiros que precisam das duas mãos para controlar a montaria podem vir a largar o que estão segurando. É necessário um sucesso em um teste de DX com um redutor de -3, para ser capaz de colocar a arma de volta na bainha enquanto o cavalo está corcoveando (uma tentativa por segundo). Uma falha crítica significa que a arma caiu.

Armas de Cavalaria

Um cavaleiro usa armas de mão com seu nível de habilidade com a arma ou seu nível de habilidade em Cavalgar, o que for menor. Ou seja, um cavaleiro treinado não sofre nenhuma penalidade por estar usando armas de mão sobre um cavalo.

A perícia com a *Lança de Justa* está descrita na pág 51. Ela é capaz de perfurar facilmente a mais pesada das armaduras quando impelida com a força com que um cavalo de batalha investe. Uma lança de justa requer uma ST de no mínimo 12, exigindo um turno para ser preparada depois de um erro e 2 turnos para ser preparada depois de atingir o alvo. Pode-se usar uma lança com mais de 5 m para aumentar o alcance, mas para cada 30 cm a mais de lança o lanceiro recebe um redutor de -1 em seu nível de habilidade. Uma lança de justa pesa 1 kg a mais para cada 30 cm de comprimento acima dos 5m.

A lança provoca um dano por perfuração igual a GDP+3, com base na ST e na velocidade do *cavalo* (veja a coluna lateral). Se o cavalo estiver se deslocando a menos do que 5 hexágonos por turno, ela provocará GDP+3 pontos de dano com base em $^1/_4$ da ST do cavalo, arredondado para baixo. Se estiver se deslocando entre 6 e 10 hex/turno, o dano provocado pela lança estará baseado em ½ da ST do cavalo. Se ele estiver se deslocando a 11 ou mais hex/turno, o dano provocado pela lança estará baseado na ST do cavalo. O cavaleiro *deve* ter uma sela e estribos para poder usar uma lança de justa.

Em um *Torneio*, as justas são disputadas com lanças rombudas de madeira, feitas especialmente para quebrarem se golpearem com muita força. Elas provocam um dano por *contusão* igual a GDP+3. Se o resultado obtido na jogada for maior do que 15, a lança se partirá provocando um dano igual a 15.

Espadas, machados, lanças, etc..., podem ser usados por um cavaleiro para golpear. Se a velocidade da montaria com relação ao inimigo for maior ou igual a 6, imponha um redutor de -2 à jogada de ataque e um bônus de +2 no dano provocado. Um cavalariano está, efetivamente, 1 metro acima da infantaria (v. pág. 123).

O Uso de Armas de Longo Alcance de Cima de um Cavalo

Disparar de cima de uma montaria em movimento é um teste tanto de pontaria quanto de Cavalgar. Faça um teste de Cavalgar ou de sua perícia com a arma, o que for pior, ajustado conforme o descrito na coluna lateral. Se sua arma for barulhenta, faça um teste de Cavalgar após cada disparo. Uma falha significará que o cavalo se assustou; veja acima. No caso de uma falha crítica, você terá perdido o controle (veja a coluna lateral da pág. 135).

Pontaria: Pode-se apontar uma arma de longo alcance estando em cima de um cavalo, mas apenas para receber o bônus de Precisão; apontar por mais de um turno não dá nenhum bônus extra. Seu bônus de Precisão não pode ser maior do que seu nível de habilidade com a arma *ou* sua perícia Cavalgar.

Proezas: Virar-se na sela e atirar em um inimigo que vem atrás: redutor de -4 sobre o nível de habilidade com a arma, e de -1 sobre o teste de Cavalgar naquela rodada.

Pendurar-se do lado do cavalo e atirar por cima ou por baixo da montaria: redutor de -6 sobre o nível de habilidade com a arma e de -3 sobre qualquer teste de Cavalgar feito naquela rodada. Seu inimigo estará sujeito a um redutor igual a -8 em sua tentativa de atingi-lo, já que os únicos alvos possíveis serão seu calcanhar, sua cabeça e uma das mãos. Mas se ele atirar em você e errar por 4 ou menos, acertará seu cavalo.

Ataques de Cavalos

Um cavalo de batalha medieval atacará soldados de infantaria e outros cavalos, mordendo (2 pontos de dano por esmagamento) ou dando coices (1D para cavalos pequenos, 1D+2 para cavalos grandes e +1 se ele estiver usando ferraduras). Ele atropelará também, provocando um dano igual ao coice. O ataque de um cavaleiro terá um redutor igual a -2 em todos os turnos em que sua montaria atacar.

Uma montaria da cavalaria dos séc. XVIII e XIX não atacará, na verdade é necessário um teste de Cavalgar com um bônus de +2 para conseguir que qualquer cavalo (*com exceção* de um cavalo de batalha medieval) salte por sobre um obstáculo ou invista em terreno ruim. Os cavalos são muito cautelosos com relação ao lugar onde vão pisar.

Defesa

A única defesa de uma montaria é a Esquiva. A Esquiva de um cavalo é igual a DX/2 ou Deslocamento/2, o que for maior. Em campanhas medievais, os cavalos de batalha podem ter *bardas*, ou armaduras, que oferecem uma DP de até 4 para cobertura total.

Um cavaleiro faz sua própria jogada de defesa; ele pode Aparar, Bloquear ou se Esquivar. Um cavaleiro com nível de habilidade maior ou igual a 12, terá todas estas perícias com seu nível normal. No caso de um cavaleiro menos habilidoso, todas as defesas ativas estarão reduzidas pela diferença entre o nível de habilidade do cavaleiro e 12 (i.e., se o nível do cavaleiro for 9, todas suas defesas terão um redutor de -3).

Conseqüências do Combate

Um cavaleiro deve fazer um teste de Cavalgar toda vez que for atingido durante um combate, para ver se consegue se manter sobre a sela. Esta jogada tem um redutor de -1 para cada 4 pontos completos de dano básico devido ao golpe (*antes* de subtrair a armadura). O cavaleiro cairá da sela se falhar neste teste (v. *Perdendo o Controle* na coluna lateral da pág. 135). Se o cavaleiro ficou atordoado devido ao golpe, o teste deverá ser feito com um redutor de -4.

Mesmo que o personagem bloqueie o golpe, ele poderá ser derrubado do cavalo pelo impacto. Se o resultado do Bloqueio for menor ou igual à DP do personagem, o golpe terá sido desviado pelo escudo ou pela armadura . Se o resultado do Bloqueio for *maior* do que a DP (o que equivale a dizer que ele bloqueou o golpe ativamente), o golpe o terá atingido de frente. Neste caso, o personagem não recebe nenhum dano devido ao golpe, mas deverá conseguir um sucesso no teste de Cavalgar descrito acima ou cairá do cavalo.

Se algum ataque contra o cavaleiro falhar por 1, faça exatamente a mesma jogada de ataque contra o cavalo. É claro que o cavalo pode ser atacado intencionalmente.

Se a *montaria* for atingida, o cavaleiro deverá fazer um teste de Cavalgar *com um redutor igual à quantidade de dano recebida* para ver se consegue evitar que o cavalo se assuste. Um cavalo que receba um dano maior que $^1/_4$ de sua HT em um único golpe, deverá fazer um teste de DX para ver se cai. Um cavalo que receba um dano maior que ½ de sua HT em um só golpe será afetado como um ser humano.

Montagem de Armas em Veículos

O objetivo de se montar uma arma em um veículo é estabilizá-la. Uma boa montagem garantirá bônus para o nível de habilidade com armas de fogo ou Artilharia. No entanto estes bônus no máximo compensam os redutores devido à trepidação; se seu veiculo se move tão suavemente que parece estar parado, a montagem não faz diferença.

Um suporte fixo, sem movimentação vertical ou tranversal é a montagem mais simples. Você aponta a arma apontando o veículo. O nível de habilidade em Artilharia não pode exceder seu nível de habilidade na condução do veículo com um redutor de -3.

Qualquer arma portátil pesada pode ser montada em um suporte improvisado, como um tripé na carroceria de um jipe. Este tipo de montagem não dá nenhum bônus.

Uma montagem militar comum em NT6 é um pino de dobradiça; metralhadoras, canhões leves, lançadores de foguete e fuzis sem recuo são, com freqüência, montados desta maneira o que garante um bônus igual a +1. Este tipo de montagem poderia ser feito, por encomenda, em um veículo civil. Montagens militares produzidas em série correspondem a 20% do custo da arma envolvida. O preço de trabalhos sob encomenda é uma questão que envolve a capacidade de barganha do comprador; qualquer mecânico é capaz de fazer uma boa em 2 dias. Poder-se-ia construir uma para um fuzil-metralhadora Thompson ou uma Uzi (metralhadora de mão israelita calibre 9mm).

Uma torre de tiro sem estabilizador é uma montagem um pouco melhor. A arma (ou armas) fica permanentemente fixa. A torre dá um bônus de +2.

Torres estabilizadas usam giroscópios para manter a arma apontada para o alvo independente do movimento do veículo. Elas passaram a existir em alguns tanques, aeronaves e navios a partir do fim de NT6 (1943). Uma torre totalmente estabilizada elimina todos os redutores devidos à trepidação do veículo. Uma torre estabilizada somente com relação ao movimento vertical dá um bônus de +3.

Torres estabilizadas em NT6 são caras, raras e duvidosas. Elas não existiam até 1930. (Somente os EUA conseguiram construir um tanque com uma torre estabilizada durante a Segunda Guerra e ela era estabilizada apenas em relação ao movimento vertical.) Uma torre construída sob medida exige componentes de precisão e pelo menos 2 meses-homem de um operário qualificado. O trabalho certamente chamará a atenção da contra-espionagem do governo. O custo de uma torre simples para metralhadora é $10.000. Em NT maior ou igual a 7, as torres são fáceis de se construir, mas continuarão sendo acessórios muito incomuns em veículos civis na maioria dos cenários.

O Alvo Humano

Era considerado anti-esportivo na Primeira Guerra Mundial, um piloto atirar no outro. O piloto cavalheiresco tentava danificar o avião do inimigo, deixando seu piloto ileso. Nem todos os pilotos tinham pára-quedas.

No entanto, eliminar o piloto (ou motorista, ou cornaca) é o modo mais rápido de tirar uma unidade inimiga de combate. Mas este nem sempre é um alvo fácil. Imponha os modificadores devido ao parâmetro distância/velocidade. Imponha o redutor devido à cobertura do inimigo (pág. 118). Se você estiver atirando no motorista de um automóvel, ele dependerá da arma que você está usando. Com uma calibre .22 você terá que atirar pela janela e somente sua cabeça estará exposta. Com um fuzil de assalto, você atira diretamente contra a lateral do carro e, neste caso, o motorista não tem nenhuma cobertura.

Combate em Veículos

Existem dois tipos principais de combates em veículos. O primeiro é com armas pessoais (ex: atirando de um carro em fuga). Ele tem possibilidade de ocorrer de vez em quando em muitas campanhas; estas regras cobrem este caso adequadamente.

O segundo usa armas montadas no próprio veículo (tanques, aviões, etc.). Os condutores devem usar sua própria perícia em Artilharia, ou levar artilheiros como passageiros. Este tipo de combate é complexo e diferente para cada tipo de veículo. Ele deverá ser deixado, em sua maior parte, para os livros de referência específicos.

Manobras e Movimento

Represente os veículos com peças multi-hex, numa escala igual a uma pol/m. Calcule a escala da velocidade com base na realidade. Uma velocidade de 100 km/h, por exemplo é equivalente a um Deslocamento de 30. Use as regras de raio de giração da pág. 139 para carros e aviões. Em geral, os veículos se movimentam de acordo com seu Deslocamento (os mais rápidos primeiro). Nos casos de empate, os condutores que têm um nível de habilidade maior vão primeiro.

Um guerreiro em um veículo não tem manobras especiais como tal. Se ele estiver controlando o veículo, deverá fazer os testes de "controle" apropriados (Condução, Barco a Motor, Pilotagem, etc.), conforme a necessidade. Se estiver usando uma arma, ele atacará fazendo as jogadas de ataque apropriadas (normalmente Armas de Fogo e Artilharia). Os detalhes do movimento do veículo devem ser deixados para um livro de referência específico como *Autoduel*.

Toda vez que o veículo for danificado ou tentar uma manobra arriscada, será necessário um teste de Controle. Uma falha suprime todos os bônus acumulados durante o processo de apontar; qualquer ataque na rodada seguinte terá uma penalidade igual à margem pela qual o teste falhou. Uma falha crítica significa uma perda de controle. Os resultados dependerão do veículo; um biplano cairá, enquanto que um tanque continuará em frente.

Ataques

Se o condutor de um veículo tentar usar uma arma *pessoal* (forçando-o a dividir sua atenção entre a condução do veículo e a arma), ele terá um redutor extra de -4 em sua jogada de ataque. Esta penalidade não se aplica se ele estiver usando uma arma montada no veículo.

Para usar armas mais pesadas é necessário ter perícia em Artilharia. As armas montadas em veículos são usualmente respeitáveis; a *mais leve* seria uma metralhadora calibre .30, com TR 16, Prec. 8, ½D 1.000, Max 4.700, uma CdT de 20 e provocando um dano igual a 7D+2 por tiro! Um tanque em NT7 dispararia projéteis que provocam no mínimo 25D pontos de dano por disparo.

Pontaria: Com armas de um tiro, a pontaria funciona do mesmo modo que a cavalo. Com uma arma montada no veículo ou uma arma automática você pode apontar enquanto atira, com um bônus de no máximo igual a +3.

Sistemas de Mira: Muitos veículos têm sistema de mira em NT maior ou igual a 7 (radar, computadores, etc.). Um sistema destes reduz o valor efetivo do parâmetro velocidade/distância do alvo. Um sistema /2, por exemplo, diminui este parâmetro à metade.

Defesa

Aqui a variação é muito grande. Alguns veículos (ex: um caça) poderiam fazer um teste de Esquiva frente ao fogo do inimigo. Um tanque não teria esta possibilidade, mas sua blindagem inclinada oferece uma defesa passiva bastante alta.

Um tiro, quando atinge o alvo, deve ser tratado como nos outros combates, i.e., compare o dano provocado pela arma com a blindagem do veículo atingido. De novo, isto varia. Um avião antigo não tem proteção. Um automóvel de NT 6 ou 7 tem uma carroceria feita de aço com DP 3, RD 5. Um tanque de guerra grande em NT 7 tem uma RD maior ou igual a 100. (Mesmo assim, sua sobrevivência depende de ele *não ser atingido*).

Os disparos que penetram em um veículo podem afetar a tripulação. No caso de um automóvel, faça uma jogada escolhendo uma das linhas da tabela existente na coluna lateral. GMs que estejam conduzindo outros tipos de combate podem construir tabelas semelhantes.

Tiros Penetrando em um Automóvel

Jogue 2 dados para cada tiro que penetre em um carro de NT6 ou 7. Lembre-se que parte do dano que o tiro provoca foi usada para atravessar a carroceria do automóvel. Esta tabela assume que o *carro* era o alvo e que os tiros não foram disparados especificamente contra (por exemplo) o motorista.

2- Acerta o motorista. Se sobreviver, ele precisará de um sucesso em um teste de Condução com um redutor de -4 para conseguir manter o controle. Se ficar atordoado, ele automaticamente perderá o controle.

3,4- Atinge um passageiro. Escolha um deles aleatoriamente.

5- O projétil quebra o pára-brisas. Até que ele seja trocado, todos os teste de Condução estarão submetidos a um redutor de -3.

6-8 As balas saem sem atingir ninguém.

9- O tiro atinge um pneu; reduz a velocidade em 15 km/h.

10,11- A carga foi danificada (O GM fornece os detalhes).

12- O motor foi danificado. O carro desliza até parar.

Deve-se jogar 1 dado toda vez que alguém conseguir um sucesso decisivo num ataque contra um automóvel. Se o resultado estiver entre 1 e 3, o condutor terá sido atingido; entre 4 e 6, o motor foi inutilizado.

VÔO 17

Este capítulo discutirá regras especiais para movimento e combate aéreo. PCs podem voar por si próprios, usando poderes psíquicos ou magia que não são discutidos neste Módulo Básico. Campanhas no espaço podem incluir cintos de gravidade pessoais e raças alienígenas voadoras.

Movimento

Se o Teto for alto o suficiente, seres capazes de voar poderão passar sobre os outros. Seres humanos normalmente voam na posição horizontal (de modo a poderem ver o que se passa no solo e para onde estão indo), o que faz com que ocupem dois hexágonos.

Mudança de Altura: Movimentos na vertical têm o mesmo custo que na horizontal. Um metro de movimento diagonal (45 graus) custa a mesma coisa que 1,5 m de movimento horizontal.

Raio de Giração

Quanto mais rápido alguma coisa se move no ar ou no solo, mais espaço necessitará para mudar de direção. Uma curva fechada pode fazer o veículo (ou criatura) perder sustentação/aderência e cair/rodopiar fora de controle.

A segurança de uma curva depende da *velocidade* e do *raio de giração*. Em termos de jogo, o raio de giração é igual ao número de hexágonos que a figura percorre entre uma mudança de direção de 60 graus (um lado do hexágono) e a seguinte. Veja a ilustração.

Se, por exemplo, o raio de giração for igual a 1, você percorre 1 hexágono entre mudanças de lado (descrevendo um círculo cujo raio é 1). Se seu raio de giração for 2, você se moverá 2 hexágonos entre as mudanças de lado, e assim por diante.

Para descobrir o raio de giração, *eleve ao quadrado* a velocidade atual da figura e divida por (10xG), onde G é a força-G da curva. Arredonde para baixo se o movimento for em terra ou na água e para cima se o movimento for no ar. Use G=1 para a maioria dos casos. Mais do que isso é inverossímil para homens, animais e a maioria dos automóveis. É inverossímil também para uma figura alada sem propulsão mecânica. Faça um teste de Controle (DX, Perícia Vôo, Levitação, etc...) com um redutor igual a -4, se quiser tentar fazer uma curva mais fechada do que um hexágono. Uma falha significa que você caiu, perdeu o controle do veículo ou perdeu o controle no ar, conforme o caso. (Por questões de simplicidade, pode-se ignorar esta regra no caso de seres humanos correndo, a menos que eles estejam se deslocando com super-velocidade.)

Exemplo: A velocidade de vôo de um grifo é 15; com uma Carga Leve (veja a seguir) ela se torna 11. O quadrado de 11 é 121 que dividido por 10 dá 13 (arredondado para cima). Em sua velocidade máxima, esta criatura pode percorrer 13 hexes para executar uma mudança de direção igual a 60 graus (1 lado de hex). Se ele for bem sucedido em um teste de DX com um redutor igual a -4, percorrerá apenas 12 hexes ao invés de 13. Uma falha o faria dar uma cambalhota no ar. Neste caso, o GM deverá fazer um teste de Cavalgar para ver se o cavaleiro consegue se manter sobre a montaria.

Considerando que virar em alta velocidade obriga a percorrer um grande círculo, muitas vezes é mais rápido diminuir a velocidade, virar e acelerar novamente.

Carga

Use as seguintes regras para carga em animais alados:

Nenhuma Carga (até ST): o Deslocamento não é afetado.

Carga Leve (até 3xST) : reduza o Deslocamento em 4.

Carga Média (até 5xST) : reduza o Deslocamento em 8.

Carga Pesada (até 8xST) : reduza o Deslocamento em 12.

A maioria das criaturas não consegue voar se estiver com uma Carga Pesada; algumas delas, não são capazes de fazê-lo nem com Carga Média.

Teto de Vôo

Na Terra, um ser humano sem proteção terá dificuldade para respirar se passar dos 3.000 m de altura. Dobre os custos de fadiga para qualquer exercício entre 3.000 e 4.500 m. Além disso, será necessário a proteção de uma máscara de oxigênio (ou auxílio de magia). Alguns seres não-humanos são capazes de voar muito mais alto. Em planetas com uma pressão atmosférica muito maior será possível o vôo em altitudes maiores. Em planetas com pouca atmosfera, o inverso será verdadeiro.

Manobras de Combate

As manobras de combate para personagens que voam são as mesmas que para os outros personagens.

A *Mudança de Posição* é uma ação independente em vôo.

Apontar é tratada da mesma maneira que para um homem a cavalo (pág. 137).

As Manobras do tipo *Avançar e* ... permitem um "avanço" de 3 m em vôo.

Concentrar pode ser feita durante um vôo a toda velocidade, se estiver voando em linha reta.

Ataque Total: O personagem voador pode percorrer até metade de seu Deslocamento e fazer um ataque total.

Ataques e Defesas

O uso de arma durante um vôo é difícil. O redutor para este caso é igual a (NH-15). Se seu nível de habilidade for maior ou igual a 15, não haverá redutor. A penalidade para o uso de uma arma de *longo alcance* durante um vôo é (NH-17). Note também, que para um ataque com armas de longo alcance, a velocidade do atacante deve ser levada em conta no cálculo do seu parâmetro velocidade/distância.

Quando personagens voadores usarem armas de mão contra oponentes que estão no chão, o GM deverá usar os modificadores para altura relativa (pág. 123). O alcance da arma se torna muito importante neste caso. Não se preocupe com a altura relativa no caso de dois combatentes voadores.

Seres humanos voadores têm um bônus igual a +2 em Esquiva e um redutor igual a -2 no caso de Aparar e Bloqueio, a menos que o nível de habilidade na perícia (ou mágica) usada voar seja maior ou igual a 15.

18 ANIMAIS

Cada livro de referência descrevendo um universo ficcional terá uma lista de animais, monstros, etc., próprios daquele ambiente. Existe também o ***GURPS Bestiary*** que contém a descrição completa de mais de 200 criaturas. Algumas das mais comuns serão descritas aqui.

Todos os animais e monstros serão controlados pelo GM. Como estas criaturas não são PCs, elas não são construídas levando-se em conta o sistema de pontos e serão descritas em termos simples. Para cada animal serão fornecidas a seguintes informações:

Descrição geral, incluindo tamanho, peso e hábitos.

Valor para o caso de animais domésticos. Não será atribuído nenhum valor aos animais selvagens, apesar de isto poder acontecer em uma determinada campanha.

Atributos. Quando forem fornecidos dois números para o atributo HT, o segundo será Pontos de Vida. Note que os GMs podem modificar o valor dos atributos de animais. Veja a coluna lateral nesta página.

Velocidade básica. Este valor será sempre igual ao atributo Deslocamento da criatura, exceto nos casos de animais de carga ou montarias carregadas. O parâmetro Esquiva (única defesa ativa de um animal) é igual ao maior valor entre ½ DX ou ½ Deslocamento, até um máximo de 10.

DP e RD, se houver, devido à pele ou couraça da criatura.

Ataques, se houver chance da criatura se envolver em combates.

Habilidades especiais e outras informações relevantes para o jogo.

Perícias e Habilidades

A maioria das criaturas que vivem na natureza possui sentidos aguçados. A jogada genérica para verificar se um animal percebe algo (visão, audição, olfato, etc...), deve ser feita contra o valor 14, independente de seu atributo IQ. Como mencionamos anteriormente, isto pode mudar para criaturas específicas.

Alguns animais têm também perícias equivalentes às humanas. Considera-se, por exemplo, que um sabujo tem um NH igual a 18 em Rastreamento.

Tamanho

Criaturas pequenas ocupam menos do que um hexágono, onde é possível acomodar várias. Veja Ataques de Enxames na pág. 143.

Se for necessário calcular (por exemplo) uma dose de veneno para uma criatura não-humana, compare seu peso com a média humana de 70 kg. Seria necessário, por exemplo, duas vezes mais veneno para afetar um animal pesando 140 kg do que um ser humano.

Combate

Em geral, deve-se usar para animais as mesmas regras que usaríamos para seres humanos. Alguns casos especiais, como por exemplo ser atropelado por uma criatura pesada,estão comentados nos capítulos sobre combate, no início deste volume. Algumas observações:

Ataques: Para atingir seu alvo, um animal deve ser bem sucedido em um teste de DX, submetido aos mesmos modificadores que seriam usados se o ataque estivesse sendo feito por um ser humano.

Alcance: A maioria dos animais procura um combate de perto — usando as manobras Segurar e Encontrão, seguidos de uma tentativa de esmagar ou despedaçar o adversário. Devemos assumir que o Alcance da criatura é igual a C (Curto), a menos que sua descrição diga algo em contrário.

Defesa: Animais não bloqueiam nem aparam golpes, mas podem se defender se esquivando. O valor do parâmetro Esquiva de uma criatura é igual ao maior valor entre a metade de seu parâmetro Deslocamento e a metade de sua DX, até um máximo de 10. (Alguns animais não são capazes de correr tão rapidamente como um ser humano, mas se esquivam muito melhor.)

Armadura: Algumas criaturas têm DP e/ou RD devido ao fato de serem providos de couro, casco, etc...

Dano Provocado por Mordidas

A mordida de um animal carnívoro deve ser tratada como um ataque que provoca dano por corte, a menos que exista alguma especificação em contrário. Presas e garras são muito mais efetivas contra carne do que contra armaduras. A mordida de um animal herbívoro, como o cavalo deve ser tratada como um ataque contundente e normalmente provoca um dano mais ou menos igual à metade de sua Força (ST).

A mordida de um animal, mesmo carnívoro, pode provocar zero pontos de dano. Um cachorrinho, por exemplo, não provocará uma injúria significativa toda vez que morder.

Em geral, o dano provocado pela mordida de um animal depende de sua Força (ST). Mas, sempre existem exceções. Um tigre de dente de sabre (maquerodonte), por exemplo, provocaria um dano muito maior!

ST	*Dano Provocado Pela Mordida*
1-2	1D - 5
3-5	1D - 4
6-8	1D - 3
9-11	1D - 2
12-15	1D - 1
16-20	1D
21-25	1D + 1
26-30	1D + 2
31-35	2D - 1
36-40	2D
41-45	2D + 1
46-50	2D + 2
51-55	3D - 1
	e assim por diante ....

HT: Vitalidade e Pontos de Vida

Para uma criatura mais ou menos do tamanho de um ser humano, o atributo HT representa tanto sua Vitalidade, o estado geral da criatura, quanto o seu número de pontos de vida — a quantidade de dano que ela é capaz de suportar. Isto não é verdade para criaturas muito grandes ou muito pequenas.

Um elefante, por exemplo, pode receber muito mais ferimentos que um homem, mas a probabilidade de ele se recuperar de um atordoamento não é muito diferente da de um homem saudável.

Por este motivo, algumas criaturas terão dois valores para o atributo HT. O primeiro, variando entre 3 e 18, é a Vitalidade contra a qual se faz os testes. O segundo indicará o número de "pontos de vida" cuja perda ela é capaz de suportar. Desta maneira, o valor da HT de um elefante poderia ser 17/50, enquanto que a de um rato seria 17/2. Todos os dois são animais vigorosos, no entanto o elefante é capaz de suportar uma quantidade maior de ferimentos antes de morrer.

Realismo

Se você deseja compor seus animais com realismo, lembre-se que:

A maioria dos animais teme o homem e fugirá ao invés de atacar. Entre as exceções incluem-se uma mãe defendendo seus filhotes, um enxame de insetos defendendo seu ninho, um predador antropófago velho ou ferido, uma criatura estúpida a ponto de não perceber que seres humanos são perigosos ou um grande animal herbívoro (bisão, rinoceronte, triceratops) que poderiam vir a atacar qualquer coisa devido à sua irascibilidade.

Num sistema ecologicamente balanceado, as espécies predadoras serão relativamente raras, enquanto que as presas serão comuns.

Criaturas que Ocupam Mais de um Hexágono

Alguns animais e monstros ocupam mais de um hexágono. Isto é importante, principalmente se você estiver jogando com um mapa de combate e usando o Sistema Avançado. O uso de miniaturas pode ajudar nestes casos.

Movimento

O movimento de uma criatura que ocupa mais de um hex é controlado por sua cabeça. Determine a distância percorrida e movimente a criatura para a frente (veja pág. 103), como se sua cabeça fosse uma figura normal de 1 hex. O resto do corpo segue a cabeça. Isto pode significar, por exemplo, que a cabeça de um dragão se movimenta 3 hexes enquanto sua cauda varre 10. Não há problema com relação a isso, além de ser uma boa maneira de o dragão atingir seus adversários.

Uma figura que ocupa mais de um hex não poderá passar por um espaço mais estreito do que sua maior seção. Os mestres, no entanto, deveriam ser complacentes e permitir que criaturas grandes compartilhassem um hexágono onde existe uma parede. Lembre-se que, quando um hexágono é cortado por uma parede, etc., uma parte de hexágono é contada como se ele estivesse completo.

Ângulo de Visão

O ângulo de visão de uma criatura que ocupa mais de um hexágono é controlado por sua cabeça. Note que a maioria dos animais tem os olhos nas laterais de suas cabeças, o que faz com que tenham um campo de visão maior do que o dos seres humanos.

Descrições de Animais

Macacos

Macacos são animais inteligentes — tão inteligentes que chegam a ser previsíveis. Todos os testes de Adestramento de Animais estão submetidos a um redutor igual a -1 com estes animais. Os macacos são muito fortes, mas atacam somente em combate de perto, mordendo e usando a manobra Segurar ao invés de socar ou chutar. Todos os símios são criaturas de 1 hexágono ou menos.

Chimpanzé: ST 14-18, DX 14, IQ 6, HT 12-14, Velocidade 7, DP 0, RD 0, peso 45 a 80 kg (os machos são maiores do que as fêmeas). Sua mordida provoca 1D-1, pontos de dano por corte

Gorila: Um vegetariano pacífico, que não lutará a menos que ele ou um de seus filhotes esteja sendo ameaçado. ST 20-24, DX 13, IQ 6, HT 14/16-20, velocidade 7. Sua pele tem DP 1, RD 1. Peso 90 a 270 kg (os machos são maiores do que as fêmeas) As mordidas provocam 1D pontos de dano por corte.

Urso

A maioria dos ursos é onívora, comendo tanto vegetais quanto animais. Faça um teste de reação para determinar se um urso está faminto/agressivo, ou simplesmente saia de seu caminho. Os ursos cinzentos e o urso-branco são, em sua maioria, carnívoros e sua reação tem um redutor de -3. As fêmeas com filhotes são quase sempre agressivas.

Um urso andando ou correndo sobre quatro patas é uma criatura de 2 hexágonos. Quando fica em pé sobre as patas traseiras para lutar, o urso ocupa um hexágono.

Urso Pardo: ST 14-17, DX 13, IQ 5, HT 14/14-18, Velocidade 7. Sua pele tem DP 1 e RD 1. Peso entre 90 e 180 kg. Sua mordida provoca 1D de dano por corte; ataca com as garras (combate de perto apenas), provocando 1D pontos de dano por contusão.

Urso Cinzento: ST 22-28, DX 13, IQ 5, HT 14/18-22, Velocidade 8, sua pele tem DP 1 e RD 2. Peso entre 180 e 450 kg. Sua mordida provoca 1D+1 pontos de dano por corte; ataca com as garras (alcance 1 hexágono), provocando 1D+2 pontos de dano por contusão. Pode usar a manobra Segurar (abraço de urso) quando em combate de perto e morder enquanto Segura.

Urso Branco: ST 27-33, DX 13, IQ 5, HT 15/18-24. Velocidade 7 ou 3 (quando nadando). Sua pele tem DP 1 e RD 2. Peso entre 270 e 630 kg. Sua mordida provoca 1D+2 pontos de dano por corte; ataca com as garras (alcance 1 hex), provocando 1D+2 pontos de dano por contusão. Pode abraçar como um urso cinzento.

Urso das Cavernas: Criatura pré-histórica. ST 27-33, DX 12, IQ 5, HT 14/30, Velocidade 7, Sua pele tem DP 1 e RD 2. Peso entre 540 e 720 kg. Sua mordida provoca 2D-2 pontos de dano por corte; ataca com as garras (alcance 1 hex), provocando 2D-2 pontos por contusão. Pode abraçar como um urso cinzento.

Camelo

Criatura de regiões secas domesticado para ser usado como animal de tração. Veja as características na tabela *Animais de Tração e Montaria* da pág. 144.

Como um cavalo, com a diferença que pode ficar 4 dias sem beber. Todos os testes de Adestramento de Animais terão um redutor igual a -4, porque o camelo é um animal *muito* teimoso e irritante.

Descrições de Animais (Continuação)

Gato

Animal doméstico criado como animal de estimação. Seu custo varia de nada a abusivo.

ST 3, DX 14, IQ 5, HT 13/3. Velocidade 10.

A pele não é grossa o suficiente para servir como armadura. Peso 2,5 a 7,5 kg; tamanho: menor do que 1 hexágono.

Os gatos, quando provocados, atacam mordendo ou arranhando, provocando 1D-4 pontos de dano (tratados como de corte pois as garras são curtas).

Cervo

Caçado como fonte de alimento. ST 5-14, DX 15, IQ 4, HT 13/6-8. Velocidade 9, dependendo da espécie e da idade. DP 0, RD 0. Peso 32 a 90 kg. Ataca ocasionalmente atropelando ou escoiceando (1D pontos de dano por contusão) ou dando marradas com os chifres (1D de dano por perfuração).

Cão

Animal doméstico usado para caça ou animal de estimação. A descrição aqui não será precisa pelo fato de existirem muitas raças diferentes. O peso varia entre 2,5 a 70 kg ou mais; tamanho 1 hexágono. O custo varia de desprezível a $ 10.000 ou mais, embora um animal saudável e bem treinado, mesmo que não tenha raça, chegue a valer $200.

ST 1-12 (dependendo da raça), DX 11-12, IQ 5, HT 12-15 (mas um cachorro muito pequeno é capaz de resistir à perda de apenas 3 ou 4 pontos de vida).

A velocidade básica varia de 4 (pequeno cão fraldeiro) a 20 (Galgo ou saluki). A média é mais ou menos 10. Cães grandes podem ser usados como animais de tração. Uma raça de pele grossa tem DP 1 e RD 1. A pele da maioria das raças não é espessa o suficiente para servir como armadura.

Os cães atacam em combate de perto, provocando um dano normal devido a mordidas com sua Força. Algumas raças (ex. Sabujo) têm olfato apurado e seus testes de Olfato e Rastreamento são feitos contra um nível igual a 18.

Elefante

Freqüentemente domesticado. Inteligente, leal e trabalhador. Dados iguais aos fornecidos na tabela *Animais de Tração e Montaria*. Tamanho: 10 hexágonos. Um elefante não carregará mais do que uma Carga Média (5xST) nas costas.

Ataca atropelando (3D pontos de dano por contusão). A tromba tem um alcance igual a 2. Teste de DX para golpear (1D pontos de dano) ou agarrar (nenhum dano, mas a vítima pode ser arremessada, ficar presa para ser atropelada, etc...)

O elefante é tão grande que ele é efetivamente incapaz de se esquivar. Sua tromba tem uma ST igual a 12 para levantar, carregar, etc...

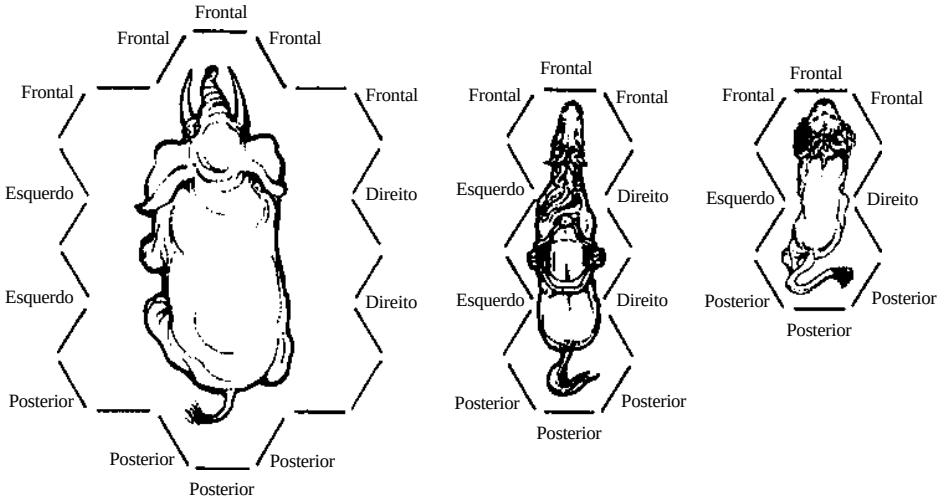
Falcão

Ave de rapina usada em caçadas. Um falcão grande teria ST 3, DX 15, IQ 4, HT 12/3-5. Velocidade 20 em vôo horizontal (a velocidade de um falcão mergulhando sobre a caça pode chegar a 70 ou 80). Peso 1 a 4 kg.

Um falcão bem treinado ou perturbado por um estranho pode atacar um ser humano com o bico e as garras, provocando 1D-2 pontos de dano. Apesar de as garras do falcão serem muito afiadas, elas são muito curtas para perfurar, por isso o ferimento que elas provocam deve ser tratado como corte.

Hexágonos Frontais, Posteriores e Laterais

Todas as criaturas que ocupam mais de um hexágono terão seus hexágonos frontais, posteriores e laterais correspondentes aos mesmos de um ser humano. Veja exemplos abaixo.



Derrubar e Atropelar

O movimento de uma figura de 2 ou mais hexágonos que passa pelo hexágono ocupado por uma menor deverá ser tratado como um "Encontrão" (v. pág. 112). Este procedimento dá uma chance à criatura menor de sair do caminho. Se ela não conseguir fazê-lo, provavelmente perderá a Disputa de ST decorrente e será derrubada.

A menos que a figura maior seja derrubada, ela poderá continuar sua marcha em frente.

Uma figura derrubada por outra com no mínimo o dobro de seu tamanho ou peso poderá ser atropelada.

Atropelamento

Quando um animal muito grande atropela ou pisa em um inimigo, ele provoca dano por atropelamento. A quantidade de dano dependerá do peso e de a criatura ter ou não cascos. Se uma criatura sem cascos tentar um "atropelamento", trate-o como se ela tivesse apenas 1/4 de seu peso real. Normalmente garras não são eficientes em um atropelamento (não foi para isso que elas foram projetadas). Se um tigre atropelá-lo, ele poderá lhe tirar o fôlego, mas será só isso.

Os números abaixo assumem que a vítima está sobre solo macio. Para casos especiais (ex. um elefante atropelando um inimigo em um piso de concreto) seria adequado, no mínimo, dobrar a quantidade de dano.

Se um animal adota a manobra "atropelamento" em um combate de perto, permanecendo no hexágono do adversário pisoteando-o, ela provocará o dano relacionado abaixo. Caso o animal dê um "encontrão" na vítima e continue correndo, ele provocará metade do dano indicado na tabela. Em qualquer um dos casos, o atacante deverá fazer um teste de DX para ver se atinge a vítima que terá direito a uma jogada para tentar se esquivar.

Um ser humano pode também "pisotear" criaturas pequenas (veja *Ataques de Enxames*, a seguir). Não há necessidade de nenhum teste de DX; se você pisoteia um enxame, com certeza atingirá alguma coisa.

Peso do Atacante	*Dano Devido ao atropelamento*
Menos de 70 kg	nenhum efeito
70 a 140 kg	1D-2
140 a 279 kg	1D-1
280 a 452 kg	1D
453 a 906 kg	1D+1
1 a 1,99 T	1D+2
2 a 2,99 T	2D
3 a 4,99 T	2D+1
Acima de 5 T	3D

Ataques de Enxames

Um grupo de animais pequenos deve ser tratado como uma unidade, quando ataca. Um grupo destes (que ocupa um hexágono no mapa de combate) é chamado de enxame. Um enxame ataca a vítima em seu próprio hexágono (se você não estiver usando uma mapa de combate, ele atacará uma pessoa por segundo) e não trocará de alvo sem uma boa razão.

O ataque de um enxame atinge o alvo automaticamente. Não existem jogadas de ataque e defesa. Cada ataque realizado por um enxame produz o mesmo dano, até que se consiga matar ou confundir uma parcela grande o suficiente de seus integrantes a ponto de dispersá-lo.

Roupas especiais (como um traje de mergulho, roupa de apicultor ou armaduras pressurizadas de alto nível tecnológico) podem proteger contra alguns tipos de enxames. Roupas oferecem proteção completa contra criaturas pequenas como insetos, durante duas rodadas, enquanto que armaduras de baixo nível tecnológico protegem por 5 rodadas. Depois disso, eles conseguem penetrar na armadura e ela deixa de proteger. Contra animais maiores como ratos, a armadura protegeria indefinidamente com sua RD normal.

Táticas especiais de defesa poderiam funcionar, dependendo do tipo de enxame. Abelhas, por exemplo, poderiam ser destruídas com inseticida, ou evitadas mergulhando-se em um lago. Encontrar uma destas estratégias dependerá da engenhosidade dos jogadores e do bom senso do GM.

Ataque a um Enxame

Qualquer ataque a um enxame atingirá automaticamente o alvo; o enxame não tem direito a lance de defesa. (Para dispersar um enxame de criaturas difíceis de atingir será necessário simplesmente provocar a perda de um número maior de pontos de vida.) Os punhos e a maioria das armas (independentemente da Força do personagem) produzem a perda de apenas 1 ponto de vida por turno. Exceções:

Tochas e armas flamejantes produzem a perda de 2 pontos.

Escudos podem esmagar criaturas voadoras; um escudo produz a perda de 2 pontos de vida e pode ser usado juntamente com outra arma.

Ataques com os pés (tentando pisar as criaturas) produzem a perda de 1 ponto de vida por turno para insetos que não voam; isto pode ser feito ao mesmo tempo que outras armas são usadas. É impossível pisar em animais voadores.

Exemplos de Ataques de Enxames

Abelhas: Um enxame tem em média 1.000 abelhas comuns, com um Deslocamento igual a 6. Produz a perda de 1 ponto de vida por turno a menos que o adversário esteja completamente coberto. Poderá ser disperso com a perda de 12 pontos de vida; desistirá do ataque se o adversário conseguir se afastar 45 m da colméia. Note que "cutucar" uma colméia pode colocar *vários* destes enxames no seu encalço.

Ratos: Um "bando" tem mais ou menos uma dúzia deles, com um Deslocamento igual a 4. Provoca 1D pontos de dano por corte por rodada. Uma armadura oferece sua proteção usual com sua RD normal. Pode ser disperso pela perda de 6 pontos de vida.

Morcegos: Um "bando" tem mais ou menos uma dúzia de morcegos carnívoros, com um Deslocamento igual a 8. Produz 1D de dano por rodada. Armaduras protegem com sua RD normal. Pode ser disperso pela perda de 8 pontos de vida.

Animais Treinados e de Estimação

Os personagens podem comprar animais treinados. Eles não são considerados como "vantagens" e sim propriedade. Um animal treinado é controlado pelo GM como qualquer outra criatura. No entanto, quanto melhor for o treinamento dado ao animal, maior a chance de ele fazer o que o dono quer.

Adestramento de Animais

O nível de adestramento que um animal pode absorver depende unicamente de sua IQ. Veja a perícia *Adestramento de Animais* na pág. 46.

IQ 3: Réptil: É capaz de aprender a reconhecer o dono, atender quando é chamado para comer e não atacar o mestre (normalmente).

IQ 4: Cavalo ou Gavião: Capaz de aprender os comandos apropriados para o seu trabalho — comandos de caça para um gavião, comandos de equitação para um animal de montaria ou tração, e tolerância para com os seres humanos em geral ou para amos específicos (escolhidos pelo treinador). Capaz de aprender seu nome e atender quando chamado (se se sentir disposto).

IQ 5: Cachorro: O mesmo que acima, mais os comandos "ataque", "ache", "senta", etc., conforme seja apropriado para o tipo de animal em particular. Tentará alertar seu dono dos perigos que venha a perceber. Lutará e até mesmo morrerá pelo dono.

Descrições de Animais (Continuação)

Cavalos e Mulas

Animais domésticos criados para montaria e tração. Veja os dados na tabela *Animais de Tração e Montaria* . Um cavalo é considerado uma figura de 3 hexágonos com o cavaleiro no meio. Burros e mulas pequenas são considerados figuras de 2 hexágonos.

A pele não é grossa o suficiente para funcionar como uma armadura.

Os cavalos lutam escoiceando qualquer hexágono à frente e atrás. Um cavalo com menos de 500 kg provoca 1D de dano por contusão; um maior provoca 1D+2; os cavalos podem morder em combate de perto provocando 2 pontos de dano por contusão.

Leão

Um felino grande e preguiçoso encontrado tanto nas campinas quanto na selva, que caça em grupos pequenos.

ST 24-30, DX 13, IQ 4, HT 15/16-20. Velocidade 10 em arrancadas curtas. Sua pele tem DP 1 e RD 1. Peso 180 a 270 kg; tamanho 2 hexágonos. Ataca mordendo e agadanhando (combate de perto) provocando 2D-2 pontos de dano por corte.

Cobras

Sucurí: Cobra grande (até 10 m de comprimento). ST 12-24, DX 13, IQ 3, HT 15/15-30. Velocidade 4. Não venenosa; ataque contundente. Depois de conseguir "segurar" a vítima ela passa a comprimi-la até a morte. Isto provoca 1D-4 a 1D de dano dependendo da cobra. Apenas armaduras de placas são capazes de proteger contra este ataque, mas elas protegerão com toda a sua RD.

Cascavel: Cobra venenosa comum. ST 2-10, DX 13, IQ 3, HT 15/4-20. Velocidade 3 ou 4. Mesmo as pequenas são perigosas; a grande com losangos nas costas (até 2,5 m) é muito perigosa. A mordida de uma pequena é capaz de penetrar uma defesa com RD 1 e a mordida de uma grande é capaz de penetrar couro com RD 2 (mas não metal).

Todos os que forem mordidos devem fazer um teste de HT com um redutor de -4 todos os dias durante 3 dias. Uma falha significará que o veneno provocou dano. Uma falha crítica significará morte . O dano provocado pelo veneno varia de 1D-1 para uma cascavel pequena até 2D para uma grande. Modificadores para o teste de HT: +1 se o veneno for imediatamente sugado da ferida; +2 se um contraveneno (NT maior ou igual a 6) for usado como tratamento.

Coral: Cobra pequena (30 a 60 cm) e de cores vivas. Venenosa. ST 2, DX 11, IQ 3, HT 15/2. Velocidade 2. Sua mordida não é capaz de penetrar em nenhuma proteção (afeta somente a pele nua). Faça os testes normais de envenenamento, com a diferença de que o veneno provoca 1D de dano e a resistência das vítimas está submetida a um redutor igual a -6. Todas as vítimas terão seu atributo DX reduzido em 2 pontos durante 3 dias, ou em 4 pontos se perderem pontos de vida por causa do veneno.

Descrições de Animais
(continuação)

Tigre

Felino, normalmente encontrado nas selvas, que costuma caçar só. ST 35-40, DX 14, IQ 4, HT 15/20-25. Velocidade 10 em arrancadas curtas. Sua pele tem DP 1 e RD 1. Peso 230 a 300 kg; tamanho 2 hexágonos. Ataca mordendo e agadanhando (combate de perto) provocando 2D-1 pontos de dano por corte.

Lobo

Animal selvagem e carnívoro que caça em bando. Pode ser (mais ou menos) domesticado, mas nunca como um cão. Um lobo típico teria ST 8-10, DX 14, IQ 5, HT 11-13. Velocidade 9. Sua pele apresenta DP 1 e RD 1. Pesa entre 30 e 80 kg; tamanho 1 hexágono. Ataca mordendo (combate de perto) provocando 1D-2 pontos de dano por corte.

Porco do Mato

O porco selvagem é caçado para ser usado como alimento (este pode vir a ser um esporte perigoso). São espertos, mal humorados e têm boa chance de atacar mesmo quando encontrados por acidente. As girondas são menores e menos agressivas (dê-lhes peso e ST correspondentes aos menores especificados.)

Javali: ST 20-24, DX 14, IQ 6, HT 15/20-25, velocidade 8. Sua pele apresenta DP 1 e RD 2. Peso maior que 180 kg; tamanho 2 hexágonos. Ataca com suas defesas, que provocam cortes profundos (1D+1 pontos de dano por corte), ou atropelando (1D-1 pontos de dano por contusão). Tentará derrubar os seres humanos com um Encontrão (que também inclui um ataque com as defesas) e sangrá-los enquanto estiverem indefesos.

Caititu: ST 8, DX 14, IQ 6, HT 12. Velocidade 7. Ataca do modo descrito acima: o corte produzido pelas defesas provoca dano igual a 1D-2; o atropelamento não provoca dano real. Peso 18 a 23 kg. Tamanho 1 hexágono.

IQ 6: Macaco. Tudo o que foi dito para os anteriores, com um nível de complexidade maior. Os GMs podem permitir qualquer coisa que eles tenham visto um animal amestrado fazer no cinema...

O tempo de treinamento depende da Inteligência do animal e do nível de adestramento que se quer atingir. Um treinador pode trabalhar até 4 horas por dia com uma criatura, divididas em duas sessões de duas horas (embora isto seja uma generalização).

	Nível do Treinamento			
IQ do Animal	3	4	5	6
3	60 dias	Impossível	Impossível	Impossível
4	30 dias	360 dias	Impossível	Impossível
5	7 dias	180 dias	360 dias	Impossível
6	2 dias	90 dias	180 dias	720 dias

Este é o tempo necessário para dar a um animal um treino geral no nível descrito acima. Pode-se ensinar truques específicos para um animal, se o GM o permitir. Neste caso, o adestramento tomará 14 dias para uma criatura de nível 6, 30 dias para uma criatura de nível 5 e 90 dias para um animal de nível 4.

O Valor dos Animais Adestrados

O adestramento altera o valor dos animais da seguinte maneira:

Criaturas de IQ igual a 3 são capazes de aprender tão pouca coisa que o treinamento não altera seu valor.

Criaturas com IQ igual a 4 têm pouca utilidade a menos que tenham sido amestradas. Diminua o valor de um animal com IQ igual a 4 em $^1/_3$ se não for amestrado. Filhotes são automaticamente indomados e, portanto, mais baratos.

Presume-se que um animal de IQ=5 já tenha sido treinado até o nível 4 quando é comprado. Caso isto não seja verdade, seu valor deve ser reduzido em $^1/_3$. Uma criatura de IQ igual a 5 terá seu valor aumentado em 50% quando tiver sido completamente treinada até o nível 5.

As criaturas de IQ igual a 6 seguem as mesmas regras que as de nível 5, com a ressalva de que seu valor será dobrado quando ela tiver sido completamente treinada até o nível 6.

Se um animal doméstico tiver uma inteligência muito maior que o normal para a sua espécie, ele valerá muito mais quando tiver sido completamente amestrado. Como regra geral, multiplique por quatro o valor do animal se ele for 1 ponto mais inteligente que o normal e por 10 se ele for 2 pontos mais inteligente. Desta maneira, um cavalo com IQ igual a 6 valeria 10 vezes seu preço normal.

Se um animal selvagem for capturado e amestrado, seu valor crescerá significativamente, principalmente se a criatura for inteligente e/ou feroz. Os detalhes dependem do cenário e do GM.

Animais de Montaria e Tração

Estas criaturas são treinadas como descrito acima. Veja a pág. 135 para regras sobre combate em montaria. Entre os animais de montaria e tração estão incluídos os seguintes:

Tipo	ST	DX	IQ	HT	Desloc	Custo	Peso(kg)	Obs.
Asno	25	10	4	13	8	$1.000	230	2 hexágonos
Mula peq.	30	10	4	14	8	$1.000	370	Peq. demais p/montar
Mula gde.	40	10	4	14	9	$2.000	640	
Pônei	30	10	4	13	13	$1.500	370	
Cavalo de Corrida	32	9	4	13	8	$4.000+	510	Alguns são mais rápidos
Cavalo de Sela	35	9	4	14	12	$1.200	550	Animal comum de montaria
Cavalo de Cavalaria	40	9	4	15	16	$4.000	640	Um cavalo de batalha leve
Cavalo de Batalha	50	9	4	6	15	$5.000	870	Normalmente feroz
Cavalo de Tração	60	9	4	16	12	$2.000	920	
Boi	80	8	4	17	8	$1.500	1.150+	
Camelo	40	9	4	15	10	$1.400	640	Temperamental; bebe pouco
Elefante	300	12	6	17/50	8	$10.000	5.520	10 hexes DP1, RD2

Carga e Deslocamento

A Carga funciona para os animais da mesma maneira que para os seres humanos (v. pág. 76). O nível de Carga a que o animal está submetido diminui o valor de seu parâmetro Deslocamento. No entanto a tabela de efeito da Carga para animais de 4 patas é diferente:

Sem Carga (até ST): Não afeta o Deslocamento.

Carga Leve (até 3xST): O Deslocamento é diminuído em 2 pontos.

Carga Média (até 5xST): O Deslocamento é diminuído em 4 pontos. Poucos animais carregarão um peso maior do que 5xST nas costas.

Carga Grande (até 8xST): O Deslocamento é reduzido em 6 pontos.

Carga Muito Grande (até 10xST): O Deslocamento é reduzido em 8 pontos, mas nunca para um valor menor que 2.

Carga Máxima (até 15xST): O Deslocamento será reduzido ao valor 1. Somente um animal muito disposto tentará mover uma carga tão pesada.

A distância percorrida em um dia por cavalos e a maioria dos outros animais de mesmo tamanho é a mesma que para os seres humanos (v. pág. 187).

O peso efetivo será reduzido se ele for carregado sobre um trenó ou carroção. A redução será ainda maior se o terreno for bom (v. as regras na pág. 89). Se uma junta de animais estiver sendo usada, simplesmente some as Forças dos animais. Uma junta com 4 bois, por exemplo, tem uma ST igual a 320.

Estas regras para transporte de carga supõem a utilização de arreios adequados. Se, por exemplo, estivermos usando cordas para improvisar os arreios, a capacidade dos animais cairá pela metade. Puxar uma carga usando um laço é ainda menos eficiente, visto que o ângulo de tração é ruim. Um cavalo é capaz de arrastar no máximo uma Carga Média usando um laço firmemente preso ao arção.

Cavalos alimentados com cereais levam vantagem em termos de força, velocidade e resistência, sobre os cavalos alimentados com capim. Em qualquer Disputa de Habilidades entre cavalos, os alimentados com cereais têm um bônus igual a +2.

Valor de Animais de Montaria e Tração

Os valores básicos estão mostrados na tabela acima. Um aumento de IQ aumentará o valor de um animal já valioso conforme descrito no parágrafo *Adestramento*.

Um aumento na ST, se alguém se der ao trabalho de fazer os cálculos, aumentará o valor dos animais na mesma porcentagem que o aumento em ST. Um aumento de 10% na ST aumentará o valor do animal em 10%. Espécimes *muito fortes* valerão mais do que o valor indicado por esta fórmula.

Um aumento na Velocidade aumentará drasticamente o valor do animal. O valor deve ser dobrado para um aumento de 1 ponto na velocidade. Quadruplique o valor para um aumento de 2 pontos.

Outras modificações no valor ficam a cargo do GM, ou da habilidade de regatear do PC.

Particularizando os Animais

O GM não está preso às descrições dos animais apresentadas. Elas fornecem características típicas (as individuais podem variar).

ST: Pode variar um bom número de pontos, especialmente em criaturas grandes. A ST é valiosa em animais de carga e um cavalo muito forte vale mais.

DX: Não deveria variar mais do que 1 ponto do valor sugerido, exceto para uma criatura muito incomum.

IQ: Na realidade, não deveria variar mais do que um ponto para cima ou para baixo — e mesmo um aumento de 1 ponto transforma um animal em um gênio para a sua espécie. Em termos de jogo, permitir que um animal de qualquer espécie tenha IQ igual a 6 dará margem à produção de alguns animais de estimação interessantes. Isto também aumentará seu valor. Veja acima.

HT: A Vitalidade real pode variar uns dois pontos para mais ou para menos. A quantidade de pontos de vida, principalmente em animais grandes, pode variar até 20% em qualquer direção.

A *DP* e a *RD* da pele não variam muito.

A *Velocidade* e o *Deslocamento* podem variar um pouco. Os cavalos e animais similares podem ter seu valor aumentado drasticamente se forem mais rápidos que a média.

Custo: Qualquer aumento no valor dos atributos de um animal pode ter seu reflexo no seu valor de mercado, mas, a não ser nos casos onde uma fórmula específica for fornecida, os detalhes ficarão por conta do GM.

Do mesmo modo, uma diminuição nos atributos provocará uma diminuição no valor do animal.

Criaturas de Fantasia

Estas criaturas foram selecionadas porque (se o GM trocar os nomes e mudar o número de série) elas funcionarão perfeitamente em um cenário de Ficção Científica.

Basilisco

Esta criatura se parece com uma cobra pequena com uma face hedionda e a cabeça cristada.

ST 3, DX 12, IQ 3, HT 12/4. Velocidade 4, Esquiva 6. Sua pele tem DP 1, RD 0. Peso 0,5 a 1,0 kg. Tamanho 1 hexágono. Seu ataque é especial e era chamado "olhar da morte" na Idade Média. Trate-o como se fosse um ataque telecinético (pág. 172) com Potência e NH igual a 16. Pode atacar qualquer um que ele veja ou toque, se puder se concentrar antes durante um turno.

Se a vítima o vir, ou fizer algum contato psíquico, o basilisco poderá atacar instantaneamente. Seus testes de Telecinese têm um redutor igual a -1 para cada metro de distância. Se ele for bem sucedido, a vítima receberá 2D+2 pontos de dano por segundo até a concentração do basilisco ser quebrada ou a vítima sair de seu campo de visão. Aí a fera deverá fazer um novo teste, levando em conta a nova distância, para continuar seu ataque. RD e Rijeza não oferecem proteção e nenhuma jogada de defesa é permitida.

Grifo

Esta linda criatura tem a cabeça, asas e patas dianteiras de uma águia e as patas traseiras de um leão.

ST 30-35, DX 14, IQ 5, HT 15/20-25. Velocidade 6 no chão, 15 no ar. Esquiva 7. Sua pele tem DP 1 e RD 1. Peso entre 230 e 280 kg; tamanho 2 hexágonos. Ataca agadanhando e bicando em combate de perto provocando 2D-1 pontos de dano.

Os grifos podem ser domesticados se forem capturados jovens, mas seus adestradores estarão submetidos a um redutor de -3 em todas as suas perícias relacionadas com controle de animais. Como o grifo não é nem uma ave nem um mamífero, nenhum destes tipos de mágica para controle de animais o afeta. Um grifo indomado, em boas condições de saúde pode ser vendido por $ 5.000; um domesticado não tem preço e não cooperará com ninguém a não ser seu domador. A Carga máxima que um grifo pode carregar em vôo é Leve, o que significa que somente um cavaleiro pequeno pode ser transportado.

Estrige

Uma estrige é uma criatura com o formato de uma ave, mais ou menos do tamanho de um corvo, que tem um longo bico, olhos grandes e suga sangue. As estriges são criaturas noturnas. ST 2-5, DX 17, IQ 4, HT 12/3-5. Velocidade 12 no ar e 1 no chão; Esquiva 7. DP 2, RD 0. Peso 5 a 12 kg; Tamanho: menos que 1 hexágono.

Uma estrige ataca com seu bico longo e farpado provocando 1D-3 pontos de dano por perfuração. Se atingir o alvo, ela inserirá o bico e começará a sugar o sangue da vítima, provocando 1 ponto de dano a cada 10 segundos. É necessário um sucesso em um teste de Medicina ou Cirurgia para conseguir retirá-lo, caso contrário provocará mais 1D de dano extra.

Ela ataca o ponto menos protegido de suas vítimas e procurará a abertura da viseira (com um redutor igual a -10), se alguém estiver usando uma armadura de metal (um golpe bem sucedido cegará o olho atingido).

19 MAGIA

Magia é uma força poderosa e caprichosa controlada através de procedimentos chamados *mágicas*. A magia consome uma energia chamada *mana*, mas mesmo os magos mais poderosos são incapazes de compreendê-la totalmente. Ou, se o são, eles nunca o admitiram.

Algumas pessoas têm uma aptidão inata para aprender e usar magia. Esta vantagem é chamada Aptidão Mágica (v. pág. 21). Qualquer pessoa com algum grau de Aptidão Mágica é considerada um *mago*. Em muitos cenários, apenas os magos são capazes de usar a magia. Em outros, eles se saem *melhor* com a magia que os não-magos.

À Procura de um Professor

Num mundo onde a magia é comum, ela provavelmente será ensinada como qualquer outra profissão. Você pode se empregar como aprendiz de um feiticeiro para aprender seu ofício ... ou contratar um instrutor de magia para ensinar-lhe algumas fórmulas mágicas. Existe também a possibilidade de a magia ser um segredo bem guardado em seu mundo, o que poderia trazer complicações interessantes.

Num mundo onde a magia é rara (ou no qual poucos acreditam em sua existência), conseguir um instrutor será muito mais difícil. A maioria dos magos manter-se-ia oculta, pertenceria a cultos misteriosos e secretos ou acabaria por se revelar uma fraude.

A magia, como qualquer outra habilidade intelectual, pode ser aprendida sem um instrutor. Para isso é necessário ser alfabetizado e ter acesso a bons livros-texto. Mesmo com os melhores manuais, um estudante sem instrutor aprenderá na metade da velocidade que o faria sob orientação (cada mágica custará o dobro de pontos). A maioria dos "grimoires", principalmente os encontrados em mundos não-mágicos, são complexos e deliberadamente obscuros.

A Contratação de um Feiticeiro

É possível que os PCs venham a desejar contratar um feiticeiro como instrutor. Ou um grupo de aventureiros pode precisar de um mago de aluguel. Use o mesmo procedimento e faça o pagamento como para qualquer outro mercenário (v. pág. 194). Quanto mais comum for a magia, mais fácil será encontrar um feiticeiro e menos você terá que lhe pagar. Na coluna lateral da pág. 152, você encontrará os valores básicos para custo e remuneração de uma campanha comum com magia.

Será mais difícil, no entanto, encontrar um feiticeiro mercenário se você desejar especificar as mágicas que ele deve saber, principalmente se estas mágicas forem complexas. Para encontrar um mago capaz de fazer a mágica Criar Fogo, por exemplo, você estaria submetido a um redutor de apenas -1 em seu teste, visto que esta é um a mágica comum. Mas, para encontrar um mago que conheça tanto a mágica Criar Elemental do Fogo, quanto a mágica Cura Profunda (duas fórmulas complexas e sem relação entre si), você precisaria ser bem sucedido em um teste com um redutor igual a -8!

A definição destas penalidades é uma tarefa do Mestre. Todo mago recebe um bônus de +1 quando está à procura de um outro mago para contratar. Conexões com as guildas de magos ou estruturas de poder locais podem ser úteis e merecerem um bônus adicional que varia entre +1 e +3.

O Aprendizado da Magia

A maioria das mágicas pode ser aprendida por qualquer um (mas na maioria dos cenários elas só podem ser *usadas* por magos). Algumas mágicas podem ser aprendidas somente por magos (este é um pré-requisito da mágica).

Cada mágica é considerada uma perícia e é aprendida da mesma maneira que todas as outras perícias. Mágicas não têm um nível pré-definido; você *precisa* ter sido treinado em uma determinada mágica para ser capaz de usá-la. As mágicas podem ser do tipo Mental/Difícil ou Mental/Muito Difícil. No entanto seu nível de Aptidão Mágica *é somado a seu atributo IQ* para o aprendizado de mágicas. Portanto, se você tiver o atributo IQ igual a 12 e 3 níveis de Aptidão Mágica, você aprenderá as mágicas como se tivesse uma Inteligência igual a 15. Ninguém pode ter uma Aptidão Mágica maior do que 3.

Para aprender uma mágica você precisa gastar no *mínimo* um ponto, mesmo que seja brilhante e abençoado com a Aptidão Mágica. A Memória Eidética não tem muita utilidade no aprendizado de mágicas. Ela lhe dá uma memória mecânica, mas nenhum entendimento real. O primeiro nível de Memória Eidética vale um bônus igual a +1 a ser somado à sua Inteligência no aprendizado de Mágicas. O segundo nível dá um bônus igual a +2. E nenhum outro bônus.

Quando estiver representando um personagem que conhece algumas mágicas, você pode desejar preparar um "grimoire" para ele. Um grimoire é um livro com mágicas. O grimoire de seu personagem é uma lista das mágicas que ele conhece, sua habilidade com elas, a energia que custa cada uma delas e outros detalhes importantes. Isto economizará muito tempo durante o jogo, pois nem mesmo o mais dedicado dos jogadores será capaz de saber os detalhes de todas mágicas.

Pré-requisitos

Todas as mágicas, com exceção das mais básicas, têm pré-requisitos (exigências que devem ser satisfeitas antes que a operação possa ser aprendida). Se o pré-requisito for uma outra mágica, ela deverá ser conhecida em um nível maior ou igual a 12 antes que a operação mais elevada possa ser estudada. Portanto, um usuário de magia deve aprender primeiramente mágicas simples e encaminhar-se para as mais avançadas conforme seu conhecimento for aumentando. A Aptidão Mágica é um pré-requisito para a maioria das mágicas mais poderosas. Isto significa que ninguém a não ser um mago — uma pessoa com Aptidão Mágica —, é capaz de aprendê-las. "Aptidão Mágica 2" significa que são necessários *dois* níveis de Aptidão Mágica para se poder aprender aquela mágica e assim por diante. Algumas mágicas exigem também um valor *básico* mínimo para os atributos DX ou IQ.

Fazendo Mágicas

Para fazer uma mágica, o personagem precisa *conhecê-la* ou possuir um objeto que permita usá-la (v. pág. 153). Depois é necessário gastar uma ou duas rodadas se *concentrando*. No início da rodada, *depois* de sua última rodada em concentração, o personagem deve fazer um teste de habilidade para aquela mágica. Depois ele pode fazer qualquer outra coisa (usar uma arma, começar a se concentrar novamente, etc.).

Fazer uma mágica funciona como o uso de qualquer outra perícia. O operador joga 3 dados e compara o resultado com seu "nível de habilidade" naquela mágica. Se o resultado for menor ou igual ao nível de habilidade a mágica funcionou. Se o resultado for maior do que o nível de habilidade, a mágica falhou. Vários modificadores serão adicionados ou subtraídos do nível de habilidade básico do operador. Os modificadores dependem da *classe* da mágica (v. pág. 149).

Um sucesso no teste de habilidade significa que a mágica foi feita e seu custo em energia (veja a seguir) deve ser subtraído do atributo ST (como Fadiga) ou do atributo HT (como lesão) do operador.

Um *sucesso decisivo* significa que a mágica funcionou muito bem. A magia é caprichosa, por isso a *natureza* deste sucesso é deixada inteiramente por conta do GM, que deveria ser generoso e criativo. Não há dispêndio de energia quando você consegue um sucesso decisivo durante uma operação mágica.

Uma falha significa que a mágica não funcionou. Se uma mágica bem sucedida teria seu custo em energia, o operador perderá um ponto de energia. Se a mágica não requeria energia, o operador não perderá nada.

Uma *falha crítica* significa que o custo em energia da mágica foi gasto, mas o resultado da mágica foi *muito ruim*. Existe uma tabela de "choques de retorno". No entanto, o GM pode improvisar *qualquer* "choque de retorno" que ele julgar mais divertido, desde que isso *não mate* o operador.

Se achar que isto parece injusto ou arbitrário... bem, na verdade é. Afinal, a *Magia é caprichosa*. Toda

vez que alguém fizer uma mágica, estará usando forças que não compreende inteiramente e se expondo ao capricho do destino (representado pelo GM).

Tabela de Falhas Críticas em Operações Mágicas

Jogue 3 dados. O GM não é obrigado a usar esta tabela, e tem toda a liberdade para improvisar (contudo o resultado desta improvisação deveria ser coerente com a mágica realizada e a situação). Se algum resultado desta tabela for inadequado ou coincidir com o resultado *pretendido* pelo operador, jogue os dados de novo.

3- A mágica falhou completamente; o operador recebe 1D pontos de dano.

4- O feitiço vira contra o feiticeiro.

5- A mágica tem efeito sobre um dos companheiros do operador (escolha ao acaso).

6- A mágica atinge um inimigo próximo. Escolha ao acaso.

7- A mágica produz apenas um som pungente e cheiro de enxofre.

8- A mágica atinge alguém ou alguma coisa diferente do objetivo original; amigo, inimigo ou objeto. Escolha ao acaso ou o GM faz uma opção interessante.

9- A mágica falha completamente e o operador recebe 1 ponto de dano.

10- A mágica falha completamente e o operador fica atordoado (será necessário um sucesso num teste de IQ para se recuperar).

11- A mágica não produz nada a não ser um ruído intenso e um lampejo de luz colorida.

12- A mágica produz um resultado que é uma pálida amostra do efeito desejado.

13- A mágica produz o efeito inverso do desejado.

14- A mágica produz o efeito inverso do desejado no alvo errado (escolha ao acaso).

15- Não acontece nada a não ser o fato do operador esquecer temporariamente a mágica. Faça um teste de IQ por semana subseqüente até ele se lembrar.

16- A mágica parece ter funcionado, mas tudo não passa de uma ilusão inútil.

17- A mágica falhou completamente; o braço do operador fica incapacitado (1 semana para se recuperar).

18- A mágica falha completamente e um demônio (v. pág. 154) aparece e ataca o operador, a menos que, *na opinião do* GM, a mágica e o operador tivessem a melhor e mais pura das intenções.

Operador e Objetivo

O "operador" de uma mágica é a pessoa que está tentando realizá-la.

O "objetivo" de uma mágica, é uma pessoa, lugar ou coisa a que a mágica é dirigida. Se alguém estiver fazendo uma mágica sobre si mesmo, ele será o operador e o objetivo ao mesmo tempo. O objetivo também pode ser uma outra pessoa, sêr, objeto inanimado ou mesmo uma área no mapa de jogo. Se o objetivo for um lugar, o operador poderá "tocá-lo", estendendo sua mão sobre ele ou tocando o solo, como for mais apropriado para a mágica.

Tempo Necessário para Realizar uma Mágica

A maioria das mágicas exige um turno para ser realizada. O operador usa a manobra de "Concentração" durante um segundo. No *início* do próximo turno ele tentará um teste de habilidade. A mágica terá efeito instantâneo em caso de sucesso. O operador então estará livre para iniciar uma nova manobra ou se concentrar novamente.

Exemplo: Wat deseja fazer a mágica *Criar Fogo* (uma mágica de 1 segundo). No primeiro turno Wat diz: "Estou me concentrando". Ele deve dizer ao GM que mágica pretende realizar e não poderá fazer mais nada naquele turno. No *início* do próximo turno ele faz um teste de habilidade e é bem sucedido. O fogo é criado. Agora Wat pode fazer outra manobra ou iniciar uma nova operação e se concentrar novamente.

Algumas mágicas complexas exigem mais de um turno para serem executadas. Todo esse tempo deve ser passado em "concentração". Exemplo: Se uma mágica exige 3 turnos para ser realizada, o feiticeiro deverá passar 3 turnos em concentração, sem fazer mais nada. A mágica será lançada no início do quarto turno. O operador pode "abortar" uma mágica antes de seu término sem sofrer nenhuma penalidade, mas deverá começar novamente do início se quiser tentar de novo.

Rituais Mágicos

Quanto maior for o seu nível de habilidade com uma mágica, mais fácil será realizá-la. Isto se aplica tanto ao seu "custo" em energia, quanto ao "ritual" exigido para realizá-la. Se você não puder realizar o ritual, não poderá fazer a mágica. Exemplo: Você não poderá executar uma mágica que exige que você fale se estiver amordaçado ou sob efeito de um encantamento de silêncio. Estes níveis de habilidade não são "efetivos" e sim aqueles nos quais a mágica é *conhecida*, submetido a um redutor de -5 se o operador estiver numa área de baixa intensidade de mana (veja coluna lateral). Se o personagem não conhecer a mágica não poderá utilizá-la sem o objeto encantado apropriado.

Nível de habilidade menor ou igual a 11: O feiticeiro deve ter os dois pés e as duas mãos livres para poder executar os movimentos rituais complicados. Ele deve dizer certas palavras de poder em voz firme. A mágica exigirá o dobro do tempo relacionado se não for completamente conhecida.

Nível de habilidade entre 12 e 14: O feiticeiro deve dizer umas poucas palavras e fazer um gesto para executar a mágica. Num nível maior ou igual a este a mágica exigirá o tempo indicado para ser completada.

Nível de habilidade entre 15 e 17: O feiticeiro deve dizer uma ou duas palavras e gesticular (um ou dois dedos são suficientes). Ele poderá se mover um hexágono enquanto estiver se concentrando. *O custo em energia da mágica se reduz em um ponto a partir do nível 15.*

Mana

Mana é a energia por trás da magia. A mágica funcionará somente se o mana do mundo (ou área específica) assim o permitir. As regiões são classificadas segundo sua intensidade de Mana em:

Muito Alta: Qualquer um é capaz de fazer mágicas se as souber. Os magos são capazes de fazê-lo sem gastar nenhuma energia. No entanto, qualquer deslize pode ser desastroso. Mesmo uma falha comum é tratada como crítica e Falhas Críticas produzem desastres espetaculares. Lugares com intensidade muito alta de Mana são muito raros.

Alta: Qualquer um é capaz de fazer mágicas se as souber. Esta circunstância é rara na maioria dos mundos, mas alguns têm este nível de Mana em toda parte.

Normal: Apenas os magos são capazes de fazer mágicas. Estas operações funcionarão normalmente, conforme as regras enunciadas neste capítulo. Esta é a situação normal de um mundo de fantasia; magos fazem uso da magia, os leigos não.

Baixa: Apenas magos são capazes de fazer mágicas e mesmo assim com seu NH submetido a um redutor igual a -5, qualquer que seja o objetivo. O poder dos objetos encantados também estará submetido ao redutor de -5. Desta maneira, objetos com poder menor que 20 não funcionarão de maneira nenhuma nestes lugares. Por outro lado, falhas críticas com mágicas (veja o texto principal) terão pouco ou nenhum efeito. O nosso é um mundo com nível baixo de Mana.

Nula: Ninguém é capaz de usar magia. Objetos encantados não funcionam (mas recuperam seus poderes quando levados a uma região onde existe mana). Esta condição ocorre em áreas isoladas de mundos mágicos. Alguns mundos são totalmente desprovidos de mana em toda a sua extensão, tornando impossível o uso da magia.

O Sistema de Ética da Magia

Algumas religiões ensinam que a magia é intrinsecamente má e que qualquer um que venha a usá-la estará pondo em risco sua alma imortal. Sem dúvida nenhuma, fórmulas mágicas mal utilizadas parecem atrair a atenção de alguma entidade poderosa e maligna. Em algumas ocasiões um mágico desajeitado é devorado por um demônio de verdade!

Mas é verdade também que muitos homens bons conhecem e usam a magia, e os mais santificados deles parecem ser imunes às piores “trapalhadas” com ela.

Ninguém sabe na verdade. O consenso é que a magia em si não é boa nem ruim. É a intenção por trás dela que determina se a magia é “branca” ou “negra”. Mas não há dúvida de que certos tipos de magia (sacrifícios humanos, por exemplo) são intrinsecamente maus e menosprezados por todos os magos honestos.

Nível de habilidade entre 18 e 20: O feiticeiro precisa dizer uma palavra ou duas, *ou* fazer um pequeno gesto, mas não necessariamente os dois. *A partir do nível 20, o custo em energia da mágica é reduzido em 2 pontos.*

Nível de habilidade entre 21 e 24: Nenhum ritual é necessário. O feiticeiro parece olhar fixamente para o vazio enquanto se concentra. O tempo necessário se reduz à metade (arredondado para cima). Uma mágica que levaria um segundo agora pode ser feita sem concentração, até mesmo quando se realiza uma outra manobra (lutando, falando, etc.). Não se pode fazer duas mágicas simultaneamente.

Nível de habilidade maior do que 25: Mesmo que acima, só que agora o tempo está reduzido a $^1/_4$ (arredondado para cima). *A partir do nível 25 o custo em energia fica reduzido em 3 pontos*. A cada acréscimo de 5 pontos no NH o tempo necessário para executar a mágica fica novamente dividido ao meio e o custo em energia será reduzido em 1 ponto.

Algumas mágicas exigem sempre um ritual ou objeto. Isto estará indicado nas listas de mágicas e esta especificação se sobreporá às regras gerais.

Distração e Ferimentos

Se o operador for ferido, nocauteado, forçado a usar alguma defesa ativa ou distraído de alguma outra maneira durante o período de concentração, ele deverá ser bem sucedido num teste de Vontade com um redutor igual a -3 para conseguir manter a operação. Uma falha nesta jogada significa que ele deve começar novamente. Se ele for ferido enquanto estiver se concentrando, seu nível de habilidade efetivo para aquela mágica ficará reduzido em um número de pontos igual ao número de pontos de vida perdidos.

Custo em Energia para a Realização de Mágicas

Cada mágica tem seu custo em energia. Quando um personagem faz uma mágica, ele gasta energia (ST ou HT). Quanto melhor ele conhecer uma determinada mágica, menos energia será despendida para realizá-la. Se o personagem conhecer a mágica bem o suficiente, ele será capaz de fazê-la sem gastar nenhuma energia. A intensidade de mana da área (v. coluna lateral na pág. 147) afeta o nível de habilidade efetivo do feiticeiro. A intensidade baixa de mana também impede o uso da mágica Recuperação de Força (pág. 162), reduzindo a freqüência com que qualquer outra mágica pode ser realizada.

Se seu *nível de habilidade básico* em uma mágica (modificado pelo nível de intensidade de mana) for maior ou igual a 15, o custo em energia para aquela mágica será reduzido em um ponto. Se o nível de habilidade for maior ou igual a 20, o dispêndio de energia será reduzido em 2 pontos e assim por diante. *A energia continua sendo canalizada para a mágica, mas sua habilidade lhe permite supri-la a partir do mana ambiente, ao invés de usar a sua própria.* Portanto, com um nível de habilidade igual a 20, numa área de nível de intensidade de mana normal seria possível fazer uma mágica para produzir uma bola de fogo de 2D (que exige 2 pontos de energia) sem despender *nenhuma* energia. Para produzir uma bola de fogo de 3D, você precisaria gastar 1 ponto de sua própria energia.

O total de energia a ser dispêndido em uma mágica é calculado antes de qualquer subtração devido a um nível alto de habilidade. Um mago capaz de criar pequenas bolas de fogo repetidamente, sem nenhum dispêndio de energia, poderia ficar exausto ao criar uma única em uma área de mais de um hexágono. Um nível de habilidade elevado também diminui o dispêndio de energia para *manter* uma mágica (veja abaixo).

Normalmente, a energia gasta para executar uma mágica é considerada "Fadiga" (v. pág. 134). A "fadiga" pode ser recuperada com descanso. Um *mago* que conheça a mágica "Recuperação de Força" (v. pág. 162) poderá recuperar a ST mais rápido do que o usual. Um operador *pode* retirar energia de sua força vital ao invés de sua Força. Neste caso, ele retira todos os pontos de energia gastos de sua HT ao invés de ST. Em outras palavras, a mágica está provocando um dano real ao operador. Isto é perigoso, mas pode vir a ser necessário se o operador estiver muito fatigado e *tiver* necessidade de realizar mais uma mágica. A HT perdida desta maneira deve ser tratada como outro ferimento qualquer.

O nível de habilidade de um mago fica reduzido em um ponto para cada ponto de HT usados para fazer mágicas.

Um mago é capaz de "queimar" HT até cair inconsciente. Quando um teste de HT falhar, indicando a morte do mago, a Vitalidade destinada àquela mágica não terá sido realmente gasta e ele desmaiará ao invés de morrer, interrompendo desta maneira a drenagem de energia.

Duração dos Efeitos de uma Mágica e sua Manutenção

O efeito de algumas mágicas é instantâneo e não pode ser mantido. Outras duram algum tempo (veja a *Lista de Mágicas*) e depois se desfazem, a menos que sejam *mantidas*.

Se uma mágica puder ser mantida ativa, ela continuará por um período de tempo igual à sua duração original. Uma mágica poderá ser mantida sempre que o operador o desejar, desde que ele continue despendendo a energia necessária. Ninguém consegue manter uma mágica enquanto dorme; o operador é o único capaz de manter sua mágica ativa. *Não há necessidade de um novo teste de habilidade.*

No entanto, será necessário gastar mais energia. Se uma mágica puder ser mantida, seu custo em energia estará indicado na Lista de Mágicas. Exemplo: *Luz* tem um minuto de duração e sua manutenção custa 1 por minuto. Portanto, os efeitos da mágica desaparecem depois de 1 minuto, a *menos* que no fim daquele minuto o mágico gaste mais um ponto de energia para mantê-la. Se um operador estiver consciente, ele saberá quando uma de suas mágicas precisa ser renovada. *A distância não é um fator importante* na manutenção do efeito de uma mágica.

Concentração: A maioria das mágicas pode ser mantida sem "concentração" do operador mas, qualquer mágica que requeira mudança ou manipulação constante (ex.: controle de um ser vivo) exigirá naturalmente uma concentração constante do operador. Isto obriga o operador a fazer somente a manobra de "Concentra-

Vocabulário de Magia

Abortar: Interromper o processo de fazer mágica antes de seu término.

Aptidão Mágica: É a vantagem de se estar "sintonizado" com as forças da magia.; v. pág. 21.

Cancelar: Descontinuar uma mágica feita por você mesmo, antes que seus efeitos cessem normalmente.

Choque de Retorno: Uma falha crítica durante a execução de uma operação mágica. O mesmo que "Fiasco".

Energia: O "custo" para se fazer uma mágica. O custo em energia pode ser pago tanto em pontos de ST (fadiga) quanto de HT (vida). A energia (de qualquer um dos dois tipos) será recobrada da forma usual.

Grimoire: Um livro de mágicas. Mais especificamente, uma lista das mágicas conhecidas por um personagem e seus respectivos custos.

Mágica Básica: Uma mágica que não tem nenhuma outra como pré-requisito.

Mágica de Projétil: Uma mágica que é primeiro feita e depois "arremessada" contra o objetivo. Exige dois testes: um teste de habilidade para fazer a mágica e um teste de Arremesso (ou DX-3) para ver se atinge o alvo.

Mágica Dominada: Uma mágica tão bem conhecida (Nível de Habilidade tão alto) pelo personagem que ele não tem necessidade de se concentrar para realizá-la.

Mágico: Qualquer usuário de magia, seja ele um mago ou não.

Mago: Qualquer pessoa que tenha a vantagem Aptidão Mágica.

Mana: A energia que impulsiona a magia. Áreas (ou mundos) diferentes têm níveis de intensidade de mana diferentes (v. a coluna lateral na pág. 147).

Manter: Sustentar os efeitos de uma mágica por um intervalo de tempo maior do que sua duração normal.

Nível de Habilidade Básico: É o nível de habilidade em uma operação mágica que um personagem pode conseguir gastando 1 ponto (para uma mágica do tipo Mental/Difícil), ou 2 pontos (para uma operação do tipo Mental/MD).

Nível de Habilidade Efetivo: Seu nível de habilidade real, acrescido dos modificadores (bônus ou redutores) devido à distância, circunstâncias etc... Os testes de habilidade são feitos levando em conta o NH efetivo.

Objetivo: A pessoa, coisa ou lugar sobre a qual a mágica será feita.

Operador: A pessoa que faz a mágica.

Pré-requisito: Uma condição que deve ser satisfeita para se aprender uma mágica.

Resistível: Qualquer mágica contra a qual o objetivo pode oferecer resistência.

ção". Se ele for distraído, será necessário um teste de Vontade com um redutor igual a -3 em cada turno. Uma falha não encerrará a mágica, mas o alvo não fará nada até que o operador possa se concentrar novamente. Uma falha crítica quebrará o encanto. Fazer outra mágica *não* interromperá a concentração, mas o operador fica submetido a um redutor no seu NH por estar fazendo duas coisas ao mesmo tempo. Veja a seguir.

Custo Reduzido. Se você souber uma mágica tão bem, que o custo em energia para fazê-la fica reduzido, então o custo para mantê-la ficará reduzido na mesma proporção. Se você realiza uma mágica com um nível de habilidade maior ou igual a 15, custará um ponto a menos para *mantê-la*. Isto pode vir a ser muito importante. Exemplo: Se o "custo de manutenção" de uma mágica é um ponto e ela foi feita com um nível de habilidade maior ou igual a 15, você poderá mantê-la indefinidamente sem usar *nenhuma energia.*

Cancelamento de Mágicas. Um operador pode querer terminar uma mágica *antes* de seu período de duração normal. Ex.: Ele poderia querer que um fogo criado (que dura normalmente um minuto) terminasse depois de 30 segundos. Se ele o especificar no momento em que a mágica estiver sendo feita, ela durará exatamente o tempo desejado. Mas, se de repente ele se decidir a "cancelar" uma mágica antes de seu término normal, haverá um custo adicional de 1 ponto de energia, independente da mágica.

Fazer Mágica Enquanto se Mantém Outras

Um personagem só pode fazer uma mágica por vez. No entanto, um operador *pode* fazer uma segunda mágica antes que as anteriores terminem. Isto é relativamente fácil, se as mágicas em andamento não exigirem *concentração*, i.e., controle ativo. Se as mágicas em andamento exigirem controle, torna-se muito mais difícil fazer mais uma. Estes modificadores se aplicam a realização de mágicas em todas as condições.

-3 para cada uma das outras mágicas nas quais o operador mantém sua *concentração* no momento. A lista de mágicas especifica quais exigem concentração.

-1 para cada mágica que o operador tem em andamento no momento. As mágicas que duram para sempre (ex. *Acalmar Animais, Purificação de Água, Encantar*) não impõem um redutor.

Diferentes Tipos de Magia

Existem vários tipos diferentes de magia. As mágicas estão divididas em "escolas", de acordo com o tipo do objetivo, e "classes" de acordo com o modo como elas funcionam.

Escolas de Magia

As mágicas ligadas pelo mesmo tipo de objetivo pertencem à mesma "escola". Na Lista de Mágicas estão representadas 12 escolas de Magia, mas existem outras. As mágicas básicas de uma escola são pré-requisito para as mais difíceis. A maioria dos magos se especializa em apenas algumas escolas (tornando com isso possível aprender algumas mágicas avançadas), mas é possível aprender mágicas de todas as escolas. Algumas mágicas se enquadram em mais de uma escola. Ex.: *Terra para Ar* é tanto uma mágica de Terra quanto de Ar. Isto é importante apenas quando for necessário verificar os pré-requisitos.

Classes de Mágicas

Cada mágica pertence a uma ou mais *classes*: Comum, Área, Projétil, Informação, Resistível, Encantamento e Especial.

Mágicas Comuns

A maioria das mágicas pertence a esta categoria. Uma mágica comum afeta apenas um objetivo por vez. Para um objetivo maior do que um hexágono (ex.: um pedaço de terra com 3 hexágonos, ou um elefante) multiplique o custo em energia pelo tamanho do objetivo em hexágonos. Aplique um redutor igual à distância em hexágonos entre o operador e o objetivo, se o operador não puder *tocá-lo*. Se a mágica exigir um período de tempo para ser feita, a distância entre o operador e o objetivo deverá ser calculada no momento em que a mágica for lançada.

Se o operador não puder tocar nem *ver* o objetivo, haverá um redutor adicional igual a -5. Não há necessidade de ver através de seus próprios olhos; qualquer mágica que o permita ver será o suficiente.

Existem duas maneiras de dirigir uma mágica.

"O hexágono atrás desta porta". Você apanhará quem quer que esteja naquele hexágono. Se não houver ninguém lá, a mágica terá sido desperdiçada.

"A pessoa mais próxima na sala ao lado" ou "George, que eu sei que está em algum lugar por aqui". O GM calcula a distância real entre o operador e o objetivo. (Isto é arriscado. O operador esta se sujeitando a uma falha ou mesmo uma falha crítica. Se o objetivo estiver mais longe do que ele pensa, ou não estiver lá, ele poderá ser vítima de um "choque de retorno").

Ademais, nenhuma barreira física afetará uma mágica comum. Uma mágica comum nunca atinge o alvo errado, a menos que ocorra um "choque de retorno".

Mágicas de Área

Estas mágicas podem afetar uma área de vários hexágonos. Se a mágica afeta seres vivos, ela afetará todos os que estiverem dentro da área. No mais, elas funcionam exatamente como as mágicas comuns.

O tamanho da área governa o custo em energia, mas não a dificuldade da jogada. O custo destas mágicas é dado como *Custo Básico*. Este é o custo para afetar *apenas um hexágono*. Para afetar um círculo com 2 hexágonos de raio (ex.: um hexágono e todos os adjacentes), o custo será o dobro do custo básico e assim

O Toque do Mago

Tocar um objeto cancela todas as penalidades devido à distância; o mago pode usar um cajado ou uma vara de condão com esta finalidade. Algumas mágicas *exigem* que o operador toque o objetivo. Este é o "Toque do Mago". Primeiro o mago faz a mágica. Sua próxima ação (supondo que a mágica tenha sido bem sucedida), será tentar atingir o oponente com sua mão, cajado ou vara de condão.

Em caso de combate, faça as jogadas como se fosse um outro ataque qualquer. Se um toque for conseguido (o mago golpeia e a defesa do adversário falha) a mágica será bem sucedida. Se o mago errar ou o inimigo se defender, a mágica estará perdida. A DP da armadura e do escudo normalmente não ajudarão contra o "toque do mago", e aparar com uma arma não salvará o oponente. Um ataque com o cajado ou com as mãos nuas provoca o dano físico normal (se o mago o desejar) além do dano provocado pela mágica. O toque de uma vara de condão não provoca dano. Lembre-se que uma vara de condão é muito leve e tem $^1/_3$ de chance de se quebrar se for aparada com alguma coisa mais pesada do que uma mão ou faca.

Um mágico que entre num Combate de Perto e tente um toque no mesmo turno, deverá fazer seu teste como se fosse um ataque normal; o oponente poderá usar qualquer defesa ativa.

Um mágico que já esteja num Combate de Perto no início de um turno poderá "tocar" o objetivo, a menos que suas mãos estejam imobilizadas. Mas, como é impossível se concentrar quando se está num Combate de Perto apenas mágicas *dominadas* podem ser usadas deste modo.

Cajado e Vara de Condão

Cajados e varas de condão são objetos encantados feitos com a mágica Cajado (pág. 161). Muitas varas de condão são encantadas de modo a só poderem ser usadas por seus donos; algumas contêm, também, outras mágicas poderosas. Apenas materiais orgânicos (madeira, osso, marfim, coral, etc...) podem ser usados para se fazer uma vara de condão.

Tocar um objeto com uma vara de condão, em termos de magia, é a mesma coisa que tocar o objeto com um dedo. Por isso, o uso básico de uma vara de condão ou de um cajado é aumentar o alcance do toque do mago. Uma vara de condão ou um cajado não podem aumentar o alcance de uma mágica de projétil, a menos que tenham sido encantados especificamente para ter esta capacidade.

Magia no Sistema Básico de Combate

Estas regras contêm descrições precisas de alcance e área afetada, na suposição de que a maioria das campanhas usará algumas ou todas as regras do sistema avançado de combate. Mas se você estiver jogando sem um mapa, use as seguintes instruções para os modificadores de habilidade devido à distância:

As Mágicas de Projétil são sempre feitas com o nível de habilidade básico do operador. Outras mágicas de combate serão feitas no nível de habilidade básico *se* o GM decidir que o objetivo está "ao alcance de um golpe" do operador. Caso contrário, subtraia 3 do nível de habilidade efetivo do operador.

Para outras mágicas: Numa ocasião rara em que um GM atuando sem mapa precisar de uma distância ou alcance com precisão, use aquelas dadas. Caso contrário, apenas divirta-se.

por diante. Algumas mágicas têm o custo básico muito baixo.

Ex.: $^{1}/_{10}$ de ponto para Chuva. Nestes casos, o custo em energia será no mínimo 1 ponto. Você pode decidir afetar apenas uma parte da área ao invés de todo o círculo, mas o custo continuará o mesmo.

Se o operador não puder tocar alguma área da parte afetada, o redutor a ser aplicado será igual a distância, entre o operador e o hexágono *mais próximo* da área.

Assuma que as mágicas de área alcançam até 4 metros acima do solo, exceto para aquelas que afetam o clima.

Mágicas de Projétil

Certos ataques a longa distância (Bola de Fogo, Relâmpago, etc...) são "Mágicas de Projétil". Estas mágicas exigem *dois* testes de habilidade. O primeiro é o teste normal para ver se a mágica funcionará ou não; isto é feito quando se inicia a mágica, sem nenhum modificador devido à distância. O segundo é um teste de DX com um redutor de -3 (ou Perícia de Arremesso), feito no momento em que a mágica é *lançada*, para ver se ela atinge o alvo. Calcule como qualquer outro ataque à distancia, levando em conta o tamanho do alvo, sua velocidade e distância.

Uma mágica deste tipo viaja em linha reta. Se ela encontrar uma barreira e rompê-la, a energia remanescente continuará seu percurso. Uma mágica destas lançada com precisão pode ser bloqueada ou evitada com uma esquiva, mas nunca aparada. Se o defensor falha em sua jogada de defesa, a mágica surtirá efeito. As armaduras protejem de dano causado por mágicas do tipo projétil.

A *força* de uma destas mágicas depende da quantidade de energia aplicada nela. Ex.: Uma Bola de Fogo provoca 1D pontos de dano para cada ponto de energia aplicado nela.

O *tempo* necessário para preparar uma mágica deste tipo depende da energia que se aplicará nela; cada turno aumenta 1 ponto de energia. O operador se concentra em um turno e tenta seu teste no turno seguinte. Se ele for bem sucedido, o projétil terá 1 ponto de energia e poderá ser lançado naquele turno. Ou, ele pode segurá-lo e *aumentar* seu poder. Outro segundo de concentração aumenta mais 1 ponto de energia. Um terceiro segundo de concentração fará dela um projétil de 3 pontos, tão grande quanto a maioria deles pode ser.

Por isso, um feiticeiro é capaz de criar e arremessar um projétil de 1 ponto por segundo, ou um de 2 pontos a cada dois turnos e assim por diante. Ele não pode apontar enquanto estiver criando o projétil; se vai apontar, ele deverá usar mais um turno *depois* que o projétil estiver pronto.

Um feiticeiro pode manter uma mágica deste tipo "na mão" depois que ela estiver pronta. Ele pode se movimentar ou realizar a manobra Apontar enquanto a mantém. Ele não precisa arremessá-la enquanto não o desejar. Este é o único tipo de mágica que pode ser segurado até que se "esteja preparado". Um feiticeiro não pode fazer outra mágica enquanto mantém uma do tipo projétil em sua mão.

Se um feiticeiro for ferido enquanto tiver um projétil em sua mão, ele deverá fazer um teste de Vontade. Se falhar, ele perderá o controle do projétil. Um projétil sólido simplesmente cairá no chão, mas outros projéteis (Bolas de Fogo, etc) afetarão o operador imediatamente.

Mágicas de Informação

Uma mágica de "informação" é feita para se obter informação sobre alguma coisa. Algumas destas mágicas exigem que o objetivo seja tocado pelo operador. Os modificadores para cada uma destas mágicas são fornecidos na lista. Quando uma mágica de informação é feita, o *jogador não faz a sua jogada de teste* e sim o GM, *em segredo*. Em caso de sucesso, o GM dará ao operador a informação desejada (quanto melhor o resultado, melhor a informação). No caso de uma falha, o GM dirá: "Você não sente nada". No caso de uma falha crítica, o GM *mentirá* para o jogador.

Logo, o operador sempre paga todo o custo em energia para fazer uma mágica de Informação (ele não sabe se foi bem sucedido ou não). A maioria destas mágicas só pode ser tentada uma vez por dia por operador (ou grupo). As mágicas de "Localização" são uma exceção a esta regra.

A maioria das mágicas de Informação tem menos chance de funcionar se o objetivo estiver muito distante. Veja os modificadores para longas distâncias na coluna lateral da página 151.

Mágicas Resistíveis

É possível *opor resistência* a determinadas mágicas. Elas são assinaladas na Lista de Mágicas. Quando uma mágica destas é feita, ela funcionará automaticamente apenas no caso de um sucesso decisivo. Se o operador conseguir apenas um sucesso, será necessária uma "Disputa Rápida" para ver se a mágica vence a resistência do objetivo. (*O objetivo estará sempre consciente de que alguma coisa está acontecendo e tem uma chance de resistir. Mas ele não terá que resistir se não quiser, mesmo que ele tenha a vantagem Abascanto*).

Numa situação em que houve "resistência" o operador tenta seu teste de habilidade. Se falhar, a mágica falhou e o objetivo não percebe nada. Se ele for bem sucedido, *anote sua margem de sucesso*. Exemplo: Um resultado igual a 6 quando se precisava de 13 indica uma margem de sucesso de 7. Se o objetivo for um ser vivo, o operador fará sua jogada contra 16 se seu nível de habilidade for maior do que 16. Desta maneira, a "vitória automática sobre a resistência" será impossível. Se o objetivo for uma outra mágica, não haverá limite para o nível de habilidade do operador. Note que se o objetivo tiver Abascanto (v. pág. 21), ele afetará sua jogada, mesmo que o objetivo esteja desejando a mágica.

O objetivo pode então tentar um *Teste de Resistência*. Um objetivo vivo pode tentar resistir a uma mágica de combate com IQ, ST, DX ou HT, dependendo da mágica usada no ataque. A Força de Vontade é sempre somado à resistência; a Vontade Fraca é subtraída. O Abascanto do objetivo, se ele o tiver, será adicionado à sua resistência. Ela contará em *dobro* contra *mágicas de área*. Exemplo.: Abascanto 1 adiciona 1 à

Área Afetada

A área afetada por uma mágica de área é um círculo cujo tamanho depende da energia usada na operação. No desenho acima: (1) mostra um anel simples de hexágonos (i.é.., 1 hex). A energia despendida para fazer uma mágica nesta área é igual ao seu custo básico em energia; (2) é uma área igual a 2 anéis de hexes (o centro e o anel em volta dele). O custo em energia para atingir esta área com uma mágica é o dobro do custo básico; (3) contém 3 anéis de hexágonos (o triplo do custo básico) e (4) tem 4 anéis (o quádruplo do custo básico). E assim por diante ...

Algumas mágicas de área têm um custo mínimo em energia para serem feitas (ex.: Percepção de Inimigos tem um custo básico igual a 1 e um custo mínimo para ser feita igual a 2 pontos. Isto significa que serão necessários 2 pontos de energia para fazê-la, mesmo que você decida restringir seu efeito a um único hexágono).

Dicas sobre Operações Mágicas

Várias mágicas pequenas são, com freqüência, melhores do que uma grande. Se você conhece a mágica Nevoeiro poderia fazer mágicas pequenas em hexágonos independentes com um dispêndio menor de energia, mas uma área grande lhe custaria alguns pontos de energia. Se você faz várias mágicas em seguida, pode entrar no hexágono e fazer a mágica ao seu redor, evitando os redutores devido à distância. E, é claro, uma mágica pequena desperdiça menos energia se falhar. Mágicas grandes e rápidas são melhor aproveitadas quando guardadas para uma emergência.

Modificadores para Ataques à Distância

Ataques com mágicas de projétil são tratados como armas de longo alcance (págs. 100, 114-119). O alcance para estas mágicas é:

Projétil de Pedra: TR 13, Prec +2, ½D 40, Max 80

Raio: TR 13, Prec +3, ½ D 50, Max 100

Bola de Fogo: TR 13, Prec +1, ½ D 25, Max 50

Esfera de Gelo: TR 13, Prec +2, ½D 40, Max 80

Limites à Proteção

Diversas mágicas (Penumbra, por exemplo) oferecem níveis variados de proteção. Em todos estes casos, a maior proteção que alguém pode obter destas mágicas, independente se de um ou mais operadores, é de 5 pontos.

Se a mesma mágica protetora for feita mais de uma vez sobre o mesmo objetivo, apenas a mais forte surtirá efeito. Elas não são cumulativas. O mesmo é válido para ataques mágicos que visam reduzir os atributos do objetivo.

resistência à mágica Sono e 2 contra Sono Coletivo.

Se a margem de sucesso do objetivo for *maior ou igual* à margem de sucesso do operador, a mágica não funcionará (mas a energia terá sido gasta). Se o objetivo estiver consciente, ele sentirá um desconforto físico ou mental (dependendo do atributo com que ele resistiu, IQ, DX ou HT) mas nenhum outro efeito. O operador terá conhecimento de que sua mágica foi rechaçada.

Resistência contra Mágicas de Área: Se uma mágica de área puder ser rechaçada por objetivos dentro da área, faça o teste habitual para ver se ela foi feita normalmente e depois um para cada um dos objetivos dentro da área para ver se eles sucumbem à mágica.

Encantamentos

Mágicas da Escola de Encantamentos são usadas para criar ou desfazer objetos encantados.

Mágicas Especiais

Estas são mágicas que não se enquadram em nenhuma das outras categorias; siga as regras fornecidas na descrição da mágica.

Magia Cerimonial e de Grupo

A magia comum é feita por um único mágico e é relativamente rápida. A magia cerimonial é muito mais lenta (visto que envolve um ritual complexo), mas permite que outras pessoas ajudem o operador. Desta maneira, é possível realizar mágicas poderosas que podem ser mantidas por mais tempo. Mágicas como Energização quase nunca são feitas a não ser por métodos cerimoniais.

Tempo necessário: O tempo necessário é 10 vezes o indicado na lista quando se usa magia cerimonial.

Custo em energia: Igual ao normal. Toda energia necessária será gasta no *fim* do processo, quando o operador fizer a sua jogada de teste para ver se a mágica funcionou. A energia será gasta naquele momento, independente da mágica ter funcionado ou não.

Existem duas maneiras de cooperar na magia cerimonial:

Círculo. Qualquer número de magos pode se "unir" para fazer uma mágica, se todos a conhecerem num nível maior ou igual a 15. Eles devem estar de algum modo unidos fisicamente. Por exemplo, segurando as mãos, tocando um centro comum, etc. Qualquer um deles poderá ser o operador e fazer as jogadas de teste.

O custo em energia pode ser dividido entre os magos da maneira que eles quiserem. Se houver um "choque de retorno", o GM poderá estimar um resultado maior ou fazer uma jogada para cada pessoa no círculo. Um "choque de retorno" envolvendo uma dúzia de magos pode ser um evento realmente caótico.

Se a união física for quebrada durante a execução da mágica, será necessário começar novamente. Se qualquer um dos magos do círculo for ferido, o efeito será o mesmo como se o operador tivesse sido ferido (v. pág. 148). Se algum dos magos for nocauteado ou morto, todos os magos do círculo ficarão atordoados e deverão ser bem sucedidos em um teste de IQ para se recuperar.

Magos que não têm um nível de habilidade maior ou igual a 15 naquela mágica, ou não-magos que *a conhecem* em nível 15 podem ajudar de um modo menos intenso. Eles podem se juntar ao circulo, como acima, e sofrer as mesmas conseqüências se o círculo for quebrado, mas poderão contribuir com apenas 3 pontos de energia em cada mágica.

Espectadores. Observadores sem experiência podem ajudar em uma cerimônia; usualmente eles cantam, seguram velas, etc... Cada espectador contribui com um único ponto de energia para cada mágica, até um máximo de 100 pontos de energia de espectador por mágica. Será necessário uma fé sincera e vontade de ajudar; o operador não pode contratar gente nas ruas para fazê-lo.

Se algum dos presentes de *opuser* à mágica, *subtraia* 5 pontos do total de energia para cada um dos que se opõem. Se isto significar que não há energia suficiente para fazer a mágica, o operador (e/ou o círculo) terá que contribuir com mais energia (possivelmente de sua HT) ou abortar a mágica, perdendo toda energia já colocada nela. Esta é uma das razões pelas quais as bruxas e os templários não realizam suas cerimônias em público.

Troca: Energia por Habilidade

Se houver uma grande quantidade de energia disponível para uma mágica cerimonial, o operador receberá um bônus em seu teste de habilidade. Isto pode assegurar o sucesso de uma mágica comum (com exceção dos casos de falha automática). Ele também pode fazer uma mágica defensiva capaz de resistir a quase todos os ataques. Os bônus recebidos devido à energia extra são os seguintes: +1 para cada 20% de energia extra, +2 para 40%, +3 para 60%, +4 para 100% e um bônus adicional igual a +1 para cada 100% de energia necessária adicionais. Este método também pode ser usado para criar objetos encantados com um Poder maior.

Observações sobre Magia Cerimonial

Um grupo ajuda na concentração. Se o operador de magia cerimonial for distraído, mas não ferido, ele fará um teste de Vontade (sem nenhum redutor) para ver se continua. Fazer magia cerimonial é mais difícil de coordenar do que uma mágica comum. Ela falhará automaticamente no caso de um resultado igual a 16. Resultados iguais a 17 ou 18 sempre significarão "choques de retorno", mesmo que o NH efetivo do operador seja maior ou igual a 16. Se uma cerimônia mágica falhar, *toda energia terá sido desperdiçada.*

Um círculo pode ser mantido por um longo tempo, com magos entrando e saindo. Eles não podem fazê-lo enquanto a mágica está sendo lançada, mas se o círculo estiver apenas mantendo suas mágicas, sua

Modificadores de Longa Distância

Use estes modificadores para mágicas do tipo "Localizar" e para outras mágicas que funcionam a longa distância.

Menos de 100 metros: 0
Até 800 metros: -1
Até 1,5 km: -2
Até 5 km: -3
Até 15 km: -4
Até 80 km: -5
Até 150 km: -6
Até 500 km: -7
Até 1500 km: -8

Mais um redutor adicional de -1 para cada 1.500 km adicionais.

Subtraia, também, 1 ponto do nível de habilidade efetivo para cada objeto "conhecido" que você decidir ignorar em sua busca. Exemplo: Você precisa ignorar a água que traz em seu cantil quando faz uma mágica Localizar Água no deserto.

Sistemas Alternativos de Magia

O sistema apresentado aqui é o sistema ***GURPS*** oficial de Magia. No entanto, a magia não é passível de verificação. Cada autor de fantasia trata a magia de uma maneira um pouco diferente. Este sistema foi projetado para abranger, de uma maneira "jogável", os conceitos literários de magia mais comuns. Ele trata a magia de um modo *um tanto* mecanicista. Uma dada mágica normalmente produz um dado efeito e estes efeitos estão cuidadosamente definidos em termos de jogo, por questões de ritmo. No entanto, o efeito de várias mágicas é complexo e individualizado (e a falha das mágicas pode produzir efeitos imprevisíveis e resultados desastrosos).

Os magos podem aprender um grande número de mágicas e podem conhecer algumas melhor do que outras. Quase todo mundo pode aprender um pouco de magia, mas alguns nascem com um dom especial para o assunto e ganham poder rápida e facilmente. Aptidão, inteligência e muito estudo são as exigências mais importantes para alguém que use a magia; força e destreza são úteis mas não vitais. As mágicas estão divididas em grupos lógicos, mas os magos não estão limitados a um único grupo em seus estudos.

Este sistema funcionará como está, ou com algumas pequenas modificações, para campanhas na maioria dos mundos de fantasia. Se você deseja basear uma campanha nos trabalhos de um autor cuja visão da magia diverge *profundamente* da apresentada aqui, você terá simplesmente que mudar o sistema.

Para fazê-lo, comece mudando ou virando do lado avesso algumas das características citadas acima. Então você poderá acrescentar características inteiramente novas (Proteção Divina, Influência da Lua, ou o que você gostar mais). Divirta-se. Você pode também consultar o ***GURPS*** *Magia*, que oferece algumas regras especiais e opcionais que podem ser usadas para criar seu próprio sistema de magia.

Custo de Fabricação de Objetos Encantados

A Economia da Magia pode ser tão elementar ou detalhada quanto você queira. O GM tem toda a liberdade para ignorar tudo o que vem a seguir e definir os preços da magia como julgar mais apropriado para ele. No entanto, para aqueles que gostam de realismo econômico existem aqui alguns números "dados". O *valor* de um objeto é o que ele trará, conforme discutido na próxima página, mas o custo real para se *fazer* um objeto encantado pode ser calculado. Os cálculos abaixo assumem que:

(1) Magos encantadores normalmente gastam uma média de 10 pontos de energia (ST apenas) em cada encantamento do tipo "Rápido e Sujo".

(2) Quando Gemas de Energias são usadas, o retorno para o proprietário da pedra é de 36% ao ano, logo o custo de um ponto de energia de uma pedra é um milésimo do custo da pedra.

(3) A maioria dos magos encantadores recebe mais ou menos $25 por dia. Muito poucos têm um nível de habilidade maior do que 20, por isso o maior círculo possível será 6.

(4) A maioria dos objetos encantados é feita com poder igual a 15.

Como uma conseqüência de (1) e (3), a energia devida à ST dos magos custa aproximadamente $1 por ponto usado. Como uma conseqüência de (2), a energia de Gemas de Energia menores do que 5 pontos é mais barata do que usar um mago. Mas se uma Gema de Energia for maior do que 35 pontos, sua energia custará mais de $25 por ponto, o que torna os encantamentos Lentos e Seguros mais baratos do que usar uma Gema de Energia.

Isto significa que: Um ítem cujo custo total em energia é 100 ou menos, feito com uma única mágica, custará uma média de apenas $1 por ponto para produzir, pois toda a energia pode ser fornecida por gemas de energia pequenas e baratas. Para objetos que exigem mais energia, o preço sobe rapidamente quando é necessário usar pedras maiores e menos econômicas.

Custo em energia	*Custo para fazer*
105	$180
110	$205
120	$235
130	$320
140	$435
150	$505
160	$685
170	$915
180	$1.055
190	$1.385
200	$1.790
210	$2.065
220	$2.615
230	$3.275
240	$3.650
250	$4.510
260	$5.520
270	$6.090

Qualquer objeto com um custo em energia maior do que 270 deveria ser feito pelo método Lento e Seguro. Ele custará apenas $25 por ponto de energia mais o custo dos elementos necessários e do objeto que será encantado.

Para valores intermediários, faça uma média ponderada dos valores acima e abaixo.

composição poderá mudar. Portanto, um círculo pode manter uma mágica indefinidamente.

Como os rituais de magia cerimonial não podem ser apressados, nem o nível de habilidade do operador, nem o de mais ninguém, será capaz de reduzir seu custo ou tempo. A vantagem Sorte *não pode* ser usada para aumentar as chances do operador com magia cerimonial.

Objetos Encantados

É possível transferir poderes mágicos para determinados objetos usando-se Encantamentos. Usar um objeto encantado é a *única* maneira de se fazer uma mágica que não se conhece. A maioria desses objetos pode ser usada por qualquer pessoa. Alguns podem ser usados apenas por magos. Se um objeto contiver *alguma* mágica que *só* possa ser usada por magos, então *todo* o objeto só poderá ser usado por magos.

Objetos encantados duram para sempre. Os encantamentos podem ser removidos pela mágica Remoção de Encantamento (pág. 160). Um Encantamento também será removido se o objeto se quebrar, desgastar, etc... O conserto de um objeto anteriormente encantado não lhe devolverá a magia.

Um objeto pode conter qualquer número de mágicas, cada uma delas requerendo um encantamento independente. A presença de uma mágica em um objeto não afeta os encantamentos subseqüentes. Mas, se um objeto desses se quebrar, todas as mágicas estarão perdidas.

Encantamento: A Criação de um Objeto Encantado

Objetos mágicos *devem ser criados* através de magia cerimonial (normalmente, mas não sempre, em grupo). Um encantamento pode ser "rápido e sujo" ou "lento e seguro" (veja a seguir). Alguns objetos encantados exigem um item ou material para se começar (ex.: uma pedra preciosa). Outros exigem uma certa quantidade de dinheiro para a compra de suprimentos mágicos "genéricos". Outros ainda não exigem nenhum material em especial, apenas tempo e energia. Para criar um objeto encantado, o operador (e todos os seus assistentes) deve conhecer a mágica Encantar *e* a mágica a ser incorporada no objeto em um nível maior ou igual a 15 (20 em uma área de baixa intensidade de mana). Exemplo: Para criar um bastão com a mágica Projétil de Pedra, o operador precisa conhecer as mágicas Projétil de Pedra e Encantar.

O Poder de um Objeto Encantado

Todo objeto encantado tem o seu "poder" estabelecido quando ele é criado. Normalmente, o Poder de um objeto é igual ao menor nível de habilidade do operador em uma das seguintes mágicas: (a) com a mágica Encantar ou (b) aquela contida no objeto. Este valor deveria ser anotado toda vez que um objeto encantado for encontrado ou criado (o poder de um objeto encontrado será de conhecimento apenas do GM até a operação Analisar Mágica ser usada nele). Um objeto pode conter várias mágicas; cada uma delas resultado de um encantamento diferente. Neste caso, o Poder de cada mágica deverá ser anotado separadamente.

Se um personagem for atacado com um objeto encantado e tentar resistir, a disputa será feita contra seu Poder. Obviamente, um objeto criado por um mago altamente habilitado será melhor do que um criado por um operador de menor habilidade. O Poder de um objeto precisa ser maior ou igual a 15 ou ele não funcionará. O Poder de qualquer objeto em uma área de baixa intensidade de mana estará temporariamente reduzido em 5. Portanto, objetos com Poder menor do que 20 *não funcionarão* em áreas de baixa intensidade de mana. Nenhum objeto encantado funciona numa área de intensidade zero.

Testes de Habilidade na Criação de Objetos Encantados

O GM faz o teste de habilidade quando o PC tenta criar um objeto encantado. Um *sucesso* significa que a mágica funciona e que o objeto fica encantado. Os resultados de uma *falha* dependem do método que está sendo usado para encantar o objeto (veja a seguir).

No caso de um *sucesso decisivo* o encantamento funciona magnificamente e o Poder do objeto criado é maior. O acréscimo de Poder será igual a 2D. Se for igual a 3, o objeto poderá, ainda ser "melhorado" de alguma maneira (de acordo com a vontade do GM). O operador saberá que sua mágica surtiu efeito, mas ele terá que usar Análise de Mágica para saber quão bem.

Uma *falha crítica* destruirá o objeto e os materiais usados.

Encantamento Rápido e Sujo

Este método é usado quando há necessidade de um objeto encantado *para já*. Ele leva uma hora para cada 100 pontos de energia requerida (arredonde para cima). No fim deste período, toda a energia terá sido gasta e o teste será feito. Desta maneira, um operador solitário estará limitado à energia fornecida por sua própria HT e ST e *uma* Gema de Energia (veja pág. 161).

O operador poderá ter assistentes. Cada um deles poderá usar uma Gema de Energia (desse modo, os assistentes podem aumentar dramaticamente a energia disponível). O inconveniente é o seguinte: seu nível de habilidade efetivo estará diminuído em 1 ponto para cada um dos assistentes. O número máximo de assistentes permitido é aquele que reduzirá o nível de habilidade efetivo do operador a 15. Com mais assistentes, o encantamento não funcionará. Se houver alguém presente além do operador e seus assistentes (num raio de 10 metros ou capaaz de ver o operador), a mágica estará submetida a mais um redutor igual a -1. Por este motivo, ter guardas para prevenir contra um "choque de retorno" aumenta o perigo de ele ocorrer.

Uma *falha* no teste significa que o encantamento foi pervertido de alguma maneira ou se transformou em uma mágica completamente diferente (a escolha é do GM). O operador não saberá que sua mágica não deu certo a menos que ele experimente o objeto ou use Analisar Mágica.

Encantamento Lento e Seguro

Este método é usado quando o "rápido e sujo" não é capaz de gerar energia suficiente ou quando o mago deseja ter certeza de que tudo correu *bem*. O processo precisa de um *dia-mago* para cada ponto de energia exigido. Logo, se um objeto tem um custo em energia igual a 100, ele poderá ser criado por 1 mago em 100 dias ou, 2 magos em 50 dias, 3 magos em 34 dias e assim por diante. Mais uma vez, serão exigidos dias de trabalho de 8 horas. Da mesma maneira que para os outros tipos de magia cerimonial, todos os assistentes do operador deverão estar presentes todos os dias. Espectadores não ajudam em nada.

Exemplo: Quatro magos estão preparando um bastão Projétil de Pedra (veja pág. 156). Isto exige 400 pontos de energia, logo a operação levará 400/4, ou 100 dias.

Todos os magos do circulo precisarão estar presentes todos os dias. Se um dia de trabalho for perdido ou pulado, serão necessários 2 dias para compensar cada dia pulado. A perda de um mago encerra o projeto. O teste de habilidade final é feito no último dia. Não há necessidade de dispêndio de energia. Ela foi aplicada gradualmente com o progresso da operação.

Uma *falha* significa que o encantamento simplesmente não funcionou. O tempo, a energia e os materiais usados estão simplesmente perdidos. (Exceção: Se o objeto já era encantado, ele estará ileso, mas o material *extra* estará perdido.) Note que, do mesmo modo que toda a magia cerimonial, um resultado igual a 16 significa uma falha automática.

Este método pode ser combinado com a troca "energia por habilidade" (pág. 151) para permitir que um mago possa criar um objeto com um grande Poder ao longo de um período *bastante* extenso.

O Uso de um Objeto Encantado

Os objetos encantados seguem as regras dadas para a(s) mágica(s) que eles contêm (veja a Lista de Mágicas). A maioria dos objetos dá ao usuário o poder de fazer aquela mágica. Alguns permitem que ele faça a mágica nele mesmo; outros permitem que a mágica seja feita sobre qualquer objetivo. Se uma mágica puder ser colocada em um objeto encantado, este fato estará especificado no fim de sua descrição. A menos que haja algo especificado em contrário:

O *Tempo de realização* é o descrito para a mágica. Um Poder alto não afeta este tempo.

Nenhum ritual é exigido, a menos que seja especificado para um objeto em particular. Em geral, o usuário apenas deseja e ele funciona.

O *Custo em energia* é o mesmo que para a realização normal de uma mágica e *não* é afetado pelo Poder do objeto (um objeto pode ser "auto-energizado", para reduzir a energia necessária para seu uso, v. pág. 160).

O sucesso é determinado normalmente, usando o Poder do objeto como nível de habilidade *básico* do operador e aplicando os modificadores normais. O Poder está submetido a um redutor igual a -5 em áreas de baixa intensidade de mana.

O objeto pode ser usado indefinidamente; a mágica não se "desgasta".

Todos os outros efeitos são como descritos para o uso normal da mágica.

Apenas uma pessoa de cada vez pode controlar um objeto encantado. Se duas pessoas estiverem tocando um objeto encantado (lutando pelo controle de um bastão, por exemplo), apenas o primeiro a tocá-lo poderá usá-lo. Se um deles não puder usá-lo (por ex., pelo fato de o objeto ser apenas para magos), seu toque não contará.

Resistência e Poder. Se for possível resistir a uma mágica quando ela é feita normalmente, será possível resistir -lhe quando ela for feita através de um objeto encantado. Faça uma disputa de habilidades entre o Poder do objeto (v. pág. 152) e a resistência do objetivo àquela mágica. Por isso, objetos encantados de Poder maior serão mais difíceis de resistir. Além disso é mais fácil resistir a objetos encantados em áreas de baixa intensidade de mana; seu Poder fica reduzido em 5 pontos.

Objetos "Permanentemente Ativos"

Certos objetos mágicos são descritos como "permanentemente ativos". Eles devem ser vestidos ou transportados para funcionar. Estes objetos não permitem que a pessoa que o usa faça a mágica; eles fazem a mágica *sobre quem os carrega* automaticamente, sem dispêndio de energia. Se a mágica é do tipo a que se pode resistir, o teste de resistência pode ser feito normalmente.

Apanhar um objeto por um momento para examiná-lo não é "usá-lo". Mas levá-lo em sua mão, ou vesti-lo sim. Como regra, um objeto benéfico deve fazer parte de seu vestuário ou ser levado para funcionar, mas um maléfico irá afetá-lo mesmo que esteja sendo carregado em seu bolso.

Se uma flecha ou dardo estiver encantado com magia hostil, ele poderá ser transportado sem nenhum problema. Ele afetará apenas a pessoa em quem for cravado. Aquela pessoa o estará "usando", até que ele seja removido por um sucesso em um teste de Medicina ou Primeiros Socorros (exige um minuto) ou pela força bruta (provoca o mesmo dano que o projétil provocou inicialmente). O novo dono de um objeto encantado pode não aprender imediatamente seus poderes. Alguns efeitos (ex. aumento de ST ou DX) serão óbvios imediatamente. Outros (ex.: respirar água), não serão notados até que ocorra uma situação

Custo de Gemas de Energia

Gemas de Energia (veja pág. 161) são um caso especial, porque uma Gema de Energia é feita com uma série de pequenas mágicas, cada uma exigindo 20 pontos de energia. O tamanho de uma pedra preciosa em quilates dá a força máxima que ela poderá ter como Gema de Energia (uma pedra de 20 quilates, pode se tornar uma Gema de Energia com ST igual a 20, mas não mais).

Partimos dos seguintes pressupostos:

O custo de cada mágica Gema de Energia: $ 20. Custo de uma pedra preciosa que é adequada para fazer uma Gema de Energia de força P:

$10 x P^2 + $40 x P. O pagamento diário médio para um mago encantador é $ 25. A taxa de retorno do dinheiro investido em Gemas de Energia: 0,1% por dia (36% ao ano).

O custo médio de Gemas de Energia, principalmente as grandes, é aumentado por um fator cumulativo, que representa a chance de que uma das operações resulte numa falha crítica que destruirá a pedra. Para uma Gema de Energia com ST igual a 60, as chances são maiores do que 2 em 3 de que a pedra será destruida antes de ela alcancar o tamanho desejado. Por isso, o custo esperado para fazer uma gema de energia com ST 60 é mais do que o triplo do custo total da pedra acrescido do custo de fazer a mágica 60 vezes.

Sempre existe procura por boas Gemas de Energia sem peculiaridades (v. pag 161), por isso os comerciantes de magia sempre aumentam os preços. A segunda coluna da tabela a seguir mostra os preços típicos de venda de Gemas de Energia no varejo.

Tamanho	Custo para fazer	Preço no Varejo
1	80	150
2	175	300
3	300	500
4	450	900
5	620	1.200
6	850	1.600
7	1.050	2.000
8	1.350	2.500
9	1.650	3.100
10	2.000	4.000
12	2.750	5.500
15	4.250	8.200
20	7.700	15.000
25	12.500	24.000
30	19.000	40.000
35	28.000	58.000
40	39.000	80.000
45	54.000	110.000
50	72.000	150.000
60	120.000	250.000
70	195.000	500.000
80	305.000	850.000
90	460.000	1.200.000
100	680.000	2.000.000

A confecção de Objetos Encantados em uma Campanha

Freqüentemente, os jogadores querem objetos encantados que não estão disponíveis no mercado. Uma maneira de obtê-los é conseguir que os PCs que têm Aptidão Mágica os preparem. Encantamentos do tipo "rápido e sujo" serão possíveis para objetos de poder menor, mas para os objetos mais importantes será necessário usar o método "lento e seguro". Este método requer 8 horas de trabalho por dia de todos os magos participantes. Mas isto não tira o personagem do jogo. Ele pode fazer outras coisas enquanto não está trabalhando ... ou os inimigos poderiam vir a interrompê-lo enquanto ele trabalha.

As regras a seguir se aplicam a qualquer mago envolvido na confecção de um objeto encantado pelo método "lento e seguro":

(1) Se for interrompido enquanto trabalha, ele se sentirá um tanto fatigado: jogue um dado para determinar a quantidade de fadiga.

(2) Se ele for interrompido enquanto trabalha, precisará se manter concentrado em seu encantamento. Portanto, o uso de qualquer outra mágica estará submetido a um redutor igual a -3. Ou ele pode parar de se concentrar e, neste caso, perderá o dia de trabalho.

(3) 50% do tempo gasto na confecção de um objeto encantado conta como estudo da mágica Encantar e 50% como estudo da mágica que está sendo incorporada ao objeto.

(4) Um feiticeiro que seja molestado enquanto não estiver trabalhando ativamente em seu encantamento não estará submetido a nenhuma desvantagem, a menos que ele tenha acabado de deixar o serviço e esteja fatigado (o GM pode decidir esta questão).

(5) Um mago pode trabalhar em apenas um encantamento por vez. Ele não pode trabalhar dois turnos, nem no mesmo nem em objetos diferentes.

Os GMs não são obrigados a permitir a criação de feiticeiros que não fazem nada a não ser fabricar objetos encantados. Os jogadores que quiserem um feiticeiro destes a seu serviço devem contratar um.

Encantamento para Controlar um PC

Os GMs provavelmente vão querer limitar o número de objetos encantados em uma campanha. A restrição a estes objetos pode levar os PCs a se decidirem a fazer os seus próprios. Se o GM sentir que qualquer objeto é fácil demais de se fazer, eis aqui algumas maneiras de tornar a tarefa mais difícil:

Materiais Raros: O objeto poderia exigir outros ingredientes além do tempo e energia. A tentativa de conseguir o material necessário poderia se transformar em uma aventura em si.

Efeitos Colaterais: Depois de fazer um objeto, os PCs poderia descobrir que acontecem coisas estranhas quando eles tentam usá-lo. O GM poderia resolver que são necessários precauções e/ou rituais obscuros para tornar o uso do objeto seguro.

Gastos adicionais: O GM pode exigir que materiais adicionais comuns, mas caros (tais como pedras preciosas ou metais raros), sejam necessários para obter o objeto, aumentando o custo para o nível que ele achar necessário.

onde eles possam surtir efeito. Neste caso, o GM deve tentar não dar, inadvertidamente pistas sobre a verdadeira natureza do objeto.

O *tempo para fazer a mágica* é irrelevante para todos os objetos do tipo "permanentemente ativo". O objeto não permite que o usuário faça a mágica; ele veste a mágica *nele*. Objetos mágicos "hostis" são às vezes preparados para ter efeito depois de um período de mais ou menos 5 minutos, de modo que não será imediatamente óbvio que eles são perigosos. Objetos benéficos funcionam instantaneamente.

O *Custo em energia* é zero.

Os objetivos têm direito a um teste de resistência, se a mágica for hostil e puder ser resistida. *O objeto pode ser usado indefinidamente.* O efeito dura por todo o tempo em que ele for usado.

Todos os outros efeitos são os costumeiros para aquela mágica.

Entidades Mágicas

Existem muitos tipos diferentes de espíritos e entidades mágicas; há uma lista completa no ***GURPS*** *Bestiary* e no ***GURPS*** *Magia*. Dois tipos importantes de entidades são:

Demônios

Os demônios são criaturas mágicas malignas, convocadas de outros planos com o uso de magia. Eles aparecem freqüentemente devido a "choques de retorno". Quando for "convocado" deste modo, um demônio atacará o operador e qualquer outra pessoa que esteja por perto, até ser morto. Mas um demônio não é capaz de ferir uma pessoa realmente boa ou inocente (a decisão cabe ao GM), apesar de poder destruir seus bens.

O GM pode gerar os atributos para o demônio como desejar. Veja a seguir uma fórmula simples para um demônio que ataca somente com suas garras: ST = 3D; DX = 3D; IQ = 2D; HT = 4D; Deslocamento=2D. Alguns demônios podem ter algumas mágicas ou atacar com armas.

Elementais

Espíritos elementais, ou "elementais", são materializações dos elementos: Terra, Ar, Fogo e Água. As mágicas para convocar, controlar e criar estes elementais estão relacionadas na página 156.

Os Elementais terão DX e IQ menor ou igual a 12, mas sua ST e HT são ilimitadas.

Os *Elementais de Terra* têm um bônus de +2 em qualquer teste de resistência ao controle, e sua reação frente à maioria das pessoas tem um redutor de -1 (bônus de +1 no caso de fazendeiros). Deslocamento 3; RD 2. Serão afetados por todas as mágicas e armas, mas receberão apenas metade do dano provocado por mágicas hostis de Fogo e Água e nenhum de Ar (com exceção de Relâmpagos). Luta com as mãos, provocando dano por Contusão/Perfuração devido à sua ST.

Os *Elementais de Ar* têm um bônus igual a +1 em testes para resistir ao controle. Deslocamento 12. Não são afetados por armas materiais e atacam usando a mágica Semear Ventos (pág. 157).

Os Elementais do Fogo ou "salamandras": Frente a pessoas em geral, sua reação tem um redutor igual a -2, mas frente a qualquer proposta de incêndio tem um bônus de +2.

A reação dos *Elementais de Água* frente a propostas de incêndio têm um redutor de -4. Deslocamento: fora da água 4; dentro, 10. RD=0. Atacam como seres humanos desarmados. São imunes às mágicas de Água, mas sofrem o dobro do dano devido a mágicas de Fogo. Podem se misturar a qualquer grande massa de água, tornando-se invisíveis e recuperando 1 ponto de HT por minuto. Se forem congelados, ficarão imobilizados mas não sofrerão dano.

Lista de Mágicas

Existem 97 mágicas descritas nas páginas a seguir. Estas não são de modo algum todas as mágicas possíveis; veja o ***GURPS*** *Magia*, onde existe uma lista muito mais longa. Selecionamos mágicas que são adequadas para campanhas de principiantes. A descrição de cada uma delas inclui:

Nome da mágica e *Classe(s)* a que pertence. Um (MD) indica uma mágica Muito Difícil; do contrário, ela é Difícil.

Descrição do efeito e regras especiais. Se alguns objetos especiais forem necessários, assuma que a mágica os usa a menos que a descrição indique o contrário.

Duração: O tempo de duração do efeito da mágica. Se for mantida, ela terá uma duração igual à original. Algumas mágicas têm efeito instantâneo e por isso nenhuma duração é indicada.

Custo: A energia (ST ou HT) gasta quando a mágica é feita. Se for fornecido como Custo Básico será o custo para cada hexágono de raio no caso de uma mágica de área (v. pág. 150). Algumas mágicas têm também um custo de manutenção. As mágicas que têm efeito instantâneo não podem ser mantidas.

Tempo de operação: Se nenhum tempo for indicado, a mágica exigirá um segundo de Concentração e será realizada no início do próximo turno.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica e/ou exigências de IQ e outras mágicas que devem ser conhecidas em um nível maior ou igual a 12 antes de esta mágica poder ser estudada.

Objeto: Tipo de objeto que pode ser encantado para conter a mágica e regras especiais (se houver). Custo em energia para criar estes objetos encantados e custo dos materiais necessários (se houver). Veja as regras para criação de objetos encantados na pág. 152 e regras para as mágicas usadas na pág. 160. Se não houver uma lista de "objetos", não será possível construir nenhum objeto com esta mágica, pelo menos até onde os PCs sabem.

Mágicas Sobre Animais

Estas mágicas estão relacionadas com o controle e comunicação com animais. Nenhuma delas dará ao seu alvo qualquer poder especial; os animais controlados não serão capazes de fazer nada que eles fossem incapazes de fazer normalmente, mas eles seguirão as ordens mentais do operador da melhor maneira que suas habilidades o permitirem. Do mesmo modo, a habilidade de falar com um animal permite apenas descobrir o que o animal sabe ou compreende.

Estas mágicas não funcionarão com criaturas de raças que normalmente têm IQ maior ou igual a 8. Todos os objetos encantados desta escola devem representar o tipo de animal ou conter um dente da criatura.

Acalmar Animais — *Comum*

Permite que o operador acalme um único animal. O teste de reação do animal com relação ao operador receberá um bônus igual ao dobro da energia aplicada na mágica.

Duração: Permanente, até que alguma coisa perturbe o animal.

Custo: 1 a 3.

Pré-requisitos: Empatia com Animais *ou* a Mágica Persuasão.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 600.

Convocação de Animais — *Comum*

Permite ao operador chamar uma criatura de um tipo designado (qualquer espécie com IQ menor que 8). A distância não faz diferença nesta mágica. Se ela for feita com sucesso, o operador saberá a localização da criatura daquele tipo mais próxima e quanto tempo ela levará para chegar. Ela se moverá em direção ao operador o mais rápido que puder, até a mágica terminar ou o animal poder ver o operador. Ela ficará por perto, sem atacar, até a mágica acabar. O animal convocado terá então um bônus igual a +1 em sua reação com relação ao operador (apenas). Note que, se esta criatura for atacada pelo operador ou alguém próximo ao operador, a ligação se quebrará.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para lançar e 2 para manter. Para chamar vários animais, dobre o custo da mágica. Todas as criaturas dentro de uma certa área (normalmente num raio de 15 km, ou mais no caso de um resultado excepcional) serão atraídas. O tempo que eles levarão para chegar dependerá da velocidade que eles conseguirem desenvolver. Se a mágica terminar antes de eles chegarem, eles pararão e passarão a cuidar da própria vida.

Pré-requisito: Acalmar Animais.

Mágicas para Comunicação e Empatia

Percepção de Vida — *Informação; Área*

Diz ao operador se há algum tipo de vida na área e dá uma impressão geral (se o resultado for muito bom) do tipo. O operador pode especificar, também, que ele está procurando por um determinado tipo de vida: plantas, elfos, garotas ruivas ou uma determinada pessoa que o operador conhece.

Custo Básico: ½ (mínimo 1).

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 80.

Percepção de Inimigos — *Informação; Área*

Diz ao operador se o objetivo tem intenções hostis e qual o grau de hostilidade. Pode ser lançada sobre uma pessoa ou toda uma área. Se a mágica for feita para toda uma área, ela detectará que *alguém* é hostil, mas não *quem*.

Custo Básico: 1 (mínimo 2).

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 200.

Percepção de Emoção — *Comum*

Permite ao operador saber que emoções o alvo está sentindo no momento. Funciona em qualquer ser vivo, mas não tem muita utilidade a não ser em criaturas inteligentes. Dirá também quão leal o alvo é em relação ao operador (veja Lealdade, pág. 195).

Custo: 2.

Pré-requisito: Percepção de Inimigos.

Objeto: Cajado, Vara de Condão ou jóias. Custo em energia: 300.

Percepção da Veracidade — *Informação; Resistível/IQ*

Diz se o alvo está mentindo ou não. Pode ser realizada de duas maneiras:

(a) Para ver se o alvo disse *alguma* mentira nos últimos 5 minutos;

(b) Para ver se a *última* coisa que o alvo disse era uma mentira. Pode dar também uma indicação da amplitude da mentira. Calcule a distância da mesma maneira que para uma mágica comum se o operador não estiver tocando o objetivo.

Custo: 2.

Pré-requisito: Percepção de Emoção.

Objeto: Coroa, elmo ou qualquer outra coisa que cubra a cabeça. Custo em energia 500.

Leitura da Mente — *Comum; Resistível/IQ*

Permite ao operador ler a mente do objetivo. Funciona em qualquer ser vivo, mas tem mais utilidade com criaturas inteligentes. Detecta apenas pensamentos superficiais (o que o objetivo está pensando no momento). O objetivo não sabe que sua mente está sendo lida, exceto no caso de uma falha crítica. Modificadores: se o operador não sabe a língua materna do objetivo -2; se o objetivo for de uma raça diferente -2; se o objetivo for um alienígena -4 ou mais.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para lançar; 2 para manter.

Tempo de Operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Percepção da Veracidade.

Objeto: Coroa, elmo ou qualquer outra coisa que cubra a cabeça. Utilizável apenas por um mago. Custo em energia 1.000.

Persuasão — *Comum; Resistível/IQ*

Esta mágica aumenta as chances do objetivo (uma criatura inteligente; IQ maior ou igual a 7) reagir favoravelmente ao operador.

Duração: 1 minuto.

Custo: Dobro do bônus a ser adicionado à jogada.

Pré-requisito: Percepção de Emoção.

Objeto: Chapéu, coroa, elmo ou qualquer coisa que cubra a cabeça. Deve incluir uma jóia púrpura (granada ou ametista) valendo pelo menos $200. Utilizável apenas por um mago. Custo em energia para criar: 1.000.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 400 para um objeto que convoca uma espécie particular ou 800 para um item que pode convocar qualquer animal.

Controle de Répteis — *Comum; Resistível/IQ*

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisito: Acalmar Animais.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 400 para um objeto que controla uma espécie específica, ou 800 para um objeto que controla qualquer tipo de réptil.

Controle de Aves — *Comum; Resistível/IQ*

Permite ao operador controlar as ações de uma ave de tamanho grande (qualquer tamanho) ou um bando de pequenas, até um total de 50 kg. Exige concentração. Esta mágica não funcionará em criaturas inteligentes (IQ maior ou igual a 8).

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para lançar e 2 para manter.

Pré-requisito: Acalmar Animais.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia: 400 para um objeto que controla uma espécie particular, ou 800 para um objeto que é capaz de controlar qualquer tipo de ave.

Controle de Mamíferos — *Comum; Resistível/IQ*

Permite ao operador controlar as ações de um mamífero de grande porte (qualquer tamanho) ou um grupo de pequenos, até 50 kg no total. Exige concentração. Está mágica não funciona em criaturas inteligentes (IQ maior ou igual a 8).

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para lançar; 3 para manter.

Pré-requisitos: Acalmar Animais ou Subjugar

Objeto: Cajado, vara de condão e/ou jóias. Custo em energia para criar um objeto que controla uma espécie particular: 600, ou 1.200 para um objeto que controla qualquer tipo de mamífero.

Mágicas Elementais

Existem quatro escolas diferentes de magia Elemental: Terra, Ar, Fogo e Água.

Mágicas de Terra

Estas mágicas estão relacionadas com o elemento Terra. Elas são tipicamente muito poderosas, mas também muito fatigantes. A Terra é o mais duro e obstinado dos elementos. Em todas estas mágicas, considera-se que um hexágono de terra, onde isto fizer alguma diferença, tenha 2 m de profundidade. Nenhuma destas mágicas afetará rocha ou metal, a menos que a descrição o diga explicitamente.

Localizar Terra — *Informação*

Esta é a mágica básica de Terra. Ela diz ao operador *a direção e distância aproximada* da quantidade significativa de terra, rocha ou metal mais próxima. Use os modificadores para longas distâncias (pág. 151). Qualquer fonte conhecida daquele material poderá ser excluída se o operador mencioná-la especificamente antes de começar.

Custo: 3.

Tempo de Operação: 10 segundos.

Objeto: um bastão aforquilhado com 30g do material desejado (metal/terra/rocha) preso na extremidade; cada bastão encontrará somente aquele tipo de terra. Custo em energia para criar 50 e dinheiro para comprar 30g do material procurado.

Moldar Terra — *Comum*

Permite ao operador mover terra de um lugar para outro e dar-lhe qualquer forma. Se a forma for estável (ex.: uma colina), ela subsistirá. Uma forma instável (ex.: uma coluna ou parede), durará apenas enquanto a mágica durar (nenhuma concentração especial é exigida) e depois desmoronará.

A terra *movida* através desta mágica viaja apenas 2 hexágonos por turno. Ela não provocará danos a não ser que se amontoe sobre alguém imóvel e o enterre. Se a terra for movida para o hexágono onde há alguém (ou para fora do hexágono onde há alguém, para criar um buraco), aquela pessoa poderá se movimentar normalmente em seu próximo turno, para escapar. Somente se não o fizer, ele será enterrado.

Qualquer pessoa que venha a ser enterrada por esta mágica pode tentar cavar uma saída através da terra fofa. Será permitido um teste de ST com um redutor igual a -4 em cada rodada. O GM pode dificultar esta jogada se o personagem estiver enterrado sob mais de um hexágono de terra. Veja *Prender a Respiração*, pág. 91.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 por hexágono de terra moldado, 1 por hexágono para manter.

Pré-requisito: Localizar Terra.

Objeto: Cajado, vara de condão, jóias ou ferramenta de escavação. Custo em energia: 200.

Terra para Pedra — *Comum*

Transforma um objeto de terra ou argila em rocha dura (mas não pedra preciosa).

Duração: Permanente.

Custo: 3 para um objeto até 10 kg; 5 para objetos maiores, até 1 hexágono, mais 5 para cada hexágono adicional.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica, Moldar Terra.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo em energia para criar: 300.

Pedra para Terra — *Comum*

Transforma qualquer tipo de pedra (incluindo pedras preciosas) em terra. Deve ser usada numa pedra ou bloco inteiros, nunca em uma parte.

Duração: Permanente.

Custo: Dobro de Terra para Pedra.

Pré-requisito: Terra para Pedra *ou* qualquer outra mágica de Terra.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias. Custo para criar: 400.

Criar Terra — *Comum*

Permite ao operador criar terra sólida e boa onde antes não havia nada. Esta terra deve ser criada em contato com a Terra (não flutuando no ar ou boiando no oceano).

Duração: Permanente.

Custo: 4 por hexágono para criar terra do nada (para encher um poço, por ex.), ou 2 para solidificar lama transformando-a em terra.

Pré-requisito: Terra para Pedra.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Custo em energia para criar: 500.

Projétil de Pedra — *Projétil*

Permite ao operador criar uma bola de pedra e arremessá-la com sua mão. Quando a bola atinge o alvo, provoca dano por contusão e desaparece. Esta mágica tem TR 13, Prec +2, ½D 40 Max 80.

Custo: De 1 a 3; o projétil provoca 1D+1 de dano por ponto de energia.

Pré-requisito: Criar Terra.

Objeto: Cajado, Vara de Condão (o projétil é disparado da extremidade do objeto). Pode ser usado apenas por magos. Custo em energia para criar: 400.

Terra em Ar — *Comum*

Esta mágica transforma terra ou pedra em ar; pode ser bastante útil para alguém preso debaixo da terra. Ela é também considerada uma mágica de Ar.

Duração: Permanente.

Custo: 1 para transformar 0,03 metros cúbicos de terra/pedra em ar, fornecendo ar suficiente para uma pessoa respirar durante 1 minuto (isto é equivalente a cerca de 1 $^{1}/_{3}$ hexágonos com 2 m de profundidade por hora). Para transformar grandes quantidades de terra ou pedra de uma vez, o custo é 8 por hexágono.

Tempo: 2 segundos.

Pré-requisito: Criar Ar (pág. 157), Moldar Terra.

Objeto: Cajado, vara de condão, jóias. Utilizável apenas por magos. A pedra a ser transformada precisa ser tocada pelo objeto. Custo em energia 750 e $1.000 em jóias.

Geo-Visão — *Comum*

Esta mágica permite ao alvo ver através da terra (para encontrar cavernas, jazidas de minério, tesouros enterrados, vítimas enterradas, etc). Terra e pedras intatas (até 50 m de profundidade) são transparentes para o alvo, não importa para onde ele olhe. O Metal *não* é transparente; pedras cortadas, tijolos, etc. também não são transparentes. Portanto, esta mágica não lhe permitirá olhar através dos muros de um castelo.

Duração: 30 segundos.

Custo: 2 para cada 10 metros de profundidade a atingir; o mesmo para manter.

Pré-requisito: Moldar Terra.

Objeto: Qualquer um. Custo para criar: 400.

Mágicas com Elementais

A descrição a seguir, para mágicas com os espíritos Elementais de Terra, é, válida também para as mágicas correspondentes com os espíritos elementais de Ar, Fogo e Água. Veja na pág. 154 uma descrição da natureza e poderes dos quatro tipos de elementais.

Convocar um Elemental de Terra — *Especial*

Esta é uma mágica diferente para cada um dos quatro elementos. Ela permite ao operador chamar um elemental próximo (se existir um). Elementais de Ar e Água podem viajar vários quilômetros dentro de seu elemento, para atender a uma convocação, mas elementais de Terra se deslocarão apenas 1,5 km e elementais do Fogo viajarão apenas 100 m a partir de um lugar ígneo. Em geral, o GM deverá assumir que o elemental está disponível se o local for apropriado, *a menos que* o cenário ou a situação requeiram que os elementais estejam oportunamente ausentes. O GM é quem determina os atributos do elemental (jogando 2 dados para cada atributo, se o enredo da história não exigir algum tipo específico de elemental). Uma convocação muito bem sucedida poderá chamar vários elementais (no caso de um sucesso decisivo, o número de elementais chamado será 1D+1 e seus atributos ST e HT serão definidos por 3D).

O elemental convocado *não* estará sob o controle do operador, mas deverá permanecer por uma hora, a menos que ele seja dispensado (ou destrua o operador). Note que uma liberação não *garante* que o elemental irá embora; ele poderá preferir ficar, se for hostil ou simplesmente curioso.

O operador pode fazer perguntas ao elemental convocado, pedir ajuda, etc... Um *teste de reação* será feito para ver como o(s) elemental(is) se sente(m) com relação ao mago. As reações dos elementais do Fogo estão sempre submetidas a um redutor igual a -2. No caso de uma reação boa, o elemental cooperará durante uma hora (não mais), e depois desaparecerá. (Lembre-se, quando convocar um elemental, que é possível negociar com ele se você for inteligente o suficiente para saber o que um elemental poderia desejar.)

Jogue um dado se a mágica convocatória for repetida. No caso de um resultado entre 1 e 3, um novo elemental aparecerá. Se o resultado for 4 ou 5, o mesmo elemental aparecerá. No caso de um 6, não haverá elementais disponíveis. Se o mesmo elemental for convocado novamente num prazo de uma semana, sua reação estará submetida a um redutor igual a -4.

Duração: Uma hora. Não pode ser mantida.

Custo: 4.

Tempo necessário: 30 segundos. O elemental aparecerá depois de 2D minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica; pelo menos mais 8 mágicas do elemento apropriado *ou* 4 mágicas do elemento e outra mágica convocatória de elementais

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóias decoradas com imagens adequadas do elemental (é necessário um encantamento diferente para cada um dos elementos). Custo: 800 em energia e $1.300 em ouro e platina.

Controle de um Elemental (Terra) — *Comum; Resistível/IQ ou ST maior*

Permite ao operador controlar todas as ações de um determinado elemental enquanto durar a mágica. Para controle direto, o elemental deve se manter ao alcance dos olhos do operador. O elemental se retirará se assim lhe for dito. Se ele for enviado para realizar uma tarefa, ao invés de ficar sob o controle direto do operador, seu IQ deverá ser grande o suficiente (decisão a cargo do GM) para entender as instruções.

Esta mágica pode também ser usada como uma mágica de informação, para avaliar os 4 atributos daquele tipo de elemental (a uma distância máxima de 5 m). Será necessário um sucesso em um teste, mas não haverá dispêndio de energia.

Duração: Um minuto.

Custo: 1/8 do total do valor dos 4 atributos do elemental para começar e metade deste valor (arredondado para cima) por minuto a partir daí.

Tempo necessário: 2 segundos.

Pré-requisitos: Convocação de Elemental do elemento apropriado.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia decorada com imagens apropriadas do elemental. É necessário um encantamento diferente para cada um dos 4 elementos. Não permite que o usuário faça mágicas; dá um bônus igual a +2 em qualquer tentativa de fazer a mágica. Não cumulativo. Custo: 1.000 em energia e $ 1.300 em ouro e platina.

Criar Elemental (Terra) — *Especial*

Permite ao operador criar um espírito do elemento apropriado. O valor máximo de seus atributos IQ e DX é 12. Não há limite para os atributos HT e ST. Não há mínimo para nenhum dos 4 atributos, apesar de que um elemental muito estúpido não entenderá ordens complexas. Um elemental recém-criado servirá obedientemente o operador por uma hora. No fim deste período, faça uma disputa entre o nível de habilidade do operador com esta mágica e os atributos IQ e ST do elemental combinados. Se o operador vencer, o elemental o servirá por mais uma hora. Quando o operador perder, o elemental escapará de seu controle e fugirá (ou atacará, no caso de uma reação muito ruim).

Custo: 1/4 do total do valor dos 4 atributos do elemental. O dobro deste valor se for feita em um lugar inadequado para o elemento que está sendo invocado (ex.: criar um elemental da água próximo a um vulcão).

Tempo de Operação: Um número de segundos igual ao total dos atributos do elemental.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Controle de Elemental apropriada.

Mágicas do Ar

Estas são mágicas que lidam com o elemento Ar. Um hexágono de ar deve ser entendido como um volume de um hexágono de base por 2 metros de altura, preenchido com ar respirável a uma atmosfera de pressão.

Purificação do Ar — *Área*

Esta é a mágica básica do ar. Ela remove todas as impurezas no hexágono alvo. Ela é usada com freqüência para neutralizar os efeitos de gases ou vapores venenosos. Note que um aposento cheio de fumaça pode ser purificado com segurança uma parte por vez (mas vapores realmente mortais devem ser removidos de uma só vez, ou uma parte deles poderia escapar). Esta mágica é capaz também de transformar o ar viciado em ar puro e respirável. Um hexágono de ar, se não for renovado, durará *45* minutos para uma pessoa em repouso. Este tempo será menor se houver várias pessoas ou alguém fazendo exercícios puxados (decisão do GM).

Duração: Funciona instantaneamente. A Purificação é permanente.

Custo Básico: 1. Não pode ser mantida, deve ser feita de novo.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia: *50*.

Criar Ar — *Área*

Esta mágica produz ar onde ele não existe. Se feita em um lugar onde existe ar, ela produzirá uma brisa que durará *5* segundos. Feita no vácuo, ela criará instantaneamente ar respirável. Feita dentro da terra, pedra ou outro material ela preencherá qualquer espaço vazio com ar, mas não rebentará a pedra. Se realizada debaixo da água, produzirá bolhas.

Duração: 5 segundos. O ar criado é permanente.

Custo Básico: 1 (para cada hexágono de ar sob pressão normal).

Pré-requisito: Purificação do Ar.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia para criar: 200

Semear Ventos — *Comum*

Permite ao operador criar movimentos de ar sobre uma área pequena. O vento começa no hexágono alvo e sopra numa torrente com um hexágono de largura que percorre uma distância igual a *5* vezes a energia aplicada e depois se dissipa. Esta torrente pode Projetar para Trás (v.pág. *106*) em alguém que ela atinja, por um número de hexágonos calculado do seguinte modo: jogue *1* dado para cada *2* pontos de energia despendidos na mágica e divida o resultado por *8* (arrendondando para baixo). Isto ocorrerá em todos os turnos enquanto o vento durar.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 10. 1 produz uma brisa suave; *4* um vento; *6* uma ventania; *8* ou mais um pé-de-vento violento. O custo para manutenção é o mesmo que para realização.

Pré-requisito: Criar Ar.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo para criar: *200.*

Previsão do tempo — *Informação*

Permite ao operador prever o tempo com precisão para uma localidade determinada, por um período de tempo definido. Esta previsão não leva em conta possíveis intervenções mágicas, nem prevê a ação de outros operadores.

Custo: 2 vezes a duração do período em dias coberto pela previsão. Dobre o custo para uma localidade fora da área geral (digamos além do horizonte). O Quádruplo do custo para uma localidade em um outro continente. O tempo em outros planetas ou planos não pode ser previsto com esta mágica.

Tempo de Operação: 5 segundos por dia de previsão

Pré-requisito: No mínimo *4* mágicas de Ar.

Caminhar no Ar — *Comum*

O ar se comporta como se fosse sólido sob os pés do objetivo, fazendo com que ele possa caminhar (ou correr) sobre abismos ou subir e descer "escadas" imaginárias. Se o objetivo cair por alguma razão (ex:. ferimento), a mágica cessará. Se ela for refeita imediatamente, ele cairá durante apenas *1* segundo (aproximadamente *5 m*) e "aterrisará" no ar (recebendo *1D* de dano), a menos que alcance o chão antes. Será uma pena se você estiver *3m* acima de um poço de lava!

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para fazer; *2* para manter.

Pré-requisito: Semear Ventos.

Objeto: Cajado, vara de condão, jóias ou sapatos. Funciona apenas para quem usa o objeto. Custo: *500* em energia, *$ 1.000.*

Respirar Água — *Comum*

Permite ao operador respirar água como se fosse ar. O alvo não perde a capacidade de respirar ar comum.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para realizar e 2 para manter.

Pré-requisito: Criar Ar; Destruir Água (pág. 159).

Objeto: Roupas ou jóias. Custo em energia para criar: 400.

Nuvens — *Área*

Cria ou dispersa uma cobertura externa de nuvens, de acordo com a vontade do operador.

Duração: 10 minutos, depois dos quais nuvens normais partirão/voltarão, a menos que a mágica seja mantida.

Custo Básico: 1/20. O mesmo para manter.

Tempo de Operação: 10 segundos.

Pré-requisito: No mínimo 4 mágicas de Água e 4 de Ar.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia: 300.

Chuva — *Área*

Cria (ou evita) 2,5 cm de chuva, num ambiente externo normal.

Duração: 1 hora.

Custo Básico: 1/10. O custo para manter é o mesmo por hora. O custo para fazer chover no deserto ou noutra área (determinação do GM), onde a chuva não é natural,

é dobrado. O custo para evitar a chuva dobra em uma região naturalmente chuvosa ou pantanosa.

Tempo de Operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Nuvens.

Objeto: Cajado ou vara de condão. Custo em energia para criar: 600. Pode ser usado apenas por um mago. Deve ser mantido mergulhado em água quando não estiver em uso; perderá os poderes se permanecer seco por mais de uma hora.

Terra para Ar — *Comum*

Relacionada como mágica de Terra, pág. 156

Relâmpago — *Projétil*

Permite ao operador lançar um raio a partir da ponta de seu dedo. Não é tão destrutivo quanto uma bola de fogo, mas mais preciso para longas distâncias. Seus dados são TR 13, Prec. +3, ½D 50, Max 100. Tende a "curto-circuitar" equipamentos eletrônicos, quando usado em um ambiente com alta tecnologia. Um raio *não pode* ser lançado através de uma rede de metal, entre barras, de dentro de um automóvel, etc. Ele saltará para o metal e se perderá. Armaduras de metal não oferecem proteção contra esta mágica (trate as armaduras de metal como se tivessem DP 0 e RD 1).

Um raio pode ter efeitos imprevistos. O GM pode, por exemplo, permitir que um mago dispare um raio em direção a um piso de metal. Isto não irá eletrocutar aqueles que estão sobre o piso, mas talvez provoque um choque, prejudicando a concentração e provocando um pequeno (1 ponto, talvez?) dano. O GM pode encorajar o uso de raios enquanto eles não se tornarem um inconveniente...

Custo: Qualquer quantidade entre 1 e 3; o raio provoca 1D-1 de dano para cada ponto de energia gasto na sua realização.

Tempo de Operação: 1 a 3 segundos (os dedos do operador faiscarão enquanto a mágica está sendo conjurada).

Pré-requisito: No mínimo outras 6 mágicas de Ar.

Objeto: Cajado ou vara de condão (o raio é disparado a partir da extremidade do objeto). Custo para criar: 800 em energia e $1.200 em platina para adornos. Pode ser usado apenas por um mago.

Convocar Elemental do Ar, Controlar Elemental do Ar, Criar Elemental do Ar - Veja pág 156-157

Mágicas do Fogo

Estas são mágicas para uso e controle do elemento Fogo. Toda vez que um hexágono de fogo for mencionado isto significará que todo o hexágono está tomado pelo fogo (veja *Chamas*, pág. 129). Se o volume das chamas for importante, assuma que o hexágono em chamas tem 2 m de altura.

Inflamar Roupas: É difícil queimar roupas enquanto elas estão sendo usadas. Em geral, é possível inflamar uma parte das vestes da vítima ao se provocar 4 pontos de dano por fogo de uma só vez, ou usando a mágica "Atear Fogo" em seu terceiro nível. Isto é muito perturbador (redutor de -2 em DX) e provoca 1D-4 pontos de dano por turno. Qualquer um pode apagar o fogo batendo nele com as mãos (leva um turno se for conseguido um sucesso em um teste de DX).

A perda de 10 pontos de vida por fogo de uma só vez, ateará fogo em *toda* a roupa da vítima, produzindo uma tocha humana e provocando um dano igual a 1D-1 por turno. Ele poderá ser apagado somente se a vítima rolar no chão durante 3 segundos ou saltar dentro d'água. A vítima não poderá fazer mais nada até o fogo ser apagado, a menos que ela esteja protegida (ex.: por Imunidade ao Fogo). Se um escudo de madeira perder mais de 10 pontos de vida por fogo em um turno, a DX do portador estará submetida a um redutor igual a -2 e ele receberá 1D-5 pontos de dano por turno até conseguir se livrar do escudo.

Estas instruções presumem roupas comuns. Uma armadura é uma boa proteção contra ataques com fogo; é quase impossível atear fogo às vestes debaixo de uma armadura e o fogo não ficará aceso. A roupa usada sobre a armadura (ex.: um manto) poderia se incendiar, mas a armadura protegeria contra queimaduras (v. pág. 129-130). Por outro lado, fantasias e punhos rendados se incendeiam com muita facilidade.

Objetos Encantados: Todos os objetos encantados envolvendo mágicas de Fogo devem incluir um rubi; o tamanho do rubi dependerá da mágica. Se um objeto tiver várias mágicas, ele precisará de apenas uma jóia, grande o suficiente para a mágica mais poderosa.

Atear Fogo — *Comum*

Esta é a mais básica de todas as mágicas de Fogo. Ela produz um ponto de calor e é usada para acender um objeto inflamável. Ela funciona melhor com papel e tecidos e não afetará nenhum objeto que não queimaria com um fogo comum. Em especial, ela *não* ateará fogo em um ser vivo. Depois de aceso, o fogo queima normalmente.

Duração: Um segundo.

Custo: Depende da quantidade de calor desejada. O custo para manter é igual ao custo para iniciar.

1- Para um efeito igual ao de um palito de fósforo: capaz de acender uma vela, cachimbo ou pavio em um segundo.

2- Para um efeito igual ao de uma tocha: capaz de acender papel ou tecidos em um segundo. Roupas comuns em uso levarão 4 segundos.

3- Para um efeito igual ao de um maçarico: capaz de acender madeira seca ou roupas em uso em um segundo, couro em dois e madeira densa (ex.: peroba) em 6.

4- Para um efeito igual ao do fósforo ou magnésio se queimando: capaz de acender carvão em um segundo e madeira densa em 2.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia: 100; o objeto deve incluir um rubi no valor de $ 50.

Criar Fogo — *Área*

Exatamente como Atear Fogo só que não precisa de combustível. Produz até um hexágono de chamas (ou, uma esfera de chamas que cai no ar). Este é o fogo real, que provocará a ignição em qualquer material inflamável que tocar. Não pode ser lançado em rochas, inimigos, etc...

Duração: 1 minuto

Custo Básico: 2. Custo para manter: Metade do custo de criação. Não haverá necessidade de manutenção se houver combustível para o fogo queimar.

Pré-requisito: Atear Fogo.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia para criar: 300. Deve conter um rubi no valor de $ 200.

Moldar Fogo — *Área*

Permite ao operador controlar o formato das chamas. Um fogo natural não se moverá para um lugar que ele não pode queimar, mas uma chama produzida com a mágica Criar Fogo não precisa de combustível e pode se mover. Uma chama mantém seu volume. Cada mudança de forma exige um segundo de concentração do operador e a *movimentação* de uma chama exige concentração constante (mas, depois de moldada, a chama manterá aquela forma até a mágica terminar, sem concentração). A velocidade máxima é 5 m/s e a movimentação é feita no turno do operador. No entanto, se o fogo de um hexágono for moldado para cobrir 2 hexágonos, ele provocará apenas a metade do dano àqueles que porventura entrarem nos hexágonos. Um hexágono disperso em 3 hexágonos provocará 1/3 do dano e assim por diante.

Duração: 1 minuto.

Custo Básico: 2. Custo de manutenção: Metade do custo para fazer.

Pré-requisito: Atear Fogo.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia: 400. Deve incluir um rubi no valor de $300.

Extinguir Fogo — *Comum*

Apaga um hexágono de fogo (ou uma área menor se necessário). Uma área maior poderá ser afetada com um custo maior em fadiga. Afeta tanto o fogo comum como o mágico, mas não afeta aço derretido, lava, etc...

Duração: Depois de apagado, o fogo permanece apagado.

Custo: 3 por hexágono apagado.

Pré-requisito: Atear Fogo.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia para criar: 400. Deve incluir um rubi no valor de $300 *e* uma onix preta no valor de $100.

Calor — *Comum*

Esta mágica aumenta a temperatura de um objeto até aquela que poderia ser conseguida na forja de um ferreiro. Ela não produz necessariamente fogo, apesar de que a maioria das coisas queimará se for aquecida o suficiente. Útil para cozinhar, etc. O Calor se irradiará normalmente. (Os GMs devem usar isto como uma orientação sobre os efeitos; não tente transformar a mágica em um problema de física.)

Qualquer mago que tenha a intenção de fazer uso intensivo desta mágica deveria se armar com uma lista dos pontos de fusão de vários materiais. A mágica pode ter seus inconvenientes. Se você estiver na cadeia, será possível sair derretendo as grades ... mas o calor irradiado provavelmente o assaria antes.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para um objeto do tamanho de um punho, 2 para um objeto com tamanho até 0,03 m^3, 3 para um objeto com um hexágono e mais 3 para cada hexágono adicional. Manter a mágica custa a mesma coisa que fazê-la, para cada minuto.

Tempo de Operação: 1 minuto. Cada minuto aumenta a temperatura do alvo em 10 graus. O tempo pode ser diminuído à metade, se dobrarmos a energia gasta e assim por diante, mas não é possível usar menos energia por minuto para um aquecimento mais lento.

Pré-requisitos: Criar Fogo; Moldar Fogo.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia: 400. Deve incluir um rubi no valor de $300.

Frio — *Comum*

O inverso da mágica anterior. Pode reduzir a temperatura de qualquer objeto até o zero absoluto (se for mantida por tempo suficiente).

Duração, Custo e Tempo de Operação: Igual para Calor. Cada minuto diminui 10 graus na temperatura do alvo.

Pré-requisito: Calor.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia: 400. Deve conter um rubi *e* uma safira no valor de $300 cada.

Imunidade ao Fogo — *Comum*

O alvo (pessoa, criatura ou objeto) e qualquer coisa que ele carregue, torna-se imune aos efeitos do calor e do fogo (mas não da eletricidade).

Custo: 2 por pessoa ou área de um hexágono; 1 por minuto para manter. O custo dobra se o alvo tiver que resistir a um alto-forno ou vulcão e triplica se tiver que resistir ao calor de uma estrela, bomba nuclear, etc. O primeiro nível de proteção já é suficiente contra as mágicas de fogo do tipo hostil.

Pré-requisitos: Extinguir Fogo; Frio.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Afeta apenas quem usa. Custo em energia: 800. Deve incluir um rubi no valor de $500 e uma onix preta no valor de $200.

Bola de Fogo — *Projétil*

Permite ao operador atirar uma bola de fogo com a mão. Quando atinge alguma coisa, ela desaparece numa lufada de chamas que pode incendiar material inflamável. Seus dados são TR 13, prec. +1, ½D 25, Max 50.

Custo: Qualquer um entre 1 e 3; a bola de fogo provocará 1D de dano para cada ponto de energia gasto.

Tempo Operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica, Criar Fogo, Moldar Fogo.

Objeto: Cajado ou vara de condão (a chama é lançada a partir da extremidade do objeto). Custo em energia: 800. Deve incluir um rubi no valor de $ 400. Só pode ser usado por um mago.

Convocar Elemental do Fogo, Controlar Elemental do Fogo e Criar Elemental do Fogo - veja págs. 156-157.

Mágicas da Água

Estas são as mágicas para usar e controlar o elemento Água. Note que, apesar de o corpo humano ser composto quase que inteiramente de água, estas mágicas não afetarão a água contida num corpo humano (ou de outra criatura viva), a menos que seja explicitado. Um hexágono de água, com 30 cm de profundidade, é equivalente a mais ou menos 230 l e pode apagar um hexágono de fogo.

Localizar Água — *Informação*

Esta é a mais básica das mágicas do elemento água. Ela permite ao operador determinar a direção, distância e natureza geral da fonte significativa de água mais próxima. Use os modificadores para longas distâncias (pág. 151). Qualquer fonte conhecida de água poderá ser excluída se o operador mencioná-la especificamente antes de começar. Exige um bastão no formato de uma forquilha. O teste de habilidade estará submetido a um redutor igual a -3, se o bastão não estiver disponível.

Custo: 2.

Objeto: Um bastão enforquilhado (pode também ser escavado em osso ou marfim). Custo em energia: 40, $300 em materiais.

Purificação de Água — *Especial*

Permite ao operador remover todas as impurezas da água, ao derramá-la através de um arco ou anel (ou, numa emergência, seus próprios dedos) para dentro de uma vasilha. Será necessário apenas um teste, desde que o fluxo não seja interrompido.

Duração: A água purificada permanece pura a menos que seja contaminada novamente.

Custo: 1 para cada 4 litros de água a purificar.

Tempo de Operação: Usualmente 5 a 10 segundos para cada 4 litros de água, a menos que sejam usados um arco e uma vasilha maiores.

Pré-requisito: Localizar Água

Objeto: Um aro de osso ou marfim. Custo em energia: 50.

Criar Água — *Comum*

Permite ao operador criar água pura a partir do nada. Esta água pode aparecer em diversas formas. Ela pode aparecer dentro de uma vasilha, como um globo suspenso no ar (que cairá imediatamente) ou na forma de uma névoa de gotículas (nesta forma, 4 litros de água apagarão um hexágono de fogo). A água não pode ser criada no interior de um inimigo para afogá-lo.

Duração: A água criada é permanente.

Custo: 1 para cada 2 litros de água.

Pré-requisito: Purificação de Água.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia: 200.

Dissipar Água — *Área*

Provoca o desaparecimento de água (em qualquer forma), deixando um vácuo e/ou grãos de impurezas secas. Boa para secar coisas, salvar uma vítima de afogamento, etc... (se houver mais água em volta, ela refluirá para preencher o espaço vazio). Não pode ser usada como um ataque "desidratante" contra um inimigo (veja a próxima mágica).

Duração: Permanente.

Custo Básico: 3. Um hexágono tem apenas 60 cm de profundidade nos casos de grandes massas d' água.

Pré-requisito: Criar Água.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia: 300.

Moldar Água — *Comum*

Permite ao operador esculpir água (ou gelo, ou vapor) e até movimentar o resultado. Depois de ganhar uma forma, a água a manterá sem que o operador precise se concentrar mais, até que a mágica termine. A água movimentada com esta mágica se deslocará a 3 hex/turno.

Uma forma útil é um Muro de Água para parar ataques com fogo. 80 litros de água serão suficientes para criar um muro com 2 metros de altura e um hexágono de comprimento. Ele será capaz de frear bolas de fogo e fogo comum, e provocará 2D de dano a qualquer elemental do fogo que penetre nele. 80 litros de água pesam 80 quilos.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada 80 litros; 1 para manter toda a "escultura".

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Criar Água.

Objeto: Cajado, vara de condão e jóia. Custo em energia: 400.

Respirar Água — *Comum*

Relacionada entre as mágicas de Ar, pág. 157.

Caminhar na Água — *Comum*

Permite ao alvo caminhar sobre a água como se ela fosse terra. Se a água estiver se movendo, o GM poderá fixar uma penalidade para qualquer ação tentada enquanto se está sobre a água. Se a água estiver encapelada ou turbulenta, será exigido um teste de DX (talvez com um redutor significativo) em cada turno. Em caso de falha, o objetivo cairá. Apenas uma falha crítica interromperá a mágica.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para fazer e 2 para manter.

Tempo de Operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Moldar Água.

Objeto: Cajado, vara de condão, jóia ou roupas. Funciona apenas para quem o está usando. Custo em energia: 500.

Nevoeiro — *Área*

Cria uma área de nevoeiro denso. Um simples hexágono de nevoeiro será capaz de bloquear a visão. Armas e projéteis em chamas perderão seu poder extra no nevoeiro. Penetrar no nevoeiro provocará 1 ponto de dano por hexágono a um elemental do fogo e subtrairá 1 ponto do dano provocado por uma bola de fogo quando ela atingir o alvo. No entanto, nenhuma quantidade de nevoeiro será capaz de extinguir um fogo.

Duração: 1 minuto.

Custo Básico: 2; metade disto para manutenção.

Pré-requisito: Moldar Água.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia: 300.

Esfera de Gelo — *Projétil*

Permite ao operador arremessar uma bola de gelo. Ela provoca dano por contusão quando atinge o alvo e se desfaz numa poça d'água. Uma esfera que produza 1D de dano será também capaz de apagar 1 hexágono de fogo se for apontada com precisão. Seus dados são TR 13, Prec +2, ½D 40, Max 80.

Custo: Qualquer valor entre 1 e 3; produz um dano igual a 1D para cada ponto de energia utilizado, ou o *dobro* do dano em criaturas de fogo.

Tempo de Operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisitos: Moldar Água.

Objeto: Cajado ou vara de condão (a bola é disparada da extremidade do objeto). Custo em energia: 400. Deve ter na ponta uma safira no valor de $500. Utilizável apenas por magos.

Chuva — *Área*

Relacionada entre as mágicas de Ar, pág. 157.

Convocar Elemental da Água, Controlar Elemental da Água e Criar Elemental da Água, veja págs. 156-157.

Encantamentos

Estas são mágicas usadas para fazer e desfazer objetos encantados. Só podem ser feitas através de Magia Cerimonial (v. pág. 151).

Encantar (MD) — *Encantamento*

Este é o mais básico de todos os encantamentos. Para colocar uma mágica em um objeto, o operador precisa *também* saber esta. Ela é também um pré-requisito para todos os encantamentos com exceção de Pergaminho Mágico.

Quando um objeto é encantado, o teste de habilidade do mago é determinada pelo valor *mais baixo* entre seu NH na mágica Encantar e seu NH na mágica que está sendo colocada no objeto. Se o mago tiver assistentes, o nível de habilidade deles nas duas mágicas deverá ser maior ou igual a 15, mas o teste será baseado no nível do operador.

Duração: Todos os objetos encantados são permanentes a menos que eles sejam destruídos ou o encantamento seja removido. Veja a seguir.

Custo e Tempo de Operação: Veja págs 152-153.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, e no mínimo uma mágica de cada uma das outras 10 escolas.

Pergaminho Mágico — *Encantamento*

Permite ao operador escrever um pergaminho mágico, incluindo qualquer mágica das outras escolas. Lido em voz alta por um mago que entenda sua linguagem, este pergaminho fará a mágica uma vez. Seu poder estará então perdido e a escrita desaparecerá. A leitura de um pergaminho exige *o dobro* do tempo normalmente necessário para realizar a mágica. O mago que lê o pergaminho pagará o custo normal de energia. Não será necessário nenhum teste de habilidade quando a mágica for lida, *a menos que* haja alguma resistência contra ela. Neste caso, faça uma disputa usando o nível de habilidade do mago que escreveu o pergaminho.

Um pergaminho pode ser lido *em silêncio* para ver o que ele diz. Qualquer mago que entenda a língua saberá o que a mágica faz. Esta leitura não fará com que ela se realize.

As mágicas podem ser escritas em qualquer material, o pergaminho é bastante comum. O dano infligido a um Pergaminho Mágico não afeta sua eficácia, enquanto o texto da mágica estiver legível.

Tempo de Operação: O número de dias necessários para se escrever um pergaminho é igual à energia necessária para se fazer a mágica original (custo básico para mágicas de área), sem levar em conta nenhum bônus devido ao nível de habilidade. Multiplique este número por $25 para obter o valor de mercado do pergaminho mágico. Exemplo: Um pergaminho mágico com a mágica Retrovisão (v. ***GURPS Magia***, pág 60) levaria 3 dias completos para ser escrito e iria custar normalmente $ 75. No fim deste período, o GM fará um teste da habilidade do mago com o encantamento Pergaminho Mágico ou com a mágica que está sendo escrita (o que for mais baixo). Uma falha significa que o pergaminho mágico não funcionará. Uma falha crítica significa que ele fará uma mágica defeituosa.

Duração: Tanto quanto a mágica duraria normalmente. Se a mágica for do tipo que poder ser mantida, isto poderá ser feito pelo mago que ler o Pergaminho.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, Alfabetização. Um mago não poderá escrever um pergaminho para uma mágica que ele não sabe.

Remoção de Encantamento — *Encantamento*

Retira uma mágica de um objeto encantado. Não afeta os outros encantamentos existentes no mesmo objeto. Exceção: Uma falha numa tentativa de remover um encantamento "limitante" (v. ***GURPS Magia***, pág. 41) removerá todos os encantamentos do objeto.

Modificadores: -3 se o operador não souber como fazer a mágica que ele está tentando remover. -3 se ele não souber exatamente o que é a mágica. -3 para cada uma das outras mágicas existentes no objeto. Estes modificadores são cumulativos.

Duração: A Remoção é permanente.

Custo: 100 ou 1/10 da energia usada originalmente para colocar o encantamento, o que for maior.

Tempo de Operação: O mesmo que para a mágica Encantamento (v. págs. 152-153).

Pré-requisito: Encantar.

Energização — *Encantamento*

Produz um objeto mágico total ou parcialmente "auto-energizado", ou seja um objeto que exige uma quantidade menor de energia para ser usado. A energia extra é drenada diretamente do mana ambiente. Estes objetos têm grande procura, pois eles não fatigam seus usuários.

Se um objeto tiver 1 ponto de "energia própria" o usuário daquele objeto gastará 1 ponto a menos de energia para *fazer* ou *manter* a mágica. Exemplo: A mágica Vôo (v. ***GURPS Magia***, pág. 62) normalmente exige 5 pontos de energia para ser feita e 3 por minuto para ser mantida. Com um anel auto-energizado, que tenha 1 ponto de energia própria, seriam necessários apenas 4 para fazê-la e 2 por minuto para mantê-la.

Este resultado pode ser conseguido em uma área com intensidade normal de mana. Numa área de intensidade baixa de mana, apenas metade desta energia é produzida (arredondado para baixo). Numa área de intensidade de mana alta ou muito alta, a energia extra fornecida será o dobro, mas nunca mais do que isso.

Se um objeto tiver energia própria suficiente para o custo de manutenção da mágica ser zero, ele poderá ser tratado como "permanentemente ativo" depois que a energia para fazer a mágica tiver sido despendida (mas o usuário ainda precisa permanecer acordado, etc., para manter a mágica normalmente). Mas, se um objeto tiver energia própria suficiente para a energia necessária para fazer a mágica ser igual a zero, o ítem será para todos os propósitos "permanentemente ativo" e não exigirá nenhum tipo de manutenção consciente. O usuário poderá até desligá-lo se quiser.

Custo em energia: 500 para o primeiro e segundo pontos de energia própria, 1.000 para o terceiro e o dobro para cada ponto adicional. Pode ser refeito em um nível maior como em Precisão (a seguir).

Pré-requisitos: Encantar, Recuperar Força.

Encantamentos de Armas

A menos que alguma coisa seja especificada em contrário, o alvo de qualquer uma destas mágicas deve ser uma arma. O último a apanhar o objeto é seu "dono". Todas são permanentes e não exigem que o usuário despenda energia.

Precisão — *Encantamento*

Melhora a chance de um golpe desferido com a arma atingir seu alvo, aumentando o nível de habilidade efetivo de quem a usa. Esta mágica pode acrescentar de 1 a 3 pontos ao NH.

Custo em energia: Depende do bônus. +1: 250. +2: 1.000. +3:5.000. Divida o custo por 10 se o objeto da mágica for um projétil (ex.: uma flecha com um bônus igual a +3 exigiria apenas 500 de energia).

Se uma arma já tiver esta mágica em um nível baixo, o operador poderá incorporar a mágica num nível mais alto (tornando a arma mais precisa). O custo em energia para esta nova mágica é a diferença entre os 2 níveis.

Pré-requisitos: Encantar e pelo menos 5 mágicas de Ar.

Pujança — *Encantamento*

Faz com que a arma produza um dano maior quando atinge o alvo. A mágica aumenta o dano *básico*. As armas encantadas têm mais possibilidade de penetrar em uma armadura.

Custo em energia: Depende do bônus. +1: 250. +2:1.000. +3:5.000. O custo será *dobrado* se for uma arma de projétil. *Divida o custo por 10* se tratar de um projétil (ex.: uma flecha). Note que esta mágica pode ser refeita em um nível mais alto como no caso de Precisão (anterior).

Pré-requisitos: Encantar e pelo menos 5 mágicas de Terra.

Encantamentos de Armaduras

Estas mágicas funcionam apenas em roupas, armaduras e escudos. Elas são do tipo "permanentemente ativa" e ofecerem uma proteção excelente. O inconveniente é que quando o dano infligido ao objeto atinge um certo limite, a mágica também desaparece. Isto ocorre quando o objeto tiver sido *perfurado* (RDx5) vezes (considerando-se a RD *natural*). Mantenha uma estatística do número de perfurações que o objeto sofreu. Se uma peça de roupa não tem RD natural (ex.: uma camisa de algodão encantada) ela perderá sua magia na quinta vez em que for perfurada.

Consertos comuns podem reparar o objeto, mas *não* contarão contra o número de perfurações para se decidir quando a magia desaparecerá. No entanto, a mágica Consertar (pág. 164), conseguirá fazê-lo.

Se as regras avançadas para armadura forem usadas, elas poderão ser compradas encantadas por partes. Custo das partes: 40% do total para o tronco (30% para a frente apenas); 10% por um par de pernas, braços, mãos ou pés e 20% para a cabeça.

Enrijecer — *Encantamento*

Aumenta a Resistência a Dano do objeto sobre o qual ele é lançado. A RD pode ser aumentada em até 5 pontos com esta mágica. Se você estiver montando uma armadura por partes, o encantamento de cada item protegerá apenas a ele e vários itens encantados poderão ser usados. Se você estiver usando uma armadura "genérica", use esta mágica sobre o tronco, ela adicionará RD não importa o lugar que o golpe atingir.

Custo em energia: 50 para RD + 1, 200 para RD+2, 800 para RD+3, 3.000 para RD+4, 8.000 para RD+5. A mágica pode ser refeita para fortalecer o objeto como em Precisão (pág. 160).

Pré-requisito: Encantar.

Objeto: Roupa ou armadura (mas não um escudo).

Desviar — *Encantamento*

Aumenta a Defesa Passiva do objeto sobre o qual é lançado. A DP pode ser aumentada em até 5 pontos com este encantamento. Se você estiver construindo uma armadura por partes, o encantamento de cada parte protegerá somente ela e vários itens com encantamento Desviar podem ser usados. Se você estiver usando uma armadura "genérica", use Desviar no tronco pois ele aumentará o DP onde quer que a pessoa seja atingida.

Custo em energia: 100 para DP+1, 500 para DP+2, 2.000 para DP+3, 8.000 para DP+4 e 20.000 para DP+5. Este encantamento pode ser refeito para fortalecer o objeto como no caso de Precisão (pág. 160).

Pré-requisito: Encantar.

Objeto: Roupas, armadura ou escudo.

Reduzir o Peso — *Encantamento*

Torna o escudo e/ou a armadura mais leves e fáceis de carregar. O objeto se torna mais leve somente quando ele está sendo realmente vestido. A armadura em uma mochila teria seu peso normal.

Custo em energia: 100 para diminuir o peso do objeto em 25%; 500 para cortar o peso do objeto à metade.

Pré-requisito: Encantar.

Instrumentos Mágicos

São objetos encantados cujas mágicas podem ser usadas apenas por magos. Todos eles são do tipo permanentemente ativos.

Cajado — *Encantamento*

Qualquer coisa tocada pelo cajado do mago é considerada como tocada pelo próprio mago. (Isto significa também que o mago pode fixar uma Gema de Energia em seu cajado e usá-la normalmente). Veja a pág. 149

Apesar de muitos objetos possuírem a forma de um cajado ou vara de condão, isto não significa que eles necessariamente tenham que ter esta mágica incorporada. A mágica Cajado só é usada quando o mago tem necessidade de um objeto para estender seu próprio toque.

Muitos magos usam Encantamentos Limitantes diversos, para que outras pessoas não possam usar seus cajados, mas isto *não* é automático.

Custo em energia: 30.

Pré-requisito: Encantar.

Objeto: Qualquer peça de material orgânico no formato de um bastão (madeira, osso, marfim, etc...), até 2 m de comprimento. Pode ser decorado com outros materiais como pedras e metais preciosos. Um cajado pequeno é freqüentemente chamado de "bastão" e um muito pequeno e fino de "vara de condão".

Gema de Energia — *Encantamento*

Uma Gema de Energia é usada para *armazenar* mana que será usada pelo mago mais tarde. Qualquer mago tocando uma Gema de Energia pode retirar parte ou toda a energia armazenada, usando-a ao invés da energia de seu próprio corpo para fazer uma mágica.

Diz-se que toda gema de energia tem uma "força", que é a quantidade máxima de energia que ela pode conter. Como um mago só pode usar uma gema de energia por vez, uma gema de energia grande tem mais utilidade do que um punhado de pequenas. Uma gema de energia grande pode ser usada para fazer grandes mágicas; uma porção de pequenas pode ser usada uma por vez para ajudar a *manter* uma mágica, mas não todas de uma vez.

Depois de usada, uma gema de energia se "recarrega" absorvendo mana do ambiente. A taxa de absorção varia de acordo com a intensidade de mana da região:

Zero: Não se recarrega
Baixa: 1 ponto/semana
Normal: 1 ponto/dia.
Alta: 1 ponto/12 horas.
Muito alta: 1ponto/6 horas.

Uma Gema de Energia não se recarregará se estiver a menos de 2 m de distância de uma maior. Pedras do mesmo tamanho dividem entre si o mana disponível e se recarregam mais lentamente. Isto significa que alguém que possua várias Gemas de Energia deve deixar algumas fora de vista para que elas se recarreguem.

Regras especiais para criação de gemas de energia: É necessário uma jóia (veja a seguir). O primeiro encantamento aplicado sobre ela transforma-a numa gema de energia descarregada com força 1. Cada novo encantamento aumentará sua força em 1. Portanto, 15 encantamentos criariam uma Gema de Energia com Força 15. No entanto, com um número tão grande de encantamentos, existe uma chance em 4 de uma falha crítica durante o processo, o que destruiria a pedra. Para o caso de 60 encantamentos a chance de falha crítica é de 2 em 3.

Além disso, cada falha *comum* colocará algum tipo de "anomalia" mágica na pedra. Isto significa que é possível se trabalhar durante meses a fio e acabar com uma gema de energia de força igual a 20, que cheira a peixe e só funciona às quartas-feiras. Por isso as pedras grandes sem anomalias sérias são muito mais valiosas do que outras de mesma força. As anomalias e peculiaridades de uma Gema de Energia são determinadas pelo GM, e podem ser usadas como uma ferramenta para equilibrar uma campanha. A maioria delas será composta de limitações arbitrárias e esquisitas na capacidade de recarga da pedra (ex.: apenas quanto estiver banhada em sangue de morcego), ou no modo como ela pode ser usada (ex.: apenas com mágicas do Fogo; apenas por virgens de olhos verdes ou por ninguém que esteja usando um chapéu). Uma peculiaridade grave afetará quem usa a pedra (ex.: emudecê-lo por uma hora).

O operador saberá que sua mágica falhou mas não qual peculiaridade sua pedra adquiriu. A mágica Analisar Mágica pode determinar quais peculiaridades uma Gema de Energia tem. Duas falhas seguidas significam que não é mais possível aumentar a força daquela pedra.

Uma Gema de Energia precisa ser feita com uma pedra preciosa (normalmente opala). Sua força máxima é igual ao seu peso em quilates. Como há uns 5 quilates em um grama, esta não é uma limitação significativa no peso, mas indica que uma Gema de Energia forte será perceptível se for usada onde possa ser vista. Uma pedra grande com mais de 10 quilates é incomum e com mais de 20 é muito rara. Como as pedras grandes custam proporcionalmente mais do que as pequenas, isto aumentará ainda mais o custo de Gemas de Energia grandes (v. pág 153).

Uma Gema de Energia está descarregada quando é criada (no entanto, se ela já estiver carregada, sua energia não será afetada por um encantamento para aumentar sua ST). A energia de uma Gema de Energia não pode ser usada para realizar encantamentos na própria pedra (ou seja, uma gema de energia não pode ser usada para ajudar a encantar ela mesma).

Custo em energia para cada encantamento: 20.

Pré-requisito: Encantar.

Gemas de Energia "Dedicadas"

Se uma Gema de Energia for anexada a um objeto *antes* de ele ser encantado, ela se tornará parte do objeto encantado, tornando-se, neste caso, uma gema de energia "dedicada". Sua energia pode ser drenada por quem usa o objeto (mas apenas para fazer mágicas através daquele objeto).

Se uma Gema de Energia dedicada for removida de um objeto encantado, ele estará automaticamente quebrado e perderá seu encantamento, mas a pedra continuará intacta e se tornará de novo uma Gema de Energia "normal". (É claro que se a ela tiver sido incrustada de alguma forma no objeto (por ex.: um anel mágico), será necessário um sucesso em um teste de Joalheiro para removê-la sem quebrar a pedra também.)

A vantagem de uma gema de energia dedicada é que sua energia, sendo canalizada especificamente, é usada com o dobro da eficiência. Uma gema dedicada

de 1 ponto fornece 2 pontos de energia (mas ainda leva um dia para se recarregar em uma área de intensidade de mana normal).

Gemas de Energia "Exclusivas"

Um objeto pode também ser feito com uma Gema de Energia embutida, de tal modo que ele *só* pode ser energizado pela(s) Gema(s) que o integra(m). Isto é feito exatamente da forma descrita para Gemas Dedicadas, porém a energia de uma Gema Exclusiva é três vezes mais eficiente, ou seja, cada ponto dela fornece 3 pontos de energia. Contudo, o objeto permanecerá inoperante até que a gema se recarregue.

Mágicas de Cura

Estas mágicas se constituem na parte mais branca de toda a magia branca. Apesar disso, elas são as precursoras da necromancia ... Alguns curandeiros se recusam a aprender Ressurreição devido à necessidade do conhecimento "impuro" de necromancia para fazer esta mágica funcionar.

Qualquer um que tente curar *a si mesmo* estará submetido a um redutor igual à quantidade de pontos de vida que ele perdeu. Ex: Se um feiticeiro perde 4 pontos de vida e tenta se curar, ele estará submetido ao redutor de -4 em todas as tentativas de fazer mágicas de Cura em si mesmo. Algumas destas mágicas estão marcadas com "Uma Só Vez". Se uma destas mágicas falhar, o operador (e todos os seus assistentes) *não* poderá tentar usá-la no mesmo ferimento. Se ela não funcionou da primeira vez, não funcionará para aquele operador. Se estiver especificado "Uma Só Vez", sem nenhuma menção ao período de tempo, o(s) operador(es) não poderá(ão) tentá-la *nunca mais*.

Uma falha crítica em uma mágica de Cura sempre terá um efeito negativo apropriado sobre o paciente (agravando a lesão, criando um novo ferimento, ou algo semelhante).

Dar Força — *Comum*

Devolve os pontos de fadiga perdidos pelo alvo da mágica, com um custo em energia para o operador. Não é capaz de levar a ST a um nível maior do que o original.

Duração: Permanente.

Custo: A energia gasta pelo operador vai para o paciente na forma de ST restaurada. Exemplo: O operador gasta 5 pontos de ST; o paciente recupera 5 pontos perdidos em fadiga. O custo em energia não é reduzido por um nível de habilidade elevado.

Pré-requisito: Aptidão Mágica *ou* a vantagem da Empatia.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo para criar: 100.

Dar Vitalidade — *Comum*

O mesmo que acima, mas devolve a Vitalidade perdida pelo paciente ao invés da Força. No entanto, esta é uma "cura" *temporária*. A HT ganha com esta mágica dura apenas uma hora e depois desaparece. A Vitalidade não pode ser levada a um nível maior do que o original.

Esta mágica não pode ser mantida; ela deve ser feita de novo. Por isso, ela é apenas um quebra-galho. O custo em energia não é reduzido por um nível de habilidade elevado.

Duração: 1 hora.

Custo: 1 por ponto de HT emprestado.

Pré-requisito: Dar Força.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia: 250.

Recuperação de Força — *Especial*

Funciona no próprio operador mas não é capaz de recuperar a Força de outras pessoas. Permite ao operador se recuperar da fadiga mais rapidamente que o "normal". Uma pessoa normal recupera 1 ponto de fadiga a cada 10 minutos. Um mago que conheça esta mágica em nível 15 se recuperará duas vezes mais rápido. Se souber a mágica em nível 20, ele será capaz de recuperar 1 ponto a cada 2 minutos. É impossível qualquer aperfeiçoamento a partir deste nível.

O mago deve descansar com tranqüilidade, não sendo necessário nenhum outro ritual ou teste. Ele apenas "descansa mais rápido", por drenar força do mana ao redor. Enquanto descansa, o mago será capaz de manter mágicas comuns mas não aquelas que exigem concentração.

Esta mágica não funciona em áreas com intensidade de mana baixa ou zero.

Custo: Nenhum.

Pré-requisito: Aptidão Mágica; Dar Força.

Objeto: Jóia. Permite que quem a use se recupere como se ele soubesse esta mágica com um nível de habilidade igual ao Poder do objeto. Permanentemente Ativo. Um objeto muito raro. Custo em energia: 1.000. Deve ser feito com uma liga de ouro e platina (valor mínimo de um anel $ 500).

Despertar — *Área*

Devolve o objetivo ao estado consciente e alerta. Contrapõe-se instantaneamente aos efeitos do atordoamento ou de uma mágica Animação Suspensa (v. ***GURPS Magia***, pag. 44). Se o objetivo estiver muito fatigado (ST menor ou igual a 3), esta mágica o deixará alerta por apenas uma hora e lhe custará um ponto de Fadiga. Não funcionará em ninguém com ST menor ou igual a 0. Os objetivos deverão ser bem sucedidos em um teste de HT, com um bônus igual à margem pela qual o teste de habilidade da mágica foi bem sucedido, a fim de despertar. O objetivo terá um redutor de -3 se ele estava inconsciente devido a algum ferimento ou -6 se ele estava drogado.

Custo Básico: 1.

Pré-requisito: Dar Vitalidade.

Objeto: Cajado. Deve tocar o objetivo. Custo em energia: 300.

Cura Superficial — *Comum*

Restitui até 3 pontos de HT ao objetivo. Esta mágica não elimina a doença mas curará o dano já causado por ela.

Esta mágica é arriscada se for usada pelo mesmo operador mais de uma vez por dia sobre o mesmo objetivo. No caso de se tentar fazê-lo, o NH do operador terá um redutor de -3 na primeira repetição, -6 na segunda e assim por diante.

Se o operador tiver um NH maior ou igual a 15 em Medicina, uma falha crítica terá um resultado igual ao de uma falha comum, a menos que ele esteja tentando esta mesma mágica mais de uma vez por dia no mesmo objetivo.

Duração: Permanente.

Custo: 1 a 3; o número de pontos de vida restituídos ao objetivo.

Pré-requisito: Dar Vitalidade.

Objeto: Vara de Condão ou Cajado, decorado com um motivo ofióideo. O alvo deve ser tocado pelo objeto. Pode ser usado somente por magos, ou por não-magos com NH maior ou igual 15 em Medicina. Custo em energia: 600.

Cura Profunda (MD) — *Comum*

Restitui até 8 pontos de HT ao objetivo. Não elimina a doença mas curará o dano já causado por ela.

Esta mágica é arriscada se for usada pelo mesmo operador mais de uma vez por dia sobre o mesmo paciente. Seu NH estará submetido a um redutor de -3 na primeira repetição, -6 na segunda e assim por diante.

Se ele tiver NH 15+ em Medicina, uma falha crítica terá o mesmo efeito que uma falha comum, a menos que ele esteja tentando esta mágica mais de uma vez por dia no mesmo objetivo. Apesar disso, um operador pode usar as mágicas Cura Superficial e Cura Profunda sobre o mesmo paciente num mesmo dia, sem nenhuma penalidade.

Duração: Permanente.

Custo: 1 a 4. O dobro da energia gasta é restituída ao paciente.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica, Cura Superficial.

Objeto: Vara de Condão ou Cajado, decorado com um motivo ofióideo. O objetivo deve ser tocado pelo objeto. Pode ser usado apenas por magos, ou não magos com um NH20+ em Medicina. Custo em energia: 1.500.

Mágicas de Reconhecimento

Estas mágicas fornecem informação. A duração é "instantânea", a menos que haja alguma observação em contrário (i.e., o operador recebe um lampejo de conhecimento mas não uma imagem permanente).

Detecção de Magia — *Comum*

Permite ao operador descobrir se um objeto é encantado. Se a mágica for bem sucedida, em uma segunda tentativa, dirá se a mágica é temporária ou permanente. Um sucesso decisivo em qualquer uma das duas vezes permitirá uma identificação completa da mágica, como se ele tivesse feito a mágica Análisar Mágica.

Custo: 2.

Tempo necessário: 5 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica.

Objetos:(a)Cajado, vara de condão, jóia. Utilizável apenas por magos. Custo em energia: 100. (b) Anel ou colar. Utilizável por qualquer pessoa. Permanentemente ativo. Vibra, alertando quem o está usando de que há algum objeto encantado num raio de 5 metros. Normalmente, emprega-se um Encantamento Limitante, para fazer com que o objeto alerte quem o está usando apenas quando *certos tipos* de mágica são encontrados. Custo em energia: 300.

Aura — *Informação*

Mostra ao operador um halo brilhante, ou "aura", em torno do objetivo. Esta aura dá ao operador uma idéia geral da personalidade do objetivo (quanto melhor o resultado da jogada de teste, melhor a idéia. A aura mostra também se o objetivo é um mago e, em caso, afirmativo, quão poderoso ele é); se o objetivo está possuído ou controlado de alguma maneira; ou se o objetivo está tomado por alguma emoção muito forte. Todos os seres vivos têm uma aura; as coisas inanimadas não. Um zumbi pode ser detectado por sua aura tênue e perseguida pela morte. Um vampiro conserva a aura que tinha em vida.

Ilusões e criaturas criadas não têm aura, logo esta mágica executada com sucesso será capaz de diferenciá-las das pessoas reais. Um sucesso decisivo permitirá detectar características mágicas secretas como licantropia, vampirismo, longevidade antinatural e outras semelhantes.

Custo: 3 (para qualquer tamanho de objetivo).

Pré-requisito: Detecção de Magia.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Utilizável apenas por magos. Custo em energia: 100.

Localizadora — *Informação*

Sintoniza o operador com um indivíduo, ou um objeto feito por seres humanos, que ele esteja procurando. É útil para achar objetos perdidos. Um sucesso no teste de habilidade dará ao operador uma idéia do paradeiro do objeto ou o levará a uma distância não maior do que 1,5 km. Modificadores: Modificadores padrão de longa distância (v. pág. 151). Alguma coisa relacionada com o objeto procurado (ex.: peça de roupa da pessoa perdida) deverá estar à disposição no momento em que a mágica for feita; a jogada de teste terá um redutor de -5 se não estiver; +1 se o operador já teve contato ou está familiarizado com o objeto procurado.

Custo: 3. Uma tentativa por semana

Pré-requisito: Aptidão Mágica, IQ maior ou igual a 12 e pelo menos duas mágicas do tipo Localizar (ex.: Localizar Terra, Localizar Água).

Objeto: Um bastão em forma de forquilha (madeira, osso ou marfim) ou uma agulha de bússola (esculpida em marfim) que sempre aponta para um certo objetivo, escolhido quando o objeto foi criado. Alguma coisa pertencente ao objetivo deve ser incorporada ao objeto: Custo em energia: 500.

Rastrear — *Comum*

Pode ser feita em qualquer pessoa, animal ou objeto. Enquanto a mágica for mantida, o operador saberá onde o objetivo está, se ele se concentrar durante um segundo. O objeto deverá estar com o operador no momento em que a mágica for feita, ou ele precisará antes realizar com sucesso uma mágica Localizadora. Sempre que o objeto não estiver na presença do operador, deverão ser aplicados os modificadores padrão para grandes distâncias.

Duração: 1 hora. Uma tentativa por dia.

Custo: 3 para fazer, 1 para manter.

Tempo de Operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Localizadora.

Identificação de Mágica — *Informação*

Permite ao operador saber que mágica ou mágicas acabaram de ser (nos últimos 5 segundos), ou estão sendo, feitas no momento, *sobre* ou *pelo* objetivo. Não é capaz de identificar as mágicas existentes em um objeto encantado. Uma operação desta identificará todas as mágicas feitas sobre ou pelo objetivo. No entanto, se alguma destas mágicas for totalmente desconhecida pelo operador (não só mágicas que ele não sabe, mas também aquelas de que ele nunca ouviu falar), o GM deverá fornecer apenas uma descrição vaga (ex.: Algum tipo de proteção física). Como regra, os mágicos terão ouvido falar de todas as mágicas existentes nesta lista, a menos que o GM decida que algumas delas são secretas. Mas os mágicos nunca terão ouvido falar das mágicas novas criadas pelo GM ou pelos jogadores.

Custo: 2.

Pré-requisito: Detecção de Magia.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia: 1.100.

Analisar Mágica — *Informação; pode ser resistida por encamentos usados para ocultar mágicas*

Informa ao operador exatamente que mágicas existem naquele objetivo. Se o objetivo tiver mais de uma mágica incorporada, a Análise de Mágica identificará aquela que precisou de menos energia e dirá que existem outras. Ela poderá ser feita novamente para identificar a próxima mágica e assim por diante.

Esta operacão mágica dará ao operador resultados limitados, quando ele se defrontar com uma mágica de que nunca ouviu falar, do mesmo modo que Identificação de Mágica, vista anteriormente.

Custo: 8.

Pré-requisito: Identificação de Mágica.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia: 1.200.

Mágicas de Luz e Trevas

Luz — *Comum*

Produz uma pequena luz, como a chama de uma vela. Ela fica parada, a menos que o operador se concentre no processo de deslocá-la; neste caso, ela se deslocará a 5m/s.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para fazer; 1 para manter.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia. Custo em energia: 100.

Luz Constante — *Comum*

Feita sobre um objeto pequeno (até o tamanho de um punho, ou meio quilo) ou sobre uma parte pequena de um objeto maior, fará com que o objeto brilhe com uma luz branca.

Duração: Variável. Jogue 2 dados para obter a duração em dias.

Custo: 2 para um brilho pálido; 4 para a radiância do fogo; 6 para um clarão intenso a ponto de provocar dor naqueles que estão próximos.

Pré-requisito: Luz.

Objeto: Pode-se fazer qualquer coisa brilhar permanentemente com uma energia 100 vezes maior do que a especificada acima (ex.: 200 para um brilho pálido, etc...).

Lampejo — *Comum*

Cria um lampejo brilhante, capaz de cegar totalmente alguns daqueles que o vêem e reduzir a DX de outros em 3 pontos (o que reduz todas as perícias baseadas em DX). Pode afetar qualquer um que esteja de frente para o clarão e esteja de olhos abertos (a critério do GM, se ele não estiver usando miniaturas). O operador não será afetado se ele fechar os olhos enquanto faz a mágica. Todas as outras criaturas dentro do raio de ação da mágica deverão fazer um teste de HT para evitar os efeitos mais graves:

Distância	*Sucesso no teste de HT*	*Falha no teste de HT*
1 a 10 hex	1 minuto com DX-3	3 s cego, 1 minuto com DX-3
11 a 25 hex	10 s com DX-3	1 minuto com DX-3
mais de 25 hex	nenhum efeito	3 s com DX-3

Custo: 4.

Tempo necessário: 2 segundos.

Pré-requisito: Luz Contante.

Trevas — *Área*

Cobre um ou mais hexágonos de trevas. Uma pessoa que esteja em um dos hexágonos atingidos poderá ver normalmente os outros hexágonos, mas não o que está em seu próprio hexágono ou nos outros atingidos. As pessoas que estão fora dos hexágonos escurecidos não conseguirão ver nada a não ser a escuridão. Por isso, ataques feitos contra alvos fora da zona de escuridão não terão redutores mas ataques feitos para dentro da escuridão terão redutores: de -4 se o defensor estiver no único hexágono escuro; -6 se houver vários hexágonos escuros e a localização exata do defensor não for conhecida com exatidão. A mágica Visão nas Trevas (v. ***GURPS Magia***, pág. 50) permite que se enxergue nestes hexágonos escuros, Infravisão (v. ***GURPS Magia***, pág 50) não.

Duração: 1 minuto.

Custo Básico: 2 para fazer, 1 para manter.

Pré-requisito: Luz Constante.

Objeto: Assoalho, terra ou um tapete podem ser encantados para que a área acima (mais ou menos 2 metros) fique permanentemente no escuro. Custo em energia: 120/hexágono.

Penumbra — *Comum*

Torna o objetivo mais difícil de se enxergar e, portanto, mais difícil de atingir com qualquer ataque físico ou mágica de longo alcance. Cada ponto de energia subtrai 1 ponto do nível de habilidade efetiva de qualquer ataque feito contra o objetivo (máximo 5).

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 5 para fazer; o mesmo para manter.

Tempo de Operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Trevas.

Objeto: Cajado, vara de condão ou jóia; afeta quem o usa ou carrega apenas. Custo em energia: 100 por ponto a ser subtraído.

Fazendo e Anulando Mágicas

Detectar Pontos Fracos — *Informação*

Permite ao operador encontrar a parte mais fraca do objetivo, se houver alguma. Pode ser feita sobre qualquer parte de um objeto grande; não seria necessário fazê-la sobre todo o muro de uma cidade, por exemplo, mas poder-se-ia verificar um hexágono do muro por vez.

Custo: 1 por hexágono (mínimo 1), o dobro se o objetivo estiver vivo.

Tempo de Operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Uma mágica de cada um dos 4 elementos.

Objeto: Jóias. Funciona apenas para quem o usa. Custo em energia: 100.

Enfraquecer — *Comum*

Produz 1D de dano à parte mais fraca do objetivo (funciona apenas em objetos inanimados). Veja a quantidade de pontos de vida de vários objetos na pág. 125. Nenhum operador pode usar esta mágica mais de uma vez no mesmo objetivo em um período menor do que uma hora. A RD do objetivo não protege contra esta mágica.

Duração: Permanente

Custo: 2.

Tempo de Operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Detectar Pontos Fracos.

Objeto: Cajado, vara de condão ou luva. Funciona apenas para quem o usa; deve ser usado para golpear o objetivo. Custo em energia: 200.

Fragmentos (MD) — *Comum*

Similar a Enfraquecer mas mais rápida (pode ser feita em apenas um turno além de poder ser repetida). É capaz de produzir até 3D de dano, mas se ela não produzir dano suficiente para quebrar o objetivo, ele não será afetado. Só age sobre objetos inanimados.

Custo: 1 a 3; provoca 1D de dano para cada ponto de energia usado.

Pré-requisito: Aptidão Mágica, Enfraquecer.

Objeto: Cajado, vara de condão ou luva. Funciona apenas com quem o usa; deve ser usado para golpear o objetivo. Custo em energia: 500.

Restaurar — *Comum*

Faz, temporariamente, com que um objeto inanimado quebrado pareça novo. Os outros sentidos e a mágica "VisÃo de Magia" (v. ***GURPS Magia***, pág. 49) não serão enganados.

Duração: 10 minutos.

Custo: 2 por hexágono do objetivo; metade disso para manter. Objetos muito pequenos exigem no mínimo 2 pontos de energia.

Tempo de Operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Enfraquecer ou Ilusão Simples (v. ***GURPS Magia***, pág 45).

Remendar — *Comum*

Conserta temporariamente um objeto quebrado. O teste de habilidade terá um redutor de -3 se algum pedaço menor do objeto estiver faltando, mas se a mágica for realizada com sucesso o objeto se manterá inteiro apesar das partes faltantes.

Duração: 10 minutos.

Custo: 1 para cada 5 kg de peso do objetivo (mínimo 2); metade disto (arredondado para cima) para manter.

Tempo de Operação: 4 segundos para cada 5kg de peso do objetivo.

Pré-requisito: Enfraquecer e Restaurar.

Consertar — *Comum*

Conserta permanentemente um objeto inanimado quebrado. Haverá um redutor igual a -5 se alguma parte menor do objetivo estiver faltando e o material adequado para fazer as partes faltantes for providenciado (ex.: um lingote de ouro para fazer um trabalho filigranado em ouro). Se a mágica for executada com sucesso, as partes faltantes reaparecerão. Os objetos encantados uma vez quebrados, não recuperarão sua mágica quando forem consertados, mas esta mágica devolverá toda solidez a um objeto encantado enfraquecido.

Duração: Permanente.

Custo: 3 para cada 5 kg de peso do objetivo (mínimo 6).

Tempo de Operação: 1 segundo para cada 0,5 kg (mínimo 10).

Pré-requisito: Aptidão Mágica, Remendar.

Mágicas de Controle da Mente

Medo — *Área; Resistível/IQ*

O(s) objetivo(s) sente(m) medo. Um objetivo que não consiga resistir deverá fazer um teste de Reação com um modificador igual a -3 ou +3; o GM decide se aquele objetivo em particular terá uma reação "melhor" ou "pior" por estar amedrontado. Um inimigo poderia se render ou atacar furiosamente, um mercador poderia se sentir intimidado ou mandá-lo embora. Ou seja, esta mágica é arriscada. Um objetivo que conseguir resistir ficará irado. Os PCs atingidos por esta mágica podem ser obrigados a fazer uma Verificação de Pânico, com um redutor igual a -3, ao invés de um teste de reação.

Duração: 10 minutos, a menos que contraposta pela mágica Bravura.

Custo Básico: 1 não pode ser mantida.

Pré-requisito: Percepção de Emoção.

Objetos: (a)Qualquer objeto. Permanentemente Ativo; Induz o medo em quem o usa. Custo em energia: 200. (b) Cajado e vara de condão. Utilizável apenas por magos; deve tocar o objetivo; custo em energia: 300.

Bravura — *Área; Resistível/IQ-1*

Torna o(s) objetivo(s) destemido(s). Qualquer personagem sob o efeito desta mágica deverá fazer um teste de IQ para *evitar* a bravura quando a situação exigir cautela.

Duração: Uma hora, a menos que seja contraposta pela mágica Medo.

Custo Básico: 2; não pode ser mantida.

Pré-requisito: Medo.

Objetos: (a) Qualquer objeto. Permanentemente Ativo; Mantém a mágica em quem o usa. Custo em energia: 500. (b) Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos. Precisa entrar em contato com o objetivo. Custo em energia: 500.

Inépcia — *Comum; Resistível/IQ*

Reduz temporáriamente o atributo IQ do objetivo. O nível de habilidade em todas as perícias e mágicas baseadas em IQ ficará reduzido também. O GM pode exigir um teste de habilidade para ver se o personagem é capaz de se lembrar de assuntos complexos enquanto estiver sob a influência desta mágica.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada ponto de IQ (máximo 5); metade disto (arredondado para cima) para manutenção.

Pré-requisito: IQ maior ou igual a 12.

Objetos: (a) Qualquer objeto. Permanentemente Ativo; reduz o IQ de quem usa. Custo em energia: 100 para cada ponto de IQ. (b) Cajado, vara de condão. Utilizável apenas por magos; deve entrar em contato com o objetivo. Custo em energia: 800.

Torpor — *Comum; Resistível/HT*

O objetivo agirá e parecerá normal, mas não será capaz de perceber o que está acontecendo à sua volta, nem se lembrará depois. Um guarda Entorpecido ficará em pé quieto enquanto um ladrão passa por ele. Qualquer perda de pontos de vida ou sucesso na tentativa de resistir à mágica fará com que o objetivo saia do entorpecimento e volte ao estado alerta.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para fazer; 2 para manter.

Tempo de Operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Inépcia.

Objeto: (a) Qualquer objeto. Permanentemente Ativo; provoca os efeitos da mágica Torpor em quem o usa. Custo em energia: 400. (b) Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos; deve tocar o objetivo. Custo em energia: 1.000.

Torpor Coletivo — *Área; Resistível/HT*

O mesmo efeito da mágica anterior, sobre uma área.

Custo Básico: 2 para fazer; 1 para manter. Raio mínimo 2 hexágonos.

Tempo de Operação: 1 segundo para cada ponto de energia gasto.

Pré-requisito: Torpor, IQ maior ou igual a 13.

Sono — *Comum; Resistível/HT*

O objetivo adormece. Se ele estiver em pé, cairá e a queda não o acordará. Poderá ser acordado por um golpe, barulho alto, etc..., mas estará mentalmente "atordoado" (v. pág. 127). Uma mágica Despertar acorda-lo-á imediatamente.

Custo: 4.

Tempo de Operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Torpor.

Objetos: (a) Qualquer objeto. Permanentemente Ativo; provocará o sono em quem o usa. Só acordará quando o objeto for removido. O encantador poderá especificar, quando estiver criando o objeto, se o seu efeito será instantâneo ou gradual. Custo em energia: 600. (b) Cajado ou vara de condão. Utilizável apenas por magos; deve tocar o objetivo. Custo em energia: 1.200.

Sono Coletivo — *Área; Resistível/HT*

O mesmo efeito da mágica acima, sobre uma área.

Custo Básico: 3; raio mínimo 2 hexágonos (custo 6).

Tempo de Operação: 1 segundo para cada ponto de energia usado.

Pré-requisito: Sono, IQ maior ou igual a 13.

PSIQUISMO 20

Psiquismo ou poderes psíquicos são habilidades da mente que devem ser aprendidas como todas as outras. A diferença é que, para cada uma destas perícias, existe um *poder* psíquico subjacente (uma vantagem inata) que é um pré-requisito para o desenvolvimento da perícia. Ninguém é capaz de desenvolver perícias psíquicas, se não tiver o poder apropriado.

Você pode aprender todas as perícias psíquicas associadas a um determinado poder psíquico, se o tiver. Você pode também ser capaz de usar algumas perícias em seu nível pré-definido, i.e., sem gastar os pontos necessários para "aprendê-las". A Memória Eidética *não* dá nenhum bônus no aprendizado de perícias psíquicas.

Um personagem que começa com um poder psíquico pode intensificá-lo mais tarde, usando os pontos ganhos durante as campanhas, pagando o mesmo "preço" por nível que pagaria quando da criação do personagem. Mas, poderes totalmente novos não podem ser adquiridos. O personagem tem que começar com pelo menos um nível em um poder, se é para ele tê-lo um dia. (O GMs podem abrir exceções a esta regra, se o desejarem - veja *Poderes Latentes*, pág. 166).

Potência e Habilidade

Cada uma de suas perícias psíquicas é definida por dois fatores: *potência* e *habilidade*.

A *Potência* é a "força" bruta de seu psiquismo. Ela controla o alcance, dano provocado, peso afetado, etc...

A potência é adquirida em níveis e é igual para todas as perícias governadas por um determinado poder. Se a potência de seu poder Telepático for igual a 10, *todas* as suas perícias relacionadas com telepatia terão potência igual a 10. Telepatia (TP), Psicocinese (PK) e Teleporte custam 5 pontos por nível de potência; Percepção Extra-Sensorial, Cura e Anti-Psi custam 3 pontos por nível.

A *Habilidade* é adquirida de modo idêntico ao das perícias normais. As perícias psíquicas são do tipo Mental/Difícil. O nível de habilidade determina quão bem você é capaz de controlar sua perícia. Uma jogada com dados será exigida somente quando existir alguma dúvida significativa com relação à perícia. Não há necessidade de um teste de habilidade para empurrar alguma coisa com TK, do mesmo modo que você não joga contra sua DX para apanhar um livro. A jogada é necessária para mover alguma coisa até um ponto preciso, especialmente se você desejar fazê-lo *rapidamente*.

Exemplo: Um personagem adquire Telepatia com potência igual a 10 (50 pontos). Esta potência vale para todas as suas perícias relacionadas com telepatia. Ele adquire também Transmissão Telepática com nível 9 e Recepção Telepática com nível 18; estes são níveis de habilidade baseados em IQ. Sua potência igual a 10 lhe dará um bom alcance para estas perícias. Ele será capaz de receber pensamentos complexos em situações de tensão, mas enviar seus próprios pensamentos será difícil.

Exemplo: Um Telecinético com Potência igual a 18 e Habilidade 5 seria capaz de levantar pesos através do poder mental, mas seu controle seria ruim. Ele poderia empurrar um elefante pelas ruas, mas tentar colocá-lo sobre um carro estacionado seria difícil.

Por outro lado, um TK de Potência 5 e Habilidade 18 seria capaz de colocar uma moeda em uma fenda enquanto conversa, mas não conseguiria erguer uma mala.

Poderes com uma Única Perícia

Se você tiver apenas *uma perícia* relacionada com um poder e nunca puder aprender mais nenhuma, aquele poder poderá ser comprado mais barato. Um asterisco (*) ao lado do nome de uma perícia mostra o custo por ponto de Potência, se aquela perícia for a única que o psi pode aprender para aquele poder.

Se não houver asterisco, aquela perícia não está disponível como uma perícia "única".

O Uso das Perícias Psíquicas

Custo em Fadiga

A maioria dos usos do psiquismo não requer nenhum dispêndio de energia, do mesmo modo que passear e conversar não exige nenhum esforço significativo.

Outros usos são mais vigorosos. Quando o uso de um poder psíquico custar energia, ela será

Notas para o Mestre

Todo este capítulo, como o de Magia, é opcional. O GM não é obrigado a permitir poderes psíquicos. A inclusão destes poderes em uma campanha pode ter resultados interessantes. Pode, também, criar problemas novos que deveriam ser ponderados pelo GM antes de os jogadores o pegarem de surpresa!

O primeiro tem a ver com o tipo de poder que se pode permitir na campanha. Em uma campanha onde os personagens têm superpoderes, poderes psíquicos capazes de partir o mundo ao meio são perfeitamente viáveis. Numa campanha que envolva investigadores que usam poderes psíquicos em seu trabalho, um personagem tão forte estaria deslocado. O GM deve decidir de antemão qual a Potência máxima que ele permitirá para personagens recém-criados. Este limite pode ser bem pequeno. É possível gerar uma campanha fascinante com a Potência limitada a mais ou menos 5. Os "espreitadores" terão que se aproximar bastante de suas vítimas, e os personagens capazes de psicocinese usarão seu poder para arrombar cofres e não para arremessar automóveis.

Exigir que os psis tenham certas limitações (veja págs. 175 e 176) também ajuda a evitar que eles se tornem super seres. Ex.: Indisciplinável, Volúvel e a necessidade de Teste para Ativação são métodos apropriados para alcançar este objetivo.

Ou o GM pode simplesmente limitar o número de pontos de personagem que podem ser usados em poderes psíquicos.

O segundo problema está relacionado à potência: quanto maior ela for, pior será. Vários poderes psíquicos, em especial a Telepatia, são capazes de ridicularizar a maioria dos enredos de aventura. Se o investigador for capaz de apontar o criminoso no primeiro encontro, ou tocar a arma do crime e dizer o nome do assassino, o mistério não durará muito.

Uma solução evidente é reduzir a potência dos poderes. A outra é assegurar que todos os criminosos, e uma grande quantidade de não-criminosos importantes para a história, também tenham poderes psíquicos. A solução mais interessante de todas é armar uma situação na qual os PCs estão impedidos de usar seus poderes; talvez pelo fato de os poderes psíquicos serem contra a lei em seu cenário, ou a telepatia se constituir em uma violação da privacidade e dos direitos civis do cidadão. Os investigadores ainda podem usar seus poderes, mas não podem deixar nenhuma evidência de que o fizeram!

Poderes Latentes

Os poderes psíquicos, como a maioria das Vantagens, são inatos. Como regra, se o personagem não for criado como um psi, ele não terá como desenvolver estes poderes mais tarde.

Por isso, se você deseja um personagem com uma grande variedade de poderes psíquicos, é melhor considerar a hipótese de começar com um ou dois poderes, mas comprar apenas um deles em um nível suficientemente alto para ser de alguma utilidade. Os outros poderes, comprados em nível 1, são "latentes". O personagem tem pouca Potência e Habilidade e não será capaz de usá-los com eficácia. No entanto, durante o decorrer de sua carreira, ele poderá treinar seus poderes latentes e desenvolver outros tipos de perícias.

O Acréscimo de Novos Poderes

O GM pode optar por permitir que os PCs ganhem poderes com os quais eles não foram criados, desde que os pontos de personagem sejam pagos. Eis aqui algumas boas desculpas para se conseguir um poder psíquico:

Um ferimento grave na cabeça.

Encontros com seres que tenham grandes poderes psíquicos (humanos ou não).

Artefatos misteriosos.

Acidentes com radiação, raios, ou doenças alienígenas.

Experiências com o intuito de desenvolver poderes psíquicos. Mas *é preciso* haver alguma razão para o resultado do experimento ter sido parcial, desconhecido, acidental ou irreprodutível, caso contrário todos nós teríamos o mesmo poder!

Sucesso Decisivo e Falha Crítica com Poderes Psíquicos

Um sucesso decisivo em um teste de habilidade psíquica não tem nenhum efeito especial automático, a não ser o fato de que não existirá fadiga, mesmo se ela estivesse associada a um sucesso normal. É óbvio que, sobretudo nos casos que envolvem o uso de PES, o Mestre pode fornecer alguma informação adicional ou outro tipo de bônus.

No caso de uma falha critica, jogue um dado e perca aquele número de pontos de Fadiga, além dos que você já perderia pelo esforço feito. Além disso, depois de uma falha crítica, um psi não pode tentar a mesma operação enquanto não recuperar os pontos de Fadiga perdidos. Para algumas perícias psíquicas pode haver outros efeitos no caso de uma falha crítica.

Esforço Extra

Um psi pode fazer um esforço extra em uma tentativa e conseguir um aumento efetivo em sua Potência. Para cada 3 pontos de Fadiga gastos numa tentativa, aumente a Potência efetiva em 1 ponto, mas *diminua* a Habilidade efetiva em 2. Se o uso do poder psíquico se estender por mais de um minuto, cada minuto extra custará outros 3 pontos de Fadiga.

descontada como *fadiga* (um ponto de fadiga por tentativa, a menos que alguma coisa seja especificada em contrário). Um psi *não* é capaz de gastar sua HT como energia através de um poder psíquico. Esta é uma das diferenças entre magia e psiquismo.

O psiquismo tem seu custo em fadiga nas seguintes circunstâncias:

(a) Devido a um "esforço extra", i.e., uma tentativa além de sua capacidade normal. Veja abaixo.

(b) Para cada tentativa repetida de usar uma perícia, quando a primeira falhou. Veja abaixo.

(c) Para qualquer uso que venha a exigir uma Disputa de Habilidades, a menos que você a vença por uma margem maior do que 5. Neste caso, o esforço terá sido tão pequeno que não custou nenhuma energia.

(d) Para qualquer perícia que requeira o dispêndio de energia.

(e) No caso de uma falha crítica.

Concentração e Tempo Necessário

O uso de perícias psíquicas exige a manobra *Concentração*. O uso de uma perícia psíquica "ativa" requer um turno de concentração (i.e, você fica um segundo parado, sem fazer nada), salvo alguma especificação em contrário. No início do turno seguinte, você faz sua jogada de teste para ver se foi bem sucedido.

Se o efeito que você estava tentando conseguir for instantâneo (ex.: por fogo no cabelo de alguém), ele ocorrerá logo após sua jogada e você poderá realizar alguma outra ação naquele turno (ou começar a se concentrar novamente).

Se alguma coisa (principalmente um ferimento) perturbar sua concentração, será preciso ser bem sucedido num teste de Vontade para mantê-la. Use as mesmas regras vistas para a Magia (pág. 148).

Para um efeito que exige mais tempo (ex.: ler a mente de alguém), será preciso um período de tempo adicional gasto em concentração depois que o contato inicial tiver sido feito. Se você quiser fazer algo enquanto continua a usar um poder psíquico, pode tentar mas será exigido um teste de habilidade com um redutor a cada minuto.

Alguns exemplos:

Sustentar uma conversa ligeira: -2

Sustentar uma conversa inteligente: -4

Fazer trabalho manual repetitivo: -2

Combater à distância (ex.: disparar uma arma de fogo): -6

Tentativas Repetidas

Quando um psi tenta usar um poder e falha, ele pode esperar 5 minutos e tentar de novo sem penalidade. Se ele fizer uma nova tentativa antes, isto será considerado um *esforço repetido* e custará 1 ponto de Fadiga. Além disso, esta segunda tentativa será feita com um redutor igual a -1 sobre sua perícia. Se esta tentativa falhar, ele poderá gastar mais um ponto de Fadiga e tentar novamente com um redutor igual a -2 e assim por diante até que sua ST chegue a 0 e ele caia inconsciente, ou seu nível de habilidade efetivo caia abaixo de 3, pois a partir daí um sucesso é impossível.

Depois que um psi começar a perder pontos de fadiga em tentativas repetidas de realizar um feito, *todas* estas tentativas serão consideradas esforço repetido, até ele descansar o suficiente para recuperar *todos* os pontos de fadiga gastos (à razão de 1 ponto a cada 10 minutos de descanso).

O uso de psiquismo é considerado tentativa repetida se o psi estiver tentando a mesma coisa (i.e., a mesma perícia sobre o mesmo (ou idêntico) objetivo). Duas pessoas não são objetivos idênticos. Duas balas (para serem levantadas com PK) seriam. Se a *distância* for a única coisa que muda, teremos um caso de tentativa repetida apesar de que a nova distância pode modificar a jogada de teste para alguns poderes. Em caso de dúvida, o GM decidirá.

O Uso de Níveis Pré-definidos

A maioria das perícias psíquicas não pode ser usada sem treinamento, mesmo que você possua uma alta Potência. Existem algumas poucas exceções que têm um *nível pré-definido* para uma perícia (normalmente IQ-4). Estas exceções estão anotadas na descrição de cada uma das perícias.

Telepatia

A Telepatia é o poder de comunicação e controle mental. Para estas perícias, o *objetivo* é a pessoa que você está tentando detectar, controlar ou se comunicar com. A Telepatia não é afetada por barreiras físicas. A potência de seu poder Telepático controla as *distâncias* dentro das quais você pode usar as suas perícias telepáticas no seguinte modo:

1	Contato apenas e o tempo necessário é multiplicado por 10			
2	Contato apenas	12	400	m
3	1 metro	13	800	m
4	2 metros	14	1,5	km
5	4 metros	15	3	km
6	8 metros	16	6	km
7	15 metros	17	12	km
8	30 metros	18	24	km
9	60 metros	19	48	km
10	100 metros	20	96	km
11	200 metros	21	200	km

Aumentos adicionais de potência continuam a dobrar o alcance. Estas distâncias são para contato com um único alvo. Se o poder envolver um uso "global" do psiquismo (ex.: um Grito dirigido a todos à sua volta), o alcance deverá ser dividido por 10.

Todos os testes de habilidade relacionados com estas perícias terão os seguintes modificadores:

O objetivo tem a perícia Escudo Mental: menos a potência Telepática.

O agente está tocando o objetivo: +1. Exceção: se sua Potência for 1 ou 2, você *terá que* tocar o objetivo, e neste caso não receberá o bônus.

O agente conhece superficialmente o objetivo (decisão do GM): +1

O agente conhece intimamente o objetivo (decisão do GM): +2

Recepção Psíquica **2*

Esta é a habilidade em detectar o uso de alguma perícia psíquica. As pessoas que possuem esta perícia (algumas vezes chamadas de "Farejadores") têm direito a um teste de habilidade *passivo* para detectar um uso *ativo* de um poder psíquico dentro de seu alcance. Ele também pode usar a perícia ativamente, se concentrando.

Um "Farejador" tem os seguintes modificadores:

O "Farejador" está se concentrando exclusivamente em detecção: +5

O objetivo está usando uma habilidade Telepática: +2

A margem com que obteve o sucesso no teste de habilidade determina a quantidade de informação conseguida:

Falha: Nenhum uso de psiquismo detectado.

Sucesso: O "Farejador" sabe que o psi estava sendo usado dentro de seu alcance.

Sucesso por 1: O "Farejador" sabe a direção aproximada.

Sucesso por 3: O "Farejador" sabe também a distância aproximada.

Sucesso por 5: O "Farejador" sabe também qual poder psíquico estava sendo usado.

Sucesso por 7: O "Farejador" sabe também qual perícia estava sendo usada.

Sucesso por 9: O "Farejador" também sabe para quê, ou sobre o quê a perícia estava sendo usada.

Sucesso por 11: O "Farejador" tem uma imagem da personalidade de (ou reconhece) quem está usando.

Esta perícia detecta apenas um psi *agente*. Um "Farejador" de curto alcance não saberia que a mente de uma pessoa estava sendo lida, a menos que o telepata espião também estivesse dentro de seu alcance. Este sentido usa o alcance total, não o dividido por 100.

Percepção de Emoções **2*

Esta é a perícia em dizer não o que uma pessoa está pensando, mas o que ela está *sentindo*. Se o objetivo estiver dentro do alcance de seu poder e você o ouvir falar, você será capaz de dizer se ele está mentindo ou não (não qual é a verdade e sim se ele está sendo sincero). Este é um teste "passivo" feito automaticamente.

Perícias Ativas e Passivas

Uma perícia psíquica "ativa" é aquela que pode ser usada deliberadamente. Transmissão Telepática e Pirocinese são exemplos de perícias ativas. Uma perícia ativa sempre exige um teste de habilidade. Os testes de Clarividência são feitos pelo Mestre, de modo que o jogador não saberá quão bem seu poder está funcionando. As outras jogadas de teste serão feitas pelos próprios jogadores.

Uma perícia "passiva" é aquela que funciona automaticamente, quando as circunstâncias assim o exigirem. Algumas perícias passivas (por exemplo, a Precognição em nível baixo chamada Noção do Perigo) também exigem um teste, que deve ser feito pelo Mestre. Outras (ex.: Escudo Mental) funcionam sempre, sem a necessidade de um teste. O NH em Escudo Mental, por exemplo, sempre será subtraído do nível efetivo de um ataque telepático feito contra sua pessoa, mesmo que você não saiba que está sendo atacado.

Não é permitido colocar um esforço extra em uma perícia passiva, já que ela é, por definição, automática.

Uso Simultâneo

Um psi pode *iniciar* o uso de apenas uma perícia por vez. No entanto, pode fazer várias coisas ao mesmo tempo, desde que elas tenham sido iniciadas uma de cada vez. Existe um redutor igual a -1 no nível de habilidade para cada uso simultâneo.

Exemplo: Um psi com vários poderes está usando Telecinese para fazer malabarismos com 3 bolas com suas mãos atrás das costas. Isto exige um teste de habilidade com um redutor igual a -3 para começar. Se depois ele tentar usar sua Recepção Telepática para ler a mente de alguém na audiência, seu teste de Leitura-da-Mente *e* seu teste de Telecinese serão ambos feitos com um redutor igual a -4.

Pode-se obter também, uma "percepção " geral da personalidade de alguém; quanto melhor o resultado do teste, mais detalhada será a sensação. Este também é um processo "passivo". O GM faz a jogada por você e fornece a informação.

Por fim, é possível também pressentir outras emoções. Um sucesso em um teste de habilidade lhe dirá a verdade quando alguém estiver (por exemplo) triste, mas fingindo alegria. Este não é um processo passivo. Ele exige uma tentativa ativa.

O uso de níveis pré-definidos: Os aspectos passivos desta perícia poderão ser usados sem treino, se a Potência de seu poder for maior ou igual a 3. Você será capaz de perceber mentiras, mas não outras emoções, com um teste de IQ. Você tem direito a apenas um teste de "personalidade" para cada pessoa a quem é apresentado (se ficarem separados por um mês, você terá uma nova chance). Isto funciona exatamente do mesmo modo que a vantagem da Empatia (pág. 20), por serem a mesma coisa. Se você tiver Empatia, *será* um psi. Os 15 pontos que gastou com Empatia fazem de você um telepata com Potência 3 e nenhum treino, o que lhe permite fazer testes contra sua IQ.

Transmissão Telepática **3*

Esta é a perícia no *envio* de pensamento. O agente envia seus pensamentos para o objetivo na velocidade de uma conversa, sendo que desenhos simples também podem ser enviados (através de sua visualização), na velocidades em que seriam desenhados no papel.

É necessário um sucesso em um teste de habilidade. Se a jogada falhar, o psi poderá gastar fadiga e tentar de novo (veja *Tentativas Repetidas*).

Se o psi não tiver nenhuma língua em comum com o objetivo, a jogada de teste terá um redutor igual a -4.Se a jogada tiver falhado por uma margem maior ou igual a 4, o objetivo sentiu o contato, mas não entendeu nada.

O Grito: A perícia Transmissão Telepática pode ser usada para dar um *Grito* telepático que pode atordoar aqueles que o recebem. Se o Grito for irradiado, não será necessário nenhuma jogada de teste. Ele afetará todos dentro do alcance do psi (poderá ser especificado um alcance menor se o psi gritar mais baixo). Todos aqueles que estiverem dentro do alcance do Grito deverão fazer um teste de HT. Uma falha resultará num atordoamento mental (v. *Surpresa Total*, pág. 122). (Portanto, um valor alto de HT ajuda a evitar o atordoamento e um IQ alto ajuda a se recuperar rapidamente.)

O Grito pode também ser apontado para uma área determinada (vista através dos olhos do psi ou os de um outro com quem ele tenha feito contato através de Recepção Telepática).

Recepção Telepática **3*

Esta é a perícia de *receber* pensamentos (freqüentemente chamada de “ideoscopia ou leitura da mente”). O pensamento recebido vem na velocidade de uma conversa, exceto no caso de dois telepatas muito habilidosos (veja a coluna lateral na pág. 169).

Para receber pensamentos de um objetivo *propenso* dentro de seu alcance, é necessário uma jogada de teste. Lembre-se do bônus devido à sua familiaridade com o objetivo.

Para receber pensamentos de um objetivo *relutante*, serão necessárias duas jogadas. A primeira testa sua sutileza. Faça uma Disputa de Habilidades entre sua Recepção Telepática e a perícia Escudo Mental (veja abaixo) do objetivo, ou IQ se ele não tiver o escudo erguido. Se você vencer, sua tentativa de ler a mente não terá sido notada. Se você perder ou houver um empate, o objetivo notará sua presença (se ele vai perceber do que se trata dependerá de sua experiência com telepatia).

A segunda jogada é a tentativa real de entrar na mente do objetivo. Faça um teste de Recepção Telepática, reduzida pela *potência* do Escudo Mental do objetivo, para ver se você fez contato com a mente dele. Subtraia a Força de Vontade do objetivo de seu nível de habilidade (ou some sua Vontade Fraca).

Logo, é possível para um intruso resvalar em um escudo poderoso sem ser notado ou penetrar em uma mente protegida por um escudo habilidoso apesar de observado.

Glossário

Cigarra - Uma pessoa com poderes antipsi

Espreitador - Qualquer telepata, mais especificamente, alguém com a perícia Recepção Telepática.

Farejador - Qualquer pessoa com a perícia Percepção Psíquica.

Objetivo - A pessoa ou objeto contra o qual a perícia psíquica está sendo direcionada.

PES - Percepção Extra Sensorial. O poder de ver, ouvir ou saber coisas que não podem ser detectadas com os cinco sentidos.

PK - Psicosinese. O poder mental de afetar a matéria.

Precog - Uma pessoa com poderes precognitivos, ou uma visão precognitiva.

Psi - Abreviação de Psiquismo (termo genérico usado para designar os poderes mentais incomuns). Serve também para indicar qualquer pessoa dotada de poderes psíquicos.

Psicoteleporte - O poder de transportar coisas de um lugar para outro sem percorrer a distância entre eles. Indica também o ato de transportar.

Sensitivo - Uma pessoa com poderes psíquicos.

TP - Telepatia. O poder de ler, afetar, controlar ou isolar mentes.

Vítima - O alvo de uma utilização hostil de qualquer poder psíquico.

Se o objetivo estiver falando ou mesmo *sussurrando*, você terá um bônus de +2 em todas as jogadas de teste.

Será feita uma jogada de teste para cada minuto que você permanecer na mente do objetivo, mas isto *não* terá custo em fadiga. Se alguma das jogadas falhar o contato será interrompido.

O nível de pensamento que você captará, depois de entrar na mente do objetivo, dependerá da margem com que você conseguiu o sucesso no teste de habilidade.

0-2: Apenas pensamentos superficiais. Se o objetivo estiver falando ou sussurrando, você pegará apenas o que ele está dizendo.

3-4: Todos os pensamentos superficiais, mais algumas associações mentais ocasionais. É possível também escolher um dos sentidos do objetivo (visão, audição, telepatia, etc...) para interceptar.

5-6: Como acima, mas com todas as associações mentais significativas (mas só se o objetivo estiver pensando no assunto). Pode-se também captar as impressões de todos os sentidos do objetivo.

7-8: A mente subconsciente do objetivo também está exposta

9-10: As lembranças que o objetivo tem do dia anterior também estão expostas.

11-12: As lembranças da última semana estão expostas.

13+: Toda a memória do objetivo está exposta, apesar de que é necessário uma jogada de teste independente para "localizar" qualquer lembrança particular com mais de um ano. Uma falha significa que a lembrança não pôde ser localizada. Tente no dia seguinte.

Golpe Mental — *Pré-requisito: Diapsiquia com NH 12+*

Este é um ataque mental direto. Ele sempre custa ao psi 1 ponto de Fadiga. Um sucesso atordoa (como no Grito) e produz *fadiga* no objetivo. Quando o atributo ST da vítima chegar a zero, ela desmaiará e mais nenhum dano poderá ser produzido. *Exceção*: Um sucesso crítico com um Golpe Mental provoca dano *físico* à vítima. No caso de uma falha crítica, o tiro sai pela culatra, produzindo dano físico ao agente além do custo normal em fadiga devido a uma falha crítica.

A quantidade de dano dependerá da Potência do atacante. Jogue um dado para cada 10 pontos *completos* de potência e adicione 1 se o que sobrar for mais do que 5 (ou seja uma Potência igual a 16 provoca 1D+1 pontos de dano). A vítima, se ainda estiver consciente, fará um teste de Recepção Telepática, Escudo Mental ou Percepção Psíquica. Um sucesso dará a ela informações sobre o atacante, como a Percepção Psíquica. Ignore as falhas críticas neste caso.

Escudo Mental — **2*

Esta é a perícia de levantar um "escudo" mental, que o alertará contra ataques telepáticos e o ajudará a se defender deles. Este processo envolve uma Disputa de Habilidades e um teste de Recepção Telepática da parte do psi invasor, como descrito no parágrafo de Recepção Telepática.

É possível ligar ou desligar este escudo por força da vontade e a qualquer momento, *mesmo quando não for sua vez durante uma rodada de combate.* Quando você adormece ou fica inconsciente, seu escudo permanece do modo como estava. Se houver necessidade de seu escudo ser ligado ou desligado enquanto você estiver adormecido ou inconsciente, você terá *um único* teste de Escudo Mental (com um redutor de -2 se estiver inconsciente e não simplesmente dormindo). No caso de falha, seu escudo permanecerá como estava até você acordar.

Potência do Escudo: A força de seu Escudo é igual à sua Potência em Telepatia. Subtraia este valor do nível de habilidade de qualquer uso de psiquismo afetado pelo escudo (v. abaixo). *Exemplo:* Um telepata com nível de habilidade 18 está tentando ler sua mente. Sua potência telepática é 5. O teste de telepatia será feito com um nível de habilidade efetivo igual a 13.

Ataques Repetidos: Se um ataque telepático encontrar um Escudo Mental e falhar, cada tentativa repetida será feita com um redutor de -2 (não o -1 normal) e custará 1 ponto de Fadiga.

Efeitos da Perícia: O *nível de habilidade* do agente com o Escudo Mental determina o *tipo* de proteção que ele oferece:

Comunicação Bilateral

Uma comunicação bilateral entre telepatas pode ser iniciada com o uso da Transmissão Telepática. O outro telepata poderá fazer seu próprio teste de Transmissão Telepática (com um bônus de +4, pois o contato já foi feito) quando estiver ciente de sua presença. Os dois telepatas devem fazer um novo teste de habilidade a cada minuto de conversação, mas todas as jogadas para a manutenção de um contato bilateral são feitas com um bônus de +4.

Para uma verdadeira comunicação bilateral cada TP deve estar dentro do raio de ação de sua própria Transmissão Telepática e do outro. Mas um TP muito poderoso seria capaz de manter um contato bilateral com alguém completamente sem talento, "falando" com sua Transmissão Telepática e colhendo as respostas murmuradas com sua Recepção Telepática.

Se dois telepatas estiverem "conversando" e os dois tiverem um nível de habilidade maior ou igual a 10, tanto em Recepção Telepática quanto em Transmissão Telepática, eles poderão entrar em "estado de comunhão". Cada um estará ciente de tudo o que o outro pensar e captar. Desta maneira, a comunicação será 10 vezes mais rápida!

Interação Indireta

Se dois telepatas estiverem lendo a mente de um mesmo objetivo, um notará a presença do outro, a menos que algum deles esteja se escondendo deliberadamente. Neste caso, será feita uma Disputa de Habilidades (o GM faz a jogada para um ou para ambos os personagens, para manter o sigilo). Se algum deles estiver *à procura* de intrusos mentais, terá um bônus de +2 em seu teste de habilidade.

Se *ambos* os personagens estiverem tentando se esconder e nenhum deles estiver ciente da presença do outro, o GM deverá fazer *duas* disputas (uma para ver se A percebe a presença de B e outra para ver se B descobre A).

Mesmo que dois ou mais telepatas estejam dentro da mesma mente, eles não poderão se comunicar diretamente através da mente do terceiro. Eles podem usá-la como uma "estação repetidora" apenas se a terceira mente for a de um telepata ouvindo e repetindo a mensagem de uma mente para a outra.

8 ou menos: Interfere com todos os usos de Telepatia, amistosos ou hostis, contra *ou a favor* do objetivo. Em outras palavras, quando o escudo estiver erguido, ele interferirá com suas próprias habilidades telepáticas!

9 a 11: Interfere com todos os usos de Telepatia, amistosos ou hostis, quando o agente do Escudo for o objetivo, mas não com a Telepatia do próprio dono do Escudo.

12 a 14: Interfere com todos os usos de Telepatia quando o agente do Escudo for o objetivo, a menos que ele conscientemente escolha um uso como "amistoso". Aquele uso sofrerá então apenas a metade da interferência (arredondado para cima).

15 a 17: O Escudo consegue diferenciar automaticamente os contatos hostis dos amistosos. Os contatos amistosos são detectados, mas podem atravessar o escudo sem oposição. O agente pode decidir a qualquer momento se os contatos "neutros" serão tratados como hostis ou amistosos.

18 a 20: Como acima, acrescido do fato de que se um contato "amistoso" se tornar hostil, o atacante precisará fazer um novo teste contra o escudo.

Mais de 20: Como o anterior, mas qualquer psi que entre em contato com o escudo deverá vencer uma Disputa de Habilidades (Recepção Telepática vs Escudo), para perceber que o agente tem poderes psíquicos. Caso contrário, ele perceberá apenas pensamentos superficiais adequados a alguém sem poderes psíquicos. Isto é chamado "disfarce". (Um sucesso em um teste de Controle Telepático e Metaideomorfose será capaz de penetrar o escudo, provavelmente deixando surpreso o psi invadido.)

"Saia de Minha Mente!"

Pode acontecer de aquele psi hostil conseguir ultrapassar seus escudos com o uso de Recepção Telepática e você perceber sua presença *mais tarde* (por ex., porque ele falhou em um teste de Controle Telepático ou Metaideomorfose). Ou ele pode ter entrado em sua mente enquanto seu escudo estava abaixado. Em qualquer um dos casos, você pode tentar mantê-lo fora de sua mente. Faça uma disputa entre sua Potência Telepática + nível de habilidade com o Escudo contra a Potência Telepática + o nível de habilidade em Recepção Telepática dele. Se vencer, você empurrará o intruso para fora de sua mente e ele estará submetido a um redutor de -2 (tentativa repetida) se tentar de novo.

Mas, se perder, o psi inimigo ficará dentro de sua mente o tempo que quiser e você terá que ser bem sucedido em um teste de IQ (com um bônus de +4) para controlar seus pensamentos, ou passará imediatamente a pensar em qualquer que seja o assunto que você tenha medo que ele esteja tentando saber (o que poderia revelar seus segredos até mesmo para um atacante inábil).

Sono — *Pré-requisito: Diapsiquia com NH 12+*

Depois de fazer um contato normal como se fosse enviar pensamentos, o agente faz uma Disputa de Habilidades entre seu nível de habilidade em Sono e a Vontade do objetivo. Se o atacante vencer, o objetivo cairá num sono normal que durará 1D horas, a menos que ele seja acordado. No caso de uma falha, o objetivo tem direito a um teste de IQ para perceber que está sendo atacado. (*Exceções:* Todos os telepatas fazem jogadas com sua melhor perícia telepática. Num mundo onde nem a magia nem o psiquismo são conhecidos universalmente, a maioria das vítimas não terá experiência com ataques de Sono e pensará simplesmente que está doente.)

Psiquismo e Magia

Magia e Psiquismo são duas coisas diferentes. Muitos dos resultados podem ser alcançados pelas duas disciplinas indistintamente. Exemplo: Um mago usando mágicas de fogo e um pirocinético podem ambos atear fogo a suas vestes.

No entanto, as técnicas *são* diferentes. Uma mágica anti-magia não afetará em nada os ataques psíquicos.

Da mesma maneira, uma mágica de leitura da mente de um feiticeiro não será mais (ou menos) bem sucedida se seu objetivo for um telepata.

Seja como for, os efeitos puramente físicos das duas disciplinas podem interagir, ou até se anular. Se um pirocinético acende um fogo, ele será como qualquer outro fogo e mágicas de água poderão apagá-lo normalmente.

Nas raras ocasiões em que magia e psiquismo interagirem fisicamente, faça uma Disputa de Habilidades entre o nível de habilidade na mágica e a perícia psíquica.

E Qual o Melhor?

Nem um nem outro (de novo, as disciplinas são muito diferentes).

A magia é mais diversificada. Existem muito mais mágicas do que poderes psíquicos. Além disso, um mago, normalmente conhece mais mágicas do que um psi conhece perícias psíquicas.

No entanto, a magia (exceto para um mago muito experiente) consome muita energia. A maioria dos poderes psíquicos não exige nenhum esforço (eles são tão simples quanto pensar).

A magia pode trazer resultados imprevisíveis ou até mesmo choques de retorno. O Psiquismo nem sempre funciona, mas não irá explodir em sua cara ou convocar um demônio inesperadamente.

Ambos, magia e psiquismo, podem ser mortais, mas nenhum deles imuniza contra balas...

Metaideomorfose — *Pré-requisito: Recepção e Transmissão Telepática com NH 12+*

Esta é a habilidade em alterar ou suprimir partes da, ou toda a, memória de um objetivo. Para usar esta perícia é preciso primeiro fazer contato com o objetivo usando a Percepção Telepática e passar por suas barreiras, se houver. Depois, tente sua perícia Metaideomorfose (uma vez por hora para processos longos). Uma falha numa jogada de teste alertará o objetivo de que sua mente está sendo adulterada. Se você conseguir vários sucessos e depois falhar, o objetivo perderá a memória, mas ela voltará em 3D dias.

O tempo necessário para fazer (ou desfazer) uma alteração na memória, ou descobrir traços de uma mudança na mente do objetivo varia conforme a complexidade da alteração. Quanto mais sutil a mudança, mais difícil será fazê-la, desfazê-la ou descobrir que ela foi feita:

Suprimir toda a memória do objetivo (transformando-o num idiota balbuciante): 2 horas.
Eliminar toda a memória do objetivo *permanentemente*: 1 hora.
Suprimir uma grande quantidade de lembranças (ex.: várias semanas): 3 horas.
Substituir uma grande quantidade de memória por lembranças falsas: 5 horas.
Suprimir uma lembrança: 1 hora (10 minutos para a lembrança de um fato ocorrido nas últimas 24 horas).
Modificar uma lembrança: 2 horas (20 minutos para a lembrança de um fato ocorrido nas últimas 24 horas).
Implantar uma *compulsão* (uma ordem que o objetivo terá que obedecer num momento apropriado): 4 horas.

A Detecção de Metaideomorfose

A eliminação total da memória é óbvia. É possível detectar adulterações menores quando se está em contato mental com a vítima. Faça um teste de Metaideomorfose, ou Recepção Telepática com redutor de -5 se você não tiver a perícia Metaideomorfose. Você só terá direito a um teste "passivo" (a primeira vez que contatar a pessoa depois que a adulteração aconteceu). Haverá um redutor de -2 no caso de estar tentando detectar uma compulsão e de -4 para descobrir que uma lembrança foi modificada. Haverá um redutor adicional de -1 para cada semana que se passar depois da operação, até um máximo de 6 semanas.

Se você estiver deliberadamente procurando por uma alteração mental e tiver falhado no teste "passivo", será necessário fazer contato usando a Recepção Telepática e depois a jogada de teste descrita acima. Esta operação leva uma hora e qualquer verificação adicional dentro de um dia será um "esforço repetido".

Anulação de uma Metaideomorfose

Qualquer alteração da memória, exceto uma Metaideomorfose permanente, pode ser desfeita. Para esta operação será necessário um número de *semanas* igual ao número de *horas* utilizadas para fazer a alteração original. O psi que estiver tentando reconstruir a memória deverá fazer um teste de Metaideomorfose por dia. Uma falha significa que aquele dia de trabalho foi infrutífero e não deverá ser contado, e uma falha crítica significa que o processo deverá ser recomeçado. Um sucesso decisivo conta como uma semana inteira de sucessos. Um psi terá um bônus de +4 para desfazer seu próprio trabalho.

Telecontrole — *Pré-requisito: Recepção e Transmissão Telepática com NH 15+*

Esta é a habilidade em assumir o controle da mente da vítima e operá-la à distância como a um marionete. Esta operação exige muita concentração: um psi terá um redutor igual a -4 se estiver usando Telecontrole enquanto faz *alguma outra coisa*. É possível controlar mais de uma vítima por vez. Há um redutor extra de -4 para cada nova pessoa, e os marionetes terão uma fala indistinta e sua DX diminuída em 4 pontos.

Para usar esta perícia é necessário fazer contato com a vítima, usando antes a Recepção Telepática e atravessando as barreiras que ela apresente, para depois fazer seu teste de Telecontrole. Um sucesso colocará a vítima sob seu controle e você será capaz de usar todas as perícias físicas e psíquicas que ela tiver, mas não terá acesso à sua memória. Uma falha alertará a vítima de sua tentativa; ela sentirá sua presença na mente dela.

Depois de estabelecido, o Telecontrole pode ser mantido indefinidamente desde que você se concentre. Quando ele terminar, a vítima não se lembrará de nada. Depois que tiver controlado uma vítima uma vez, você terá um bônus de +2 em qualquer tentativa futura com a mesma vítima.

O Uso do Psiquismo Contra Outras Perícias

As perícias psíquicas podem ser usadas de muitas maneiras criativas. Em geral, o GM deveria permitir que um sucesso em um teste de psi implicasse em um *bônus* em um teste de habilidade apropriado. O que é "apropriado", é deixado por conta da criatividade dos jogadores; como sempre, o GM tem a palavra final.

Em geral, o teste de psi deve ser tentado antes. Se ele for um sucesso, a meta original ficará mais fácil. Uma falha não afeta o objetivo, mas uma falha crítica implicará em um redutor igual ao bônus que seria ganho. Alguns exemplos:

Um sucesso em um teste de Telecinese dá um bônus de +4 em um teste de Arrombamento com qualquer tipo de fechadura com tambor ou combinação.

Um sucesso em um teste de Clarividência também dá um bônus de +4 (desta vez por *ver* os tambores). Se o arrombador tiver conseguido um sucesso nas duas jogadas, receberá os 2 bônus. Um ladrão com poderes psíquicos seria respeitável...

Ler a mente de um inimigo deveria valer um bônus de +2, ou mais, em um teste de Estratégia (quanto mais astucioso for o plano, maior o bônus).

A Levitação poderia dar um bônus de +2 em qualquer teste de Acrobacia (se você quiser esconder seu poder), ou +6 (se você não se importar que saibam de seus poderes).

E assim por diante.

Psicocinese

Este poder compreende a movimentação de objetos à distância, seu resfriamento ou aquecimento, etc. Um PK tem que visualizar seu objetivo. Normalmente, isto significa que ele deve vê-lo ou tocá-lo. Um objetivo familiar (uma pessoa bem conhecida do psi ou um objeto que ele tenha manuseado repetidamente) pode ser afetado à distância, mesmo que não esteja sendo visto: redutor de -1 a ser aplicado à perícia para uma distância de um metro e um extra de -1 toda vez que a distância dobrar. Todos os testes de PK terão um bônus de +1 se o agente estiver tocando o objetivo.

Telecinese **4*

Esta é a perícia em deslocar objetos com o poder da mente. Sua potência Psicocinética controla o *peso* que você é capaz de deslocar mentalmente.

1	7 g	12	14 kg
2	15 g	13	28 kg
3	30 g	14	60 kg
4	60 g	15	125 kg
5	125 g	16	250 kg
6	250 g	17	375 kg
7	500 g	18	500 kg
8	1 kg	19	625 kg
9	2 kg	20	750 kg
10	4 kg	21	875 kg
11	7 kg	22	1 ton

Novos aumentos de potência continuarão a acrescentar 125 kg por nível.

Ataques Telecinéticos

A Telecinese pode ser usada para atacar o *corpo* da vítima (comprimindo os vasos sangüíneos, etc...). O dano provocado é calculado consultando a coluna BAL da tabela Dano Básico Provocado pelas armas (pág. 74), usando a Potência do poder Psicocinético como base. Ex.: Um PK com Potência 6 provocaria um dano igual a 1D-4 por segundo, e uma Potência 10 provocaria 1D de dano por segundo.

Para iniciar o ataque, o psi precisa ver (ou tocar) a vítima e visualizar o interior de seu corpo. Isto exige um sucesso em um teste de IQ, ou Cirurgia (com um bônus de +3) se ele tiver esta perícia. Isto requer 1 segundo de concentração (e é permitida apenas uma tentativa).

Se o resultado for um sucesso, o psi poderá começar seu ataque telecinético, que requer um teste de habilidade com os seguintes modificadores:

-1 para cada metro de distância.

-3 para provocar *Fadiga* ao invés de perda de pontos de vida.

Se o resultado desta jogada for um sucesso, a vítima sofrerá dano todos os segundos, como descrito acima. Nenhum teste adicional é necessário, a menos que a vítima saia do campo de visão do agressor. Neste caso, será preciso um novo teste (levando em conta a nova distância) para manter o contato.

Disputas Telecinéticas

Quando dois psis estiverem tentando deslocar o mesmo objetivo, deve-se fazer uma Disputa de Habilidades. O psi que vencer a disputa ganhará o controle *durante um segundo*, mas o outro ainda "manterá uma ligação" com o objetivo. No entanto, se um psi vencer por uma margem maior ou igual a 5, ele romperá a ligação mental que o outro mantinha e terá controle total sobre o objetivo, até deixá-lo espontaneamente.

É óbvio que cada um dos psis deverá ter potência suficiente para mover o objetivo. O psi com potência maior terá, ainda, um bônus de +1 a ser aplicado a seu nível de habilidade efetivo para cada dois pontos de diferença entre sua potência e a do seu oponente. Numa disputa deste tipo, a força bruta é menos importante do que o controle.

Complicando a Vida

Toda vez que a telecinese for usada para alguma coisa diferente de um movimento em linha reta, será necessário uma jogada de teste para *direcionar* "o objetivo". Uma falha significa que o objetivo não atingiu o alvo (ou se desorientou de alguma maneira. Os GMs podem ser criativos neste caso). O Mestre define os redutores baseado no seguinte:

Pontaria precisa, deslocamento lento (guiar uma moeda até uma fenda): -2.

Pontaria precisa, deslocamento rápido (*arremessar* uma bola através de um aro): -4.

Pontaria precisa, deslocamento rápido como o de uma bala: -6.

Orientação precisa (manter uma flecha se deslocando com a ponta para a frente): -3. Este redutor deve ser adicionado aos redutores de pontaria acima.

Movimento Complexo (escrever seu nome com um giz de cera): -2 ou pior.

O alvo está se movendo quando você tenta controlá-lo: -1 para cada m/s de velocidade, até um máximo de -10 (flechas e armas de arremesso se enquadram nesta categoria). É impossível aparar uma bala, porque você não é capaz de vê-la se aproximando.

Você pode tentar desviar um projétil que seja capaz de ver se aproximar. A jogada de teste para desviar alguma coisa é 4 pontos mais fácil do que a jogada de teste para controlar esta mesma coisa (6 pontos mais fácil para objetos longos como lanças e flechas). Logo, o bônus para uma tentativa de desviar um objeto é +4. Um sucesso tirará o objeto de seu curso (ele automaticamente errará o alvo).

Levitação *3

Com esta perícia é possível erguer somente o corpo do psi (e o que quer que ele esteja carregando). Esta é a forma psíquica de vôo. O peso e a velocidade são calculados da mesma forma que para a Telecinese (acima), exceto pelo fato de que o psi pode mover *apenas* seu corpo mais o que ele estiver carregando (nunca mais do que seu próprio peso).

Apenas nesta perícia, a Potência é aumentada em 10 pontos. Isto significa que um levitador com uma potência igual a 5 (4 para uma criança) é capaz de "voar" a 1 m/s. Um levitador com muita potência pode voar *rápido*. A maior velocidade praticável, sem proteção especial, está em torno de 160 km/h.

Um psi que tenha Telecinese mas não Levitação também poderá erguer a si mesmo, se tiver potência suficiente. Use a tabela fornecida com o parágrafo de Telecinese.

Pirocinese *3

Esta é a perícia em aumentar a temperatura de um objeto. O alvo deve estar visível para o psi (apesar de que um telepata poderia olhar através dos olhos de outrem para usar o poder, com um redutor de -3). Depois de iniciado, um fogo aceso pirocineticamente queima normalmente. O psi não pode usar este poder para apagá-lo (v. Criocinese abaixo).

É necessário fazer uma jogada de teste *toda vez* que for começar a usar este poder. Uma falha por uma margem entre 1 e 5 significa que os objetos próximos também são afetados. Uma falha pior significa que o alvo não é atingido, mas outras coisas sim. Uma falha crítica afeta tudo o que estiver à vista. O GM deve cuidar dos detalhes maliciosamente. Se o psi errar o alvo, ele poderá persistir (aceitando sua falta de precisão) ou tentar de novo (pagando os pontos de fadiga por uma tentativa repetida).

Cada nível de Potência permite aumentar em 30 °C a temperatura de 165 cm^3 de material. Objetos maiores podem ser aquecidos mais lentamente, mas objetos menores não aquecem nem um pouco mais rápido. Uma concentração prolongada continuará a aumentar a temperatura do objeto em 30 °C/s para cada nível de Potência. Logo, com uma Potência igual a 10, seria possível aquecer um objeto com 165 cm^3 (*) a 300 °C/s. Em um único segundo você seria capaz de pôr um livro em chamas.

Os objetos devem ser aquecidos como uma unidade. É impossível focar um dedo da vítima e queimá-lo, ignorando o resto de seu corpo. Os cabelos e a roupa podem ser inflamados isoladamente. O GM deve usar o bom senso, temperado com uma liberdade dramática, para decidir o que é que constitui uma "unidade".

O calor pirocinético fica *preso dentro do objetivo*; muito pouco escapa para o mundo exterior enquanto o psi mantiver sua concentração. Portanto, um psi suficientemente potente pode carbonizar sua vítima praticamente sem afetar suas roupas. Um psi mais fraco poderia por fogo em suas *roupas*; você não perceberia nada até elas irromperem em chamas e aí elas *iriam* feri-lo!

Algumas temperaturas importantes: Temperatura ambiente: 27 °C. Uma pessoa perde a consciência a 50 °C. A água ferve a 100 °C. O papel se inflama a 235 °C. A madeira se inflama a 287 °C. A carne é assada a 287 °C. O chumbo funde a 327 °C. O cobre funde a 1082 °C. O ferro funde a 1530 °C.

Admitamos que cada quilo do corpo de um ser vivo ocupa 660 cm^3 (*). Portanto, um homem com 75 kg teria 49.500 cm^3. Uma Potência igual a 20 aumentaria a temperatura de uma unidade de volume (165 cm^3) em 600 °C/s. Logo, ele poderia aumentar a temperatura do homem em 1/300 ou seja 2 °C/s.

Criocinese *2

Funciona exatamente como a pirocinese só que na direção inversa: resfria os objetivos em 30 °C/165 cm^3/s. Menos espetacular, mas ocasionalmente útil. O gelo se forma a 0 °C. O zero absoluto é atingido a -273,5 °C.

Metais, vidros etc., se tornam quebradiços quando muito resfriados; isto deve ser deixado para ser julgado pelo GM, mas em geral deve-se reduzir à metade a HT de qualquer objeto de metal abaixo de -45 °C.

(*) Obs.: 1000 cm^3 = 1 litro.

Arremesso Telecinético

Em geral, é necessário uma potência maior ou igual a 15 em um poder psicocinético para deslocar um objeto rápido o suficiente para provocar algum dano. Uma potência menor é capaz de causar distração, mesmo que o objeto arremessado não seja pesado ou esteja se deslocando rápido o suficiente para causar dano.

Os pesos dados no parágrafo de Telecinese assumem que o objeto se move a 1 m/s. Para movimentos pouco visíveis (o objeto se desloca um espaço minúsculo e pára), a Potência efetiva recebe um bônus de +1, dobrando o peso que pode ser afetado.

Para velocidades maiores, leve em conta o peso do objeto. Calcule a diferença entre a Potência real do poder psicocinético e a Potência mínima necessária (da tabela na pág. 172) para movê-lo continuamente.

Consulte a tabela abaixo usando esta "Potência excedente" para ver a velocidade com que o objeto pode ser deslocado. Para cada 2 pontos de diferença, a velocidade dobra. Se o excesso for um número ímpar, multiplique a velocidade inferior mais próxima por 1,5.

Potência excedente	*Velocidade*
-1	0 (leve mudança na posição)
0	Deslocamento 1 (1 m/s)
1	Deslocamento 1,5 (1,5 m/s)
2	Deslocamento 2 (2 m/s)
3	Deslocamento 3 (3 m/s)
4	Deslocamento 4 (4 m/s)
5	Deslocamento 6 (6 m/s)
6	Deslocamento 8 (8 m/s)
7	Deslocamento 12 (35 km/h)
8	Deslocamento 15 (50 km/h)
10	Deslocamento 30 (100 Km/h
12	Deslocamento60 (200km/h, velocidade de uma flecha)
14	Deslocamento 120 (400 Km/h)
16	Deslocamento 240 (800 Km/h)
18	Deslocamento 480 (Mach 1,5)

Se alguma coisa for arremessada com Deslocamento 30, trate-a como se tivesse sido arremessada por um homem com ST 12; use a tabela de *Arremesso* na pág. 90

Com uma Potência maior ou igual a 16 você será capaz de arremessar pedras pequenas etc., como se elas fossem balas; use a distância e o dano como se fosse uma arma de fogo (v. pág 208), da seguinte maneira:

Potência 16: Pistola calibre .22 (Ruger STD)

Potência 17: Pistola calibre.32 (Walther PPK)

Potência 18: Pistola calibre .38 (FN HP35)

Potência 19: Magnum calibre .357 (Colt Python)

Potência 20: Magnum calibre .44 (S&W M29)

Para cada nível de potência acima de 20, adicione 25 metros ao parâmetro ½D, 50 metros ao parâmetro Max e 1 ponto de dano. Note que você não tem uma arma, por isso não tem nenhum bônus de precisão e *todos* os ataques serão de "Tiro Rápido", a menos que você pare para apontar.

Efeitos Colaterais

As perícias psíquicas podem ter "efeitos colaterais", que serão exclusivos para um personagem em particular. Ou seja, *sua* Transmissão Telepática (por exemplo) provoca um efeito colateral especial quando você a usa. Os efeitos colaterais são opcionais e devem ser definidos quando o personagem é criado. Existem duas categorias gerais:

Efeitos Especiais

Um *efeito especial* é um efeito colateral essencialmente sem importância mas que pode vir a incomodar ocasionalmente. Ex.: Sua perícia Telecinese provoca um zumbido baixo, que será notado por todos que estejam próximos (e aqueles que o conhecem saberão que você está usando sua Telecinese). Um efeito especial vale 1 ponto como uma desvantagem trivial ou 2 se o GM achar que ele pode ser um pouco mais inconveniente. Você pode assumir até 5 pontos de efeitos especiais para todas as suas perícias psíquicas combinadas.

Inconvenientes

Inconvenientes são efeitos colaterais que provocam problemas reais aos agentes ou àqueles que estão a sua volta. Ex.: Se sua Transmissão Telepática causar uma dor de cabeça suave em todos os que estiverem a uma distância de 6 metros, isto será um problema.

Um inconveniente vale pontos como uma desvantagem (mas somente se ele causar problemas *reais* para o personagem). O número máximo de pontos que se pode receber por estes efeitos especiais danosos é 15. O efeito descrito acima, por exemplo, poderia valer 5 pontos, (principalmente por que ele impede o psi de usar seu poder sem ser notado).

Um efeito colateral realmente detestável valerá um redutor em testes de reação. Este caso valerá 5 pontos por -1 de redutor se ele afetar os outros sempre (o que é raro). 5 pontos por -2 se for possível notá-lo apenas parte do tempo e 5 pontos por -3 se ele for relativamente raro.

Pontos de Personagem

Os pontos devido a efeitos especiais *não* são levados em conta quando se calcula o limite (sugerido) de pontos em desvantagens. Portanto, um psi pode ter até 20 pontos a mais de desvantagens (5 devido a efeitos especiais e 15 devido a inconvenientes).

Efeitos Colaterais Ilegais

Nenhum personagem poderá adotar efeitos colaterais que sejam obviamente úteis como uma arma ou vantagem controlável. Se um jogador encontra uma maneira inteligente para transformar um efeito colateral aparentemente inútil em algo ocasionalmente útil, tudo bem.

Escudo Psicocinético **2*

Para desenvolver esta perícia, o PK deve ter também pelo menos um ponto de potência em PES para sentir o ar próximo a seu corpo. Esta perícia permite ao psi "congelar" o ar e mantê-lo no lugar como um escudo. Este escudo confere +1 a DP e RD igual a ½ da potência de seu poder PK, apenas contra objetos sólidos (nenhum efeito contra ataques sônicos, feixes etc...).

É necessário uma jogada de teste a cada segundo para manter o escudo ativo. Falhas críticas depois da primeira jogada são tratadas como falhas comuns. Ativar esta perícia custa 1 ponto de fadiga, mais 1 para cada minuto completo em que o escudo for mantido.

PES

O poder de "Percepção-Extra-Sensorial" (PES) abrange as várias perícias de "sexto sentido" (ver coisas ocultas para as pessoas comuns). Toda vez que uma perícia PES for usada, o GM fará um teste de sua habilidade. Quanto melhor o resultado mais precisa e útil será a informação obtida. No caso de uma falha, o GM dirá "Você não descobriu nada", mas se um teste de Psicometria ou Precognição falhar por uma margem maior ou igual a 5, ele "*mentirá*". Tentativas repetidas custam *2* pontos de Fadiga, com um redutor de -2 para cada tentativa.

Clarividência **2*

Esta é a habilidade de enxergar através de paredes e outros objetos sólidos. Seu alcance é fortemente limitado pela potência, mas não pelo que se encontra no caminho. Você não verá, por acidente, "através" do objeto que está procurando. Toda vez que o psi olhar para uma coisa diferente, será necessário fazer um novo teste.

O alcance da Clarividência, em centímetros, é igual ao produto de sua Potência *elevada ao quadrado* por 2,5. Portanto, mesmo uma Potência igual a 1 lhe permitirá ver o interior de um envelope em sua mão. Uma potência igual a 20 permitirá que você veja 1000 cm (10 metros).

Clariaudiência (Ideofonia) **2*

Como acima, exceto que ela lhe permite *escutar* o que está sendo dito atrás das portas, etc., e ouvir indefinidamente qualquer conversa de interesse.

Psicometria **1*

Este talento permite ao psi aprender alguma coisa acerca da história de um lugar ou objeto inanimado: impressões gerais, uso, personalidade do dono, etc... A extensão da história percebida, expressa em *anos* é igual ao quadrado da Potência.

Normalmente, é necessário um esforço deliberado, mas "vibrações" muito fortes podem ser sentidas passivamente; o GM faz a jogada em segredo. A Psicometria não é capaz de detectar magia. No entanto, um objeto sagrado (por exemplo) teria "boas vibrações" por ter sido manuseado por um homem santo, e um altar maligno teria uma nuvem em torno dele devido aos sacrifícios ali realizados. A Psicometria detectaria também uma atmosfera antinatural em um artefato de uma outra dimensão.

Precognição **2*

Esta é a habilidade de ver o futuro. É a mais incerta e menos compreendida de todas as perícias psíquicas conhecidas. Uma visão precognitiva pode ser uma imagem, som ou apenas um lampejo de conhecimento. Lembre-se que nada acerca do futuro é *certo*; mesmo que o GM tenha se decidido, ele sempre pode mudar de idéia...

Uma tentativa *ativa* de Precognição exige 10 minutos e custa 2 pontos de Fadiga. Ela está submetida a um redutor igual a -10!

Um teste de Pregonição passiva pode ser feito segundo a veneta do GM. A Precognição está normalmente associada com uma pessoa ou coisa. Ex: Se você encontrar uma pessoa que tem algum evento muito importante em seu futuro, o GM lhe permitirá uma jogada (que *ele* fará) para detectar a possibilidade daquele evento. Ou, ver uma foto de um lugar poderia provocar uma visão tendo a ver com aquele lugar.

O alcance precognitivo está baseado na Potência. A distância física é calculada do

mesmo modo que para Telepatia (pág. 167). O tempo, expresso em *dias*, é igual ao quadrado da Potência. Mas se você estiver lidando com o futuro de uma pessoa, o fato de que ele pode, mais tarde, sair de seu alcance físico não afeta sua perícia.

Uso do Nível Pré-definido: Esta perícia lhe dá a oportunidade de um teste de IQ (se você não tiver treinamento) toda vez que você estiver em perigo imediato. Um sucesso significa que você está ciente do perigo e um resultado muito bom fornecerá alguns detalhes . Isto funciona do mesmo modo que a vantagem Noção do Perigo (pág.20) (porque elas *são* a mesma coisa). Se você tiver Noção do Perigo você *é* um psi; um Sensitivo com Potência 5 e nenhum treinamento.

Limitações Especiais: Se sua precognição estiver limitada a um tipo particular de evento, você poderá somar alguns pontos a seu nível de habilidade pela metade do "preço". Alguns exemplos de limitações legais:

Apenas eventos envolvendo você pessoalmente; apenas desastres (incêndios, explosões, etc...); apenas eventos relacionados com a morte.

Psicoteleporte

Este é o poder de deslocar coisas de um lugar para outro *sem percorrer a distância entre eles*. Um objeto teleportado simplesmente desaparece de um lugar e aparece em outro *instantaneamente*.

Auto-psicoteleporte

Esta é a perícia básica do teleporte — a perícia em mover a si mesmo (e até 2,5 kg de roupas e objetos carregados) de um ponto a outro sem percorrer o espaço entre eles. É impossível ir a um lugar onde você nunca tenha estado ou não possa ver no momento em que se teleporta para lá. Você pode tentar se teleportar para um lugar que está vendo ao vivo na televisão (redutor de -5) ou através da mente de uma outra pessoa (redutor de -3).

Aprenda a perícia Exo-psicoteleporte (abaixo) para poder carregar mais peso. A distância é regulada pela Potência, como o alcance da Telepatia. A precisão é regulada pelo nível de habilidade. Falhas o levarão a lugares não planejados, normalmente lugares parecidos com o destino pretendido, e custam 2 pontos de Fadiga. As falhas críticas o enviarão a algum lugar *desagradável* e atordoarão seu poder de teleporte deixando-o inutilizado por 1D horas.

Limitações Especiais:

(1) Alguns agentes dotados com este poder não são capazes de carregar nada consigo e sempre chegam nus a seu destino. Se você aceitar esta limitação, o custo de sua potência será dividido ao meio. Você não pode aprender Exo-psicoteleporte.

(2) Os objetos que você teleporta mantêm a direção, sentido e intensidade da velocidade que tinham no momento em que foram teleportados. Se você estiver caindo e se teleportar para a superfície da Terra, o impacto será forte. Esta limitação também divide o custo ao meio.

Exo-psicoteleporte

Esta é a habilidade em transportar objetos de um ponto a outro. A potência determina a distância, como acima, *e* o peso, que será 10% daquele mostrado na tabela de peso para TK (pág. 172). Modificadores: +3 se você carregar o objeto por Autoteleporte (faça jogadas separadas, sem nenhuma penalidade extra, para a sua chegada e de sua carga). + 1 se você estiver tocando o objeto quando o enviar. -3 se você não puder ver nem tocar o objeto.

Pode-se também tentar *trazer* um objeto para perto de você, ao invés de enviá-lo. Isto é feito com um redutor igual a -5, ou -8 se não der para ver o objeto. Ele deve ser muito familiar e é preciso saber exatamente onde ele está. Uma falha significa que o objeto será perdido para sempre, incrustado em uma parede, etc... Uma falha crítica poderia trazê-lo para um ponto sobre ou *dentro* do teleportador.

Cura Psíquica

O poder de cura mental parece combinar aspectos de empatia, psicocinese e telepatia mas ele é efetivamente um poder independente. Apenas uma perícia, também chamada Cura Psíquica, é conhecida.

Limitações

Uma Perícia: O custo do Poder é variável

Você pode aprender apenas uma das perícias associadas com o poder (v. pág 165).

Indisciplinável: O custo do Poder cai à metade

Você não é capaz de aprender a controlar bem seu poder. Você aprende todas as perícias relacionadas com o poder afetado como se sua IQ fosse apenas 8. Você nunca será capaz de conhecer qualquer perícia num nível maior do que 10.

Só em Emergências: O custo do Poder cai à metade ou 2/3

O poder é disparado pelo medo ou excitação do personagem. Ele não pode ser usado sob condições "normais" (apenas quando o psi está irado, amedrontado ou cheio de adrenalina devido a alguma outra coisa). Se ele funcionar com metade da Potência em condições normais e com toda Potência somente em situações de tensão, custará 2/3 (arredondado para cima).

Incontrolável: O custo do Poder cai à metade

Esta limitação está disponível apenas para os poderes Psicocinese e Psicoteleporte. Seu poder tende a se manifestar por si só (até mesmo contra sua vontade) quando você está nervoso ou excitado. Esta condição pode ser particularmente interessante se sua perícia for destrutiva e seu poder tiver uma Potência muito grande.

Sempre que você estiver sob tensão (a critério do GM — uma situação de fobia está sempre carregada de tensão), deverá fazer um teste de Vontade para ver se é capaz de controlar seu poder. Se você falhar, o GM assumirá o comando de seu poder, representando-o como se fosse uma entidade independente de natureza hostil ou brincalhona. Seu poder atacará primeiro os inimigos óbvios e nunca se voltará contra *você*, mas ninguém mais estará a salvo.

Depois de cada ação descontrolada (ou *antes* de um ataque contra um dependente ou outra pessoa amada) você tem outro teste de Vontade para tentar controlar seu poder. Esta situação continua até você conseguir dominá-lo ou destruir tudo à sua volta.

Volúvel

De vez em quando o poder o abandona sem nenhuma razão aparente. Isto não afeta usos momentâneos da perícia, mas se ela for usada (uma ou uma série de vezes) por alguns minutos, o GM fará uma jogada de teste a cada 2 minutos de tempo de jogo. Enquanto o resultado for menor ou igual ao número de Volubilidade a perícia funcionará. Se o resultado for maior, o poder o abandonará.

Normalmente você saberá (se você estiver lendo uma mente, p. ex., perderá contato). Mas se sua Transmissão Telepática falhar repentinamente, você poderá não saber se conseguiu enviar toda a mensagem.

O poder não voltará por pelo menos uma hora. Faça um teste a cada hora. No caso de um resultado menor do que o número de Volubilidade, o poder terá voltado e poderá ser usado normalmente até a próxima vez em que falhar durante um período de uso continuado.

Para uma volubilidade igual a 5, o modificador do custo é $^1/_4$. Para um 8, o modificador de custo será $^1/_3$. Para 11, o modificador será ½. Para 14, o modificador é $^2/_3$.

Continua na próxima página...

Limitações (Continuação)

Limitação Especial

O poder funciona apenas sob certas condições. O GM define o custo; quanto maior a limitação, mais barato o poder. Exemplos:

O poder funciona apenas quando você *não* está sob tensão: $^1/_3$ do custo.

O poder afeta apenas pessoas do mesmo sexo, ou apenas do sexo oposto: $^1/_3$ do custo. Em geral, adequado apenas para poderes de Cura Psíquica, Telepatia ou Antipsi.

O poder funciona apenas sob transe hipnótico ou influência de drogas incapacitadoras: $^1/_3$ do custo.

O poder afeta apenas psis (ou apenas não psis): ½ do custo.

Num caso de Desdobramento de Personalidade, o poder só poderá ser usado por uma delas: $^2/_3$ do custo.

Se o poder funcionar com metade da Potência em condições normais, mas com Potência total quando uma determinada condição for satisfeita, o custo será mais alto. Veja a seguir:

$^2/_3$ do custo se torna $^3/_4$.
$^1/_2$ do custo se torna $^2/_3$.
$^1/_3$ do custo se torna $^1/_2$.
$^1/_4$ do custo se torna $^1/_3$.

Teste para Ativação

De vez em quando sua perícia funciona, de vez em quando não. Você nunca conseguiu identificar a razão (ela simplesmente vem e vai). Jogue 3 dados toda vez que quiser usar a perícia. O resultado deve ser menor ou igual ao *número de Ativação* ou o poder não funcionará. Depois que você conseguiu fazê-lo funcionar, ele continuará normalmente até que você termine aquela operação em particular. Você terá que "ativá-lo" novamente na próxima vez que tentar usá-lo.

Se você não conseguir ativar seu poder, poderá tentar no próximo turno, e assim por diante. Mas, cada tentativa consecutiva custar-lhe-á um ponto de Fadiga e o número de ativação será *reduzido* de 1. Se seu número for 8 e você falhar na primeira tentativa, sua segunda tentativa custará um ponto de Fadiga e será feita contra um número de ativação igual a 7.

Se você continuar falhando por muito tempo, ou sua fadiga reduzirá sua ST a 3 ou seu número de ativação ficará menor do que 3 (tornando um sucesso impossível). Em qualquer um dos casos, seu poder o terá abandonado e você precisará esperar até conseguir recuperar todos os pontos de Fadiga perdidos antes de tentar de novo.

Uma tentativa falha de ativar seu poder será notada por aqueles que têm a perícia Percepção Psíquica caso eles viessem a notar um uso bem sucedido.

Os modificadores de custo para esta limitação são:

Quando a Ativação do poder ocorrer com um resultado menor ou igual a:

5 - possibilidade de ativação 7% - $^1/_4$ custo do poder;

7 - possibilidade de ativação 29% - $^1/_3$ custo do poder;

9 - possibilidade de ativação 67% - ½ custo do poder;

11 - possibilidade de ativação 94% - $^2/_3$ custo do poder.

O agente precisa estar em contato físico com o objetivo. No caso de um sucesso em um teste de Cura Psíquica ele poderá restaurar HT perdida até o valor de sua Potência. Falhas custam 1D pontos de fadiga. Uma falha crítica custa ao objetivo 1D *pontos de vida*! O custo em Fadiga da cura *bem sucedida* é o triplo do número de pontos de vida restaurados.

Há um redutor igual a -2 quando a vítima está inconsciente e -2 ou mais para curar uma doença. Não é possível restaurar um membro perdido e há um redutor igual a -6 para restaurar um membro incapacitado mas inteiro (cada agente tem direito a apenas uma tentativa em cada um dos membros). É impossível ressuscitar os mortos usando este poder.

Limitações Especiais: (1) Em adição ao custo em fadiga, o psi perde um número de pontos de vida igual à metade dos pontos curados (arredondado para cima): ½ do custo.

(2) O psi só é capaz de usar o poder em outras pessoas: ½ do custo.

(3) O psi pode usar o poder somente nele: $^2/_3$ do custo.

Antipsi

Este é o poder psíquico de *interferir* com o uso de psi. *Limitações Especiais:* Metade do valor se ele afetar somente o poder psíquico de um outro psi.

Resistência Psíquica *v. pág . 22*

A Resistência Psíquica é considerada uma vantagem e não uma perícia psíquica. Veja descrição completa na pág 22.

Estática Psíquica **2*

Aqueles que têm esta perícia são muitas vezes chamados de "Cigarras". Uns poucos cigarras têm controle absoluto sobre sua habilidade, mas a maioria permanece sem desenvolvê-la. Por este motivo, poucos psis querem contato com um Cigarra.

Um Cigarra pode ativar seu poder "globalmente", interferindo com *todo* o psiquismo em uso na área coberta pela sua Potência (calcula-se o alcance como para a Telepatia, pág. 167). Isto não exige nenhuma jogada de teste. Enquanto a Estática Psíquica estiver ativada, qualquer utilização de psiquismo (exceto para poderes Antipsíquicos) exige uma Disputa de Habilidades (o NH em Estática Psíquica do Cigarra contra o NH na perícia que se está tentando). Custará também ao outro psi (não ao Cigarra) 1 ponto de Fadiga por tentativa, além dos outros custos. Se o Cigarra vencer a disputa, o psi terá falhado. Se o outro psi vencer, ele poderá tentar usar seu poder psíquico normalmente.

É possível para um Cigarra interferir *especificamente* com o uso de psiquismo feito por qualquer indivíduo que ele seja capaz de ver (através de seus próprios olhos ou de outrem). Para isto, ele terá que ser bem sucedido em um teste de Estática Psíquica (com um bônus de +2 se o Cigarra estiver tocando a vítima).

Valor pré-definido: É possível usar este poder sem treino, com um NH igual a IQ-4.

Limitações

Pode-se assumir uma *limitação* em qualquer poder psíquico, o que o tornará mais barato mas menos confiável. Uma limitação diminui o custo daquele poder mas afetará todas as perícias sob seu domínio. O custo para *estudar* perícias particulares não é afetado.

Pode-se assumir mais de uma limitação no mesmo poder. No entanto, o modificador total de custo não poderá ser menor do que 1/4.

O modificador de custo será aplicado ao custo *total* do Poder e *depois* arredondado para cima. Exemplo: Você tem um modificador de custo de ½. Você está comprando Telepatia (5 pontos por nível). Seu primeiro nível custa 3 (metade de 5 arredondado para cima). Seu segundo nível custará mais 2 (perfazendo um total de 5, metade de 10). Seu terceiro nível custará mais 3, o quarto mais 2 e assim por diante.

O MESTRE 21

Poderíamos dizer que o Mestre ou, GM(*), é quem faz o papel do juiz em um Roleplaying Game, mas isto seria simplificar demais a situação. Na realidade, ele funciona como um escritor de romances policiais, um contador de histórias, um guarda-livros cósmico, "a casa" em um cassino e, para os personagens, uma divindade menor.

O Mestre é a autoridade final. As regras são apenas princípios pelos quais ele deve se guiar... a opinião do autor sobre como as coisas deveriam ser. No entanto, o Mestre pode modificar *qualquer* número, custo ou regra, desde que a modificação seja imparcial e consistente. Sua palavra é lei!

Muitas coisas *são* deixadas para o Mestre decidir. Um Role-playing Game ganha realismo a partir de seu aperfeiçoamento. O GM acrescenta todos os pequenos detalhes que transformam o cenário de seu jogo em realidade. Com um bom GM, mesmo um conjunto de regras *ruim*, pode ser divertido. Com um *bom* conjunto de regras, o céu é o limite. Nós acreditamos, semi-modestamente, que o ***GURPS*** é um bom conjunto de regras. Mas sem um bom Mestre, as regras não valem nada.

O Início do Jogo

Existem algumas providências que o Mestre deve tomar antes do jogo começar, para tornar as coisas mais fáceis para ele *e* para os jogadores.

Apresentação dos personagens: Se você estiver no meio de uma campanha em andamento, esta etapa pode ser omitida. Mas se você estiver começando, os jogadores deverão ter a oportunidade de "se" descreverem. Se houver algum artista no grupo, ele poderá ajudar, desenhando os personagens conforme eles forem sendo descritos.

Uma verificação das perícias desenvolvidas desde o último jogo: Numa campanha em andamento, os jogadores ganharão pontos que poderão ser usados para aumentar suas habilidades. Em algumas campanhas, os PCs podem estudar, trabalhar em seus empregos ou ter outra atividade qualquer entre aventuras (v. a *Planilha de Uso do Tempo* no livreto anexo). Isto significa que alguns personagens poderão ter, em uma sessão de jogo, algumas de suas perícias melhor desenvolvidas do que as tinham na sessão anterior. Caso isto aconteça, este é o momento em que os jogadores devem comunicar o fato ao GM.

Preenchimento da Planilha de Controle do GM: Enquanto os jogadores (ou os personagens dos jogadores) estiverem se apresentando uns aos outros, o Mestre deverá verificar as planilhas dos personagens para ter certeza de que tudo está em ordem e copiar as informações necessárias para sua própria *Planilha de Controle*. Esta é uma planilha de referência onde constam os atributos ST, DX, IQ e HT e algumas outras informações básicas sobre cada um dos personagens. Quando o GM precisar, por exemplo, determinar quem viu o que, quem *compreendeu* o significado de alguma coisa que todos viram, quem foi afetado por um determinado encantamento ou com quem foi que aquele anão mau humorado antipatizou, esta planilha será muito útil. Existe um modelo de uma planilha destas no folheto *Personagens Instantâneos*.

Descrição Geral: Diga aos jogadores o que está acontecendo e dê uma idéia rápida do contexto da aventura. Existem várias maneiras de fazê-lo. Você poderia simplesmente *dizer-lhes*, mas é muito mais divertido começar a jogar para depois montar o cenário. Faça com que os personagens achem um mapa ou um livro antigo, encontrem alguém que lhes conta um boato interessante, ajudem alguém que precise, ou qualquer coisa do gênero.

Comece o jogo!

Mapas

A maioria dos cenários comprados prontos inclui mapas. O Mestre pode preparar de antemão os seus próprios mapas (em escalas diferentes), para facilitar o planejamento e acompanhar o curso dos acontecimentos. Ele pode também dar mapas aos jogadores como pistas. Além disso os próprios jogadores podem querer manter uma anotação de seu percurso, seja ele através de florestas, cavernas ou o subterrâneo de Nova York para ter certeza de que serão capazes de achar o caminho de volta.

Os mapas no ***GURPS*** usam hexágonos (veja pág. 178) para regulamentar toda a movimentação e o combate. Cada hexágono tem seis outros adjacentes.

(*) Game Master

Preparação

Há uma série de coisas que o GM deve fazer, bem antes da chegada dos jogadores.

Prepare a aventura. Se vocês estiverem usando uma aventura comprada, provavelmente, tudo o que você terá que fazer será lê-la e preencher algumas planilhas de personagem. No entanto, é possível que você se veja diante de semanas de trabalho, se estiver criando uma aventura própria, antes de ela estar pronta para os jogadores. Em qualquer um destes casos é importante estar completamente familiarizado com a aventura *antes* dos jogadores aparecerem.

Faça um resumo da aventura para os jogadores. Se os jogadores já estiverem familiarizados com o sistema a ser usado, seria interessante dizer-lhes (antes de eles chegarem para o jogo) que tipos de personagem serão permitidos, quanto dinheiro e equipamento eles poderão ter e, talvez, uma sugestão de quais perícias seriam úteis. Se todos tiverem seu personagem pronto de antemão, será possível ir direto à ação quando os jogadores chegarem.

Prepare a área de jogo. Vocês precisarão de lápis, papel e dados; mapas e miniaturas, se as estiverem usando (e uma mesa para colocar tudo em cima), e um bom suprimento de salgadinhos.

Estilo da Campanha

Você deverá discutir o *estilo* da aventura a ser vivida com os jogadores, antes de atuar como Mestre com um determinado grupo pela primeira vez. Existem várias alternativas:

Uma campanha onde se seguem estritamente as regras existentes no manual, em oposição àquela onde o GM usa muitas de suas próprias interpretações dessas regras.

Uma campanha onde a morte é comum e permanente vs. uma onde os PCs raramente morrem ou os mortos são facilmente ressuscitados.

Uma campanha do tipo "enigma e mistério" ou uma campanha de aventura e combate.

Uma campanha bem humorada onde tudo tem como objetivo a galhofa, em oposição a uma campanha muito séria com situações realistas e atuações dramáticas.

Uma campanha realista vs. uma campanha cinematográfica (v. pág. 183).

Todas estas são abordagens válidas do gênero Roleplaying, mas se os jogadores e o GM tiverem uma visão diferente entre si de como o jogo deveria ser conduzido, haverá boa chance de alguém se desapontar. O jogo deveria ser uma história que se desenvolve enquanto é jogado e não uma batalha entre Mestre e jogadores e, para consegui-lo, é necessário um pouco de entendimento mútuo. Uns poucos minutos de conversa antes do jogo começar podem aumentar muito a diversão de todos.

Mapas desenhados pelos próprios jogadores

Sempre que os jogadores entrarem em uma área para a qual eles não têm um mapa, seja ele um laboratório, um subterrâneo ou uma rede de trilhas dentro da selva, eles tentarão desenhar um mapa. (Isto é, se eles forem espertos.)

No entanto, fazer um mapa não é uma tarefa tão simples. O Mestre nunca deveria dizer — "Vocês seguem 12 metros adiante e viram para o norte. O túnel tem 2,10 m de altura e 2,70 m de largura. Ele segue na direção norte por 120 m e depois se inclina para noroeste. Vinte metros adiante ele termina numa sala medindo 10x6m", a menos que o grupo carregue uma trena e gaste um bom tempo usando-a. Este é o tipo de informação que uma equipe de agrimensores conseguiria, mas não um grupo de pessoas atravessando um túnel.

Ao invés disso, o GM deveria fornecer-lhes informações do tipo "Vocês descem as escadas. O número de degraus é um pouco maior do que o existente em um lance de escadas normal. No fim da escadaria existe um túnel, à direita. Ele é largo o suficiente para duas pessoas andarem lado a lado e tão alto que é difícil tocar o teto com a espada".

- "Qual o seu comprimento?", pergunta um jogador".

- "Alguém está medindo a distância em passos? Ok, mais ou menos 128 passos. Depois disso ele se inclina um pouco para a direita ..."

- "Quanto?"

- "Vocês trouxeram um transferidor? Instrumentos de agrimensura? Alguém tem Senso de Direção? Não? Bom, imaginemos que ao chegar à intersecção, o túnel pelo qual vocês vinham caminhando aponta para as 6 horas, o novo túnel parece dobrar para a direção entre 1 e 2 horas. Entenderam? Ele segue em frente por mais 19 ou 20 passos e termina numa sala grande. A entrada se encontra bem no meio da parede maior de uma sala aproximadamente retangular. De onde você está, ela deve ter 10 metros de comprimento por 6 ou 7 de largura."

Muito diferente? Sim, mas também, muito mais realista. Os jogadores recebem apenas as informações que eles conseguiriam com seus sentidos. No exemplo acima, o GM camuflou um pouco as distâncias assumindo que, quem quer que estivesse fazendo a medida, tinha um passo um pouco menor do que 1 m. Se você atuar deste modo os jogadores inventarão maneiras engenhosas de medir as distâncias e o tempo. Dê-lhes esta oportunidade.

É importante lembrar que, se fazer um mapa é uma tarefa difícil em condições normais, ela é quase impossível se o grupo estiver com pressa. Suponha que o grupo estivesse sendo perseguido na região descrita acima. Neste caso o GM diria:

- "Vocês estão correndo? Ok. Parem de fazer o mapa. Eis para onde vocês vão. Descem as escadas, viram à direita, correm por alguns segundos e o túnel dobra para a direita. Correm um pouco mais e chegam a uma sala grande."

E assim por diante. Quando o grupo parar de correr, eles poderão sentar e tentar lembrar qual foi o caminho que eles fizeram (naturalmente a Memória Eidética seria de muita valia neste caso).

Mapas de Viagem

Estes mapas podem ser desenhados em qualquer escala. Poderíamos citar, como exemplos, mapas de continentes, estradas ou cidades. Eles devem ser usados somente como informação e não como "tabuleiro" de jogo. Numa aventura ambientada nos dias de hoje os jogadores terão acesso a mapas de viagem. Em campanhas ambientadas no passado longínquo ou num futuro remoto, o mapa de viagem poderia ser um segredo do Mestre. (A obtenção de um mapa pode ser o objetivo de uma grande aventura).

Mapa de uma Região

Eles são normalmente desenhados na seguinte escala: 1 polegada = 6 m ou 6 hexágonos por polegada. Cada hexágono ainda representa 1 metro. Ele apenas está desenhado numa escala menor. Existe um mapa em branco nesta escala no folheto *Personagens Instantâneos*. Este tipo de escala pode ser usado para mapear edifícios inteiros, subterrâneos, arenas etc. Use uma folha para cada andar ou nível, indicando a posição das escadas e poço de elevador. Designe cada aposento (ou outros pontos de interesse) com uma letra ou número para ser usado com uma legenda.

Este mapa deve ser mantido em segredo, apesar de que os jogadores normalmente tentarão fazer seus próprios mapas. O GM poderá usar uma peça para indicar em seu mapa onde o grupo está em um determinado momento.

Mapas de Aposento

Estes mapas podem ser desenhados em qualquer escala que seja conveniente. Uma boa é: 1 polegada = 2 metros que é a metade do tamanho dos mapas de combate. Eles são usados quando o GM necessita esboçar um aposento com algum detalhamento, mas não deseja desenhar um mapa de combate para o aposento.

A legenda do mapa deverá ter uma descrição para cada aposento com as seguintes informações:

(a) Seu tamanho (apesar de que isto poder ser obtido do mapa da região).

(b) Uma descrição geral do aposento.

(c) Uma descrição das pessoas ou criaturas que se encontram dentro do aposento. Ela pode ser bastante simples: "Dois lobos" ou complexa: "Este aposento está sempre vazio com exceção do período compreendido entre a meia noite e as 9 horas da manhã, quando dois guardas se encontram ali. Existe uma chance em duas, de cada um deles estar dormindo. Eles são personagens comuns da lista apresentada em algum outro lugar desta aventura, mas um deles tem um anel de ouro que vale $ 200. Eles se renderão se atacados por um número de pessoas maior do que dois para cada um deles, mas não cooperarão mesmo que ameaçados de morte".

(d) Algumas notas especiais sobre o aposento e uma descrição do que poderia ser encontrado lá caso se procurasse com cuidado (se necessário).

(e) Um mapa em escala maior do aposento para mostrar a localização precisa da mobília, personagens, etc...

Mapas de Combate

O uso de mapas de combate não é necessário no Sistema Básico (apesar de serem úteis para ajudar os jogadores a visualizar a ação). Eles devem ser usados no Sistema Avançado de Combate.

Os mapas de Combate são desenhados numa escala de 1 polegada = 1 metro. Quando os personagens entrarem em um aposento, um túnel, ou outra área qualquer onde pode ocorrer um combate, trace um mapa e faça os jogadores colocarem marcadores sobre ele para indicar exatamente onde eles estão. Se um combate irromper, ele será jogado no mapa.

Qualquer parte de hexágono será considerada como um hexágono inteiro. Isto permite uma representação realista tanto de uma sala de formato hexagonal, quanto de uma caverna irregular.

O GM e os jogadores podem fazer cópias xerox do mapa de combate em branco existente no folheto (*Personagens Instantâneos*).

Para conseguir um mapa de tamanho grande, pode-se juntar várias páginas com fita adesiva.

Dirigindo o Jogo

A tarefa do Mestre durante o jogo é simples. Tudo o que ele tem a fazer é ouvir dos jogadores a descrição de suas ações e atitudes e usar as regras do jogo para lhes dizer o que acontece, o que lhes possibilita decidir sobre o que irão tentar a seguir, e assim por diante. Bem, talvez não seja assim *tão* fácil.

Os parágrafos abaixo ajudarão a determinar "o que acontece depois" numa série de situações. As coisas mais importantes que veremos a seguir não são regras, mas apenas recomendações para uma boa atuação como Mestre.

Use seu bom senso. Se uma regra qualquer levar a um resultado absurdo, abandone-a e siga o bom senso. Não importa quanto se testa um jogo, as regras nunca serão perfeitas. Incluindo estas. Não permita que os jogadores se transformem em "advogados das regras". Sua decisão é definitiva. Veja a coluna lateral.

Seja justo. Dê uma chance igual a todos os jogadores e tente mantê-los envolvidos na ação. E, quando você muda uma regra ou faz uma exceção, aplique-a igualmente a todos.

Mantenha viva a ação. Uma aventura de Roleplaying Game é como uma história da qual você, como Mestre, é o autor. Seus personagens principais têm vontade própria e, freqüentemente, a história se desvia para onde *eles* querem que ela vá. Mas, quando as coisas começarem a sair do ritmo, é sua função reavivá-las. Improvise um encontro, introduza uma pista, faça *qualquer coisa* que possa colocar a aventura de volta nos trilhos ou ajudar os jogadores a ter uma idéia.

Não se apoie em receitas de nenhum tipo. Isto inclui, *indiscutivelmente*, as várias receitas existentes nas regras. Use-as quando precisar, mas não deixe que elas se transformem em muletas. E, sobretudo, não permita que a fidelidade a uma regra prejudique o jogo. Se Dai realmente *precisar* erguer aquela pedra para manter o jogo em andamento, deixe que ele o faça.

Não Matarás. Pelo menos, não muito. Em alguns RPGs a vida não tem valor. Um GM não acredita que está fazendo um bom trabalho, se ele não conseguir trucidar metade do grupo na primeira meia hora de jogo. É claro que isto não é nada divertido se você acabou de criar seu personagem. O ***GURPS*** permite que se crie um personagem com um grau de detalhamento bastante grande. Seria uma pena transformar estes personagens detalhados em bucha de canhão. Lembre-se de que boas histórias de aventura não matam seus heróis sem uma boa razão. Isto será discutido com mais detalhes a seguir. (Veja o parágrafo *Conservando seus Persongens Vivos* na pág. 181).

Se você e seus jogadores *realmente* gostarem de jogos do tipo "matar e trucidar", sigam em frente. Pode ser que vocês prefiram gerar seus personagens aleatoriamente, ao invés de perder tempo para criá-los em detalhes. Desta maneira vocês poderão passar diretamente para a fase sangrenta do jogo.

Atuando como NPC

Um NPC, ou personagem incidental, é qualquer personagem representado pelo GM. O Mestre tem que representar dezenas de NPCs durante uma aventura, desde viajantes encontrados ao acaso até benfeitores e vilões poderosos.

Como GM, você poderá criar seu NPC da maneira que quiser. Os NPCs mais importantes deveriam ser criados da mesma maneira que os personagens dos jogadores, mas personagens do tipo "bucha de canhão" podem ser criados aleatoriamente, ou até na hora, com um conjunto "lógico" de perícias e sem preocupação com o número de pontos usado. Veja pág. 84.

Depois de criado o NPC, independentemente de sua importância, interprete-o! À medida que seus NPCs interagirem com os personagens, eles tentarão ganhar dinheiro, parecer importantes, salvar a pele, e atingir seus vários objetivos, da mesma maneira que todos nós. Quanto maior sua habilidade no RPG, melhor será sua atuação como GM e mais divertidas serão suas aventuras.

Alguns de seus NPCs serão automaticamente amistosos para com os jogadores e alguns serão "inimigos naturais". Estas reações serão pré-estabelecidas quando você estiver desenvolvendo seu cenário. No entanto, muitos NPCs não terão uma reação "automática" aos personagens. Ao invés disso, você deverá usar a *Tabela de Reações*, existente na pág. 204, para ver como eles reagirão.

Mapeando Viagens por Terra

Se os jogadores estiverem viajando por uma região inexplorada, eles certamente desejarão manter um mapa em escala do trajeto. O GM poderá tratar isto de forma automática se eles estiverem seguindo o curso de um rio, um desfiladeiro ou algo similar. No entanto, o GM deveria submeter a precisão do mapa ao sucesso em um teste de IQ, se o grupo estiver atravessando um lugar ermo sem estradas ou estiver tentando mapear um pequeno afluente de um grande rio. O Senso de Direção deveria merecer um bom bônus. Se algum dos componentes do grupo souber Navegação ou Sobrevivência, o GM poderia permitir que a perícia fosse usada em substituição a IQ.

Além disso, mapear pode ser uma boa aventura. O grupo é enviado para explorar e mapear um deserto, um planeta virgem, um subterrâneo misterioso, uma floresta asfixiante ou uma cidade fantasma.

A Decisão de Dúvidas sobre as Regras

No caso de qualquer dúvida com relação às regras, a palavra do GM é *lei*. Ele decide quais regras opcionais serão usadas e resolve todas as questões específicas que aparecerem. Um bom GM sempre discutirá as dúvidas importantes com os jogadores antes de se decidir, mas um bom jogador aceitará sempre a decisão do GM depois que ela for tomada.

O Mestre deverá conhecer minuciosamente as regras. Existem várias técnicas que podem ser usadas quando uma situação não for coberta pelas regras ou quando for necessária uma definição sobre o "mundo real":

Teste de Habilidades. Um "teste de habilidade" (pág. 86) é uma jogada que testa a força, destreza, perícia, etc... de um personagem. Use uma jogada de teste toda vez que surgir uma dúvida sobre a capacidade de alguém realizar uma tarefa em particular.

Jogadas aleatórias. Para perguntas do tipo: "As chaves estão no carro?" ou "Algum dos soldados tem um cavalo da cor do meu?", a melhor solução é uma decisão aleatória. O GM decide quais as chances e joga os dados. Algumas coisas terão 50% de chance outras serão muito improváveis. O Mestre decide quais deveriam ser as chances e deixa o resto por conta da sorte.

Sanção arbitrária. Você não é obrigado a usar os dados. Se existir uma única possibilidade conveniente para o andamento da aventura, esta será a resposta. "Para sua sorte a granada bateu na parede e rolou escada abaixo. Ninguém se machucou, mas os guardas agora estão em alerta."

Reações Pré-determinadas

Pode ser que existam modificadores (geralmente para pior) preparados de antemão para determinados NPCs. A reação provocada por uma gangue de rua, por exemplo, poderia estar sempre submetida a um redutor igual a -5. Um montanhês poderia ser do tipo eremita com um redutor igual a -3 na avaliação da reação a qualquer estranho, sem a possibilidade de um resultado melhor do que "neutra". No caso de uma reação melhor do que "neutra", ela deverá ser tratada como tal. Não faça uma nova jogada.

Testes de Reação em uma Segunda Tentativa

Se os jogadores obtiverem uma reação da qual eles não gostaram, eles poderão mudar sua abordagem e tentar uma segunda vez, a menos que a primeira tentativa tenha resultado em uma luta.

Algumas maneiras de modificar a abordagem são: (1) Oferecer algum tipo de suborno. (2) Fazer uma oferta melhor. (3) Perguntar alguma outra coisa. (4) Apresentar uma informação diferente. (5) Usar uma perícia específica (veja abaixo). Se o NPC, representado pelo GM, sentir que os personagens estão se tornando incômodos, subtraia 2 do segundo resultado, 4 do terceiro e assim por diante. Esta penalidade pode ser evitada por uma espera conveniente entre as tentativas. O significado de "conveniente" fica completamente por conta do GM.

Perícias Especiais

Em determinadas situações é possível usar um teste de certas perícias no lugar da jogada normal. Estas perícias são: Lábia, Sex-appeal e Manha. Se você tiver uma destas perícias, ela poderá ser usada ao invés de depender do resultado de uma jogada normal. O GM aplicará os modificadores apropriados como se você estivesse fazendo um teste de reação normal, mas eles serão tratados como modificadores da perícia que você está usando. Veja a descrição destas perícias para maiores detalhes.

Atuando como Adversário

Sempre que o Mestre representar um NPC que é um inimigo dos personagens dos jogadores, ele deverá limitar seu conhecimento àquelas coisas de que o NPC realmente estaria ciente. O GM sabe tudo acerca das virtudes e fraquezas do grupo mas os inimigos não. Uma boa maneira de resolver este problema é encontrar uma outra pessoa para representar os adversários.

O GM deverá dizer ao Adversário tudo o que for possível acerca do personagem que ele irá representar, mas nada além do que seria "realista" o Adversário saber sobre a situação geral. Ele deveria saber muito pouco acerca dos PCs e suas habilidades, especialmente no início de uma aventura. Para aumentar o realismo poderíamos até mesmo ter *duas pessoas* fazendo o papel de Adversários, um para os inimigos instruídos que estão familiarizados com o grupo e outro para representar os personagens tipo "bucha de canhão".

O Adversário é um tipo de "assistente" do GM. Sua função é representar os oponentes da melhor maneira possível e *não* como máquinas assassinas estúpidas (a menos que eles o sejam realmente). Se a coisa adequada para aqueles inimigos fazerem for atacar, eles deverão atacar. Mas eles deveriam também preparar emboscadas, insultar os personagens e até fugir.

No caso de haver um desacordo entre o GM e o Adversário, a palavra do Mestre é a lei. No entanto, um bom GM dará ao Adversário tanta liberdade de movimento quanto for possível e levará todas as discussões para uma outra sala, evitando assim distrair os jogadores.

Fazer o papel de Adversário é uma boa maneira de conseguir experiência para alguém que tenha a intenção de um dia se tornar um Mestre.

Testes de Reação

Quando os jogadores encontrarem um NPC cuja reação a eles não está pré-determinada o GM deverá fazer um Teste de Reação com 3 dados. Quanto maior o resultado, melhor a reação. O GM então representa o NPC de acordo com as instruções existentes na *Tabela de Reações* (pág. 204).

Esta jogada deveria ser feita sem que os jogadores tenham conhecimento de seu resultado. Eles não sabem, por exemplo, se aquele velho fazendeiro de aparência amistosa está lhes dando um conselho sincero ou enviando-os para uma armadilha.

Muitos fatores podem influenciar um teste de reação. Um bônus é um modificador que tornará os NPCs *mais* amistosos e um redutor é alguma coisa que irá predispor os NPCs *contra* os personagens. Alguns modificadores mais comuns são:

Aparência pessoal e comportamento dos personagens, principalmente daquele que estiver fazendo o contato. Uma boa aparência pessoal melhorará a reação. A mesma coisa com relação ao Carisma e, na maioria das situações, a aparência de um bom status social.

Perícias Adequadas para a ocasião. Exemplo: Manha numa situação envolvendo o submundo, Burocracia quando se estiver lidando com um funcionário público. Se o nível de habilidade do personagem for o de um especialista (maior ou igual a 20), existe uma chance maior da Perícia ser de alguma valia. Exemplo: Alta Diplomacia, garante um bônus igual a +2 em *qualquer* teste de reação.

Preconceitos Raciais e de Nacionalidade entre os NPCs e os personagens do grupo são normalmente redutores. Elfos têm aversão aos anões, franceses não gostam de alemães e assim por diante. Os modificadores mais comuns podem ser encontrados nos suplementos que descrevem os cenários. No caso dos incomuns (o que os alemães acham dos elfos, por exemplo), a decisão fica por conta do GM.

O Comportamento correto dos jogadores. Esta é uma boa chance de recompensar um bom desempenho no jogo. Uma abordagem adequada deveria valer, no mínimo, um bônus de +1. Um comportamento completamente inadequado, que antagoniza os NPCs, deveria impor ao grupo um redutor igual a -1 ou -2 no teste de reação. Neste caso, não diga aos jogadores "Vocês complicaram tudo". Represente o NPC ofendido e deixe que eles o percebam.

Lembre-se que permitir que a sorte decida o resultado dos testes de reação é ótimo quando isto acrescentar uma nota de imprevisibilidade ao jogo e for mais divertido para o GM. No entanto, estes resultados aleatórios não deveriam nunca substituir a lógica e a razão.

Conhecimento

Um desafio do Roleplaying Game é o de limitar o conhecimento de seu personagem às coisas que ele "deveria" saber, e parte do trabalho de um GM é evitar que os *jogadores* façam uso de informações que seus *personagens* não seriam capazes de ter.

A Cultura dos Personagens de Jogadores

Tecnologia Anacrônica. Os jogadores não podem fazer uso do conhecimento de alta tecnologia que seus *personagens* não poderiam ter. Se um personagem medieval quiser inventar a pólvora ou usar pão embolorado para preparar penicilina, você não é obrigado a permitir. Naturalmente, viajantes do tempo podem levar conhecimento ao passado.

Da mesma maneira, não se deveria permitir que personagens modernos usassem livremente as técnicas antigas. A pólvora é um exemplo *neste caso* também. Quantas pessoas hoje em dia sabem *exatamente* o que misturar para fabricá-la, ou como devem misturar, moer e peneirar os ingredientes para não explodir tudo?

Por outro lado, personagens modernos sempre podem tentar "recordar" as técnicas antigas conseguindo sucessos nos testes de habilidades adequados (e difíceis) como História ou uma especialidade particular envolvida.

Conhecimento de História. Se seu jogo estiver ambientado no passado "real" de nosso planeta, os jogadores terão conhecimento de como as coisas "realmente" terminaram. Não deixe que eles façam uso deste conhecimento a menos, é claro, que eles sejam viajantes no tempo vindos do futuro. Lembre-se, também, que num jogo a história *pode* ser mudada o que significa que algumas das coisas que os jogadores sabem *poderão não ser verdade*.

Instrução. Isto é importante e muito divertido. Se algum dos personagens for analfabeto, *não deixe que ele leia nada*. É surpreendente o número de pessoas que admitem a desvantagem do analfabetismo e assumem que ainda são capazes de ler mapas, cartazes de rua e vitrines nas lojas.

NPCs e Personagens do Adversário

Do mesmo modo, o GM (ou o Adversário) não deveriam fazer uso de conhecimento que pela lógica seus personagens não teriam. Este é o principal motivo para a existência de um Adversário, ou seja, que o conhecimento que o GM tem dos personagens não seja usado contra eles. Todas as advertências acima também se aplicam aos personagens do GM. Algumas coisas para se precaver contra:

Objetivos do grupo. Isto é uma faca de dois gumes. O GM sabe os verdadeiros objetivos dos jogadores; o Adversário *pode* saber, mas quando eles representam personagens "ignorantes" eles deverão atuar levando em conta esta ignorância. Isto pode significar que um NPC agirá de maneira hostil quando ele "deveria" ser amistoso e vice-versa. Isto significa, também, que quando o grupo entrar sorrateiramente no castelo, os guardas não deverão *todos* correr para a sala do tesouro a fim de protegê-la. Eles não sabem ao certo o que os PCs pretendem.

Habilidades do grupo. Todos os NPCs, principalmente os personagens do Adversário, deveriam reagir de acordo com a força aparente do grupo. Um exemplo simples: Se os jogadores estiverem explorando um subterrâneo habitado por grupos errantes de orcs, cada novo grupo encontrado deveria descobrir de maneira dolorosa que o mago tem uma vara mágica capaz de produzir uma bola de fogo até que um orc escape e avise os outros.

Fraquezas do grupo. Se, por exemplo, dois membros do grupo tiverem um medo mortal de cobras, os personagens do Adversário não deveriam saber disso a menos que houvesse algum modo de eles o terem descoberto. Na verdade, o GM não deverá dizer coisas deste tipo para o Adversário. Deixe que ele o descubra por si. Mas mesmo depois que ele o descobrir, não deverá usar o conhecimento deste fato, a menos que esteja representando um personagem que *deveria* saber.

Conservando os Personagens Vivos

Existe uma contradição básica nos RPGs. Os jogadores estão sempre à procura de aventura e, em geral, aventuras perigosas. De outro lado, ninguém quer ser morto. O GM vive sempre na corda bamba entre uma aventura do tipo onde nenhum dos personagens corre um risco real e um massacre total.

Quando em Dúvida, Jogue os Dados e Grite

Freqüentemente, apesar da preparação cuidadosa do GM, alguma coisa inesperada acontecerá. Pode ser *qualquer coisa*. Não importa quanto planejamento houve, ou quão bem testada foi uma aventura comprada, seus jogadores aparecerão com alguma coisa para a qual você não estava preparado.

Ótimo! Se eles *não* fizessem nada de surpreendente, suas obrigações como GM seriam muito menos divertidas.

No entanto, você tem que enfrentar o problema. Digamos, por exemplo, que os jogadores tenham acabado de descobrir o santuário da Deusa-Mãe. De repente, eles percebem que foram seguidos. Uma dúzia de criaturas simiescas imensas entram pela porta e se aproximam ameaçadoras. Não há nenhuma outra saída.

Há várias coisas que os jogadores poderiam fazer para as quais você está preparado. Se eles desejarem lutar você saberá os dados para combate das criaturas e você já decidiu que se eles tentarem fazer amizade, serão arrastados para a caverna das criaturas e cevados para o jantar. Se eles tentarem fugir ou criar uma barricada com magia, você sabe que existe uma porta secreta atrás do altar, se eles conseguirem achá-la a tempo. Você já decidiu que não adiantará invocar a Deusa-Mãe se eles optarem por fazê-lo, pois eles não conhecem os rituais necessários.

Mas, um dos personagens mais jovens *entra em pânico* quando vê as criaturas e corre em direção à gigantesca estátua da Deusa-Mãe, abraça seus joelhos e grita por socorro. Ele não está rezando, está apenas implorando como uma criança assustada. E você não estava *preparado* para isso.

É claro que você pode dizer simplesmente "Não aconteceu nada" ou "Isto não funcionou", toda vez que seus jogadores tentarem alguma coisa original. Mas isso não tem graça.

Ou, você pode dizer: "Eu não estava preparado para isso. Faça alguma outra coisa". Mas isso também não tem muita graça.

O bom GM corresponderá à criatividade dos jogadores. Numa situação realmente dramática como a descrita acima acompanhe simplesmente o clima. Há uma grande chance da Deusa-Mãe se apiedar daquele pobre coitado. É possível que ela expulse as criaturas do templo ou, talvez, ela apanhasse apenas aquele personagem e o protegesse deixando os outros para enfrentar as criaturas. Quem é que sabe? Você é o Mestre. Numa situação como esta *qualquer coisa* que seja justa para os jogadores e melhore a história estará correta.

Não importa o que você faça, é sempre uma boa idéia esconder dos jogadores o fato de você estar improvisando. Deixe-os pensar que você tinha tudo isto planejado de antemão. Se você quiser admitir *depois* do jogo que estava simplesmente "inventando" é um problema seu, mas não interrompa o andamento do jogo. Jogue os dados, grite "Você conseguiu!" (ou "Você estragou tudo!") e mantenha o jogo andando.

Lidando com os Jogadores

Discussões

Como GM você deverá *sempre* levar em conta as boas sugestões feitas pelos jogadores e deverá voltar atrás no caso de cometer um engano com relação a uma regra. No entanto, *você* é a autoridade máxima e o tribunal de última instância. Se tomar uma decisão que acha justa e alguém insistir em discutir, deixe-os jogar com outra pessoa. Jogar é divertido mas discutir não.

"Mudei de idéia!"

Certos jogadores tentarão voltar atrás em suas ações quando perceberem as más conseqüências advindas delas, se você o permitir. Não permita que eles o façam, a menos que eles pudessem *realisticamente* ter mudado de idéia a tempo de evitar a encrenca. Exemplo: Se George disser — "Estou derramando a nitroglicerina!", e você jogar os dados e disser - "Ela explodiu. Você recebeu 3D pontos de dano.", ele não poderá voltar atrás. Mas, se ele disser — "Estou pondo fogo na casa", e então mudar de idéia, deixe-o — "Ok, você acendeu o fósforo e encontrou jornal, mas mudou de idéia e apagou o fogo com o pé". Casas não pegam fogo tão rápido de modo que George teria tempo para mudar de idéia. (Se George tivesse um lança-chamas, a situação seria diferente.)

Em geral, se um jogador anunciar que está fazendo alguma coisa *irrevogável*, ele realmente a terá feito e fim.

Seguir o Líder

Se os jogadores escolherem um líder, ele deverá dizer ao GM o que está sendo feito, em nome do grupo, exceto em casos de emergência. Aí, é cada um por si. O líder pode dar ordens, mas não poderá *forçar* ninguém, a menos que seu personagem possa fazê-lo dentro do mundo onde se desenrola a aventura. Se o líder lhe pedir ajuda, diga-lhe - "Você é o líder. *Você* deve manter a disciplina".

Conversa

Se os jogadores forem muito barulhentos, diga-lhes — "O que você disser, seu personagem o terá dito". Isto significa que os *personagens* não conseguirão ser furtivos, a menos que os jogadores sejam silenciosos e que os *personagens* não conseguirão tomar uma decisão rápida, a menos que os *jogadores* se decidam com rapidez. A imposição desta regra pode salvar a sanidade mental do Mestre.

As regras do ***GURPS*** foram escritas com duas finalidades: permitir uma *boa atuação*, e *realismo*. Nesta ordem. "Realismo" significa que, num combate sério, alguém pode se machucar prá valer ou até morrer. E, como na vida real ninguém *quer* ser morto, *boa atuação* significa que a maioria das pessoas tentará evitar uma luta até não haver outra saída. Isto vale tanto para os NPCs quanto para os PCs.

Em última análise, um bom jogo é a coisa *mais* importante. Quando isto entrar em conflito com o realismo, a qualidade da aventura deveria ter prioridade. Como Mestre, você deve tentar evitar que este conflito apareça. Mas se ele acontecer, faça a balança pender para o lado da *diversão*.

Principalmente, tente não matar muitos dos personagens. Num jogo do tipo mata-e-trucida onde os personagens não são mais do que conjuntos de números, uma morte não é nada. Num Roleplaying Game de verdade, com personagens plenamente desenvolvidos (o que exige um bom tempo para ser feito) perder um personagem pode ser *doloroso*. Isto não significa que PCs não podem morrer. Eles podem, mas nos melhores jogos isto não acontece tão freqüentemente.

Tenha em mente que o objetivo dos RPGs é a *diversão*. Eles simulam a realidade da fantasia heróica, não a realidade do dia-a-dia. Um RPG é uma história que o GM e os jogadores escrevem juntos e, nas melhores histórias, os heróis (a maioria deles pelo menos) sobrevivem e vencem. Isto é mais importante que a "lógica". Logicamente Luke Skywalker teria sido baleado, Frodo e Sam teriam morrido de fome em Mordor e Tarzan teria virado isca de leão antes de completar seis anos de idade. Um clássico desafia a lógica e, *mesmo assim*, você acredita nele. Porque você quer. Um bom jogo segue o mesmo princípio.

Existem várias técnicas que você pode usar para abster-se de matar seus "personagens principais". Algumas delas são totalmente contraditórias. Como Mestre você é quem manda. Use as que preferir.

Planificação inteligente da aventura. Não ocupe toda uma tarde com armadilhas, inimigos e monstros com o objetivo de trucidar seus jogadores. Isto talvez seja interessante para garotos com 10 anos de idade. Planeje uma aventura para obrigar os jogadores a *pensar* e *atuar* e que lhes dê uma chance justa de sobrevivência. Ou talvez uma chance muito mais favorável, por eles serem os heróis.

Comportamento realista dos NPCs. A maior parte de seus figurantes não arriscará a vida à toa se forem realistas. Nem todo encontro terminará em hostilidade, nem toda hostilidade acabará em luta, nem todo encontro violento envolverá armas. É claro que alguns mundos são mais violentos do que outros, mas o fato de "a vida não valer nada" contribui, em geral, para empobrecer o jogo.

Mesmo em um cenário violento, os inimigos, com freqüência, terão um motivo para aprisionar os personagens ao invés de simplesmente matá-los. Escravidão, interrogatórios, resgates, encarceramento, sacrifício ou qualquer outra coisa. O aprisionamento e a fuga são a matéria prima da ficção de aventura e é em torno disso que gira o jogo.

E os NPCs deveriam tentar salvar a pele se os PCs estiverem *vencendo* a luta. Na vida real, a maioria dos policiais e bandidos fugirá, independente do dever ou da cobiça, se a situação ficar ruim para eles. Represente-os desta maneira.

Habilidades Realistas para os NPCs. Na maioria dos cenários, os personagens são criados com 100 pontos. Mas eles são gente *fora do comum*. Uma pessoa *normal* seria um personagem de 25 pontos. A maioria das pessoas em seu cenário não será páreo, física ou intelectualmente, para os PCs. Haverá exceções, interessantes e perigosas, mas o "homem de rua" terá menos perícias e atributos não tão desenvolvidos quanto os dos personagens dos jogadores. Na maior parte do tempo, os personagens deverão enfrentar adversários inferiores. Isto não só mantém o equilíbrio do jogo, como também preserva a "realidade" da ficção de aventura.

Tudo isto não significa que uma pessoa "normal" não possa ser perigosa. Um personagem de 20 pontos pode vir a ser um guerreiro poderoso, se ele assumir uma ou duas desvantagens e se especializar em ST, DX e treinamento para combate. Ele será mais do que um adversário digno para um personagem de 100 pontos que não seja um guerreiro. No entanto, um guerreiro de 100 pontos fará picadinho dele.

Deus ex machina. Esta é a intervenção externa milagrosa que salva o dia. A cavalaria que aparece no alto da montanha, a astronave que o teleporta, o perdão concedido pelo governador. Quando os jogadores tiverem feito o melhor que eles podiam e tudo saiu errado, arranje uma saída milagrosa. Se era bom o suficiente para Edgar Rice Burroughs, também o será para nós. Não é necessário dizer que os personagens beneficiados por uma intervenção milagrosa não devem conseguir nenhum bem material ou receber pontos de personagem desta situação, já que eles não escaparam por seus próprios meios.

Trapaceie! Quando todo o resto falhar, jogue os dados de modo que os jogadores não possam ver e minta acerca do resultado. — "Funcionou ! Você finalmente conseguiu abrir a porta. Você a atravessa correndo e a bate atrás de si. Os orcs não têm como segui-lo". Quando uma jogada de dados honesta for fazer com que o jogo termine em um massacre sangrento, o Mestre pode ser perdoado por trapacear em favor dos jogadores.

Um último comentário: Virá um tempo em que os jogadores *insistirão* em serem mortos seja através de uma estupidez total, uma imprudência grosseira ou até mesmo (tomara que este seja o caso) uma boa atuação. Você não pode salvá-los todas vezes. Além disso, não seria divertido. Se eles realmente estiverem procurando problemas, *deixe que eles os encontrem*.

Tempo do Jogo

Tempo do Jogo é o tempo decorrido no mundo onde se desenrola a aventura. O Mestre é quem decide quanto tempo passou.

Duração das Aventuras

Os combates são jogados em "câmara lenta". Cada turno em um combate equivale a um segundo e pode demorar um minuto ou mais para ser jogado, principalmente se os jogadores forem inexperientes ou a batalha envolver muita gente. Normalmente um combate é uma situação de vida ou morte, e você precisa dar tempo aos jogadores para pensar.

Conversas, tentativas de arrombamento ou saída de armadilhas e situações similares são jogados em tempo "real". Se os jogadores gastarem 10 minutos discutindo qual a melhor maneira de abordar um mercador, seus personagens terão gasto 10 minutos conversando do lado de fora da loja.

Viagens de rotina, etc., são tratadas em ritmo "acelerado". Quando os personagens estiverem caminhando por uma trilha, o Mestre pode simplesmente pular o intervalo de tempo entre os encontros:

"Vocês caminharam por mais duas horas até avistarem duas jovens caminhando em sua direção". Diga aos jogadores quando eles encontram alguém, entram em uma cidade ou anoitece. Simplesmente comprima o resto do tempo. Sob certas circunstâncias, por exemplo uma longa viagem marítima ou espacial, o GM poderia comprimir meses de travessia rotineira numa frase do tipo: "Não aconteceu nada até o mês de julho, a menos que vocês tenham provocado alguma coisa". Esta é uma boa oportunidade para os personagens planejarem alguma travessura interessante ou preencher algumas Planilhas de uso do Tempo com estudo.

O Intervalo entre Aventuras

Se você estiver dirigindo uma campanha (v. pág 199), será necessário acompanhar também a passagem do tempo *entre* aventuras, de modo que os personagens possam estudar, viajar e envelhecer. Estes intervalos de tempo podem ser sempre iguais ou o GM e os jogadores podem simplesmente concordar com um período de tempo *lógico* entre o fim de uma aventura e o início de outra. Normalmente é uma boa idéia usar um intervalo de um mês, ou dois, para dar tempo aos personagens de curar seus ferimentos, ganhar algum dinheiro em empregos "normais" e aprender novas perícias. V. *Planilhas de Uso de Tempo*, pág. 184

Ou você pode dizer que "x" dias de tempo de jogo equivalem a um dia de tempo real. Desta maneira, se x for igual a 7, um dia equivalerá a uma semana. Se tiverem se passado 7 dias desde a última aventura, automaticamente terão se passado 7 semanas no mundo do jogo.

É claro que é possível também que o tempo não passe entre uma *sessão* e outra, se não for possível terminar a aventura em uma única sessão. Se no momento em que o jogo foi interrompido, o grupo estava enfrentando um tiranossauro, aquele tiranossauro não conseguirá se aproximar um milímetro durante a semana que se passará no mundo real até que vocês possam jogar novamente.

O Fim de uma Sessão de Jogo

Ao fim de cada sessão de jogo. O GM deveria fazer o seguinte:

Discutir a aventura com os jogadores. O que foi bem e o que foi mal, e por quê? Se a sessão fazia parte de uma campanha, o GM deverá tomar cuidado para não revelar nenhum segredo.

Campanha Cinematográfica

Na maior parte do tempo, as regras dão ênfase ao realismo. Os personagens podem se ferir, desapontar, adoecer ou mesmo morrer. Espera-se que o Mestre exagere a realidade numa emergência (definida como "toda vez que a realidade for arruinar o jogo"), mas o realismo deve ser a regra no resto do tempo.

Mas (nas palavras do Sábio), o que é a Realidade? Muitas pessoas preferem jogar segundo a "realidade" do cinema onde os heróis lutam com dezenas de inimigos e saem ilesos. *Não* tente fazê-lo em casa.

Numa campanha cinematográfica, os PCs poderiam começar com 200 pontos ao invés de 100. Para manter um pequeno vínculo com a realidade os PCs não podem gastar mais do que 150 pontos em seus atributos básicos. O resto deve ser usado em vantagens e Perícias. Sorte, Reflexos em Combate e Rijeza são vantagens bastante adequadas para campanhas cinematográficas.

Aqui estão duas regras "oficiais" alternativas para os GMs que preferem esta versão da realidade. (Certifique-se de que os jogadores estão avisados de que você estará usando a realidade cinematográfica.)

Ferimentos

Um PC poderá recuperar todos os seus pontos de Vida a qualquer momento, desde que não esteja ocorrendo nenhum combate, simplesmente gastando um ponto de personagem (os jogadores deveriam manter alguns sem gastar no momento da criação do personagem com este fim). "Diabos, era apenas um ferimento superficial!"

Contra Todas as Expectativas

"Dez dos nossos contra cem dos deles? Bem, um soldado inglês vale vinte destes patifes, logo as chances são de dois para um em nosso favor."

Numa campanha cinematográfica, os personagens podem Bloquear ou Aparar o dobro do número de vezes normal por turno. Com isso, uma espada, por exemplo, pode aparar duas vezes por turno, enquanto que um florete pode fazê-lo 4 vezes. Apenas uma defesa é permitida por *ataque*, a menos que se escolha uma defesa total. Aquelas armas que precisam ser preparadas novamente depois de aparar continuam podendo aparar apenas uma vez. Esta regra normalmente funcionará a favor dos PCs, já que eles serão atacados por dezenas de inimigos destreinados... os quais, no "cruel mundo real", os superariam, e muito, em número.

Planilhas de Uso do Tempo

As Planilhas de Uso do Tempo (Folheto "*Personagens Instantâneos*") são para serem utilizadas pelos jogadores para planejar o uso do tempo de seus personagens *entre* as sessões de jogo.

A quantidade de tempo coberta por uma planilha é definida pelo GM. Um número par de semanas funciona melhor. No fim de cada sessão o Mestre deve dizer aos jogadores quanto tempo de jogo se passará até a próxima. Quando eles voltarem para a aventura seguinte, poderão trazer o registro de como eles gastaram o tempo intermediário.

Obviamente, não haverá necessidade de se usar uma destas planilhas quando uma aventura for "interrompida no meio" (quando uma sessão de jogo termina à noite em uma estalagem e a próxima começa na manhã seguinte). Elas devem ser usadas quando houver um hiato na aventura (por ex., quando os personagens precisarem esperar duas semanas para poderem embarcar), ou entre *aventuras*, para dar aos personagens uma chance de descansar, ganhar algum dinheiro e desenvolver suas perícias.

Mestres: Ignorem tudo isto se lhes parecer muito trabalhoso. Sintam-se à vontade para escolher um substituto ou ignorar totalmente a questão se isto não colaborar para a diversão dos jogadores.

Existem 3 razões principais para acompanhar a utilização do tempo fora de jogo:

Testes de Habilidades

Os personagens podem ter missões importantes *entre* sessões de jogo. Elas poderiam ser muito entediantes para se jogar, mas vitais para o desenrolar da aventura. Este é o motivo pelo qual estas tarefas podem ser executadas entre sessões e cobertas com umas poucas jogadas de teste. Exemplo: Numa caça ao tesouro, o estudioso do grupo pode vir a ter que gastar algumas semanas em uma biblioteca, fazendo testes de Pesquisa a fim de conseguir os mapas necessários. Nesse ínterim, o ladrão está fazendo testes de Manha pelas tavernas a fim de ouvir alguns rumores proveitosos. O GM verifica suas planilhas, vê quanto tempo eles gastaram nestas atividades e faz algumas jogadas para decidir o que eles descobriram.

Desenvolvimento de uma Perícia

Os personagens podem desejar gastar o tempo desenvolvendo suas perícias ou aprendendo novas (isto será inevitável se algum dos personagens for um estudante). O GM mantém um controle do tempo que eles gastam estudando. Quando este tempo gasto for suficiente para comprar um aumento no nível de habilidade do personagem, o crescimento será instantâneo. Veja mais detalhes na pág. 82.

Empregos

O tempo gasto no emprego também deveria ser anotado. Ele conta como estudo da perícia envolvida no trabalho (mas só com 1/4 do valor real, i.e., um dia de trabalho de 8 hs conta como 2 horas de estudo). Além disso, o emprego paga o suficiente para se viver dele e talvez um pouco mais. (Na maioria das sociedades, qualquer um que não apareça para trabalhar todos os dias será despedido em pouco tempo. E o emprego pode ser a origem de grandes aventuras nas mãos de um GM criativo. Veja pág. 192.)

Premiar os personagens por sua boa atuação - Veja Abaixo.

Atualizar o material de jogo. Registros dos NPCs, Planilha de Controle do GM, etc., serão todos úteis mais tarde. Certifique-se de que você saberá onde encontrá-los. NPCs, em especial, podem, com freqüência, ser reciclados e usados em uma outra aventura.

Planeje a próxima sessão com os jogadores. Isto é particularmente importante em uma campanha. Decida onde o jogo continuará na próxima semana, quanto tempo de jogo terá se passado até lá e qualquer outra coisa que os jogadores precisem saber antes de a próxima sessão começar.

O Prêmio em Pontos de Personagem

No fim de cada sessão de jogo o GM distribui alguns pontos como prêmio pela boa atuação. "Boa Atuação" é qualquer coisa que leve para diante a missão do personagem ou demonstre uma boa representação. De preferência os dois. Uma boa representação é mais importante que o sucesso na missão! Se o jogador fez alguma coisa totalmente fora das características de seu personagem (por exemplo, um covarde realizou um ato de bravura), ele não deveria receber nenhum ponto, mesmo que tenha salvo o dia para o resto do grupo.

Estes prêmios em pontos deveriam ser distribuídos individualmente (e talvez secretamente). Os jogadores deverão anotar seus pontos na planilha de seu personagem, se eles pretendem representar aquele personagem novamente. O GM pode querer manter seu próprio registro dos pontos distribuídos.

Estes pontos serão usados pelos jogadores para desenvolver e melhorar seus personagens. Veja *Evolução do Personagem*, pág. 81.

Veja, a seguir, algumas orientações com relação aos prêmios.

1 a 3 pontos por sessão por uma boa atuação dentro da concepção original do personagem.

4 ou 5 pontos por sessão por uma atuação excelente, mesmo que isto tenha colocado a missão em perigo.

-1 a -5 pontos por uma atuação ruim, ignorando ou violando os objetivos ou as características do personagem.

2 a 4 pontos pela realização total da missão ou avanço em sua direção em uma campanha com mais de uma aventura.

-1 a -2 pontos devido a uma falha parcial ou retrocesso significativo em uma aventura que dura mais de uma sessão.

-4 ou -5 no caso de uma falha desastrosa em uma missão.

1 ponto por personagem, por ação, no caso de uma atitude ou solução inteligente para um problema específico, desde que dentro das características do personagem.

Sugerimos, com veemência, que nenhum PC receba mais do que 5 pontos de prêmio em nenhuma sessão. O teto mais comum seria 2 ou 3. Um personagem não deve receber pontos numa sessão onde um de seus dependentes (NPC) é morto, ferido gravemente ou raptado e não encontrado.

O resultado líquido em pontos de uma aventura pode ser igual a zero, mas não pode ser negativo. O pior resultado que se pode conseguir em uma aventura é 0 pontos. Um personagem *pode* terminar uma *sessão de jogo* com um total negativo, se ela fizer parte de uma aventura. O resultado negativo não será abatido do total de pontos que o personagem já tem, mas será subtraído de qualquer quantidade de pontos que ele possa vir a ganhar durante o *resto* da aventura.

Evitando a Inflação dos Personagens

Como Mestre, você deverá tentar equilibrar o número de pontos que distribui de modo que os personagens se desenvolvam rápido o suficiente para manter as coisas interessantes, mas não tão rápido a ponto de eles deixarem os oponentes para trás e acabarem desequilibrando sua campanha. Além disso, se os personagens originais são agora semi-deuses com 400 pontos, os jogadores mais novos, e seus personagens, poderão ter uma tendência a se sentirem inúteis a menos que eles sejam empurrados para a ação.

Muito disto depende do cenário. Espera-se que personagens do tipo super-herói se desenvolvam rapidamente (e seus inimigos também), enquanto que soldados e policiais comuns ganham perícias ou promoções numa velocidade muito menor. Em última análise, é o Mestre quem decide o que é bom para sua campanha e seus jogadores.

CENÁRIOS 22

Este capítulo focalizará algumas das coisas mais importantes que um Mestre deveria ter em mente quando descreve o mundo onde se desenrolará sua campanha. (Você encontrará mais informações sobre a criação de cenários para jogo no próximo capítulo). Não é por coincidência que estas são também as coisas que um PC deve saber para viajar e viver suas aventuras com sucesso. Boa sorte...

Níveis Tecnológicos

O *nível tecnológico* é uma descrição geral da maior realização tecnológica (ou de um certo tipo de tecnologia) de uma cultura. Se um soldado da Segunda Guerra Mundial (NT 6) fosse enviado de volta ao tempo do Rei Arthur (NT 3), as coisas poderiam ficar interessantes. Obviamente, não há necessidade de se fazer uma viagem no tempo. Mesmo nos dias de hoje, para se recuar 3 ou 4 níveis tecnológicos basta visitar a parte certa do mundo.

Também é possível, para um lugar, país ou mundo haver uma grande variação de nível tecnológico em assuntos diferentes. Armamentos e medicina, por exemplo, poderiam estar bem avançados, enquanto que transporte e comunicações poderiam estar atrasados um nível ou dois.

A escala de níveis tecnológicos começa em 0. Níveis altos de tecnologia provavelmente parecerão magia para pessoas originárias de um meio com nível tecnológico significativamente inferior.

Lembre-se que, um grupo que exibe o resultado de um nível tecnológico superior ao que estão familiarizados os habitantes de uma região, sempre chamará a atenção. Esta atenção poderá variar da mera curiosidade até a admiração e adoração ou ódio. Quanto maior for a disparidade entre o nível tecnológico do grupo e o do local, maior será a excitação.

Naturalmente, os habitantes de um lugar podem estar familiarizados com um nível tecnológico que eles próprios não dominam. Uma vila que vive na idade do ferro (NT 2) poderia muito bem conhecer armas de aço (NT 3) transportadas por viajantes. Os moradores mais abastados do lugar poderiam possuir algumas delas, apesar de os ferreiros locais não serem capazes de reproduzi-las nem consertá-las. Este tipo de situação é indicado por um par de parênteses. A vila teria o seguinte nível tecnológico: NT2(3).

Níveis Tecnológicos e Perícias

Várias perícias mudam conforme o nível tecnológico. Elas são indicadas pelo par /NT na lista de perícias. Quando seu personagem incorpora uma destas perícias, o NT deve ser substituído pelo nível tecnológico no qual o personagem foi treinado. Um engenheiro oriundo de um mundo medieval, por exemplo, aprenderia Engenharia em NT 3.

Se você planeja manter seus personagens em um único mundo e, deste modo evitar que eles se defrontem com outros níveis tecnológicos, nada disto tem importância. Uma campanha na Idade Média não tem necessidade de nível tecnológico exceto (no início) para definir o equipamento disponível; basicamente, seria completamente desnecessário definir níveis tecnológicos para as *perícias*. Contudo, para uma campanha de ficção científica ou de viagem no tempo, eles serão necessários. Toda vez que o personagem muda de mundo ele entra em um nível tecnológico diferente e suas perícias se alteram de acordo com esta mudança. Somos sempre mais eficientes quando lidamos com equipamentos e técnicas de nosso próprio nível tecnológico. Níveis tecnológicos mais altos oferecerão avanços aos quais não estamos familiarizados. Níveis tecnológicos mais baixos o desafiarão a trabalhar com equipamento "obsoleto". Quanto mais distante de seu nível tecnológico "original" você estiver, maior será a penalidade a ser aplicada quando você tentar usar sua perícia. As modificações são as seguintes:

4 (ou mais) níveis acima do seu: Impossível	1 nível abaixo do seu: -1
3 níveis acima do seu: -15	2 níveis abaixo do seu: -3
2 níveis acima do seu: -10	3 níveis abaixo do seu: -5
1 nível acima do seu: -5	4 níveis abaixo do seu: -7
Seu próprio nível : Nenhuma penalidade	e assim por diante...

Note que estes redutores se aplicam somente quando o personagem tenta usar tecnologia com a qual não está familiarizado. Seu walkie-talkie de nível tecnológico 7 funcionará tão bem em 1800 (NT 5) como ele o faz hoje. Todavia, se ele deixar de funcionar, os técnicos locais estarão submetidos a um redutor igual a -10 quando tentarem consertá-lo (e provavelmente o danificarão para sempre se fuçarem muito nele). *Você* estará submetido a um redutor igual a -3, se tentar

Níveis Tecnológicos
Comparação Histórica Geral

0. Idade da Pedra: fogo, alavanca, linguagem.
1. Idade do Bronze (Atenas): roda, escrita, agricultura.
2. Idade do Ferro (Roma): Arco de meio-ponto
3. Idade Média (antes 1450): armas de aço, matemática com zero.
4. Renascença/Colonial (1450-1700): pólvora, imprensa.
5. Revolução Industrial (1701-1900): produção em massa, máquina a vapor, telégrafo.
6. Guerras Mundiais (1901-1950): carros, aviões, rádio.
7. Moderna (1951-2000): energia nuclear, computador, laser, foguetes.
8. Era Espacial (2001-2050?): viagem espacial velocidade menor que a da luz, energia de fusão, transplantes.
9. Era Estelar: viagem estelar em velocidade Mais Rápida que a da Luz, computadores sensíveis, longevidade, frombotzer deterônico.
10. Antimatéria: energia de antimatéria, gravidade artificial, comunicação lenta - Mais rápida que a Luz (*).
11. Força: escudo de força, feixes propulsores, comunicação rápida - Mais Rápida do que a Luz (*).
12. Gravítica: antigravidade, compensação gravitacional, escudos de força pessoais.
13. Adaptação Planetária: modificação completa de planetas.
14. Dysoniana: construção de planetas, satélites, etc...
15. TM: transmissão de matéria, energia cósmica.
16+ O que você quiser...

(*) v. ***GURPS SPACE***, pág 27.

Transporte

0. Pés; canoas; trenó.
1. Cavalo sem sela; carroças puxadas a cavalo; jangadas e pequenas galeras.
2. Cavalo com sela; galeras de alto mar.
3. Cavalo com sela e estribo; veleiros.
4. Navios completamente equipados; balões de ar quente.
5. Navio a vapor; transporte ferroviário; zeppelin.
6. Automóvel; aeronaves; transatlânticos; submarinos.
7. Avião a jato; trem espacial; monotrilho magnético; hovercraft.
8. Espaçonave; estação orbital; aviões teleguiados.
9-11. Viagem interestelar mais rápida que a luz; veleiro espacial.
12. Nave antigravidade e cinto propulsor individual.
15. Transmissão de matéria.
16+ Puff! Você está lá.

Armas e Armaduras

0. Punhos e armas de pedra.
1. Lanças e flechas com ponta de metal; espadas de bronze; armaduras de couro.
2. Espadas de ferro; escudos.
3. Armas de aço; lança; mangual; besta; armaduras de placa e cota de malha; castelos.
4. Mosquetão de pólvora; canhão; belonaves a vela.
5. Navios encouraçados; dinamite; armas de fogo de repetição.
6. Encouraçados; tanque; metralhadora; aviões de guerra; bomba atômica; fogo antiaéreo.
7. Míssil nuclear; submarino atômico; caça; kevlar.
8. Tanque cibernético; laser orbital; armas bioquímicas; reflec; lança-agulhas magnético; armaduras e trajes de combate em BPC.
9. Astronaves; armas de feixe iônicos; atordoadores (armas sônicas); lança-chamas.
10. Disruptores neurais.
11. Campos de força; escudos de força; feixes tratores; míssil antimaréria.
12. Tanques anti-gravitacionais; campos de força pessoais.
13. Mísseis planetários.
14+. Puff! Você está morto.

Energia

0. Escravos.
1. Cavalos e mulas; roda d'água.
2. Moinho de vento.
3. Cavalos com cabresto.
4. (Nenhum progresso significativo).
5. Máquina a vapor; corrente contínua.
6. Usina hidroelétrica; corrente alternada.
7. Fissão nuclear e fusão a quente; energia solar.
8. Fissão/eletricidade; energia solar coletada em órbita.
9. Fusão fria/eletricidade.
10-12. Antimatéria.
13. Antimatéria "de bolso".
14. Conversão total.
15. Energia cósmica.

Medicina

0. Nenhuma.
1. Ervas; tratamento primário.
2. Sangria; remédios químicos.
3. Amputação e próteses toscas.
4. Experiências que matavam os pacientes.
5. Teoria da doença provocada por micróbios; anestesia, vacinas.
7. Transplantes de órgãos.
8. Clones, implantes simples, biônica; plastipele (esparadrapo de pele artificial.
9. Longevidade, imunização geral; fita de memória; implantes; complexos; animação suspensa, automedicina.
10. Genericilina; Torpina.
11. Sensa-skin (pele artificial com sensibilidade).
12. Imunização total; regeneração.
16+ Puff! Você está curado.

Obs.: Todos os recursos tecnológicos de NT8+ estão descritos em detalhes nos ***GURPS Ultratech*** *e* ***GURPS Space****.*

repará-lo utilizando somente o equipamento de teste existente em 1800. (Um pouco de criatividade do GM ajudaria neste caso em particular; mesmo que você *descubra* qual é o problema, levaria semanas para conseguir uma peça de reposição, já que não pode simplesmente ir a uma loja e comprá-la.)

Desenvolvendo a Tecnologia Local

Podem existir situações nas quais você necessita melhorar o nível tecnológico da região. Um grupo de náufragos poderia ter conhecimento de uma tecnologia de alto nível, mas pouco ou nenhum equipamento com que trabalhar. Neste caso, eles teriam que construir "as ferramentas necessárias" para o fabrico das ferramentas de que eles necessitam para poder utilizar seu conhecimento tecnológico. Em casos extremos, os náufragos poderiam ter de voltar até a mineração primitiva do ferro para conseguir o minério necessário para refinar o metal para construir as ferramentas que serão usadas na fabricação das ferramentas ... Ou um viajante solitário pode querer partilhar seu conhecimento de alta tecnologia com o povo que ele está visitando. (Deve-se presumir neste caso, que ele conta com a colaboração de seus anfitriões. Caso contrário, ele não teria a mínima chance.)

Qualquer uma destas situações dependerá muito da vontade do GM. Mas isto pode ser feito. Algumas das melhores histórias de todos os tempos giram em torno de uma destas premissas: *Um Ianque na corte do rei Arthur, A Família do Robinson Suíço, Lord Kalvan de Otherwhen,* a série *Riverworld* e muitas outras.

Instruções Gerais: Uma "ciência" é uma das categorias descritas nas colunas laterais das páginas 185 e 186. São necessários *dois* anos de trabalho para avançar um nível tecnológico em cada uma destas áreas assumindo que: a)Existe uma grande quantidade de mão de obra à disposição. b)Existe uma grande quantidade de matéria prima à disposição. c) O personagem está completamente familiarizado com o nível tecnológico inferior (tem nível maior ou igual a 12 em todas as perícias relevantes) e d) Ele sabe para onde está indo e está completamente familiarizado com o nível tecnológico mais alto (nível maior ou igual a 12 em todas as perícias relevantes).

NOTA IMPORTANTE: Esta regra *não* se aplica a invenções. Ela deve ser usada apenas para o caso de personagens de nível tecnológico mais alto quando estão reinventando, ou introduzindo tecnologia numa situação ou sociedade de nível tecnológico mais baixo.

Novas Invenções

Apesar de elas serem raras no mundo real, a ficção está repleta de inventores que se sentam ao lado de um bule de café e inventam máquinas maravilhosas para resolver os problemas do dia-a-dia. O objetivo desta regra é simular este tipo incrível de inventividade. Ela tem mais utilidade nas aventuras em cenários de Ficção Científica, mas os GMs tem toda a liberdade para ignorá-la totalmente se assim o desejarem. Ela deixa boa parte das decisões a cargo do Mestre.

Para inventar um novo dispositivo, o *jogador* precisa ter uma idéia exata do que ele deseja inventar e de como isto funcionará. Ele deve descrever a invenção para o GM. Uma descrição bastante clara, ou uma idéia engenhosa na abordagem do problema deveriam ser merecedoras de um bônus numa eventual jogada de dados. Da mesma maneira, uma idéia obscura levará a uma penalidade. O novo dispositivo deveria estar, no máximo, um nível tecnológico acima da perícia do personagem. A invenção de um novo dispositivo exige perícia no tipo certo de engenharia. Ela pode exigir também habilidade em algum outro assunto. Por exemplo, a invenção de um telescópio novo e aperfeiçoado exige conhecimento de Astronomia para que se possa entender o problema. A exigência de outras perícias está a cargo do GM.

São exigidos dois sucessos em testes de habilidade para desenvolver uma invenção. Eles são feitos contra o nível de habilidade em Engenharia ou na "área do problema", aquele que for mais baixo. As jogadas são feitas pelo GM de modo que o personagem nunca saberá com certeza se está na pista certa ou não.

A primeira jogada é um teste de "concepção". Faça-o contra NH-15. Não há necessidade de nenhum equipamento especial a não ser, talvez, uma toalha de mesa e alguns litros de café. Cada inventor tem direito a uma jogada por dia. Um sucesso em um teste de concepção dá como resultado uma teoria que pode ser testada em laboratório. Uma falha crítica dá como resultado uma teoria inválida que parece ser correta, mas nunca funcionará.

A segunda jogada representa o trabalho de laboratório. Esta é o teste de "protótipo". Neste caso, serão exigidas instalações apropriadas — isto fica inteiramente por conta do GM mas deveria incluir instalações e recursos de computação os mais avançados para o nível tecnológico do mundo da aventura! Qualquer coisa aquém disso resulta num redutor (novamente a cargo do Mestre) no teste de protótipo.

Este segundo teste é feito contra NH-15. É permitida uma jogada por semana. Apenas um inventor (presumivelmente aquele que tiver o maior nível de habilidade) poderá fazer uma jogada, a menos que o laboratório seja *muito grande*. Adicione 1 ponto ao NH efetivo do inventor para cada "assistente" com um nível de habilidade maior ou igual a 20 em engenharia ou na perícia específica requerida para o invento. O limite máximo é de 4 assistentes. Um sucesso neste teste provará que a teoria funciona e trará como resultado um protótipo.

Uma falha crítica resultará numa explosão ou outro acidente qualquer, produzindo um *mínimo* de 2D de danos ao inventor e a cada um de seus assistentes — maior ainda se eles estiverem brincando com alguma coisa realmente perigosa.

Se o inventor estava trabalhando com uma teoria falsa, um sucesso decisivo no laboratório o levará a descobrir que sua teoria é falha. Caso contrário, não importa quantas vezes ele venha a tentar, ele não será bem sucedido nunca. Logo, o GM deve manter o resultado das jogadas em segredo.

Para campanhas nas quais as invenções de novos dispositivos se tornarem uma parte importante da ação, veja as regras mais detalhadas destritas no ***GURPS Supers***, págs. 66-72.

Viagem

Viagem é, quase que por definição, uma necessidade para a existência de uma aventura. Muito pouca coisa acontece em casa. O GM tem liberdade para passar por alto por uma viagem com um pouco de narração e levar o grupo diretamente ao centro da ação. Mas é muito mais interessante fazer da viagem, com todos os seus perigos, uma parte da aventura. Quanto mais longe você tiver de ir e mais agreste for o seu mundo (independente de seu nível tecnológico), maior a chance de a própria viagem se transformar em uma aventura.

Um grupo que atravessa território desconhecido deveria levar consigo provisões, água e (se necessário) material para acampar. O Mestre deveria tramar alguns problemas para os grupos que saem em viagem sem levar nada consigo além de armas, armaduras e cobiça. Veja o parágrafo *Inanição e Desidratação* na página 128, para os principiantes.

A distância percorrida em um dia de viagem, seja a cavalo ou a pé, é uma função direta de sua Carga (v. pág. 76). Sob condições ideais de viagem, um grupo em boa forma pode planejar cobrir em um dia de marcha as seguintes distâncias:

Sem Carga	80 km.
Carga Leve	65 km.
Carga Média	50 km.
Carga Pesada	35 km.
Carga Muito Pesada	15 km.

A velocidade desenvolvida por um grupo é igual à velocidade do mais lento de seus elementos. O grupo gastará sempre aproximadamente a mesma quantidade de tempo viajando, qualquer que seja a distância que ele consiga percorrer em um dia. Mas, quanto maior for sua carga e piores as condições de viagem, mais lentamente o grupo progredirá e maior será a freqüência das paradas para descanso. Veja *Fadiga*, na pág. 134.

Grupos com meios de transporte mecânicos mover-se-ão na maior velocidade possível para o meio em uso, conforme o terreno. Lembre-se que dirigir ou pilotar 8 horas por dia, ou 4 horas direto pode ser perigosamente cansativo ou enfadonho, a ponto de exigir do personagem um teste de habilidade na Condução do veículo a fim de evitar um acidente.

Viagem e Terreno

O terreno e o clima podem influir na viagem, tanto para melhor quanto para pior. O Mestre terá a palavra final sobre os efeitos de qualquer circunstância sobre a velocidade e dificuldade de movimentação. Algumas regras gerais:

Terreno Rústico

Com freqüência, aventureiros têm que viajar em qualquer coisa providenciada pela Natureza. Estas condições podem variar muito num espaço de tempo bastante curto. Um viajante no oeste norte-americano, por exemplo, pode passar a maior parte de um dia lutando para avançar uns poucos quilômetros sobre uma montanha coberta por uma floresta fechada e, depois de ultrapassá-la, percorrer o quíntuplo desta distância em uma manhã, enquanto viaja pela planície.

O terreno muda com o clima. A neve pode transformar uma planície em terreno muito ruim para viagem. O mesmo frio faz com que um rio deixe de ser um obstáculo para se transformar em uma estrada sólida.

Desenvolvimento de Perícia em Níveis Tecnológicos Alternativos

Esta regra é necessária apenas para personagens que viajam entre diferentes níveis tecnológicos. Trate cada nível tecnológico como uma perícia diferente, com o nível de habilidade pré-definido pelo valor "original" com as penalidades listadas anteriormente por trabalhar naquele nível. Exemplo: Engenharia/NT5 tem nível pré-definido igual a Engenharia/NT7 com um redutor igual a -3.

No entanto, pelo fato de tratarmos Engenharia/NT5 como uma *perícia diferente*, você pode estudá-la de modo a executá-la melhor naquele nível tecnológico. Isto é tratado do modo descrito em *Níveis de Habilidade Pré-Definidos,* pág. 44.

Exemplo: Seu atributo IQ é 12 e seu nível de habilidade em Engenharia/NT7 é 17. Seu nível de habilidade em Engenharia/NT5 é, por definição, igual a 14 (17 menos 3). Se você quiser estudar Engenharia/NT5, você começará com o nível de habilidade igual a 14. Isto é igual a (IQ+2) para você. Logo, seu próximo nível de habilidade é IQ+3 que, para esta perícia Mental/Difícil custará mais 2 pontos. Portanto, com 2 pontos de personagem você pode aumentar seu nível de habilidade em Engenharia/NT5 para 15. Isto não afetará seu nível de habilidade em Engenharia/NT7.

Portanto, um alto nível de habilidade em um outro NT ajuda-lo-á a aprender. (Se seu nível de habilidade não for grande o suficiente para permitir que você comece com um nível pré-definido favorável, ignore o sistema acima e aprenda a perícia normalmente.) Isto permitirá que você construa um personagem que estará igualmente familiarizado com transístores, válvulas e os deterônicos do século XXV. Isto toma apenas um pouco de tempo.

Clima

O clima durante o jogo depende do GM, mas deveria ser no mínimo consistente com os padrões climatológicos. Surpresas podem acontecer; neva em Miami em julho mas não com muita freqüência. Aventureiros com a perícia Conhecimento do Terreno deveriam ter pelo menos uma chance de prever o tempo.

Chuva

A chuva tem efeitos negativos apenas no transporte. Ela é normalmente uma maldição para os aventureiros, mas de vez em quando pode deter uma perseguição ou uma invasão. Em geral a chuva faz com que o ritmo de viagem caia à metade em *qualquer* terreno, exceto nas estradas médias ou boas. Mesmo nelas, a chuva pode diminuir a velocidade dos veículos automotores em até 10%, se o condutor for prudente. Motoristas que estejam dirigindo a toda velocidade estarão submetidos a um redutor igual a -2 em qualquer teste de Condução em uma situação de emergência. O mesmo é válido para viagens aéreas.

Uma chuva muito leve aumenta a velocidade de barcos a vela (vela molhadas apanham mais vento), mas qualquer chuva mais pesada irá diminuir o tráfego marinho de alguma maneira.

A chuva pode também estragar os mantimentos, molhar a pólvora, ensopar as cordas dos arcos (tornando-os inúteis até secarem) e destruir mapas e papéis. A maioria dos animais fica de mau humor na chuva (-2 para controlar).

Continua na próxima página

Clima (Continuação)

Vento

Os ventos, com força variando entre um vendaval e um furacão, podem tornar até mesmo a viagem por terra impossível. No mar, a única solução é sair para mar aberto, recolher as velas, baixar âncora e torcer para que ele permaneça em pé até tudo terminar. No ar, fique tão alto quanto possível e torça para o combustível durar até o fim da tempestade.

Até ventos relativamente fortes podem ser problemáticos para transportes a vela. É possível ir a qualquer lugar por mar, desde que haja *algum* vento. Um barco pode ficar velejando de um lado para outro, fora da barra do porto de destino, aguardando o vento mais favorável para entrar.

Os ventos são até certo ponto previsíveis. No oceano Índico, a monção sopra da África para a Índia no verão e da Índia para a África no inverno. No Atlântico Norte, o vento sopra a maior parte do tempo na direção da Europa; no Atlântico Sul o vento sopra a maior parte do tempo na direção da América (até atingirmos 40 graus de latitude sul, ali ele vira de novo para a Europa). Numa escala menor, o vento da manhã normalmente sopra, em direção à praia e à tarde em direção ao mar. A terra e a água mudam de temperatura num ritmo diferente, e o vento muda para se ajustar.

Calor

Muito calor pode ser mortal (v. pág. 130). Mas, apesar de tornar a vida dos viajantes desconfortável, o clima quente não afeta a maioria dos terrenos, alguns até são melhorados.

Frio

A exposição ao frio pode ser suficiente para matar (v. pág. 130). E o frio afeta bastante o transporte. Veículos de roda são imobilizados pela neve e gelo. Os trenós podem se mover mais rápido na neve do que as rodas em terreno sólido. Rios congelados ficam fechados para botes mas se transformam em estradas para patins.

O gelo pode suportar os seguintes pesos:

Menos de 2,5 cm: Animais pequenos, possivelmente crianças, talvez elfos.

2,5cm-7,5cm: Crianças, patinadores rápidos, gamos, lobos

7,5cm-10cm: Infantaria em linha, exploradores adultos, trenós com cargas leves.

10cm-15cm: Cavalaria, artilharia leve tracionada por cavalos, motocicletas, bestas de carga, trenós com carga pesada

15cm-20cm: Artilharia média tracionada a cavalo, carroções carregados, rebanhos, estegossauros, jipe

20cm-30cm: Artilharia pesada tracionada por cavalos, caminhões, helicópteros, apresentação de dança zulu

mais de 30 cm: Tanques, artilharia em ação, tiranossauro, cidades temporárias (até o degelo).

Terreno muito ruim: Selva, mata cerrada, pântano, montanhas, areia macia ou neve profunda. As distâncias percorridas por dia são apenas 20% do normal (16 km/dia para um homem sem Carga). Um terreno deste tipo é, geralmente, instransponível com veículos de roda ou tração animal.

Terreno ruim: Colinas íngremes, floresta, terreno cortado por enxurradas, arroios ou riachos com as margens muito íngremes. As distâncias percorridas em um dia são reduzidas à metade para viagens a pé ou em montaria, e a 25% para veículos com rodas ou tração animal.

Terreno médio: Colinas suaves; florestas abertas ou gelo sólido. A movimentação é normal.

Terreno bom: Planície ou deserto com terreno firme. As taxas de deslocamento diário são 25% maiores do que o normal. Veículos com roda se movimentam como se estivessem em uma estrada média (veja a seguir).

Estradas

Num país civilizado, os viajantes honestos viajarão normalmente pela estrada; na verdade, sair dela será visto como um sinal de más intenções.

Estrada muito ruim: Pouco mais do que uma indicação do caminho a seguir para evitar os obstáculos piores. Ela não tem nenhuma proteção contra o tempo e não está completamente aberta. Os rios são cruzados em baixios não sinalizados, ou nadando. O ritmo diário de viagem é definido pelo terreno em volta da estrada, exceto no caso de terreno muito ruim. Neste caso, o ritmo diário é 1/3 do normal e veículos de rodas ou tração animal normalmente não conseguirão passar. O clima afeta o deslocamento na estrada, como o faria no terreno que a circunda.

Estrada ruim: Aberta mas não pavimentada, i.e, nada foi colocado sobre o leito para torná-la à prova d'água. Os rios são cruzados em pontes, balsas ou, no pior caso, em baixios sinalizados. A viagem se dá no ritmo normal se o tempo permitir. O clima afeta o deslocamento na estrada como o faz no terreno circundante, exceto pela lama. Como a estrada está marcada pelo tráfego, o efeito da lama é transformar a estrada em um terreno muito ruim, forçando os veículos com rodas a viajar fora da estrada ou parar.

Estrada média: Aberta e pavimentada. O ritmo diário de viagem é normal e não é afetado pela chuva (exceto para veículos motorizados, veja a coluna lateral na pág. 187). Os rios são cruzados em pontes-para-qualquer clima ou balsas. O peso efetivo para cargas em veículos de roda ou tração animal é reduzido à metade. Veículos motorizados podem viajar com velocidades até 80 km/h sem dificuldade e sem danificar a estrada. O tráfego de veículos pesados deteriorará a estrada. A maioria das estradas em NT6 são no máximo médias. Exemplos: As estradas romanas e as estradas para carruagens na Inglaterra do século XIX.

Estrada boa: Estradas com pavimentação permanente, efetivamente à prova d'água e não danificáveis pelo tráfego de veículos motorizados ou pesados em qualquer velocidade. Somente as piores condições do clima (ex: enchentes, ventos capazes de tombar os veículos, película de gelo e tempestades de neve) afetam realmente as condições de viagem; ainda assim, a chuva (veja a coluna lateral na pág. 188) diminuirá o ritmo de motoristas cautelosos. As auto-estradas e pistas expressas de NT6 e NT7 são classificadas como estradas boas.

Leis e Costumes

Cada mundo terá suas próprias leis e costumes. Além disso, *dentro* de um mesmo mundo, as leis e costumes irão variar grandemente de um lugar para outro. Em alguns mundos é possível pesquisar estas coisas antecipadamente (a perícia Jurisprudência ajudará neste caso). Em outros, você será obrigado a aprender da maneira mais difícil. (O conhecimento de Jurisprudência também ajudará neste caso, se você estiver explicitamente pesquisando; Manha poderá descobrir "informalmente").

Como regra, a *ameaça* ou o uso da *força* será ilegal e impróprio onde quer que você vá. Quanto mais forte for o governo local, mais verdadeiro isto será. Os governos normalmente consideram o uso da força um monopólio seu. Às vezes a defesa própria é uma exceção, mas nem sempre.

Note que a exibição pública de armas não-costumeiras se constitui numa "ameaça de força" e provocará reações ruins mesmo que ela seja tecnicamente legal. Se você caminha por uma rua de uma vila vestindo uma armadura pesada e carregando machados e armas de haste, os aldeões suspeitarão de seus motivos.

A violação de qualquer lei levará normalmente a algum tipo de processo e possível punição. Violar os *direitos* de alguém pode levar a uma causa cível e uma multa, ou apenas a uma surra informal.

Violar um costume gerará apenas um redutor (provavelmente grande) em seus testes de reação, sempre que você tentar tratar com uma pessoa do lugar. E as pessoas ofendidas podem nem lhe dizer o que você está fazendo errado.

Poderes Legais e Cadeia

Se você infringir a lei, será dever de *alguma* pessoa do lugar fazer *alguma coisa* com relação a isso. Isto pode ser qualquer coisa variando entre um pedido educado para retificar sua atitude até detenção e cadeia enquanto aguarda julgamento. Em alguns lugares, a polícia é também o juiz, júri e executor, com poderes para chegar a uma sentença instantaneamente e agir segundo ela.

Do mesmo modo, as cadeias variam entre o "sistema de honra" até os calabouços com correntes. Muitos mundos têm tipos bastante distintos de prisão, dependendo do tipo de crime cometido, do acusador, do status social do prisioneiro e de subornos no momento oportuno.

Julgamentos

Um julgamento pode ser completamente justo e honesto ou apenas uma farsa com resultado pré-determinado. Ele pode ser rigorosamente formal, ou barulhento e informal.

Um mecanismo de jogo simples para um julgamento: O GM representa o juiz e o júri. Num processo criminal, ele faz um teste de reação, com os modificadores apropriados, e decide a culpa ou a inocência baseado na reação geral com respeito aos personagens. Se a reação tiver sido ruim e os personagens forem culpados, a severidade da pena será ditada por quão ruim tiver sido o resultado da jogada.

Numa ação judicial por danos, o juiz faz um teste de reação para cada litigante. Aquele que conseguir a melhor reação será o vencedor. Quanto maior a diferença entre o resultado das jogadas, maior a quantia (ou outra reparação) recebida pelo vencedor.

Juízo de Deus (Ordálio)

Este é um julgamento onde o Destino deverá tomar a decisão. *Exemplo*: Alguém acusado de feitiçaria é atirado em um lago. Qualquer um que flutue é um feiticeiro que será retirado e queimado vivo. Se ele afundar, certamente era inocente.

Num ordálio, o GM deve determinar quais os testes de habilidade necessários para a sobrevivência. (No exemplo acima, seria difícil sobreviver.) Alguns outros exemplos: Atravessar um desfiladeiro sobre uma trave (faça um teste de DX com um redutor de -4 para cada 3 metros de trave); segurar um pedaço de ferro quente (faça um teste de ST e Vontade ambos com redutor igual a -3); achar a saída de um labirinto (testes de IQ).

Julgamento por Combate

Um Julgamento por Combate é como um ordálio, no qual o Destino deverá determinar a culpa ou inocência. Como regra, um Julgamento por Combate se encarrega também da punição. O litigante culpado morre.

Um Julgamento por Combate pode ser justo (campeões equilibrados), ou faccioso (campeões desequilibrados), ou totalmente injusto (joga-se o prisioneiro em um poço onde há um monstro).

Economia

A situação econômica é diferente em cada cenário. No entanto o dinheiro, de uma forma ou de outra, é importante em quase todas as campanhas.

O dinheiro é *qualquer coisa* que possa ser trocada por aquilo que você deseja. Ele varia de cenário para cenário. Num mundo de nível tecnológico alto, tudo pode ser feito com cartões de crédito. Num mundo de nível tecnológico baixo, o ouro e a prata podem ser soberanos.

Todos os preços no ***GURPS*** (não importa o cenário) são indicados por um caractere cifrão ($), para facilitar a vida dos que escrevem e fazem a composição do texto. Os GMs têm liberdade para traduzir estes valores para créditos, moedas de cobre, foomphra marciano ou o que eles acharem mais indicado para a aventura.

Num mundo de nível tecnológico baixo, anéis e jóias também são dinheiro. Eles podem não ter um valor impresso em si, mas são pequenos e portáteis e facilmente trocáveis por moedas ou trocáveis diretamente pelos bens de que se necessita. Na realidade, muitas sociedades vivem de trocas, o que pode vir a ser um teste para a engenhosidade dos jogadores.

O Comportamento do Viajante

Um viajante inteligente evitará chamar muita atenção. Viajantes sempre chamarão a atenção, se mostrarem um nível tecnológico superior ao que os habitantes do local estão familiarizados (veja *Níveis Tecnológicos*, pág. 185). Eles atrairão uma atenção indesejável se infringirem as leis ou costumes locais. (v. abaixo.) Em geral, qualquer comportamento turbulento ou violação da ordem pública deveria ter conseqüências interessantes.

Os viajantes devem também se lembrar que a cortesia para com os dignitários locais é sempre prudente, e estranhos encontrados por acaso podem ser mais do que parecem...

Castigo aos Criminosos

O rigor do castigo dependerá do crime praticado, da vítima, do acusado e do resultado do teste de reação do juiz. As penas podem ser um bom recurso de enredo para uma aventura. Alguns tipos de castigo:

Injúria Física: ex.: açoite, apedrejamento, sova.

Mutilação, temporária ou permanente.

Marcar a ferro (induz um redutor em testes de reação quando os outros vêem a marca).

Condenação à cadeia, algumas vezes a trabalhos forçados.

Multas e/ou restituição.

Escravidão, ao governo ou à vítima do crime.

Humilhação pública: ex.: Tronco (induz um redutor em testes de reação das pessoas que testemunharam o castigo).

Exílio, temporário ou permanente.

Perda dos direitos (ex.: perda da cidadania, perda do direito de carregar armas, redução do status social formal).

Imposição de uma tarefa ou jornada específica, possivelmente através de meios mágicos.

Imposição de alguma mágica inconveniente.

Combate na arena (quanto pior o crime pior o adversário).

Tortura (não muito útil em termos de jogo).

Imposição de uma ligação psíquica ou mágica para impedir a repetição da ofensa.

Execução (novamente, não muito útil em termos de jogo, exceto como um desafio à força do grupo para entrar em ação imediatamente e resgatar o prisioneiro)

Se um personagem se comportar de uma maneira que mereça verdadeiramente um castigo, o GM não deveria se sentir obrigado a deixá-lo escapar à punição, mesmo que ela seja grave.

Ouro e Prata

Uma pressuposição dos jogos de fantasia (e muitos romances de fantasia) é que ouro e prata são pesados e inconvenientes de se carregar para se fazer compras. Se você for o GM, isto será verdade somente se você desejar que seja assim.

Historicamente, ouro e prata sempre foram *muito* valiosos e muitos bens eram baratos. Para uma economia fidedigna para a Inglaterra da Idade Média (séc. XIV), trate o $ como uma moeda de cobre mais ou menos do tamanho de uma moeda de 25 centavos de dólar. Uma moeda de prata vale $4 e é menor; 250 destas moedas valem $1.000 e pesam 0,5 kg Se a prata e o ouro podem ser trocados na base de 20 para 1 (uma proporção razoável para a maior parte da história), então 0,5 kg de ouro valerá $20.000. Portanto, um homem é capaz de carregar o resgate de um rei em sua mochila.

Por outro lado, um GM que queira que a riqueza seja menos portátil pode assumir que $ é igual a uma moeda com uma onça (28,3 gramas) de prata, semelhante a um dólar de prata. Uma moeda de ouro pesando uma onça valeria $20 (é interessante notar que este era o valor de uma moeda de ouro de uma onça que circulou nos EUA no séc. XIX). Nesta proporção, 12 moedas (sistema troy de medida de peso usado pelos joalheiros) pesariam 0,5 kg e valeriam $240. Num mundo igual a este, as pedras preciosas são a única maneira de carregar uma grande quantidade de riqueza em um pacote pequeno e caravanas carregadas de ouro poderiam realmente existir.

Controlando a Inflação

O GM deveria tomar cuidado para não permitir que os jogadores fiquem muito ricos, muito rápido. Ao invés de aumentar todos os dias os preços dos bens, seria mais interessante arranjar uma catástrofe eventual para manter os PCs duros, ou encorajá-los a comprar coisas (barcos, títulos de nobreza, pontes, etc...) que custam muito dinheiro. Ou isso, ou consiga aventuras onde nenhuma quantidade de dinheiro seja capaz de substituir miolos.

Num mundo com nível tecnológico alto, não existe limite para as vantagens que se pode comprar com dinheiro. Num ambiente de nível tecnológico baixo, não há muita coisa a comprar para melhorar a mestria pessoal depois que você tem uma boa armadura, uma arma de boa qualidade e um par de cavalos de raça. Exceto, talvez, contratar um exército.

Seja também realista com relação ao valor dos despojos. Existe grande chance de as armaduras, veículos de combate e material militar similar estar danificado depois de uma batalha; os PCs terão sorte se conseguirem $^1/_3$ de seu preço "de mercado" se eles o arrastarem para a cidade. (Um GM mais realista irá estimar também o custo de manutenção dos veículos/armas/barcos/armaduras dos personagens.)

Bens e Conta Bancária

O dinheiro que um personagem carrega consigo deverá ser relacionado em sua planilha da mesma forma que os outros bens. Se estiver ocorrendo uma grande quantidade de transações, este valor poderá ser mantido em uma folha de papel à parte, para evitar apagar tanto a planilha a ponto de furá-la.

Dinheiro "no banco", i.e., dinheiro que o personagem não leva consigo, deverá ser anotado separadamente. A localização de sua "conta bancária" também deverá estar relacionada. Os GMs podem providenciar enchentes, assaltos a banco, aumento de impostos e outras diversões, para privar os PCs de suas economias ou, no mínimo, fazê-los trabalhar para consegui-las de volta. O mesmo é válido para todos os outros bens que eles não trazem consigo.

Comprar e Vender

Os jogadores podem comprar e vender entre si em qualquer preço com o qual eles concordem. Nas transações com outras pessoas, o GM (ou Adversário) deve representar um mercador negociando com os bens ou serviços necessários. Para situações de rotina, não há necessidade de testes de reação. Mas, se a situação for de alguma maneira incomum, ou se os personagens forem novos na cidade e estiveram se pavonenado pelas ruas de armadura e agindo de maneira estranha, o GM deverá fazer um teste de reação para ver se os mercadores terão alguma coisa para fazer com eles.

Em geral o GM deverá fixar preços razoáveis, seguindo as leis de oferta e procura. Camelos serão valiosos próximo ao deserto, mas inúteis na selva. Depois de uma grande batalha, as armaduras usadas poderão estar sendo vendidas a preço de sucata. E assim por diante.

A perícia em Comércio (pág. 64) ajudará os PCs a conseguir bons negócios.

Equipamento e Suprimentos

Cada livro de referência terá uma lista de equipamentos e suprimentos, e seus preços "normais". Os jogadores podem receber cópias desta lista quando estiverem planejando uma aventura. As listas de equipamento para campanhas de Fantasia/Idade Média e para campanhas modernas (também utilizável para campanhas futuristas) estão incluídas neste módulo.

Os jogadores desejarão comprar objetos que não constam da lista. O GM deve permitir qualquer compra feita num preço razoável, seja lá como ele defina "razoável", fixando os preços por comparação com os objetos constantes da lista. Um catálogo de uma grande loja americana que vende pelo correio pode ser um recurso valioso.

O Produto de uma Pilhagem e como dar um destino a ele

Algumas aventuras são declaradamente uma caça ao tesouro. Outras não. No entanto, é hábito permitir que os jogadores encontrem alguma coisa de valor se eles conseguem completar sua aventura com sucesso. Isto permitirá que eles paguem, se não outra coisa, pelo menos os suprimentos para a próxima aventura.

Nas aventuras clássicas de fantasia, os aventureiros voltam para casa com baús cheios de ouro e jóias. Muito conveniente. Você precisará inventar formas mais interessantes de tesouros se estiver escrevendo uma aventura mais realista.

Digamos que o grupo havia sido contratado como guardas de uma caravana e que eles tenham rechaçado os bandidos que a atacaram e seguido sua pista até o esconderijo. Lá eles exterminaram os bandidos e apanharam seus despojos. Agora, supondo que havia animais de carga suficientes à disposição será simplesmente uma questão de levar o material para a cidade, localizar um comerciante (usando Manha se for necessário), e fazer a melhor proposta de venda possível. O GM fará um teste de reação para o comerciante. Se ele estiver interessado nos bens, ele fará uma oferta que os jogadores podem aceitar ou não. Simples!

Mas não tem que ser necessariamente tão simples. Identificar um tesouro e transformá-lo em dinheiro pode ser a melhor parte do desafio. Algumas possibilidades:

(a) O tesouro não é portátil. Como eles o levarão para casa?

(b) O tesouro não é reconhecível como tal sem um teste de habilidade. Ou ele parece um tesouro para um observador não experimentado, mas na verdade não passa de sucata.

(c) O tesouro é valioso apenas para certos colecionadores ou especialistas, e conseguir um comprador para ele pode ser uma aventura por si só.

(d) O tesouro é ele mesmo ilegal ou imoral e deve ser escondido.

(e) O tesouro é perecível ou perigoso e exige um manuseio especial.

(f) Mais alguém está à caça do tesouro.

(g) O tesouro não é material e sim informação, uma pista para o tesouro *verdadeiro*.

A despeito do melhor planejamento, os jogadores irão ocasionalmente encontrar "despojos" que você não tinha prognosticado. Exemplo: Os traficante de escravos os mantinham presos em jaulas de ferro e quando eles escaparam levaram as jaulas com eles para vender como sucata. É aí que você improvisa. Se você não tiver uma idéia clara de quanto vale o material, apenas torne a história interessante. Se você quer que o grupo tenha dinheiro, então haverá uma procura muito grande por sucata na cidade mais próxima. Se não, ninguém está interessado. Simples.

Nível Social e Custo de Vida.

Todos os personagens são considerados "classe média" a menos que a aventura ou o cenário especifiquem algo em contrário, ou porque eles tem uma vantagem ou desvantagem própria que muda seu nível social. Na maioria dos cenários, o nível social está diretamente relacionado com riqueza. Em algumas sociedades, é possível ser um nobre completamente falido, ou rico mas desprezado. Por isso, Riqueza e Status são vantagens distintas embora relacionadas; v. pág. 16.

Todos os que tiverem um nível social acima de "escravo" terão um *custo de vida* associado à sua classe social. Este custo de vida é subtraído da renda do personagem para determinar a quantia que ele tem para seu próprio uso. Os personagens *devem* gastar a quantia associada com sua classe social. Uma falha em fazê-lo deveria acarretar em penalidades apropriadas por parte do GM. Sempre é possível gastar *mais* do que a quantia requerida; algumas vezes (opção do GM) isto pode lhe trazer benefícios gerais em testes de reação ou até ajudá-lo a galgar um outro nível social.

Os níveis sociais serão definidos nos livros de referência. Uma tabela genérica de custo de vida segundo o nível social para culturas medievais e ocidentais modernas é dada a seguir. Note que o status é consideravelmente mais obscuro para as culturas modernas.

Nível	*Exemplo Medieval/Fantasia* *Custo de Vida Mensal*	*Exemplo Ociental Moderna* *Custo de Vida Mensal*
8	Governante Divino: $50.000+	Sem equivalente
7	Rei, Papa: $20.000+	Presidente: $20.000+
6	Príncipe, Duque, Arcebispo: $10.000	Governador, Senador: $10.000
5	Barão, Conde, Bispo: $5.000	Diretor de Corporação: $8.000
4	Dono de terras: $2.500	Quem é quem: $ 6.000
3	Proprietário menor: $1.500	Prefeito de cidade grande: $4.000
2	Cavaleiro, Prefeito, grande comerciante: $ 800	Prefeito: $2.400
1	Escudeiro, capitão, comerciante: $400	Médico, vereador: $1.200
0	Cidadão: $200	Cidadão: $600
-1	Servo feudal ou criado: $100	Pobre: $300
-2	Forasteiro, Submundo: $50	Mendigo de rua
-3	Mendigo de rua: $50	Sem equivalente
-4	Servo ou escravo: $50	Sem equivalente

Numa campanha que não faça uso de empregos, é possível: (a) subtrair o custo de vida dos valores obtidos pelo personagem em suas aventuras ou (b) ignorar inteiramente esta regra.

Em geral, um nível social elevado é mais caro para se manter mas garante, em contrapartida, bônus de reação e outros benefícios. Dependendo do cenário e do GM, sua classe social pode lhe trazer vários benefícios especiais.

Transferência de Dinheiro entre Mundos

Quando os personagens se movimentarem entre mundos (v. pág 200), eles desejarão naturalmente levar algum dinheiro consigo, mas o que é "moeda corrente" em um mundo pode não ser no outro. Existem dois princípios neste caso que o Mestre deve ter em mente:

Primeiro: O Dinheiro do mundo moderno não é "moeda corrente". Ele é na verdade uma comodidade. Se o personagem trouxer moedas de ouro da Idade Média para o século XX, ele as venderá como antiguidades, ou como ouro, provavelmente a $400/onça-troy. Se ele levar o papel moeda americano ao século X, ele não terá nenhum valor. Seria preferível levar alguns capacetes de plástico e talvez um gravador cassete ("Quanto vocês me dão por esta orquestra milagrosa dentro de uma caixa?").

Segundo: Uma operação comercial entre mundos pode enriquecer seus donos muito rapidamente. Se um GM permitir a viagem entre mundos, caberá a ele preservar o equilíbrio, limitando a quantidade e/ou tipo de bens que podem ser transportados entre mundos. Uma sugestão de limite: apenas o que os viajantes forem capazes de transportar eles próprios. Além disso, as viagens não deveriam ser freqüentes.

Fabricando seus Próprios Pertences

Personagens que tenham as perícias adequadas provavelmente desejarão fazer seu próprio equipamento para economizar. Isto é legal, desde que o GM queira acompanhar este processo.

Em geral, isto funciona melhor, em cenários com nível tecnológico baixo. Qualquer caçador indígena teria que ser capaz de fabricar seu próprio arco; um ferreiro na Idade Média seria capaz de fabricar sua própria armadura. Mas, embora um armeiro de NT6 pudesse com certeza, fabricar sua própria espingarda de pederneira, ele gastaria um bom tempo neste serviço, e um armeiro em NT8 com certeza acharia muito mais fácil comprar uma .45 automática do que ir à oficina e construir uma. A disponibilidade de bens produzidos em massa faz muita diferença.

Coisas a considerar:

(a) Que matéria prima será necessária e qual o seu custo?

(b) Quanto tempo será necessário para realizar o trabalho?

(c) Existe alguma chance de o trabalho ter sido em vão quando chegar ao fim? Ex. Forjar uma espada de alta qualidade é um trabalho complicado e exigiria uma série de testes de Ferreiro.

As listas de todos os itens possíveis, matéria prima necessária, perícias e tempo necessário preencheriam vários livros. Por isso, esta tarefa é deixada a cargo do GM.

Empregos

Os empregos disponíveis em cada cenário e os salários que eles oferecem estarão definidos na Tabela de Empregos de cada livro de Referência. Isto é importante quando os jogadores precisam encontrar um mercenário (v. pág. 194) e quando eles precisam encontrar um emprego para eles mesmos. Existe, a seguir, uma Tabela de Empregos *muito simples* que serve como exemplo.

Alguns empregos exigem perícias e/ou experiência como pré-requisitos. Os valores pré-definidos de nível de habilidade não podem ser usados neste caso; você precisa ter pelo menos meio ponto investido na perícia.

À Procura de Emprego

Se o emprego é do tipo que depende de um empregador, um PC pode fazer um teste por semana para ver se encontrou trabalho. O teste a ser feito deve ser contra o atributo IQ. Os modificadores são os seguintes:

Tamanho da cidade. Quanto maior for a cidade, maior sua chance de encontrar o tipo específico de emprego que você está procurando:

Menos de 99.....:	-5	10.000 - 49.999 .....:	+1
100 - 999 .....:	-4	50.000 - 99.999 .....:	+2
1.000 - 4.999 .....:	-2	100.000 ou mais.....:	+3
5.000 - 9.999 .....:	0		

Escassez. Empregos que pagam bem são mais difíceis de encontrar. Se o emprego (pág. 194) for de "classe baixa", você receberá um bônus igual a +1 em sua tentativa de achá-lo. Se for "classe média" não há modificador. Redutor de -1 para cada "classe" acima da média.

Anúncio. Você pode anunciar que está *procurando* um emprego. Você receberá um bônus igual a +1 se gastar $30 em anúncio, +2 se for $300, +3 se for $3.000 e assim por diante. Num cenário de nível tecnológico baixo, um "anúncio" significa afixar volantes nos postes, contratar pregoeiros, etc...

Excesso de Qualificação. Se seu nível de habilidade na perícia relacionada com o emprego em questão for maior do que o pré-requisito mínimo, você terá mais chance de conseguir o emprego. Se seu nível de habilidade for 1 ponto mais alto do que o exigido, acrescente 1 à sua chance. Se ele for 2 ou 3 mais alto acrescente 2. Os GMs podem melhorar a jogada de teste do personagem conforme eles observarem que ele tem outras perícias que logicamente o ajudariam em seu trabalho (ou impressionem um empregador em potencial).

Vários Empregos. Se você for qualificado para mais de um tipo de emprego, poderá procurar dois empregos de uma vez, com um redutor igual a -1 para cada teste; 3 de uma vez, redutor igual a -2 e assim por diante. Você não pode *ter* dois empregos simultaneamente, a menos que o tempo e o GM o permitam. Ache um e o mantenha.

A Definição de Novos Empregos

Os jogadores, com certeza, surgirão com a idéia de novos empregos adequados para o talento de seus personagens. O GM, em geral, deveria permitir qualquer trabalho que pareça razoável e realista.

As perícias necessárias e o salário mensal poderiam ser determinados pelo bom senso para os cenários modernos e por decreto do GM para mundos ficcionais. Pode ser necessário fazer uma pesquisa no caso de campanhas históricas... O GM pode solicitar aos jogadores que consigam e submetam informações fidedignas sobre os empregos que eles querem. Independentemente da duração da campanha, o salário mensal deveria ser mantido alinhado com o trabalho, para evitar desequilibrar a campanha.

Lembre-se que, a menos que a economia esteja submetida a algum tipo de pressão ou controle externo, os empregos nunca pagarão salários muito altos, a menos que eles sejam *difíceis* (testes de habilidades difíceis), *perigosos* (conseqüências graves no caso de uma falha num teste de habilidade), *muito especializados* (perícias muito difíceis como pré-requisitos) ou *privilegiados* (pré-requisitos muito difíceis em termos de Status ou Riqueza). Se alguém deseja ser um astro de cinema, ele deverá "comprar" o Status e o nível de Riqueza adequados com pontos de Personagem, além das perícias necessárias.

Renda Auferida com Trabalho

Um personagem recebe o salário para cada semana passada no trabalho. O tempo gasto em aventuras normalmente não é "no emprego". O GM pode fazer exceções no caso de férias, trabalho feito enquanto se viaja, etc., conforme ele desejar.

A diferença entre o *salário* recebido e o *custo de vida* para o nível social do personagem é o que ele pode economizar ou gastar como desejar. Num cenário de fantasia, um aventureiro economizará para comprar equipamento, treinamento, etc... Em outros cenários, ele pode ter outras finalidades para o dinheiro que ganha.

Nível de Riqueza do Personagem	***Nível de Rendimento do Emprego***				
	Pobre	***Batalhador***	***Médio***	***Confortável***	***Rico***
Pobre	1	2/5	1/5	1/10	-
Batalhador	1	1	1/2	1/4	1/10
Médio	1	1	1	1/2	1/5
Confortável	1	1	1	1	2/5
Rico	1	1	1	2	1
Muito Rico	1	1	1	4	2
Podre de rico	1	1	1	10	10

Um personagem recebe o salário mensal padrão por seu emprego se seu *nível de riqueza* for o mesmo do emprego. Exemplo: Alguém com um nível de riqueza Confortável e um emprego Confortável recebe o salário indicado para aquele emprego.

No entanto um personagem Batalhador, no mesmo emprego Confortável recebe apenas $^1/_4$ daquele valor enquanto uma pessoa Rica receberia o dobro do valor indicado. Use a tabela acima para determinar que múltiplo da tabela de salários o PC recebe. Note que empregos de nível baixo nunca pagam muito. É impossível ser um arrendatário de terras rico. E empregos de alto nível não estão disponíveis para as categorias mais baixas — nenhum alto executivo ganha simplesmente a média.

O Aumento do Nível de Habilidade através do Trabalho

Se o GM estiver usando as Planilhas de Uso de Tempo para manter um diário do que os personagens fazem no intervalo entre as aventuras, cada oito horas gastas num emprego contam como duas de treinamento na perícia envolvida no trabalho. Veja as regras completas na pág. 82.

Testes de Desempenho

No fim de todo mês no qual o personagem tenha trabalhado, consulte a coluna *Testes* da Tabela de Empregos, e faça um teste contra a perícia, atributo ou outro número fornecido na tabela. PR significa *pré-requisito*. Faça um teste contra o pré-requisito necessário para aquele trabalho. Quando houver dois ou mais pré-requisitos, faça um teste usando o melhor deles, a menos que esteja especificado *Pior PR*. Ignore as Vantagens (ex.: Status, Carisma), a menos que elas sejam mencionadas especificamente. A *Reação*, ou seja, o total de todos os modificadores de reação (positivos e negativos), poderá ser especificada como uma vantagem auxiliar em alguns testes de Desempenho.

Portanto, um servo precisa sempre de um resultado menor ou igual a seu atributo IQ, um comerciante faz um teste de Comércio com um redutor igual a -2 e um cavaleiro faz testes de Estratégia, Trato Social ou a perícia com a arma em que ele for mais habilidoso, o que for melhor.

A maioria dos empregos é conseguida com uma empresa ou negócio estabelecido. Qualquer resultado diferente de um sucesso decisivo ou uma falha crítica significa que o personagem simplesmente recebe o salário daquele mês e continua a vida. No caso de um sucesso decisivo, o personagem receberá um aumento de 10% (mas não mais do que um aumento a cada seis meses). Os resultados para o caso de uma falha crítica variam; verifique a Tabela.

Algumas ocupações são eventuais (ou no mínimo de natureza variável). Elas estão marcadas com um asterisco na tabela. Para estes trabalhos, o salário básico é recebido somente quando o resultado da jogada de teste for *exatamente* igual ao necessário. Para outros resultados que indicam sucesso, o valor recebido deve ser acrescido de 10% para cada ponto de diferença no resultado da jogada de teste. No caso de falha, reduza a renda em 10% para cada ponto de diferença no resultado da jogada. Um sucesso decisivo *triplica* a renda naquele mês. No caso de uma falha crítica não haverá renda naquele mês. Veja outras penalidades na tabela.

Se o tempo gasto pelo PC em aventuras for parte de seu trabalho (ex.: para Dai, o personagem que criamos como exemplo) seu sucesso deveria depender basicamente de sua atuação e não de jogadas de teste.

Falhas Críticas em Testes de Desempenho

A última coluna da tabela mostra as conseqüências de uma falha crítica. "EP" significa Emprego Perdido; o personagem foi demitido, rebaixado ou perdeu o cliente. O "D" significa o resultado de 1 dado recebido como dano; o personagem sofreu um acidente ou se envolveu em uma briga, etc... O "S" significa um mês de salário perdido ("2S" significa dois meses de salário perdidos); o personagem foi multado, forçado a pagar pelos prejuízos que causou, substituir o equipamento danificado, etc... Se houver duas especificações separadas por uma "/", use o segundo resultado somente quando conseguir um 18 na primeira vez.

Note que para alguns empregos que envolvem risco, o resultado de uma falha crítica pode ser um ferimento grave. O GM pode escolher representar estes episódios para dar ao PC uma chance de lutar.

Exemplo de uma Tabela de Empregos (Fantasia/Medieval)

A tabela existente na página seguinte é apenas um guia simplificado, apropriada para campanhas onde não exista um componente econômico muito forte. GMs que queiram mais detalhes (ou um cenário diferente) devem verificar o livro de Referência ***GURPS*** apropriado, ou desenvolver sua própria tabela. Veja a coluna lateral na pág. 192.

Escravidão

Em alguns lugares, determinados pelo GM, a escravidão será legal. Os PCs poderão comprar escravos para usar como mão-de-obra ou simplesmente como investimento. Por outro lado, os PCs poderão, eles mesmos, ser escravizados. Em qualquer lugar que a escravidão seja permitida, os escravos constituirão uma grande parte do mercado de trabalho. Por isso, existe uma grande chance de que qualquer empregado encontrado seja, na verdade, um escravo. Os escravos podem ser alugados, mas em geral devem ser comprados.

O preço de um escravo é em geral igual à quantia que ele poderia ganhar em 5 anos, se fosse livre e se trabalhasse com um salário igual ao padrão para sua melhor perícia. O GM pode ajustar este preço de venda por qualquer número de razões: Perícias extras, boa/má conduta com relação à escravidão, aparência física, saúde, etc... Um senhor de escravos dificilmente oferece um bom negócio.

Lealdade dos Escravos

Determine a lealdade dos escravos conforme descrito na pág. 195. No entanto, os escravos são menos previsíveis do que os empregados comuns. Depois que a lealdade inicial de um escravo tiver sido determinada, jogue *dois* dados e use a tabela a seguir para definir um modificador para a lealdade do escravo:

2-7 Nenhum modificador.
8- Ele foi escravizado devido a algum crime, e se ressente disso. Subtraia um ponto de sua lealdade.
9- Igual ao anterior, mas subtraia 2 pontos.
10- Seu antigo senhor era muito cruel. Se ele for tratado com benevolência na primeira semana, sua lealdade crescerá 2 pontos. Caso contrário não haverá modificação.
11- Ele tem um ódio fanático por escravidão. Se for bem tratado, ele poderá a vir gostar de seus senhores como pessoas, mas tentará escapar na primeira oportunidade. Se for maltratado (ou mesmo na "média" para um escravo), sua lealdade diminuirá 6 pontos.
12- Ele tem uma "mentalidade escrava" e se considera verdadeiramente uma propriedade de seu senhor. Sua lealdade será automaticamente igual a 20. Nunca será necessário verificar a sua lealdade e ele não objetará mesmo que receba ordens que o condenam a morte.

Faça a verificação de lealdade para os escravos como para os outros empregados. Modifique a lealdade com um bônus igual a +1 ou +2 se eles estiverem numa situação onde não têm para onde fugir.

Complicações Legais

Quando os PCs que possuírem escravos entrarem em uma região onde a escravidão é ilegal, eles deverão se desfazer de seus escravos ou dissimular o fato de que eles são escravos. Áreas não escravagistas têm atitudes diferentes em relação à escravatura. Pode ser: legal ter escravos, mas proibido vendê-los ou comprá-los lá; permitir aos não-moradores que estejam de passagem possuir escravos, mas ilegal para os cidadãos comprá-los; ou completamente ilegal possuir escravos.

Um GM criativo poderá impor leis e regimes diferentes relativos à escravatura. Exemplo: Algumas raças podem ser escravas em algumas regiões enquanto que outras não. Pode haver meios de um escravo conquistar a liberdade. Pode-se até permitir que os escravos possuam propriedades e *comprem* a sua liberdade.

Emprego segundo nível de riqueza (pré-requisitos), Salário Mensal	*Teste*	*Falha Crítica*
Pobre		
Serviçal (nenhum atributo menor do que 7), $120	IQ	EP/EP, chibata, 2D
Ladrão* (no mínimo 4 perícias de ladrão com NH 13+, ou duas com NH 16+), $150	DX	3D/3D, preso e julgado
Batalhador		
Mercenário*: Guarda-costas de baixa categoria, capanga, combatente (ST 13+ e/ou perícia em alguma arma com NH 14+), $400	Melhor PR-2	2D/4D e cadeia
Menestrel* (Talento Musical ou Trovador com NH 14+), $25 x NH, mais $5 x NH para cada nível adicional em perícia musical	PR-2	1D, a audiência atira tomates/2D, pedras!
Carregador (ST 12+), $300	ST	1D, EP/2D, EP
Arrendatário de terra * (Agronomia 12+, ST 10+),$300	12	-1S/-2S, EP
Médio		
Artesão (Qualquer Perícia Artesanal com NH 14+), $80 x NH	Melhor PR-2	EP/-2S, EP
Sitiante (Agronomia 12+, ST 10+, um terreno), $ 800	12	-1S/-3S, 2D
Guarda ou soldado (Perícias de combate com um NH total no mínimo 40), $700	Melhor Perícia com Arma	2D/4D, C
Balconista em comissão (Comércio com NH 14+, $1.000 em bens), $80 x NH	PR-1	-1S/falência
Confortável		
Mestre Artesão* (qualquer perícia Artesanal com NH 20+) $170 x NH	PR-4	EP/EP, -2S
Comerciante lojista* (Comércio com NH 16+, $10.000 em capital), $175xNH	PR	-2S/-6S
Cavaleiro ou oficial militar (NH com armas num total de 60; equipamento apropriado; Estratégia com NH 14+), $1.100	Melhor PR	-2S,3D/-3S,5D, EP, perde equipamento
Rico		
Nobre da Corte/Diplomata (Diplomacia com NH 12+, Política com NH 12+, Trato Social com NH 14+), no mínimo $100 x a soma dos NH dos PR	PR-1	-1S/-2S, expulso da corte
Alto Dignitário da Igreja (Administração 12+, Teologia 15+; outros dependendo do credo específico), maior ou igual a $ 5.000	Melhor PR	-1S/-2S, EP, excomungado

*empregos free-lances

Empregados

Um "empregado" é qualquer NPC empregado pelos aventureiros. Os empregados são controlados pelo GM; embora os jogadores possam lhe dar qualquer ordem que eles queiram, o GM decidirá como elas serão seguidas.

Um empregado é um excelente meio de acrescentar músculos ou algum talento especial ao grupo sem incluir mais PCs. Um grupo pode ter qualquer quantidade de empregados. O número de empregados importantes com "personalidades" própria deveria ser mantido em no máximo dois ou três de cada vez. O GM é capaz de representar qualquer número de espadachins genéricos, mas acompanhar um empregado importante, cuja personalidade e planilha são tão detalhadas quanto as de um PC, é um desafio.

O GM mantém a planilha do empregado e os jogadores não podem vê-la. Para empregados sem importância, apenas um cartão ou anotação é suficiente; empregados importantes exigirão uma planilha completa.

O GM pode escolher a aparência, atributos, perícias, etc. de um empregado, da maneira que desejar. O sistema de geração aleatória de personagens é bom para isto.

Encontrando um Empregado

Os jogadores não podem tirar um empregado do nada. Quando eles precisarem empregar alguém, deverão procurar pela pessoa adequada, exatamente como na vida real. Nem sempre eles encontrarão alguém do tipo que estão procurando. É claro que o GM pode providenciar um empregado como parte de uma aventura planejada anteriormente. Ele pode fazê-lo abertamente (o personagem aborda o grupo em um bar e pede um emprego), ou veladamente (os personagens anunciam que estão procurando empregados; o GM finge que faz algumas jogadas e na verdade dá a eles um personagem já planejado). Para encontrar um empregado de um tipo desejado, o personagem faz um teste de IQ (apenas uma jogada por empregado por grupo). Numa cidade pequena, uma falha poderia significar que não há ninguém disponível; numa cidade grande, o GM poderia permitir uma nova jogada depois de uma semana ou mesmo um dia. O GM tem liberdade para "roubar" nas jogadas. Se ele sentir que os

personagens precisarão com certeza de ter (ou não) um empregado de um tipo específico, esta é a maneira pela qual ele aparecerá.

Modificadores para o atributo IQ, quando se está a procura de um empregado:

Tamanho da Cidade. Quanto maior a cidade, maior a chance de encontrar o tipo específico de empregado que se está procurando:

Menos de 99 ..... -3	10.000 - 49.999: ..... +1
100 - 999: ..... -2	50.000 - 99.999: ..... +2
1.000 - 4.999 ..... -1	mais de 100.000 ..... +3
5.000 - 9.999..... 0	

Escassez

O salário a que um empregado pode fazer jus depende da carência de gente com suas habilidades. Se o melhor emprego para o qual ele está qualificado (v.pág. 194) for “pobre”, o personagem receberá um bônus igual a +1. Se for “médio” não haverá nenhum modificador. -2 para “confortável”, -4 para “rico”.

Anúncio: Bônus igual a +1 se você gastar $30 em anúncios, +2 se gastar $300, +3 no caso de $3.000 e assim por diante. Num cenário de nível tecnológico baixo, “anunciar” significa afixar volantes, contratar apregoadores, etc.

Salário Oferecido: Bônus igual a +1 se o salário estiver 20% acima do que o personagem poderia pedir. +2 se ele estiver 50% acima. +3 se for o dobro.

Risco. Redutor igual a -2 para encontrar um empregado do tipo “não-combatente” para um trabalho que obviamente envolve o risco de combate. Empregados do “tipo combatente” não serão afetados por esta regra. O GM decide quais dos possíveis empregados são do “tipo combatente”.

Lembre-se que, com freqüência, é impossível encontrar um empregado altamente especializado em uma pequena vila e que mesmo em um cidade grande você pode ter que procurar durante algum tempo.

Se a busca for bem sucedida, O GM descreverá o candidato para os jogadores e pode até representá-lo numa “entrevista”. Os jogadores devem então decidir se eles querem contratar aquela pessoa. Se eles decidirem que não, deverão começar a busca novamente.

Lealdade dos Empregados

Como o empregado é um NPC controlado pelo GM, ele poderá nem sempre agir no interesse dos patrões. O GM se guia pelo “índice de lealdade” do empregado. Este índice pode ser gerado fazendo um teste de reação (v. pág. 180) para “lealdade” quando o empregado é entrevistado pela primeira vez, a menos que o índice já esteja pré-definido por alguma razão. Desta maneira, o GM pode usar este índice durante a entrevista inicial para ver se o candidato mentirá sobre sua pessoa. Note que, mesmo um empregado com um potencial muito grande de lealdade poderá exagerar na descrição de suas habilidades, pelo simples desejo de se juntar ao grupo.

Religião e Política

Elas variam tanto de cenário para cenário, que não é possível fazer uma descrição “genérica”. É suficiente dizer que são duas forças muito poderosas, estão normalmente interconectadas, são um “gancho” excelente para aventuras e são também ganchos muito perigosos onde o aventureiro incauto pode acabar fisgado.

Testes de Lealdade

A Verificação de Lealdade é uma jogada *feita pelo GM*, normalmente em segredo, para ver como um empregado se comporta em dada situação. Ela é feita depois que a Lealdade Básica do empregado foi determinada. Faça um teste de Lealdade toda vez que o empregado estiver em perigo de vida, ou trair sua confiança parecer a coisa mais inteligente, fácil ou lucrativa a fazer. Um empregado com Lealdade maior ou igual a 20 passa automaticamente em todos os testes.

O GM joga 3 dados; se o resultado for maior ou igual à Lealdade do empregado, ele "passou" no teste e se comportou com lealdade. Se o resultado for *maior* que a lealdade do empregado, ele "falhou" no teste e atendeu a seus próprios interesses.

Uma falha num teste *não* significa sempre uma traição total, isto depende da situação. Significa apenas que ele decepcionou seus patrões. Ele pode se arrepender e pedir perdão. Isto dependerá do capricho (e da habilidade dramática) do GM. Se um empregado com uma Lealdade maior ou igual a 16 for perdoado, com ou sem punição, sua Lealdade Básica aumentará 1 ponto.

Um teste de lealdade pode ser modificado conforme as circunstâncias. Um suborno muito grande oferecido por um inimigo, por exemplo, submeteria a maioria dos empregados a um redutor em seu teste de Lealdade.

É sempre o GM quem decide quando a verificação da Lealdade é necessária. Isto depende do empregado. Para um veterano, "perigo de morte" não significa apenas mais um combate. Ele não teria medo de um orc, ou mesmo de um bando deles. Mas seria preciso fazer um teste de lealdade se lhe pedissem para enfrentar um dragão.

Mudanças na Lealdade

A Lealdade pode ser mudada (temporária ou permanentemente) por vários fatores:

Salário mais alto. Adicione 1 ponto à Lealdade do empregado para cada 10% de seu salário que exceda o seu valor real, independentemente de ser "salário" ou divisão de despojos. A lealdade adicional durará um mês depois de cessar o pagamento da parcela extra. (Este fator afeta também os escravos, se lhes for permitida a posse de bens.)

Perigo. Sempre que um empregado não-combatente for exposto a uma situação de combate deverá ser feito um teste de Lealdade. Uma falha significará que sua lealdade diminuirá 1 ponto durante uma semana. Repetições podem ter efeitos permanentes.

Resgate. Faça um teste de Lealdade se os PCs arriscarem suas vidas (ou sua missão) para resgatar um empregado. Um sucesso significa que o empregado está grato e sua nova lealdade será o resultado da jogada, ou sua própria lealdade, o que for maior.

Competência do Patrão. A lealdade de um empregado "permanente" pode aumentar 1 ponto no fim de uma aventura, baseado no desempenho do grupo. Uma missão fracassada pode fazer a lealdade diminuir. Um sucesso muito grande pode fazer a lealdade aumentar.

Tempo de Serviço. Faça um teste de lealdade depois de cada ano de serviço. Um sucesso significa que a lealdade do empregado aumentou 1 ponto. Desse modo, os melhores empregados melhoram ainda mais, mas os poucos produtivos não se desenvolvem muito.

23 ESCREVENDO SUAS PRÓPRIAS AVENTURAS

Mais cedo ou mais tarde, todo GM deseja desenvolver suas próprias aventuras. Ou pelo menos, modificar as aventuras compradas para que elas se adaptem melhor a seu grupo. Mais força para você! As aventuras "feitas em casa" podem variar simplesmente de "dungeons" a universos ficcionais completos e com um grau elevado de complexidade, elaborado durante anos.

Onde Conseguir Idéias

Você pode tirar suas idéias de suplementos produzidos comercialmente, revistas especializadas em jogos, torneios em convenções, outros GMs e com os próprios jogadores. Independentemente de quais sejam suas fontes, você certamente desejará propor uma quantidade de cenários e truques novos grande o suficiente para manter os jogadores (e você mesmo) interessados.

Alguns Mestres dão a seus jogadores todo o direito de expressarem sua opinião com relação ao tipo de aventura que eles desejam viver. Se os jogadores desejam sair à caça de um tesouro, o GM apresentará um cenário de caça ao tesouro. Outros Mestres vêem a si mesmos como Donos do Destino e os personagens nunca sabem o que virá em seguida. É tudo uma questão de gosto.

Planejamento da Aventura

Quando alguém prepara uma aventura, ele está escrevendo o esboço de uma história. A história completa começará quando os personagens dos jogadores aparecerem em cena. Para armar o cenário é necessário preparar o enredo, mapas, descrições dos personagens, etc... Normalmente uma aventura é composta de uma série de "encontros".

Como Mestre, você pode escolher entre comprar uma aventura pronta em uma loja especializada ou criar a sua própria. Este capítulo tem como objetivo aqueles mestres que desejam escrever suas próprias aventuras ou modificar as compradas prontas.

Nível de Dificuldade

A primeira coisa a se decidir é quão "difícil" sua aventura será. Você está planejando uma aventura para 4 personagens inexperientes ou para meia dúzia de personagens experientes com 150 a 200 pontos? Você precisa também se decidir, se esta aventura precisa se encaixar em (ou iniciar) uma campanha ou se ela será independente.

As recompensas deveriam estar à altura dos riscos. Não permita que em uma aventura de fantasia seus personagens chacinem dois goblins adolescentes e um senil para depois voltar correndo para a cidade com a burra cheia de ouro (ou, se você o permitir, faça com que os cobradores de impostos do rei estejam lá para recebê-los). A verdadeira recompensa neste tipo de jogo vem na forma de *pontos de personagem* (pág. 184), que são distribuídos como prêmio por um boa atuação, e não na quantidade de riqueza que você arrasta para casa. No entanto, os bens materiais têm sua utilidade. Pergunte a qualquer guerreiro que não pode comprar uma armadura. Não permita que a riqueza (ou o poder, ou a fama) seja muito fácil de conseguir ou isto acabará por desequilibrar sua campanha.

É claro que numa aventura independente você não tem um futuro com que se preocupar. Em uma das melhores aventuras do *Fantasy Gamer*, os jogadores se deparavam com um problema intrincado: o sol havia desaparecido! Se eles falhassem em sua busca o mundo terminaria, mas se eles *resolvessem* o problema, um deles se tornaria o novo Deus do Sol. Qualquer um destes resultados traria problemas em uma campanha contínua, mas para uma aventura independente eram ótimos.

Cenário

Este é o palco de sua história. Em que mundo ela acontece e em qual parte dele? Quais são os eventos que antecedem sua história? Quem são os NPCs mais importantes e quais os seus motivos? Em resumo, o que está acontecendo nos bastidores e qual é o "grande

"Dungeons"

A palavra "Dungeon" é usada freqüentemente para designar uma aventura simples num ambiente de fantasia. Numa "Dungeon" típica, os jogadores perambulam de aposento em aposento, matando monstros e apoderando-se de tesouros. Geralmente não existe nenhuma razão lógica para o conteúdo destes aposentos. Nos jogos infantis, todos estes combates podem ser decididos aleatoriamente.

No entanto, o cenário de uma "dungeon" é muito bom para uma aventura introdutória, pois ela ensina rapidamente os mecanismos básicos do jogo. Além disso, um labirinto não tem que ser necessariamente uma brincadeira de criança. Ele pode ser parte de um cenário bastante realista.

Uma "Dungeon" pode ser também um edifício, um navio de guerra, uma estação espacial, etc... Se os jogadores são largados numa área limitada sem nenhum objetivo a não ser se apoderar de tudo o que puderem e sair com vida, então isto será uma "dungeon".

É fácil mapear uma "dungeon" pois sua área é limitada. Quando os jogadores forem muito longe, eles acabarão por encontrar uma parede que os fará voltar atrás. A "dungeon" típica é uma coleção de aposentos, conectados por corredores, poços ou túneis.

A Trama e os Habitantes de uma "Dungeon"

O Mestre deveria povoar sua "Dungeon", ou edifício ou o que quer que seja, com os homens, bestas ou monstros apropriados. Se você estiver criando uma "dungeon" do tipo "matar-e-trucidar", não precisará se preocupar muito com o que eles estão fazendo ali, o que eles comem, por que motivo eles atacarão o grupo ou com qualquer outra coisa. Simplesmente povoe os aposentos e vá em frente.

Do mesmo modo, a trama para uma aventura deste tipo será muito simples. "Joe, o Bárbaro, entrou em uma caverna junto com seus amigos Ed e Marge. Eles encontraram uma infinidade de monstros e os mataram, trazendo consigo para fora da caverna os tesouros lá escondidos. Um dragão comeu Ed. Joe e Marge conseguiram fugir. Fim"

Se você prefere jogar alguma coisa mais "adulta" e criar uma situação que realmente faça sentido, estará evoluindo para o nível de *projeto de aventura*. Parabéns! Continue lendo ...

drama"? Uma boa parte do cenário já estará definida, se esta aventura fizer parte de uma campanha. Se esta for uma aventura independente o cenário poderá ser vago; mas se você estiver iniciando uma campanha, medite muito sobre o cenário.

Enredo

O "enredo" é o seu plano para as coisas que devem acontecer durante a aventura. Numa aventura simples, o GM guia os personagens de um "encontro", ou cena, para o próximo. Todos os encontros se iniciam com a chegada dos personagens. Depois disso eles são representados e o próximo pode começar.

Numa aventura mais sofisticada, o Mestre terá planejado certos eventos que ocorrerão em determinados momentos das ações dos PCs. Se houver um assassinato para ser resolvido, certas pistas poderão desaparecer se não forem encontradas a tempo e outras poderão não existir ainda, se os personagens entrarem em cena "muito cedo". Os assassinatos podem continuar enquanto os personagens investigam (esta é uma maneira infalível de se eliminar um suspeito). Do mesmo modo, NPCs importantes podem ir e vir, sem muita consideração pelos desejos dos jogadores. Não existe limite para o que pode acontecer "nos bastidores": uma guerra pode ser declarada, ouro pode ser descoberto no Alasca e os marcianos podem aterrissar na Inglaterra. Todas estas coisas apresentarão novos desafios...

Este tipo de enredo é difícil de escrever e exige muito mais do GM durante o jogo, mas ele dará aos jogadores um sentido de urgência que não existirá em uma aventura simples e linear.

Introdução

O objetivo da introdução é posicionar os personagens dos *jogadores* em *seu* enredo, de modo que o jogo possa começar. Se os jogadores não estiverem familiarizados com seu mundo, você deverá falar um pouco sobre ele. Se eles conhecerem o cenário (ou a aventura fizer parte de uma campanha), você poderá preparar a cena com algumas palavras e ir direto à ação. Você *não* deveria dar aos jogadores todas as informações. Numa aventura bem planejada, um dos objetivos dos jogadores será descobrir "o que é que está acontecendo *realmente*". Não revele todos os seus segredos logo no começo.

A introdução mais exaustivamente repetida (mas ainda uma das melhores) é o Velho na Taverna: " Vocês são todos estranhos na cidade, em busca de aventura, e estão sentados em uma taverna quando um velho se aproxima de vocês". O ancião pode pedir ajuda, mandar que os PCs saiam da cidade, vender um mapa ou oferecer-se para guiá-los em direção à fama e a fortuna. Não importa o que ele faça, ele será o porta-voz através do qual o GM dará um pouco de informação aos jogadores e os colocará na direção certa. Vejamos, a seguir, alguns outros tipos de personagens próprios para um encontro introdutório.

Um oficial instruindo um grupo de soldados, super-heróis, diplomatas ou espiões para (realizar uma missão/entregar uma mensagem/roubar um segredo).

Um forasteiro ferido que cambaleia e diz, com a voz entrecortada, umas poucas palavras enigmáticas antes de morrer.

Uma história estranha no jornal (o porta-voz neste caso será a pessoa que os PCs contatarem para pedir informações sobre o caso: um repórter, cientista, etc...). O GM poderia deixar que os personagens testemunhassem o fato eles próprios.

Um contador de histórias, arauto ou bêbado da cidade passando adiante um boato interessante.

Um ricaço que contrata o grupo para uma missão perigosa.

Um aventureiro aposentado falando sobre o tesouro que ele quase conseguiu descobrir.

Um anjo ou uma divindade fazendo uma visita a um fiel e deixando algumas ordens (talvez em um sonho).

O capanga de um vilão fazendo uma ameaça, entregando um pedido de resgate ou se vangloriando.

Um amigo de um dos personagens, ou uma pessoa totalmente estranha salva de um perigo, que precisa de ajuda.

Um advogado lendo um testamento que envia o grupo em uma expedição em busca da herança.

O "porta-voz" pode terminar o encontro introdutório fornecendo mapas, senhas ou qualquer outra coisa de que o grupo precise para começar a aventura.

Armadilhas

Tradicionalmente, os cenários de fantasia apresentam uma variedade de armadilhas. Um principiante pode acabar exagerando, colocando um monstro atrás de cada porta e um alçapão em cada corredor. Se isto não aniquilar o grupo, acabará por tornar o jogo extremamente lento, pois os jogadores passarão a examinar tudo à procura de armadilhas e depois conferir tudo de novo, por garantia. No entanto, algumas armadilhas colocadas estrategicamente podem tornar a aventura mais interessante.

Isto é válido também para aventuras em outros gêneros. O esconderijo de uma quadrilha de criminosos, ou a mansão de um milionário, podem esconder surpresas desagradáveis para um intruso. Nativos primitivos, não importa se da África, América do Sul ou do planeta Zogbaum, podem ter, também, alguns sistemas de defesa surpreendentemente sofisticados.

Entre os tipos mais comuns de armadilhas estão incluídas: hastes venenosas, bestas ou outras armas de longo alcance escondidas, armadilhas (com puas, cobras ou ambos), bestas *gigantes* escondidas (ou canhões, ou mísseis antiaéreos), pedras que rolam, portas deslizantes (ou tetos que abaixam), explosivos, feras enjauladas, rampas escorregadias, gases venenosos e muitos outros. Pense na última centena de romances de aventura que você leu (ou de filmes que assistiu)!

Nem todas as armadilhas são letais. Elas podem ser projetadas para mutilar, capturar, irritar, desconcertar ou apenas assustar suas vítimas. Um alarme contra ladrões não é mais do que uma armadilha que apenas produz um som.

Tal como os aposentos, as armadilhas deverão estar assinaladas na legenda dos mapas, podendo também fazer parte da descrição dos aposentos onde estejam instaladas. A legenda deverá conter as seguintes informações, para cada uma das armadilhas:

(a) Quão difícil seria descobrir a armadilha, e quais perícias seriam capazes de detectá-la;

(b) Quão difícil seria desarmar a armadilha (e/ou dispará-la sem risco);

(c) O quê dispararia a armadilha;

(d) O que acontecerá se a armadilha for disparada.

Alguns GMs se deliciam com a invenção de armadilhas diabólicas para testar a perspicácia de seus jogadores. Tais armadilhas, do tipo "quebra-cabeça", não podem ser desarmadas com um mero teste de habilidade com Armadilhas, nem evitadas com um único teste de habilidade. Os jogadores terão que pensar em uma saída. Um exemplo *muito* simples é o caso da armadilha de paredes deslizantes que vai esmagar e matar o mais forte dos personagens, a menos que ele abra o postigo de inspeção no piso. Ele é muito estreito para que o personagem possa usá-lo para escapar, mas sua tampa é feita de um metal tão forte que, mantida na posição correta, bloqueará as paredes deslizantes.

É possível criar armadilhas muito mais complexas. Divirta-se. Armadilhas do tipo "quebra-cabeça" podem acrescentar algum sabor a uma aventura, quando as armadilhas simples se tornarem maçantes.

Partes Essenciais de uma Boa Aventura

Uma boa aventura (segundo os padrões usados em nossas próprias publicações) contém:

Muitas oportunidades para os PCs usarem suas perícias não relacionadas com combate, algumas jogadas difíceis e outras envolvendo o uso de perícias incomuns (forçando os PCs a jogarem contra o valor pré-definido destas perícias).

Disputas de habilidades entre PCs e NPCs, e possivelmente também entre PCs.

Situações onde os jogadores terão que pensar acerca da atitude correta a ser tomada: enigmas, opções morais ou ambos.

Situações onde o uso correto de Perícias Sociais como a Lábia ou a Diplomacia evitarão um combate.

Situações onde nenhuma Perícia Social seria capaz de evitar um combate.

Descrições atraentes de pessoas, lugares e coisas, para dar aos *jogadores* a sensação de que eles realmente estão com seus personagens.

Um introdução clara, uma trama que desenvolva tensão ou mistério e uma conclusão clara.

Oportunidade para atuação e desenvolvimento do personagem. Isto deveria estar presente até mesmo na mais despreocupada das aventuras do tipo matar-e-trucidar imaginável. Os guerreiros também são gente interessante, ou deveriam ser.

Uma recompensa para os personagens que conseguirem completar sua missão e uma conseqüência para os que falharem.

Exemplos de Tabela de Encontros Aleatórios

Podemos usar uma tabela de encontros para introduzir um novo interesse na aventura. Parte de seu valor está no fato de que nem mesmo o GM saberá qual o seu resultado. Um exemplo:

Encontros Triviais de Estrada em um mundo de Baixo Nível Tecnológico

Jogue 1 dado

1: Um grupo de fazendeiros (Jogue dois dados para definir o número de pessoas)

2: Um santo eremita

3: Um mendigo não tão sagrado.

4: Um mercador com um cavalo, um carroção e três soldados.

5: Um cavaleiro solitário

6: Nada

Mapas

Como já foi salientado no capítulo *O Mestre* (pág. 177), você precisará de alguns mapas, um para cada região que considerar "importante" para a aventura. O GM deveria preparar, de antemão, mapas de combate para todos os lugares onde existe chance de ocorrer uma luta.

Um GM experiente pode economizar muito tempo "reciclando" mapas. Uma casa é muito parecida com outra. Uma taverna é muito parecida com outra, e assim por diante. É claro que se você usar *sempre* o mesmo mapa, os jogadores acabarão zombando de você - "Aha! Aqui estamos nós de novo em uma taverna genérica!"

Mapas de combate produzidos comercialmente podem economizar bastante tempo. Com muita freqüência, um mapa interessante acabará sugerindo um encontro apropriado, ajudando-o a planejar a aventura.

Personagens (NPCs e Adversários)

Os personagens incidentais (NPCs), personagens representados pelo GM e pelo Adversário, são vitais para uma aventura. Freqüentemente toda a aventura será planejada em torno de dois ou três NPCs interessantes e o que acontece quando os personagens se envolvem com eles.

Devemos esboçar em primeiro lugar os NPCs mais importantes, antes de arquitetar os encontros e outros detalhes da aventura. Suas habilidades, personalidades, motivações e passado darão o tom da aventura e idéias para encontros e NPCs menos importantes.

Estes NPCs mais importantes deveriam ser elaborados de acordo com as regras de *Criação de Personagens*. Você pode criá-los com 100 pontos ou até mais. Prepare uma planilha e um breve histórico para cada NPC importante, de modo que você possa representá-los bem.

NPCs menos importantes como carregadores de lança, "carne para canhão" e similares podem ser compostos *depois* que os encontros estiverem planejados. Você não precisa de dados completos ou planilha para estes personagens. Anote somente aqueles dados que interessam. Alguns personagens triviais não exigirão nenhum planejamento. Você poderá simplesmente jogar três dados e usar o resultado se precisar, de repente, saber seu nível de habilidade em alguma perícia.

Você poderá querer preparar alguns personagens "genéricos", para usar conforme surgir a necessidade, em encontros aleatórios. Exemplo: Você poderia preparar alguns guardas, um par de lojistas, um ou dois ladrões e talvez um menestrel errante ou um bêbado para uma aventura que se passa em uma cidade de um mundo de fantasia. Em caso de necessidade, eles estarão à mão. Se não houver necessidade, eles estarão prontos para uma próxima vez (os guardas podem ser reciclados um sem fim de vezes, da mesma maneira que as tavernas). Os personagens prontos apresentados neste e em outros módulos do ***GURPS*** deveriam ser guardados, eles poderão vir a ser muito úteis como NPCs instantâneos.

Encontros

Um "encontro" é um evento envolvendo NPCs, animais, uma armadilha ou qualquer outra coisa que o GM inclua na aventura. Existem três tipos de encontros: *Planejados, Improvisados e Aleatórios*. Teoricamente, os jogadores não deveriam nunca saber que encontro é de que tipo em uma aventura.

Os encontros planejados são elaborados com antecedência pelo GM. Ele já decidiu que quando os personagens chegarem a *este* lugar eles encontrarão *estas* pessoas (ou animais, ou o quer que seja). Todos os encontros importantes de sua aventura deveriam ser planejados.

Na verdade, poucos encontros transcorrerão *exatamente* como planejado. O GM deve estar sempre pronto para adaptar as ações dos personagens. Suponha que um encontro planejado envolva o leão-de-chácara do "Javali Azul", mas os PCs não chegam nem perto do lugar. Você poderia fazer uma insinuação para que eles fossem para lá, mas talvez fosse mais fácil modificar um pouco as coisas e deixar que o estalajadeiro do albergue onde eles estão hospedados cumprisse o mesmo papel. Quanto mais flexível você for, mais fácil será evitar a *impressão* de que você está manipulando os jogadores. E a aparência é mais importante que a realidade!

Encontros improvisados são "engendrados" pelo GM para manter a aventura andando

conforme o planejado. O "encontro improvisado" mais simples é o velhinho (muito parecido com o que os personagens encontraram na taverna), que aparece no caminho e diz:

— "Voltem, vocês estão indo na direção errada." Os encontros improvisados podem ser usados para fornecer pistas extras, insinuações com relação ao caminho correto, etc... Um encontro improvisado pode também ser utilizado quando os jogadores estiverem pensando em alguma coisa diferente para fazer. Exemplo: Digamos que os PCs estão à caça de um tesouro enterrado por um velho pão-duro 50 anos atrás. Antes de morrer, o velho sovina dotou uma universidade (o único ato generoso de sua vida). Agora, a universidade não tem nada a ver com o tesouro por isso não há nenhum encontro planejado nela. No entanto, os PCs se decidem a visitá-la para procurar pistas. O Mestre poderia simplesmente dar pouca importância para a essa busca e dizer: -"OK, vocês foram à universidade e perderam tempo. O pessoal de lá foi muito prestativo mas não sabiam nada de útil." No entanto seria muito mais interessante, se o Mestre estiver disposto a improvisar e representar o encontro, fazendo o papel do velho e trêmulo reitor já meio surdo. - "Nós estamos procurando um tesouro enterrado." - "Uma tesoura emperrada? Mas de que ela lhes serviria?" Se os jogadores forem educados e persistentes e o Mestre estiver se sentindo generoso, ele poderá premiá-los com alguma informação depois deste encontro.

Os *encontros aleatórios* são prescritos por uma tabela de acasos. Enquanto os PCs viajam ao longo de uma estrada, o GM poderia jogar os dados uma vez por hora (v. a coluna lateral na pág 198), para ver quem eles encontram. Claro que esta é uma tabela muito simplificada. Algumas das "aventuras" vendidas comercialmente são constituídas principalmente de tabelas de acasos com vários itens em cada uma delas, permitindo que se jogue durante horas sem nenhum planejamento anterior. Isto é ótimo para um jogo rápido, mas não pode ser colocado na mesma categoria de uma aventura "de verdade".

Os encontros casuais poderão proporcionar uma certa diversidade e poupá-lo do trabalho de planejar todos os encontros de uma aventura, desde que não sejam usados como uma muleta. Alguns Mestres gostam de inventar um personagem "de estalo", quando os dados dizem que devem fazê-lo. No entanto, os jogadores não devem saber que eles estão participando de um encontro aleatório, pois eles agirão de maneira diferente se perceberem que o encontro não faz parte do enredo.

Final

Este é o clímax da aventura. A maioria das aventuras tem apenas um final (a menos que o grupo sucumba ao longo dela). Como Mestre você deveria guiá-los, tão sutilmente quanto possível, em direção ao "gran finale".

As ações anteriores dos jogadores afetam os detalhes do final, mas sua natureza básica permanece a mesma. Os jogadores demorarão mais para chegar ao final, e deveriam ter mais dificuldade para consegui-lo, se tomarem as decisões erradas ao longo do caminho, mas cedo ou tarde *deveriam* chegar lá. A exceção deveria ser o caso onde eles cometeram erros *tão* crassos, que o encontro final certamente os mataria. Neste caso um Mestre indulgente sugeriria, sutilmente, que eles estão seriamente ameaçados e os deixaria desistir e voltar para casa.

Uma aventura mais sofisticada terá vários finais possíveis e o seu desfecho dependerá das decisões tomadas pelos jogadores durante seu desenrolar. Este tipo de aventura é mais difícil de planejar, mas às vezes mais fácil para o GM dirigir pois ela exige menos improvisação.

A Organização de uma Campanha Contínua

Mais interessante (e mais complexa) do que uma aventura completa é uma *série* de aventuras envolvendo os mesmos personagens. Isto é chamado de *campanha*. Se uma aventura é equivalente a um romance, uma campanha seria uma trilogia (do tipo que ainda está em andamento depois de sete volumes).

Campanhas Compartilhadas e o Tráfego entre Campanhas

Dois ou mais GMs podem concordar em permitir que seus jogadores viagem entre suas campanhas. Em geral, isto significa simplesmente que em um lugar ou momento pré-estabelecido, um GM substituirá o outro. O GM anterior se retirará completamente ou introduzirá um personagem seu e continuará como um jogador.

Quanto mais similares forem as campanhas dos GMs, mais intimamente elas poderão estar conectadas. Se as duas campanhas se passarem no mesmo mundo, os GMs interpretarem as regras da mesma forma e tiverem o mesmo estilo de jogo, a fronteira entre suas jurisdições poderia ser tão trivial quanto um rio ou os limites de uma cidade. Isto também pode ser considerado uma campanha "compartilhada".

Um bom sistema para cooperação entre GMs é o que envolve (por exemplo) cidades. Um GM "principal" está encarregado da manutenção geral do mundo. Alguns dos jogadores envolvidos na campanha têm também suas responsabilidades como Mestre. Cada um destes jogadores cria e controla uma cidade. Todas as aventuras dentro de uma cidade são arbitradas pelo jogador que a controla. Seria desnecessário dizer que os personagens deste jogador deveriam participar pouco das ações envolvendo sua cidade, mesmo como NPCs. Mesmo o melhor dos GMs pode acabar de certa maneira envolvido emocionalmente com os personagens que ele desenvolveu. Aventuras que se desenvolvem fora das cidades são controladas pelo GM "principal". Desta maneira, vários jogadores poderão se divertir, jogando e atuando como GM ocasionalmente, sem a necessidade de realizar um trabalho de suporte ou desenvolvimento de cenário maior do que ele desejaria.

O mesmo esquema funcionaria numa campanha espacial, com a diferença de que cada jogador controlaria um sistema solar.

Para que este tipo de campanha funcione, os GMs precisam conferenciar regularmente. Pequenas diferenças "culturais" entre as cidades ou planetas são aceitáveis (na verdade elas podem ser divertidas), mas os GMs deverão estar de acordo com relação aos objetivos e natureza geral da campanha, quando os jogadores tiverem permissão para ir e vir livremente. Se dois ou mais GMs desejarem compartilhar jogadores e personagens apesar de manter diferenças significativas entre seus cenários, será necessário um procedimento diferente.

Construção de Cenários

A construção de um cenário é a definição completa de todo um ambiente para o jogo. Ele inclui *tudo* o que foi descrito anteriormente para aventuras e algumas coisas mais. Criar um mundo original, interessante e crível é um verdadeiro desafio. A construção de um cenário pode ser o início de uma campanha, mas com mais freqüência ele é o *resultado* de uma longa e bem sucedida campanha. A planificação de todo um mundo é complexa e exige muito tempo. A maioria dos melhores cenários começaram como fantasias individuais que se desenvolveram ao longo de um bom período de tempo. Um exemplo perfeito é Tekumel, a criação ficcional do Professor M.A.R. Barker (*Empire of the Petal Throne*).

A construção de um cenário histórico exigirá muitas horas de pesquisa. Cenários baseados em ficção (romances ou séries de TV, por exemplo) também exigem muita pesquisa, para ter certeza de que todos os detalhes estão de acordo com a fonte e para ser capaz de fazer inserções lógicas naqueles pontos para os quais a história original não fornece nenhuma informação.

Veja a seguir uma lista de coisas que devem ser levadas em consideração quando se está desenvolvendo um cenário:

Culturas e Costumes
Estrutura das Aventuras
Perícias, Empregos e Profissões
Monstros e Animais
Transporte
Medicina
Tecnologia e Comunicações
Armas e Combate
Vantagens e Desvantagens Especiais
Mapas
Política e Religião

Veja os vários cenários já publicados pela Steve Jackson (*Horror, Autoduel, Space, Humax, Horseclans, Japan, Swashbucklers*), se desejar alguns exemplos.

E o Trabalho de Vocês?

Você pode criar seu próprio mundo para aventuras em ***GURPS***. Existe inclusive possibilidade de ele vir a ser publicado tanto aqui quanto nos EUA.

Se você estiver interessado em submeter material à nossa apreciação para verificação da viabilidade de publicação agora ou no futuro, escreva-nos solicitando o guia Devir para autores de aventuras e suplementos. Ele é um roteiro de como você deve submeter seu trabalho.

Nós temos o defeito, relativamente grave, de tentar fazer tudo da melhor maneira possível e se você nos enviar um trabalho pode ter certeza de que nós o esmiuçaremos completamente.

A publicação de qualquer trabalho dependerá fundamentalmente de três fatores:

1) Ele ser realmente de boa qualidade e divertido

2) Ele ser aprovado nos EUA pelo próprio Steve Jackson

3) O Roleplaying Game se difundir como forma de entretenimento para que tenhamos um número suficiente de jogadores que possam efetivamente apreciar material deste gênero.

Uma grande campanha pode ter dúzias de personagens (nunca jogando simultaneamente), vários GMs trabalhando em conjunto, *planetas* dignos de mapeamento e centenas de NPCs *significativos*, variando desde reis e papas até ladrões e mendigos.

NÃO FIQUE APAVORADO. Você não precisa fazer isto tudo de uma só vez. A maioria das campanhas simplesmente "cresce" um pouco por vez. Uma aventura leva à próxima e antes que você perceba o grupo estará jogando há um ano e terá uma campanha em andamento. Grande parte do encanto de uma campanha é criado pelos próprios jogadores. Os patronos, dependentes e inimigos dos PCs tornar-se-ão NPCs permanentes. Velhos inimigos reaparecerão quando menos se espera e os mapas ficarão cada vez mais detalhados com o passar do tempo. Jogadores aparecerão e desaparecerão, mas a campanha continuará. E ninguém aprende a dirigir uma campanha lendo o livro de regras. A experiência é o melhor professor.

Uma campanha é composta de uma série de aventuras. Cada aventura pode ter uma ou mais sessões de jogo. O GM decide o que acontece no mundo *no intervalo entre* as sessões e, *principalmente*, entre aventuras. Os NPCs importantes cuidarão de suas vidas. Guerras, clima, política e comércio continuarão nos bastidores da campanha dando origem a novas aventuras. Seus jogadores serão uma boa fonte de sugestões e eles ficarão muito satisfeitos se suas aventuras afetarem o mundo de alguma maneira, não importa se eles evitaram uma guerra catastrófica ou simplesmente conseguiram eliminar a verruga da rainha.

Viagens entre Cenários

Um dos principais objetivos do ***GURPS*** é permitir que os jogadores se movimentem livremente entre cenários diferentes sem ter que aprender todo um novo conjunto de regras a cada vez. Um jogador pode participar de várias campanhas, cada uma em um lugar e/ou época diferente, com um personagem diferente em cada campanha. Cada personagem fica em seu próprio mundo. Mas os *personagens* podem também se transferir de um cenário para outro. Isto pode acontecer de duas maneiras diferentes:

(1) Um jogador pode desenvolver um personagem em um cenário e depois levar aquele personagem para um outro cenário. Como exemplo, poderíamos citar um feiticeiro medieval, projetado centenas de anos no futuro por um encantamento, que participa de uma aventura na segunda guerra mundial.

(2) Uma campanha inteira pode se mudar de um cenário para outro. Suponhamos, por exemplo, que todo o grupo faz parte da tripulação de uma nave interestelar obrigada a uma aterrissagem forçada em um planeta primitivo. Até conseguir voltar ao espaçoporto do outro lado do mundo, eles estarão efetivamente vivendo no século XII.

Diferenças entre Cenários

Como uma regra geral, quanto maior a diferença entre dois mundos, mais difícil deveria ser para os PCs se movimentarem deliberadamente entre eles. Vejamos algumas das diferenças significativas:

Mundos com uma grande intensidade de mana (Magia) vs. mundos com baixa intensidade de mana (Tecnologia).

Mundos com baixíssimo nível de tecnologia vs. mundos com nível elevado de tecnologia, independente da magia.

Mundos total ou quase totalmente humanos vs. mundos com muitas raças.

Mundos destruídos por uma guerra ou assolados por uma praga vs. mundos pacíficos e decadentes.

Cenários de fantasia vs. Cenários "reais", estritamente históricos.

Com certeza qualquer uma destas diferenças poderia existir em um único planeta, mas elas não estariam tão próximas uma da outra. Da mesma maneira, os GMs deveriam *dificultar* a viagem entre cenários incompatíveis. Isto produz um efeito que é muito raro no mundo dos jogos: melhorar tanto o realismo, quanto a fluência do jogo. Os jogadores apreciarão o fato de "as mudanças nas regras" virem sempre precedidas de um aviso.

Entre os obstáculos possíveis para a movimentação entre cenários podemos citar todas as barreiras geográficas normais como cadeias de montanhas, vastos oceanos, desertos extensos ou voçorocas, florestas pantanosas, etc... Barreiras mágicas também são uma possibilidade. Os Mestres podem, também, ter seus cenários diferentes localizados em *mundos diferentes*. O problema de viagens interplanetárias em mundos de baixo nível tecnológico não deve ser tratado com leviandade, mas magia poderosa pode realizar praticamente qualquer coisa. É claro que uma magia tão poderosa não estaria sob o controle dos PCs...

QUADROS E TABELAS

ATAQUES COM ARMAS DE LONGO ALCANCE

Quando você estiver usando uma arma de longo alcance será necessário um ajuste em seu nível de habilidade levando-se em conta:

(1) Sua perícia com aquele tipo de arma. Some o bônus devido à *precisão* desta arma específica se você teve pelo menos um turno para apontar. O modificador de Precisão não poderá ser maior do que seu NH básico.

(2) O *tamanho do alvo.*

(3) A *distância* e a *velocidade* do alvo.

(4) Condições (como tiro rápido, apoio, escuridão, etc...) incluindo qualquer condição especial determinada pelo Mestre.

O resultado será o nível de habilidade ajustado do atacante. Um resultado menor ou igual a este número significará um acerto.

Tamanho do Alvo

Quanto maior o alvo, mais fácil será acertá-lo. Use seu comprimento (ou sua largura, se ela for menor do que a metade do comprimento). Arredonde para o menor tamanho maior do que este valor e leia o modificador na segunda coluna da tabela. Existe um bônus para objetos maiores do que um ser humano e um redutor para os menores.

Velocidade e Distância do Alvo

A velocidade e a distância do alvo produzem, em conjunto, um único modificador. A soma da distância (em metros) e da velocidade (em metros por segundo) dão como resultado um número da tabela. Isto significa que a distância do alvo terá importância menor quanto maior for sua velocidade ... ou, vice-versa. Arredonde para o menor número maior que o resultado existente na coluna Velocidade/Distância. Se o atirador estiver se movendo, use a velocidade *relativa* entre os dois.

O parâmetro Deslocamento de um personagem ou objeto é expresso em metros por segundo. Para fazer uma conversão rápida de km/h pra m/s pode-se admitir (sem errar muito) que 1m/s é igual a 4 km/h. Ex.: 60 km/h = 15 m/s.

Para alvos muito grandes ou distantes a tabela tem uma coluna auxiliar em *quilômetros* e *quilômetros por segundo.* Se você usar a distância em quilômetros, deverá usar também a velocidade em km/s.

Exemplos: Um alvo a 50 metros, com uma velocidade de 30 m/s, tem seu parâmetro velocidade/distância igual a 80 metros: modificador igual a -10. Um alvo a 5 metros, movendo-se a 1.000 m/s, tem seu parâmetro velocidade/distância igual a 1005 metros: modificador igual a -17.

Modificadores para Ataques a Longa Distância

Tempo Gasto Apontando

Tiro rápido ..... -4 a menos que o NH ajustado ao TR da arma
Um turno apontando ..... 0+ modificador de Prec
Dois turnos apontando ..... +1
Três turnos apontando ..... +2
Quatro ou mais turnos apontando ..... +3

Apoio para besta, rifle, pistola, etc ..... +1 se houve tempo para apontar
Alvo mais alto ..... +1m somado à distância para cada m de altura
Longa Distância ..... Dobre os redutores se o atacante for míope
Tocaia (inclui redutores devido a tiro rápido)
Avaliando o alvo antes de disparar ..... -2
Um ou dois hexágonos sendo observados ..... -4
Três ou quatro hexágonos sendo observados ..... -5
Todos os hexágonos ao longo de uma linha sendo observados..... -5
Cinco ou seis hexágonos sendo observados ..... -6
Sete a dez hexágonos sendo observados ..... -7
Mais de dez hexágonos sendo observados ..... -8
Ataque relâmpago ..... -2, e -4 para tiro rápido; total -6
Teste para ver se atinge o alvo errado ..... Teste Normal, máx. 9
Atirando às cegas ..... -10, ou resultado menor ou igual a 9, o que for pior
Arma de fogo ou de feixes de tipo desconhecido ..... -2
Tipo de arma desconhecido ..... -4
Sistema de mira do veículo desconhecido ..... -2
Arma em mau estado de conservação ..... -4 ou mais
Arma como alvo: maioria das armas ..... -4
Armas de haste, lança, rifle, espadão ..... -3
Faca, Pistola, etc ..... -5

Posição do Alvo

Deitado de bruços atrás de cobertura mínima, cabeça abaixada ..... -7
Qualquer posição apenas com a cabeça exposta ..... -5
Cabeça e ombros expostos ..... -4
Atrás de alguém ..... -4 para cada figura intermediária
Deitado de bruços ou rastejando sem proteção ..... -4
Corpo meio exposto ..... -3
Atrás de cobertura leve ..... -2
Agachado/sentado/ajoelhado sem cobertura ..... -2

Tabela de Parâmetro Velocidade/Distância e Tamanho

Vel/ Dist.	*Tamanho*	*Medida Linear (tamanho ou velocidade/distância)*					
+15	-15	3	mm				
+14	-14	5	mm				
+13	-13	8	mm				
+12	-12	1,2	cm				
+11	-11	1,7	cm				
+10	-10	2,5	cm				
+9	-9	3,8	cm				
+8	-8	5,1	cm				
+7	-7	7,5	cm				
+6	-6	15	cm				
+5	-5	30	cm				
+4	-4	45	cm	velocidade/distância em km			
+3	-3	60	cm				
+2	-2	90	cm			3,6	km/h
+1	-1	1,3	m			5,2	km/h
0	0	2	m			8,0	km/h
-1	+1	3	m			12,0	km/h
-2	+2	4,5	m			18,0	km/h
-3	+3	7	m			28,0	km/h
-4	+4	9	m			36,0	km/h
-5	+5	13,5	m			54,0	km/h
-6	+6	20,0	m			80,0	km/h
-7	+7	30,0	m			120,0	km/h
-8	+8	45,0	m			180,0	km/h
-9	+9	70,0	m			280,0	km/h
-10	+10	90,0	m			360,0	km/h
-11	+11	135,0	m			540,0	km/h
-12	+12	200,0	m			800,0	km/h
-13	+13	300,0	m			1.200,0	km/h
-14	+14	450,0	m	0,5	km	1.800,0	km/h
-15	+15	700,0	m	0,7	km	2.800,0	km/h
-16	+16	1.000,0	m	1,0	km	4.000,0	km/h
-17	+17	1.350,0	m	1,4	km	5.400,0	km/h
-18	+18	2.000,0	m	2,0	km	8.000,0	km/h
-19	+19	3.000,0	m	3,0	km	12.000,0	km/h
-20	+20	4.500,0	m	4,5	km	18.000,0	km/h
-21	+21	7.000,0	m	7,0	km	28.000,0	km/h
-22	+22	10.000,0	m	10,0	km	40.000,0	km/h
-23	+23	16	km			64.000,0	km/h
-24	+24	24	km			96.000,0	km/h
-25	+25	32	km	32	km/s	144.000,0	km/h
-31	+31	320	km	320	km/s		
-37	+37	3.200	km	3.200	km/s		
-43	+43	32.000	km	32.000	km/s		
-49	+49	320.000	km	320.000	km/s		

Exemplo: O alvo é um automóvel com 5 m de comprimento (bônus igual a +3). Ele está a 40 metros de distância e se move a 48 km/h (ou seja 15, m/s). 40 + 15 = 55. O menor número maior do que 55 na tabela acima é 70, que dá um redutor igual a -9. O modificador acumulado é igual a -6, antes de se levar em conta a arma que será usada.

Tabela de Golpes Fulminantes

Todos os dobros e triplos do dano normal se referem ao resultado básico dos dados.

3 - O golpe provocará um dano normal, se tiver atingido o tronco da vítima que será nocauteada. Faça um teste de HT a cada 30 minutos para ver se ela se recupera. Em qualquer outro caso, provocará o triplo do dano.

4 - O golpe *ultrapassa a armadura* e provoca dano normal

5 - O golpe provoca o triplo do dano normal.

6 - O golpe provoca o dobro do dano normal.

7 - O golpe provoca dano normal, *e* a vítima ficará *atordoada* até conseguir um sucesso em um teste de HT.

8 - Se o golpe atingir um braço, perna, mão ou pé, ele provocará o dano normal e aquela parte do corpo estará *incapacitada* independente da quantidade de dano provocada. No entanto, o golpe não provocará nada além de um choque nevrálgico que se curará em seis turnos. (É claro que se o dano provocado for grande o suficiente para inutilizar o membro, ele não se curará.) Caso contrário, o golpe provocará dano normal.

9,10,11 - Dano normal apenas.

12 - Como #8

13 - O golpe *ultrapassa a armadura* e provoca o dano normal.

14 - Se o golpe atingir um braço, perna, mão ou pé, ele provocará dano normal e aquele membro estará *incapacitado* independente da intensidade do dano provocado. Caso contrário, o dano provocado será normal.

15 - A arma do oponente cai *e* ele recebe uma quantidade de dano normal.

16 - O golpe provoca o dobro do dano normal.

17 - O golpe provoca o triplo do dano normal.

18 - Se o golpe atingir o tronco da vítima, provocará dano normal e ela será nocauteada. Faça um teste de HT a cada 30 minutos para ver se ela se recupera. Se o golpe não tiver atingido o tronco, o dano provocado será o triplo do normal.

Tabela de Erros Críticos

3,4 - Sua arma se quebra e está inutilizada. Exceção: Certas armas são inquebráveis. Entre elas encontramos maças, manguais, marretas, barras de metal e outras armas sólidas, que provocam dano "contundente"; *armas mágicas* e armas *finamente trabalhadas*. Se você estiver de posse de uma arma destas, jogue de novo. A arma só quebrará se você conseguir um resultado "arma quebrada" pela segunda vez. Se você obtiver um outro resultado, você a terá deixado cair. Veja *Armas Quebradas* na pág 113.

5 - Você conseguiu atingir a *si mesmo* em um braço ou perna (50% de chance para cada um). Exceção: Se este era um ataque com uma arma perfurante ou de longo alcance, jogue novamente. É difícil estocar a si mesmo, mas não impossível. Se você obtiver um resultado do tipo "atingir a si mesmo" uma segunda vez, leve em conta *este* resultado - metade ou o dano todo, conforme o caso. Se você obtiver alguma coisa diferente de "atingir a si mesmo", leve em conta este resultado.

6 - Como no parágrafo acima, mas apenas metade do dano.

7 - Você perdeu o equilíbrio e não poderá fazer nada até o próximo turno. Todas as sua defesas ativas estarão submetidas a um redutor igual a -2 até o próximo turno.

8 - A arma gira em sua mão. Será necessário um turno extra para prepará-la novamente

9,10,11 - Você derrubou a arma. *Exceção*: Uma arma *barata* terá se *quebrado*. Veja *Armas Quebradas/Derrubadas*, na pág. 113.

12 - A arma gira em sua mão. Será necessário um turno extra para prepará-la novamente.

13 - Você perdeu o equilíbrio e não poderá fazer nada até o próximo turno, e até lá, todas as suas defesas ativas terão um redutor igual a -2.

14 - A arma voa de sua mão e cai a 1D metros de distância - 50% de chance para a frente e 50% para trás. Qualquer um que esteja no ponto atingido pela arma deverá obter um sucesso em um teste de DX ou sofrerá metade do dano causado pela arma! *Exceção*: Se este era um ataque perfurante, você simplesmente derrubou a arma como no #9, acima.

15 - Você estirou o ombro! O braço que você usa para manusear a arma estará inutilizado durante todo o resto do encontro. Você não terá que largar sua arma, mas não poderá usá-la, nem para atacar nem para se defender, durante 30 minutos.

16 - Você caiu! (No caso de se estar usando armas de longo alcance, use o #7 ao invés deste).

17,18 - Sua arma se quebrou. Veja #3.

Combatentes Desarmados: Qualquer resultado do tipo "arma quebrada", "arma derrubada" ou "arma gira na mão" deverá ser ignorado. Ao invés disso, você terá sofrido 1D-3 pontos de dano na mão ou pé que usou para golpear.

Sucesso Decisivo e Falha Crítica

Um resultado igual a 3 ou 4 é sempre um sucesso decisivo.

Um resultado igual a 5 será um sucesso decisivo se seu NH efetivo for 15+.

Um resultado igual a 6 será um sucesso decisivo se seu NH efetivo for 16+.

Um resultado igual a 18 será sempre uma falha crítica.

Um resultado igual a 17 será uma falha normal se seu NH efetivo for 16+ e uma falha crítica se ele for menor do que 16.

Qualquer resultado que exceda o seu NH efetivo em 10 ou mais pontos será uma falha crítica, i.é, 16 no caso do nível ser igual a 6, 15 no caso de o nível ser igual a 5 e assim por diante.

Tabela de Golpes Fulminantes na Cabeça

Use esta tabela somente quando alguém conseguir um golpe fulminante em um ataque dirigido contra a cabeça do oponente.

3 - O oponente é morto instantaneamente!

4,5 - O oponente é nocauteado. Faça um teste de HT a cada 30 minutos para ver se ele se recupera.

6 - O oponente é atingido nos dois olhos e está cego. Use as regras de "incapacitação" para ver se o ferimento pode ser curado ou não (faça um teste para cada olho). O oponente ficará *atordoado* e lutará com seu atributo DX submetido a um redutor igual a -10 durante todo o resto da batalha.

7 - O oponente tem uma de suas vistas cegada. Use as regras de "incapacitação" para ver se o ferimento poderá ser curado. Ele estará *atordoado* e lutará com seu atributo DX submetido a um redutor igual a -2 durante todo o resto da batalha.

8 - O oponente é desequilibrado. Ele conseguirá se defender normalmente durante o próximo turno, mas não poderá fazer mais nada. O golpe também provocará o dano normal.

9,10,11 - Dano normal na cabeça apenas.

12 - Se o ataque foi feito com uma arma contundente, ela provocará o dano normal *e* a vítima ficará surda durante 24 hs. Se a arma era cortante ou perfurante, o golpe provocará apenas a perda de 1 ponto de vida, mas a face da vítima ficará marcada com cicatrizes.

13 - Se o ataque foi feito com uma arma contundente, ele provocará o dano normal *e* a vítima poderá ficar permanentemente surda (use as regras de "incapacitação" para ver se ela se recuperará). Se o golpe foi com uma arma cortante ou perfurante, provocará apenas a perda de 2 pontos de vida, mas a face da vítima ficará muito marcada com cicatrizes.

14 - Dano normal na cabeça. A vítima vacila e deixa cair a arma (se ela tinha duas armas jogue os dados para escolher qual caiu).

15 a 18 - Dano normal na cabeça *e* a vítima fica *atordoada*.

Tabela de Erros Críticos com Armas de Fogo

3,4 - A arma se quebra, mas poderá ser consertada (com as ferramentas adequadas) em 1 a 6 horas (jogue um dado) com um sucesso em um teste de Armeiro. Se o ataque havia sido feito com uma granada, ela simplesmente falhará.

5 - Você conseguiu atingir uma de suas pernas (chances iguais para a direita ou esquerda), provocando o dano normal.

6 - Idem acima, mas o tiro atingiu um dos pés.

7 - O recuo da arma o desequilibrou. Você não poderá fazer nada até o próximo turno e todas as suas defesas ativas estarão submetidas a um redutor igual a -2 até então. Se o ataque havia sido feito com uma granada ou arma de feixe, despreze este resultado.

8 - Um chabú. A arma simplesmente não disparou, mas não foi danificada (e a munição foi desperdiçada).

9,10,11 - A arma emperrou. Será necessário um sucesso em um teste de habilidade (Armas de Fogo-4 ou Armeiro) para desemperrá-la. Se a arma for barata, o NH estará submetido a um redutor igual a -3. Ignore este resultado e jogue novamente se o ataque havia sido realizado com uma granada.

12 - Chabú. Veja #8.

13,14 - Você deixou sua arma cair. Uma arma barata se quebrará (veja #3 e 4 para consertá-la). Caso contrário, você deverá apanhá-la e prepará-la novamente. Se o ataque havia sido feito com uma granada, coloque-a em um hexágono adjacente e torça para ter tempo suficiente para se afastar ...

15 - A arma deu um coice e o derrubou. Você está no chão, sentado ou deitado (a escolha é sua). Faça um teste de DX para ver se foi capaz de segurar a arma. Se seu atributo ST for no mínimo 5 pontos maior do que o ST mínimo da arma (ou maior ou igual a 12 para armas sem ST mínimo), ignore este resultado e use #7 acima. No entanto, se a arma for do tipo sem recuo, nada terá acontecido.

16,17 - A arma se quebra, como #3 e 4 acima.

18 - A arma explode e você sofre um dano *contundente* igual ao provocado pela arma mais: Se a manobra Apontar tiver sido realizada antes do disparo você ficará cego por 5 minutos. Se a arma usada foi uma granada, ela terá explodido em sua mão, provocando o dano máximo àquela mão, mais o dano normal. Se arma usada era uma arma laser, de feixe ou lança-chamas, você se incendiará.

Manobras

Manobra	*Deslocamento máximo*	*Mudança de Direção*	*Ataque (Fim do Deslocamento)*	*Defesa*	*Obs. especiais*
Apontar	½ Desl; máx 2 após 1º turno apontando	não pode mudar após 1º turno	+1/turno além do 1º apontando	normal, mas perde benéficios/Apontar	bônus máximo +3; armas longo alc. perdem bônus Prec s/ 1 turno p/ apontar
Mudar posição		qualquer	nenhum	normal	ver *Tabela de Posições*
Avançar e Preparar	1 hex	qualquer	nenhum	normal	Não pode aparar sem uma arma preparada ou bloquear sem um escudo preparado
Avançar e Atacar	1 hex	qualquer	normal	normal	
Ataque Total	veja obs. especial	não pode mudar	2 ataquer, ou 1 com +4 ou fintar e atacar	somente passiva	move-se até metade do Deslocamento
Avançar e Fintar	1 hex	qualquer	Disputa Rápida (Arma vs Escudo, Arma ou DX)	normal	Vence com sucesso em teste; redutor na defesa ativa do inimigo igual à margem no próximo turno. As duas armas ainda preparadas.
Avançar e Concentrar	1 hex	qualquer	nenhum	qualquer, mas tem que ter sucesso em teste (IQ-3) ou perde a concentração	Usada com magia ou psiquisno apenas.
Avançar e Aguardar	1 hex	qualquer	normal quando o oponente entra no raio de ação	normal	Se você não se deslocou em seu turno, pode se deslocar 1 hex *para frente* e atacar.
Defesa Total	1 hex	qualquer	nenhum	2 defesas *diferentes* por ataque	Nunca mais do que 2 aparar por arma e 2 bloqueios.
Deslocamento para frente (custo:1) lateral ou para trás (custo: 2) mudança de direção (custo: 1/lado)	Até o valor do Deslocamento	Até ½ do Deslocamento: qualquer direção. Mais que ½: muda 1 lado de hex	"Molinete" apenas; redutores (v. pág. 105) para apontar ou disparar armas de longo alcance	normal	Veja o custo na *Tabela de Posições*.

Partes do Corpo

Posição Aleatória	*Parte do Corpo*	*Redutor a subtrair do NH Ataque*	*Consequência do Dano Máximo*
4 ou menos	Cérebro[4]	-7	Veja obs. 1 e 4.
5	Cabeça[4]	-5	Sem RD; nenhum dano especial, mas um golpe fulminante leva à Tabela de Golpes Fulminantes na Cabeça.
-	Olhos	-9	Veja obs. 2.
-	Olhos (através da viseira)	-10	Como acima. Armadura não protege. Veja obs. 2
6	Braço (dist.) do escudo[3]	-4	Dano maior do que HT/2 incapacita braço. Dano acima disso é perdido.
7	Mão (jogue para decidir entre esquerda e direita)	-4	Dano maior do que HT/3 incapacita a mão. Dano acima disso é desperdiçado.
-	Mão (esquerda) do escudo[3]	-8	Como acima.
8	Braço (próximo) da arma[3]	-2	Como #6.
9-11	Corpo (tronco)	0	Nenhum resultado especial.
12	Perna distante[3]	-2	Dano maior do que HT/2 incapacita perna. Dano acima disso é desperdiçado.
13,14	Perna próxima[3]	-2	Como acima.
15,16	Pé (jogue para escolher entre direito e esquerdo)	-4	Dano maior do que HT/3 incapacita pé. Dano acima disso é desperdiçado
17 ou mais	Órgãos vitais (no tronco)[4]	-3	Armas e munição perfurante provocam o *triplo* do dano.
Arma (veja Mods. para Ataques)		-3 a -5	A arma pode cair ou se quebrar.

A coluna *posição aleatória* é usada quando tivermos que escolher, aleatoriamente, uma parte do corpo para servir como alvo (p.ex., de pedras que caem ou uma flecha disparada de longe). Jogue 3 dados para averiguar o que foi atingido. Algumas partes do corpo nunca são atingidas desta maneira.

O *Dano Máximo* mostra o efeito de um ferimento grave sobre uma parte específica do corpo.

O *redutor do NH de ataque* mostra o valor a ser subtraído do NH quando se ataca uma parte do corpo. Note que a armadura pode conferir uma *defesa passiva* extra a uma determinada parte do corpo.

1. Se a área do cérebro for atingida, o crânio oferece naturalmente uma RD=2. Este valor deve ser acrescido a qualquer armadura, rijeza, etc., que a vítima possua. No entanto, disparar visando os olhos evita esta RD e, disparar contra a viseira de um elmo evita tanto a RD do elmo, quanto a do crânio! Depois que a RD do crânio for subtraída os pontos de dano restantes provocarão a perda de um número de pontos de vida igual ao quádruplo do dano básico (independente do tipo de arma). A vítima ficará *atordoada* sempre que o golpe provocar a perda de mais do que HT/3 pontos de vida; ou *nocauteada* no caso da perda ser maior do que HT/2.

2. Mais de 2 pontos de dano cegam o olho. Um golpe perfurante ou com um projétil (se a seção do projétil for menor do que 2,5 cm) atingirá o cérebro automaticamente, como descrito acima, mas tem a RD do crânio! Se o alvo estiver usando um elmo, somente um projétil ou um golpe perfurante será capaz de atingir o olho, e a jogada de ataque terá um redutor de -10.

3. A tabela foi elaborada para distinguir os braços de um homem portando um escudo. Se não há nenhum escudo, e nenhum dos braços está mais próximo, o(a) braço/mão esquerdo(a) não é mais difícil de atingir do que o(a) direito(a); jogue os dados para verificar aleatoriamente qual braço (perna) foi atingido(a).

4. Qualquer golpe na cabeça ou na área do cérebro, assim como qualquer golpe contundente a órgãos vitais exige que a vítima tenha sucesso em um teste de HT para evitar se *Nocauteada* (v. pág. 127). Se o alvo de uma arma de mão balançada for a cabeça ou a área do cérebro, ou se órgãos vitais são o alvo de um ataque perfurante ou a bala, um teste que falhe por apenas 1 significará um golpe no tronco.

Tabela de Posições

Posição	*Ataque*	*Defesa ou Redutor*	*Movimentação*
Em pé	Normal	Normal	Normal; pode correr
Agachado	-2	-2 p/ atingir c/ armas longo alcance; normal p/outras	+½ de custo por hex
Ajoelhado	-2	-2 p/ atingir c/ armas longo alcance; -2 em qualquer defesa ativa	+2 de custo por hex
Rastejando (2 hexes)	Só ataques de perto	-4 para atingir c/ armas longo alcance; -3 em qualquer defesa ativa	+2 de custo por hex
Sentado	-2	Idem Ajoelhado	Não pode se movimentar
Deitado	-4 (exceto besta/arma de fogo +1)	Idem Rastejando	Apenas 1 hex/turno

REAÇÕES DOS NPCs

Quando os jogadores encontrarem um NPC cuja reação a eles não estiver pré-determinada, o GM fará um "teste de reação" com três dados. Quanto maior for o resultado, melhor será a reação. O GM deve então seguir as instruções existentes na *Tabela de Reações*. Veja a pág. 180 para maiores detalhes sobre testes de reação.

Vários fatores podem influenciar o resultado de uma jogada deste tipo. Um *bônus* de reação torna o NPC *mais* amigável e um *redutor* de reação é alguma coisa que fará o NPC *menos* amigável. Vejamos a seguir alguns modificadores comuns:

O *Comportamento e a Aparência Pessoal* dos personagens — especialmente daquele que se encarrega de apresentar o grupo ao NPC! Uma boa aparência pessoal melhorará o resultado do sorteio. A mesma coisa acontece com o Carisma e na maioria das situações com um nível aparentemente alto de status.

Perícias apropriadas para a ocasião — ex.: Manha, num contato com o submundo. Se o personagem for um "especialista" na perícia (NH maior ou igual a 20), haverá uma chance melhor de ela ser de alguma valia. Ser um especialista em Diplomacia, por exemplo, vale um bônus de +2 em *qualquer* teste de reação.

Preconceitos raciais ou nacionais entre os NPCs e os personagens do grupo. Normalmente são redutores e podem ser encontrados nos livros de referência que descrevem os mundos ou cenários específicos.

O comportamento adequado dos jogadores Uma boa abordagem deveria ser digna de um bônus igual a +1 ou mais! Uma abordagem completamente inadequada deveria custar ao grupo uma penalidade igual a -1 ou -2 em seu teste de reação.

Lembre-se que os testes de reação têm como propósito dramatizar uma situação e NÃO controlá-la. Se um encontro tiver importância vital para o desenvolvimento da aventura o GM deverá decidir previamente qual será a reação dos NPCs. Os testes de reação deveriam ser usados apenas nas situações menos importantes ou naqueles casos onde os jogadores precisam usar sua perspicácia para negociar. No entanto, o GM pode fingir que está sempre fazendo as jogadas de modo que os jogadores nunca saibam com certeza o que está acontecendo.

Reações em Geral

Este tipo de jogada deve ser feito, normalmente, para saber como o NPC se sente com relação aos personagens. Faça um teste de reação geral quando não houver nada mais adequado. O GM pode usar o modificador que julgar apropriado, especialmente aqueles relacionados com a aparência pessoal.

Situações de Combate Iminente (e Verificação do Moral)

Faça jogadas deste tipo em todos os encontros nos quais o combate for possível, mas não *certo*. Não é necessário no caso de um encontro com um inimigo numa batalha campal. Um teste de reação será adequado para um grupo de estranhos armados encontrados em uma trilha deserta, a menos que o GM tenha pré-determinado suas ações.

Um teste de reação em combate pode ser feito sempre que os NPCs estiverem perdendo uma batalha para "verificar seu moral". Resultados entre "Bom" e "Excelente" indicam uma fuga ou rendição dos NPCs e nunca uma amizade repentina.

Modificadores Especiais para Testes de Reação em Combate

+1 a +5 se o grupo parecer consideravelmente mais forte que o grupo de NPCs.

-1 a -5 se o grupo parecer consideravelmente *mais fraco* que o grupo de NPCs.

-2 se não houver um membro no grupo que domine pelo menos uma língua falada por algum dos membros do grupo de NPCs.

-2 se os personagens estiverem invadido terras pertencentes ao grupo de NPCs.

Transações Comerciais

Faça este tipo de jogada toda vez que os PCs tentarem comprar ou vender alguma coisa, conseguir um emprego, ou contratar alguém. Não será necessário nenhuma jogada caso não haja regateio ou exista alguma chance de o mercador não querer negociar com os PCs.

Preço justo significa o preço normal para os bens e serviços em questão em uma determinada época e local. Os PCs podem tentar conseguir um preço melhor jogando com um redutor igual a -1 para cada 10% de diferença . Da mesma maneira, oferecer mais (ou pedir menos) do que o preço justo, dará um bônus igual a +1 para cada 10% de diferença. Se os jogadores variarem seu preço, determine a contraproposta do NPC com base no preço proposto ao invés do preço justo se isto for *menos* favorável para o PC. Se ele estiver pedindo 120% do preço justo e conseguir uma reação "ruim", o NPC oferecerá a metade disso, ou seja 60%

Regatear nunca conseguirá reduzir o preço a menos do que 50% do preço "justo" a menos que o NPC tenha algum motivo oculto.

Modificadores Especiais para Transações Comerciais

-1 para cada 10% de variação no preço com relação ao preço justo que favorece o PC.

+1 para cada 10% de variação no preço com relação ao preço justo que favorece o NPC.

+1 se o PC tiver a perícia Comércio em qualquer nível.

+2 se o PC for um especialista em Comércio (NH maior ou igual a 20).

Pedidos de Ajuda

Faça este tipo de jogada toda vez que os PCs pedirem qualquer tipo de ajuda. (Caso seja apropriado deve-se fazer um teste de reação para verificar a "iminência de um combate".) Entre os exemplos incluem-se uma entrevista com um burocrata, uma tentativa de fazer com que o editor de um jornal ou o delegado de polícia acreditem em sua história sobre os planos do cientista maluco ou os pedidos de socorro para os circunstantes que observam enquanto você é "trombado".

Modificadores Especiais para Pedidos de Ajuda

+1 se o pedido for muito simples.

-1 a -3 (ou mais) se o pedido for muito complicado ou desarrazoado.

-1 se o pedido for incomodar o NPC ou custar-lhe algum dinheiro.

-2 ou mais se o emprego ou Status social do NPC for colocado em risco pelo pedido.

-1 ou mais se o pedido for colocar o NPC fisicamente em perigo. Isto dependerá do tamanho do risco e da coragem do NPC.

Pedidos de Informação

Faça este tipo de jogada quando os PCs pedirem informações ou conselhos. "Você conhece este homem?" etc... Lembre-se que se o NPC for um informante profissional, isto se transformará em uma transação comercial. Se o NPC estiver sendo interrogado, os personagens deverão usar sua perícia Interrogatório.

Note que um NPC não pode dizer mais do que ele sabe. Algumas vezes os NPCs contarão a verdade da maneira que eles a conhecem, mas estarão completamente enganados! E certos NPCs podem fingir saber mais do que realmente sabem para conseguir algum dinheiro dos PCs ou impressioná-los.

Se houver alguma dúvida sobre se um determinado NPC (ou PC) tem conhecimento de algum fato específico, faça um teste contra sua Inteligência ou contra o NH que ele tenha na perícia adequada.

Modificadores Especiais para Pedidos de Informação

-1 para uma pergunta complexa; -2 para uma pergunta *muito* complexa.

-3 se o NPC achar que ele não tem nada a ver com isso.

-3 ou mais se a resposta colocar o NPC em perigo.

+1 a +3 se um suborno for oferecido. Para ter efeito, o suborno deverá ser *discreto* e de boa monta. Nem todo mundo aceitará receber o pagamento em dinheiro. Não se oferece uma nota de R$ 20 para um repórter (ele se sentiria insultado), mas pode-se pagar um jantar que ele apreciará. Os GMs deveriam valorizar o uso de "subornos" disfarçados.

+2 a +4 se o NPC for um bibliotecário, historiador, escriba, professor, etc... Este tipo de pessoa está sempre naturalmente inclinado, a ajudar qualquer um em busca de conhecimento.

Lealdade

Quando os PCs contratam alguém, o GM deveria determinar sua lealdade. Isto definirá somente a *atitude* do NPC, não a sua competência. Se o NPC for importante, o cenário (ou o GM) pré-determinará sua atitude e habilidades. Em qualquer outro caso, um sorteio aleatório será suficiente.

Quando os PCs contratam um empregado, o GM deveria definir também (aleatoriamente ou não) qual é o sentimento do empregado com relação aos PCs.

O resultado desta definição é conhecido do GM, mas não dos PCs (a menos que se consiga um sucesso num teste de Empatia). O GM deveria registrar secretamente a lealdade de cada NPC e deixar-se guiar por ela na determinação de todo o comportamento posterior do NPC. Lembre-se que a lealdade pode mudar. Veja pág. 195.

Modificadores Especiais para Lealdade

+1 para cada 10% acima do salário médio de mercado que o PC oferecer.

-1 para cada 10% a menos.

+2 ou mais se os PCs estiverem servindo a uma causa na qual o NPC acredita, ou um líder ao qual os NPCs são muito leais.

+ ou - conforme for apropriado para a reputação local dos PCs (se houver).

Tabela de Reações

Jogue 3 dados e aplique os modificadores descritos na pág. 204.

0 ou menos: Desastrosa

Reação Geral: O NPC odeia os personagens e procurará prejudicá-los o mais possível.

Numa *situação de combate iminente*, o NPC atacará violentamente sem pedir nem oferecer clemência.

As *Transações Comerciais* estão condenadas: O mercador não terá nada a tratar com você. Faça um teste para verificar a "eminência de combate" com um redutor igual a -2.

Os *Pedidos de Ajuda* serão totalmente negados. Faça um teste para verificar a "iminência de combate" com um redutor de -4. Se a situação demandar um combate, mas houver algo que o impeça, o NPC trabalhará contra os PCs de todas as maneiras possíveis.

Os *Pedidos de Informação* serão recebidos com irritação. Faça um teste para verificar a "iminência de combate" com um redutor de -2.

Lealdade: O NPC odeia o patrão ou está a serviço de seus inimigos e aproveitará a primeira chance que aparecer para traí-lo.

1 a 3: Muito Ruim

Reação Geral: O NPC antipatiza com os PCs e agirá contra eles se isto lhe for conveniente.

Numa *situação de combate iminente*, os NPCs atacarão e fugirão somente se perceberem que não têm nenhuma chance (uma luta já em curso continuará).

As *Transações Comerciais* são quase impossíveis. O comerciante pede o triplo do preço de mercado ou oferece 1/3.

Os *Pedidos de Ajuda* serão negados. Faça um teste de "iminência de combate". Será impossível qualquer reação melhor do que neutra.

Os *Pedidos de Informação* serão respondidos com mentiras maliciosas.

Lealdade: O NPC antipatiza com você e abandonará o emprego (provavelmente levando consigo tudo o que puder carregar), ou o trairá na primeira oportunidade.

4 a 6: Ruim

Reação Geral: O NPC não se importa com os PCs e agirá contra eles se isto lhe trouxer algum benefício.

Numa *situação de combate iminente*, os NPCs atacarão, a não ser que estejam em número menor. Se estiverem em menor número, eles fugirão provavelmente para tentar uma emboscada mais tarde (uma luta já em curso continuará).

As *Transações Comerciais* vão mal. O comerciante pede o dobro do preço de mercado ou oferece a metade.

Os *Pedidos de Ajuda* serão negados. Os NPCs cuidarão de sua própria vida ignorando os PCs.

Os *Pedidos de Informação* serão negados. Os NPCs mentirão malevolamente ou pedirão uma recompensa pela informação. Se forem pagos darão uma informação correta, mas incompleta.

Lealdade: O NPC não terá respeito por você. Ele o abandonará ou trairá, mesmo que a tentação seja pequena, e será um funcionário preguiçoso.

7 a 9: Fraca

Reação Geral: O NPC não se deixará impressionar. Ele poderá se tornar hostil se isto lhe der um lucro muito grande ou houver pouco perigo.

Em *situações de combate iminente* os NPCs desafiarão e insultarão os PCs, exigindo que eles saiam da região. Se os PCs permanecerem, os NPCs atacarão a menos que estejam em número menor, caso em que eles fugirão. (Se houver uma luta em curso, ela continuará.)

As *Transações Comerciais* serão improfícuas. O comerciante pede 120% do preço de mercado ou oferece 75%.

Os *Pedidos de Ajuda* serão negados mas subornos, apelos e ameaças poderão funcionar. Os PCs devem fazer um novo teste com um redutor igual a -2.

Os *Pedidos de Informação* serão improdutivos. O NPC alegará não saber ou dará informação incompleta. Um suborno poderá refrescar sua memória; faça um novo teste se um suborno for oferecido.

Lealdade: O NPC não está muito impressionado com a sua pessoa e/ou tem antipatia pelo trabalho; ele acha que trabalha demais ou ganha de menos. Ele provavelmente o trairá se a oferta for boa e certamente trocará de emprego se achar que encontrou um "melhor".

10 a 12: Neutra

Reação Geral: O NPC ignora os personagens tanto quanto possível. Ele está totalmente desinteressado.

Numa *situação de combate iminente*, os NPCs estarão inclinados a seguir seu caminho e deixar os PCs seguirem o deles (se uma luta já estiver em curso, os NPCs tentarão recuar).

As *Transações Comerciais* seguirão de modo rotineiro. O comerciante comprará e venderá pelo preço de mercado.

Os *Pedidos de Ajuda* serão respondidos (se forem simples). Pedidos complexos serão negados, mas os PCs poderão tentar novamente com um redutor igual a -2.

Os *Pedidos de Informação* serão bem sucedidos. O NPC dará a informação pedida se ela for simples. Se a pergunta for complexa, a resposta será vaga.

Lealdade: O NPC acha que você é simplesmente mais um patrão e este não passa de mais um emprego. Ele trabalhará o suficiente para mantê-lo satisfeito, nada mais. Ele não deixará o emprego, a não ser que tenha certeza de ter encontrado um melhor, e não o trairá, a menos que a tentação seja *muito* grande.

13 a 15: Boa

Reação Geral: O NPC gosta dos personagens e será prestativo dentro do razoável, limitado pelo seu cotidiano.

Numa *situação de combate iminente* os NPCs acharão os personagens dignos de estima ou muito fortes para serem atacados. Os PCs podem pedir ajuda ou informação (bônus de +1 num segundo teste). Se houver uma luta em curso os NPCs fugirão.

As *Transações Comerciais* serão agradáveis. O comerciante comprará e venderá pelo preço de mercado e oferecerá, voluntariamente, algumas informações úteis ou ajuda se possível.

Os *Pedidos de Ajuda* serão atendidos se forem razoáveis. A atitude do NPC será prestativa. Eles oferecerão conselhos úteis mesmo que o pedido seja disparatado e deva ser negado.

Os *Pedidos de Informação* serão bem sucedidos. A pergunta será respondida com precisão.

Lealdade: O NPC gosta de você e/ou do emprego. Ele será leal, trabalhará duro e correrá qualquer risco que você correr também.

16 a 18: Muito Bom

Reação Geral: O NPC tem os personagens em alta conta e será muito gentil e prestativo.

Numa *situação de combate iminente* os NPCs serão amistosos. Os PCs poderão pedir ajuda ou informação (+3 num teste de reação). Mesmo inimigos jurados acharão uma desculpa para deixar os PCs em paz ... por enquanto. (Se houver uma luta em curso, os NPCs fugirão se forem capazes, ou se renderão.)

As *Transações Comerciais* serão muito boas. O comerciante aceitará sua oferta a menos que ela seja menor do que 80% do valor de mercado ou comprará por 150%. Neste caso ele oferecerá este valor. Ele oferecerá também ajuda e conselhos.

Os *Pedidos de Ajuda* serão atendidos, a menos que eles sejam completamente desarrazoados. O NPC oferecerá voluntariamente qualquer informação útil que ele tenha.

Os *Pedidos de Informação* serão bem sucedidos. O NPC responderá com detalhes e se oferecerá para dar as informações relacionadas que ele tiver.

Lealdade: O NPC trabalhará muito e arriscará sua vida se for necessário. Na maioria das circunstâncias ele colocará seus interesses acima dos dele.

Maior ou igual a 19: Excelente

Reação Geral: O NPC ficará extremamente impressionado com os personagens e agirá sempre no melhor de seu interesse, dentro dos limites de sua própria capacidade. Comerciantes farão ofertas muito boas.

Numa *situação de combate iminente* os NPCs serão extremamente amistosos e poderão até mesmo se juntar ao grupo temporariamente. Os PCs poderão pedir ajuda ou informação: bônus de +5 neste teste de reação (se a luta já tiver começado, os NPCs se renderão).

As *Transações Comerciais* serão muito boas. O comerciante aceitará sua proposta, a menos que você tenha oferecido menos do que 50% do valor de mercado ou tentado vender a um preço maior do que 200%. Neste caso ele oferecerá estes valores. Ele também oferecerá ajuda e conselhos.

Os *Pedidos de Ajuda* serão atendidos. Os NPCs ajudarão de todas as maneiras que puderem, inclusive oferecendo ajuda extra.

Os *Pedidos de Informação* serão extremamente bem sucedidos. A pergunta será totalmente respondida. Se o NPC não souber tudo o que você precisa, ele se empenhará em descobrir. Ele poderá até se oferecer para ajudar; faça um teste de reação (pedido de ajuda) com um bônus de +2, sendo impossível um resultado pior do que "Fraca".

Lealdade: O NPC adora você (ou sua causa) e trabalhará com uma disposição incrível, colocando seus interesses acima dos dele em todas as ocasiões, sendo capaz inclusive de morrer por você.

TABELA DE ARMAS DE MÃO ANTIGAS/MEDIEVAIS

As armas estão agrupadas de acordo com a perícia necessária para usá-las. Os níveis pré-definido destas perícias também estão relacionados. No caso de espadas, adagas, etc., o peso inclui também uma boa bainha. Armas que podem ser usadas de duas maneiras diferentes têm duas linhas: uma para cada tipo de ataque. Algumas armas podem ser manejadas com duas *técnicas* diferentes. Estas armas estão relacionadas duas vezes, uma para cada perícia aplicável.

Arma	*Tipo*	*Dano*	*Alcance*	*Custo*	*Peso*	*ST Mín*	*Observações*
MACHADO/MAÇA (DX-5) †							
Machadinha	corte	BAL	1	$40	1 kg	7	Arremessável. 1 turno p/ preparar.
Machado	corte	BAL+2	1	$50	2 kg	12	1 turno para preparar.
Machado de arremesso	corte	BAL+2	1	$60	2 kg	12	Arremessável. 1 turno p/ preparar.
Maça pequena	cont	BAL+2	1	$35	1,5 kg	11	1 turno para preparar.
Maça	cont	BAL+3	1	$50	2,5 kg	12	1 turno para preparar.
Picareta	perf	BAL+1	1	$70	1,5 kg	11	1 turno p/ preparar. Pode ficar *presa*.
BLACKJACK (DX-4)							
Blackjack	cont	GDP	C	$20	500 g	7	Não pode ser usado p/ aparar.
ESPADAS DE LÂMINA LARGA (DX-5, Espadas Curtas ou Espadas de Luz)							
Montante	corte	BAL+1	1	$500	1,5 kg	10	
	cont	GDP+1	1				Montantes padrão têm ponta *romba*.
" em GDP	corte	BAL+1	1	$600	1,5 kg	10	Mais caro devido à ponta aguda.
	perf	GDP+2	1				
Cimitarra	corte	BAL+1	1,2	$650	2,5 kg	11	1 turno p/ preparar após golpear!
	cont	GDP+1	2				Cimitarras padrão têm ponta *romba*.
" em GDP	corte	BAL+1	1,2	$750	2,5 kg	11	Idem acima, com ponta aguda. †
	perf	GDP+2	2				
Porrete	cont	BAL+1	1	$10	1,5 kg	10	
ESGRIMA (DX-5) *V.pág. 99 para regras de aparar na esgrima.*							
Terçado	perf	GDP+1	1	$400	500 g	-	Dano máximo 1D+1.
Rapieira	perf	GDP+1	1,2	$500	750 g	-	Dano máximo 1D+1.
Sabre	corte	BAL	1	$700	1 kg	7	
	perf	GDP+1	1				GDP: Dano máximo 1D+2.
MANGUAL (DX-6) *As tentativas de aparar uma arma tipo mangual tem redutor de -4. Armas de esgrima não podem aparar manguais.* †							
Morningstar	cont	BAL+3	1	$80	3 kg	12	1 turno para preparar.
Mangual	cont	BAL+4	1,2*	$100	4 kg	13	Empunhada c/2 mãos. 1 turno p/ preparar.
FACA (DX-4)							
Facão	corte	BAL-2	C,1	$40	500 g	-	Dano máximo: 1D+2.
	perf	GDP	C				Arremessável. Dano máximo: 1D+2.
Faca	corte	BAL-3	C,1	$30	250 g	-	Dano máximo: 1D+1.
	perf	GDP-1	C				Arremessável. Dano máximo: 1D+1.
Adaga	perf	GDP-1	C	$20	100 g	-	Arremessável. Dano máximo: 1D.
LANÇA DE JUSTA *(Lança-3 para os que têm Cavalgar 12+; DX-6 para outros)*							
Lança de justa	perf	GDP+3	4	$60	3 kg	12	Não pode aparar. V.pág. 136 para preparar.
ARMA DE HASTE (DX-5) *Todas as armas de haste requerem 2 mãos.*							
Falcione	corte	BAL+3	2,3*	$100	4 kg	11	2 rodadas para preparar.
	perf	GDP+3	1-3*				1 turno para preparar após GDP.
Acha d'armas	corte/cont	BAL+4	2,3*	$120	5 kg	12	2 turnos para preparar após BAL.
Alabarda	corte	BAL+5	2,3*	$150	6 kg	13	2 turnos para preparar após BAL.
	perf	BAL+4	2,3*				2 turnos para preparar após BAL. Pode ficar *presa*.
	perf	GDP+3	1-3*				1 turno para preparar após GDP.
ESPADA CURTA (DX-5, Espadas Lâmina Larga-2, Espadas de Luz-3)							
Gládio	corte	BAL	1	$400	1 kg	7	Sabres podem ser usados c/ a perícia Espadas Curtas.
	perf	GDP	1				
Bastão	cont	BAL	1	$20	500 g	7	Um porrete curto, bem equilibrado.
	cont	GDP	1				
LANÇA (DX-5 ou Bastão-2)							
Dardo	perf	GDP+1	1	$30	1 kg	-	Uso principal: arremesso.
Lança	perf	GDP+2	1*	$40	2 kg	9	Empunhada com 1 mão. Arremessável.
		GDP+3	1,2*				Mesma lança, empunhada com 2 mãos.
BASTÃO (DX-5 ou Lança-2) *Deve ser empunhado com as duas mãos.*							
Bastão	cont	BAL+2	1,2	$10	2 kg	6	Aparar vale $^2/_3$ do NH em Bastão.
		GDP+2	1,2				
MACHADO/MAÇA EMPUNHADO COM AS DUAS MÃOS (DX-5) *Deve ser empunhado com 2 mãos.* †							
Machado	corte	BAL+3	1,2*	$100	4 kg	13	1 turno p/ preparar.
Martelo de combate	perf	BAL+3	1,2*	$100	3,5 kg	13	1 turno p/ preparar. Pode ficar *presa*.
Malho	cont	BAL+4	1,2*	$80	6 kg	14	1 turno p/ preparar.
Foice de guerra	corte	BAL+2	1			12	2 mãos. 1 turno p/ preparar.
	perf	BAL	1	$15	2,5 kg	6	redutor de -2 em GDP.

Arma	*Tipo*	*Dano*	*Alcance*	*Custo*	*Peso*	*ST Mín*	*Observações*
ESPADAS DE DUAS MÃOS (DX-5 ou Espadas de Luz-3) *Exige as 2 mãos.*							
Cimitarra	corte	BAL+2	1,2	$650	2,5 kg	10	Idêntico ao Montante, mas usado c/ 2 mãos.
	cont	GDP+2	2				
" em GDP	corte	BAL+2	1,2	$750	2,5 kg	10	Idem acima, com ponta aguda.
	perf	GDP+3	2				
Espadão	corte	BAL+3	1,2	$800	3,5 kg	12	Geralmente com ponta *romba*.
	cont	GDP+2	2				
" em GDP	corte	BAL+3	1,2	$900	3,5 kg	12	Idem acima, com ponta aguda.
	perf	GDP+3	2				
Bastão	cont	BAL+2	1,2	$10	2 kg	9	Manejo do Bastão com a técnica para espadas.
	cont	GDP+1	2				
CHICOTE (Sem nível pré-definido)							
Chicote	cont	BAL-2	1-7*	$20/m	1 kg/m	10	Dano máximo: 1D-1; v.pág.52.

* Deve ser *preparada* durante 1 turno para mudar o alcance de longo para curto ou vice-versa.
† Fica "despreparada" se usada para aparar.

TABELA DE ARMAS DE LONGO ALCANCE ANTIGAS/MEDIEVAIS

As armas estão agrupadas de acordo com a perícia necessária para usá-las, juntamente com os respectivos níveis pré-definidos.

Arma	*Tipo*	*Dano*	*Parâmetros*				*Custo**	*Peso†*	*ST Mín*	*Observações*
			TR	*Prec*	*½Dano*	*Máx*				
ARREMESSO DE MACHADO (DX-4)										
Machadinha	corte	BAL	11	1	STx1,5	STx2,5	$40	1 kg	7	
Machado de arremesso	corte	BAL+2	10	2	ST	STx1,5	$60	2 kg	11	
ZARABATANA (DX-6)										
Zarabatana	Esp (p.49)	-	10	1	-	STx4	$30	500 g	-	V.pág.49
BOLEADEIRA (sem nível pré-definido)										
Boleadeira	Esp (p.49)	-	12	0	-	STx3	$20	1 kg	-	V.pág.49.
ARCO (DX-6) *2 mãos para disparar 2 turnos para preparar.*										
Arco curto	perf	GDP	12	1	STx10	STx15	$50/$2	1 kg	7	Dano máx. 1D+3.
Arco médio	perf	GDP+1	13	2	STx15	STx20	$100/$2	1 kg	10	Dano máx. 1D+4.
Arco longo	perf	GDP+2	15	3	STx15	STx20	$200/$2	1,5 kg	11	Dano máx. 1D+4.
Arco composto	perf	GDP+3	14	3	STx20	STx25	$900/$2	2 kg	10	Dano máx. 1D+4.
Aljava							$10	250 g	Comporta 10 flechas/virotes.	
BESTA (DX-4) *2 mãos para disparar, 4 turnos para preparar (8, se a ST for maior que a sua).*										
Besta	perf	GDP+4	12	4	STx20	STx25	$150/$2	3 kg	7	Dano máx. 3D.
Besta de bala	cont	GDP+4	12	2	STx20	STx25	$150/$0,1	3 kg	7	Dispara bolinhas de chumbo
Pé-de-cabra	-	-	Usado p/ armar besta				$50	1 kg	7	V.pág.114.
AREMESSO DE FACA (DX-4)										
Facão	perf	GDP	12	0	ST-2	ST+5	$40	500 g	-	Dano máx. 1D+2.
Faca pequena	perf	GDP-1	11	0	ST-5	ST	$30	250 g	-	Dano máx. 1D+1.
Adaga	perf	GDP-1	12	0	ST-5	ST	$20	100 g	-	Dano máx. 1D.
LAÇO (sem nível pré-definido)										
Laço	Especial	Especial	16	0	-	-	$40	1,5 kg	-	V.pág.51.
REDE (sem nível pré-definido)										
Rede grande	Esp (p.51)	-	13	1	-	ST/2+NH/5	$40	10 kg	-	V.pág.51.
Rede de combate	Esp (p.51)	-	12	1	-	ST+NH/5	$20	2,5 kg	-	V.pág.51.
FUNDA (DX-6) 2 mãos para municiar, 1 para disparar, 2 turnos para preparar.										
Funda	cont	BAL	12	0	STx6	STx10	$10	250 g	-	Lança pedras.
Fustíbalo	cont	BAL+1	14	1	STx10	STx15	$20	1 kg	-	Lança pedras.
ARREMESSADOR P/LANÇA (DX-4 ou Arremesso de Lança -4) *Aumenta a ST efetiva do usuário em 5, quando arremessando uma lança.*										
							$20	1 kg	-	V.pág.52.
ARREMESSO DE LANÇA (DX-4 ou Arremessador de Lança -4)										
Dardo	perf	GDP+1	10	3	STx1,5	STx2,5	$30	1 kg	7	
Lança	perf	GDP+3	11	2	ST	STx1,5	$40	2 kg	9	
DX-3 ou PERÍCIA ARREMESSO *(V.pág.90)*										
Pedra	cont	GDP-1	12	0	STx2	STx3,5	-	500 g	-	
Frasco de óleo	fogo	v.pág.121	13	0	-	STx3,5	$50‡	500 g	-	

* Custo: O número após a barra é o custo/disparo (flecha ou outro projétil), para uma arma de projétil.
† Uma flecha pesa 60 g; um virote, pedra de funda ou bolinha de chumbo pesa 30 g. ‡ Fantasia ou NT4; em NT6+ custa $1.

ARMAS MODERNAS E ULTRA-MODERNAS

A descrição das armas existentes nas tabelas a seguir tem o seguinte formato:

Arma: Nome do fabricante; o nome mais comum pelo qual a arma é conhecida e (para armas de fogo) o calibre da munição; data de sua apresentação; nacionalidade. As letras entre parenteses indicam a perícia requerida pela arma: (AF) = Arma de Fogo, (AR) Arma de Feixe. Se não houver nenhum código especificado, use a perícia Armas de Fogo, ou Arremesso (ou DX -3) para granadas.

Os códigos a seguir indicam o país de origem: AU Austria, BE Bélgica, FR França, AL Alemanha, IS Israel, IT Itália, FC Ficção Científica, RU Reino Unido, US Estados Unidos, URSS União Soviética.

Tipo: O tipo de dano causado pela arma.

Dano: A quantidade de dano que a arma é capaz de provocar.

TR: Este é o parâmetro de Tiro Rápido da arma (o valor final contra o qual se deve jogar para evitar um redutor de -4 por estar usando a arma sem apontar).

Prec: O bônus devido à Precisão da arma. Veja pág. 115.

½D: A distância na qual o modificador de Precisão da arma cai a zero e o dano causado por ela é reduzido à metade.

Máx: O alcance máximo da arma. O valor dado aqui é a distância máxima que a bala pode alcançar quando a arma tiver sido disparada no ângulo mais eficiente para a combinação munição-arma sob as condições normais da Terra.

Ps: O peso da arma carregada, em kg.

Cdt: A cadência de tiro da arma. Em alguns casos este parâmetro é fornecido como uma combinação. O número à esquerda da barra é o número de tiros que a arma pode disparar, enquanto que o número à direita indica o número de turnos. Se o número for maior do que 1, a arma será automática, ou seja, aquela quantidade de tiros será disparada se o gatilho permanecer pressionado durante um turno. Um * indica que a arma tem um seletor de tiro, i.e., pode ser usada tanto no modo automático, como no semi-automático. Um ~ indica que a arma não é automática, mas pode disparar no máximo o número indicado de vezes por turno.

Tiros: O número de tiros que a arma é capaz de disparar sem recarregar. A indicação /B ou /C refere-se a tiros por *célula de energia* — v. *Fontes de Energia*, pág. 119.

ST: A força mínima que se deve ter, para evitar a necessidade de um turno adicional para preparar a arma novamente depois que ela foi disparada e as penalidades devidas ao recuo.

Rco: A penalidade devido ao recuo da arma. Veja pág. 120.

Custo: O preço da arma quando de sua introdução no mercado. Algumas armas permanecem em uso por muito tempo. Para descobrir seu preço em uma outra era, com uma quantidade inicial de recursos diferente da época em que a arma foi criada, multiplique o preço da arma pela razão entre as duas quantidades iniciais de recursos (v. pág. 16). Uma pistola automática calibre .45 que custava $30 em 1910 (quantidade inicial de recursos = $750), custará $600 em 1985 (quantidade inicial de recursos = $15.000).

NT: Nível Tecnológico da época em que a arma apareceu.

Abreviações: ACP Pistola Colt Automática, Ag Agulhas, BR Britânico, C Colt, CA Charter Arms, Cr Curta, E Enfield, H&H Holland & Holland, H&K Heckler & Koch, IMI Industria Militar Israelita, G Calibre, L Lebel, LAM Lança Agulhas Magnético, LE Lee Enfield, M Magnum, MH Martini Henry, Msr Mauser, N Nitro, P Parabellum, PR Pistola Russa, Pz Polizei, R Russo, Rem Remington, SP Especial, Spr Springfield, S&W Smith Wesson, W Webley, Win Winchester, Wltr Walther.

Arma	*Tipo*	*Dano*	*TR*	*Prec*	*½D*	*Max*	*Ps*	*CdT*	*Tiros*	*ST*	*Rec*	*Custo*	*NT*
Pistolas Automáticas													
Mauser'96, 7.63 mm Msr, AL	Cont	2D+1	11	3	140	1.800	1.38	3~	10	10	-1	20	6
Msr Luger, 9mm P, 1904, AL	Cont	2D+2	9	4	175	1.900	1	3~	8	9	-1	25	6
C M1911, .45 ACP, 1910, US	Cont	2D	10	2	175	1.700	1.38	3~	7	10	-2	30	6
Wltr PPK, .32 ACP, 1929, AL	Cont	2D-1	10	2	100	1.467	0.63	3~	7	8	-1	75	6
FN HP35, 9mm P, 1935, BE	Cont	2D+2	10	3	150	1.867	1.25	3~	13	9	-1	80	6
Ruger STD, .22 LR, 1949, US	Cont	1D+1	9	4	75	1.200	1.25	3~	9	7	-1	25	6
AMT Backup, 9mm S, 1976, US	Cont	2D	11	0	125	1.467	0.5	3~	5	8	-2	180	7
Beretta 92, 9mm P, 1976, IT	Cont	2D+2	10	3	150	1.867	1.25	3~	15	9	-1	400	7
Glock 17, 9mm P, 1982, AU	Cont	2D+2	10	3	150	1.867	1	3~	17	9	-1	450	7
IMI Eagle, .44 M, 1984, IS	Cont	3D	12	3	230	2.500	2.25	3~	9	12	-3	750	7
Lança-Agulhas, .01 Ag, FC	Perf	1D+2	9	1	100	300	0.5	3~	100	-	-1	800	8
Lança-Agulhas Mag., .02 LAM, FC	Perf	1D+2	10	4	100	300	0.75	12	100/B	-	-1	2.000	8
Pistola Laser, FC (**AR**)	Perf	1D	9	7	400	500	1	4~	20/C	-	0	1.000	8
Atordoador, FC (**AR**) - v.pág.119	Atord*	Esp.	10	3	12	20	0.5	3~	40/C	-	0	800	9
Feixe Iônico, FC (**AR**)	Perf	2D+6	10	6	-	300	1	3~	20/C	8	-1	2.000	9
Revólveres													
Colt Texas, .34, 1836, US (**AF**)	Cont	2D-1	10	1	100	1.100	2	1	5	10	-1	10	5
S&W Russian, .44R, 1871, US	Cont	2D	10	3	150	1.700	1.25	1	6	10	-2	20	5
W No1, .455W, 1877, RU	Cont	2D	11	2	160	1.600	1.5	3~	6	11	-3	40	5
S&W M10, .38Sp, 1902, US	Cont	2D-1	10	2	120	1.934	1	3~	6	8	-1	20	6
Colt Python, .357M, 1955, US	Cont	3D-1	10	3	185	2.034	1.5	3~	6	10	-2	100	7
S&W M29, .44M, 1956, US	Cont	3D	10	2	200	2.500	1.63	3~	6	11	-3	100	7
Pistola Tiro-a-Tiro													
Wheellock Pistol, l60, séc.XVII (**AF**)	Cont	1D+1	3	1	75	400	1.63	1/60	1	10	-1	700	4
Flintlock Pistol, .51, séc.XVIII (**AF**)	Cont	2D-1	1	1	75	467	1.50	1/20	1	10	-1	200	5
Wogdon Pistol, .45, 1800 (**AF**)	Cont	2D-1	0	3	75	467	1.38	1/20	1	9	-1	20	5

Arma	*Tipo*	*Dano*	*TR*	*Prec*	*½D*	*Max*	*Ps*	*CdT*	*Tiros*	*ST*	*Rco*	*Custo*	*NT*
Espingardas													
Blunderbuss 8G, séc.XVIII, RU, (**AF**)	Cont	5D	14	3	15	100	6	1/15	1	13	-4	15	5
Ithaca 10G, 1900, US	Cont	5D	12	5	25	150	5	2~	2	13	-4	45	6
Rem M870, 12G, 1950, US	Cont	4D	12	5	25	150	4	3~	5	12	-3	235	7
Fuzis													
Canhão de Mão, .90, séc.XVI (**AF**)	Cont	2D	20	1	100	600	2.5	1/60	1	10	-3	300	4
Mosquere de Mecha, .80, séc.XVII (**AF**)	Cont	4D	18	2	100	600	10	1/60	1	12	-2	400	5
Brown Bess, .75, 1720, RU (**AF**)	Cont	3D	15	5	100	1.500	6.5	1/15	1	11	-3	10	5
Fuzil Kentucky, .45, 1750, US (**AF**)	Cont	4D	15	7	400	3.700	3.38	1/20	1	10	-2	40	5
Fuzil Ferguson, .60, 1777, RU (**AF**)	Cont	4D	14	7	400	3.700	3.5	1/10	1	10	-2	60	5
Fuzil Baker, .625, 1790, RU (**AF**)	Cont	4D	15	7	300	2.500	4.63	1/20	1	12	-3	20	5
E ’53, .577 Br, 1853, RU (**AF**)	Cont	3D	15	8	700	2.100	4.25	1/15	1	10	-2	15	5
MH ’71, .45 Br, 1871 RU	Cont	4D	15	7	600	2.030	3.25	1/4	1	10	-2	20	5
Fuzil Rem, .45 C, 1871, US	Cont	4D	15	8	700	2.100	4.63	1/4	1	10	-2	55	5
Spr ’73, .45-70, 1873, US	Cont	4D	15	8	700	2.100	4.5	1/4	1	11	-2	20	5
Win ’73, .44-40 Win, 1873 US	Cont	3D	13	7	300	2.200	3.55	2~	6	10	-2	40	5
Lebel ’86, 8mm L, 1886, FR	Cont	6D+1	15	10	1.000	3.900	5	1/2	8	12	-3	125	5
Sharps 50, .50-90, 1890, US	Cont	6D	15	7	600	3.300	5.5	1/4	1	12	-3	150	5
Win ’94, .30-30 Win, 1894, US	Cont	5D	13	8	450	3.011	3.5	2~	6	10	-1	475	5
Msr ’98k, 8mm Msr, 1898, AL	Cont	7D	14	11	1.000	3.972	4.75	1/2	5	12	-3	170	6
LE Mk3#1, .303 Br, 1903, RU	Cont	6D+1	14	10	1.000	3.800	5.1	1	10	12	-2	130	6
M1903A1, .30-06, 1906, US	Cont	7D+1	14	11	1.000	3.710	4.75	1/2	5	12	-3	135	6
H&H Express, .600 N, 1923, RU	Cont	10D	16	7	1.500	5.063	8	2	2	13	-6	200	6
M1 Garand, .30-06, 1936, US	Cont	7D+1	14	11	1.000	3.710	5	3~	8	12	-3	590	6
AK-47, 7.62mm R, 1949, URSS	Cont	5D+1	12	7	400	3.011	5.25	10*	30	10	-1	290	7
FN-FAL, .308 Win, 1950, BE	Cont	7D	14	11	1.000	4.655	5.5	11*	20	11	-2	900	7
H&K G3, .308 Win, 1959, AL	Cont	7D	14	10	1.000	4.655	5.5	10*	20	11	-2	550	7
M16, .223 Rem, 1964, US	Cont	5D	12	11	500	3.843	4	12*	20	9	-1	540	7
AUG, .223 Rem, 1978, AU	Cont	5D	11	10	500	3.843	4.5	11*	30	9	-1	540	7
H&K PSG1, .308 Win, 1982, AL	Cont	7D	15	13	1.200	4.655	5.5	3~	20	12	-2	4.500	7
Fuzil de Agulhas, .02 Ag, FC	Perf	2D	13	9	300	800	2.5	3~	100	8	-1	1.200	8
Fuzil Laser, FC (**AR**)	Perf	2D	15	13	900	1.200	2.5	3~	12/C	-	0	2.000	8
Fuzil Laser Militar, FC (**AR**)	Perf	2D	12	15	1.500	2.000	4.5	8*	140/D	-	0	4.000	8
Fuzil Lança Agulhas Mag.,.02 AM, FC	Perf	2D+1	14	11	500	1.000	3	20*	100/B	9	-1	2.500	8
Fuzil Iônico, FC (**AR**)	Perf	4D+4	14	13	400	800	5	3~	12/C	9	-1	3.000	9
Disruptor, FC (**AR**)	Perf	2D+6	13	10	500	1.000	4.5	3~	20/C	-	0	2.500	9
Fuzil Atordoador, FC (**AR**) v.pág.119	Atord	Atord	12	10	300	1.000	2	3~	20/C	-	0	1.000	9
Metralhadoras de Mão													
Thompson, .45 ACP, 1922, US	Cont	2D+1	11	7	190	1.750	6	20*	30	11	-3	120	6
MP40, 9mm P, 1940, AL	Cont	3D-1	10	6	160	1.900	5.25	8	32	10	-1	70	6
PPSh41, 7.62 RP, 1941, URSS	Cont	3D-1	10	6	160	1.900	6	16	71	10	-1	65	6
IMI Uzi, 9mm P, 1952, IS	Cont	3D-1	10	7	160	1.900	4.75	10*	32	10	-1	150	7
H&K MP5, 9mm P, 1966, AL	Cont	3D-1	10	8	160	1.900	3.63	10*	30	10	-1	340	7

Granadas

Arma	*Tipo*	*Dano*	*Ps*	*Ignição*	*NT*
US Mk 2 Defensiva	Cont	2D-1	0.75	3-5	6
US Mk 67 Defensiva	Cont	5D+2	0.50	4-5	7
US Mk 68 Defensiva	Cont	5D+2	0.50	impacto	7
US AN-M8 Fumaça	-	-	0.75	1-2	7
US M59 Ofensiva	Cont	5D+2	0.75	impacto	7
RU No. 36 Defensiva	Cont	2D-1	0.75	3-5	6
RU “jam tin”	Cont	5D	0.75	0-8	6
AL “Potato masher”	Cont	2D-2	0.65	2-4	6
URSS RGD-5 Defensiva	Cont	3D-1	0.30	3-4	7

V. regras para granadas na pág. 121.

Munição

Nome	*Dano*	*Mod. Dano*	*Custo*
NT5 e abaixo	x1	x1,5	$2 (1850)
Maioria das pistolas de NT6+	x1	x1	$20 (1988)
Pistolas calibre .40+	x1	x1,5	$40 (1988)
RL .22 - Séc.XX	x1	x1	$2 (1988)
Fuzis militares - séc.XX	x1	x1	$10 (1988)
Outros fuzis - séc.XX	x1	x1	$30 (1988)
Perfurante	x2	x½	x3
Ponta ôca	x½	x2	x1,5
Agulhas	x1	x1	$15 (NT8)
Agulhas magnéticas	x1	x1	$25 (NT8)

Obs.: São as balas, e não a arma, que determinam o dano causado. A mudança do tipo de bala pode alterar o dano básico produzido pela arma. O Modificador de Dano é aplicado à quantidade de dano que ultrapassar a RD do alvo.

Armaduras Antigas/Medievais

Use esta tabela com as regras de Ponto de Impacto quando desejar comprar uma armadura peça por peça. Para economizar espaço em sua planilha de personagem, relacione as partes no verso da folha ao invés de usar o campo "Objetos Pessoais". Anote os valores de DP e RD para cada parte do corpo, ao lado do desenho do personagem na planilha. Os números das "Áreas" delineadas no diagrama da página ao lado correspondem aos resultados das jogadas relacionadas na tabela Partes do Corpo. Veja o diagrama na página a seguir.

Proteção para a Cabeça

Barrete. Um boné de tecido acolchoado. DP 1; RD 1. $ 5; peso desprezível. Protege a área 3 - 4.
Capacete de couro. Capacete de couro com revestimento interno de tecido. DP 2; RD 2. $ 20; peso desprezível. Protege as áreas 3 - 4, 5.
Camal. Um capuz de malha metálica que protege a cabeça e os ombros. [1] $55; 2 kg. Protege as áreas 3 - 4, 5.
Celada ("Rabo-de-lagosta"). Feito de aço; protege a parte superior da cabeça. DP 3; RD 4. $ 100; 2,5 kg. Protege a área 3 - 4.
Elmo. Aço Reforçado; protege toda a cabeça. Todos os testes de habilidade com arma estarão submetidos a um redutor de -1 e os testes de IQ para verificar visão, audição, etc., terão um redutor de -3. DP 4; RD 7. $340; 4,5 kg. Protege as áreas 3 - 4, 5.

Proteção para o Tronco

Se você não estiver usando as regras de "Ponto de Impacto", os parametros DP e RD de sua proteção do tronco serão usados contra todos os ataques.
Roupas Comuns. O custo depende da qualidade. Não oferece qualquer DP ou RD. Peso 0,5 kg.

Andrajos de um aldeão (aleatório, trapos sujos): $2.
Roupas classe baixa (túnica e calças, sofrivelmente limpas): $ 10.
Roupas classe média (túnica e calças, ou "manto", decorado): $40.
Roupas classe alta (vários tipos, cuidadosamente decoradas): $200.
Roupas da nobreza (vários tipos, cuidadosamente decoradas e enfeitadas com jóias): $1.000 ou mais.

Roupa de Inverno. O mesmo que acima, sem DP mas com RD igual a 1 devido à espessura. O dobro dos preços acima. Cobrem também as pernas e os braços. 1,5 kg. Protegem as áreas 6, 8-14, 17-18.
Sobretudo. Usado como um complemento às roupas de inverno em lugares de clima frio. Nenhuma DP e RD 1. Sua RD deve ser somada à RD oferecida pelas roupas (ou armadura) sobre às quais ele está sendo usado, mas são *extremamente quentes* exceto quando usados em clima frio. Protege também os braços e as pernas. $ 50 (ou $100 ou mais para a classe alta); 5 kg. Protege as áreas 6, 8-14, 17-18.
Laudel. Acolchoado com algodão, preso com tiras de couro. DP 1; RD 1. $30; 3 kg. Protege as áreas 9-11, 17-18.
Loriga de Couro. Couro curtido. DP 2; RD 2. $ 100; 4,5 kg. Protege as áreas 9-11, 17-18.
Coura. Couro leve e flexível. Protege também os braços. DP 1; RD 1. $ 50; 2kg. Protege as áreas 6, 8-11, 17-18.
Cota de Malha. [1] $230; 12 kg. Protege as áreas 9-11, 17-18.
Loriga de Escamas. Armadura pesada de couro, acolchoada por dentro, com pequenos discos ou escamas de metal. DP 3; RD 4. $420; 17 kg. Protege as áreas 9-11, 17-18.
Placa de Peito [2]. Protege do pescoço à virilha mas somente contra ataques frontais. Feitas de bronze: DP 4; RD 4. $ 400; 9 kg. Feitas de aço: DP 4; RD 5. $500; 8kg. Protege as áreas 9-11, 17-18.
Corselete. Uma couraça feita sob medida que protegia o peito e as costas. Presa com tiras de couro. DP 4; RD 6. $ 1.300; 17 kg. Protege as áreas 9-11, 17-18.
Corselete Reforçado. Igual à anterior mas mais pesada e feita com um aço de melhor qualidade. DP 4; RD 7. $2.300; 22 kg. Protege as áreas 9-11, 17-18.
Placa Dorsal [2]. As Placas Dorsais protegem apenas contra ataques pela retaguarda. DP 2; RD 2. O custo e o peso variam. Protege as áreas 9-10, 17-18.

Braços e Pernas

Os preços para as peças relativas aos braços (áreas 6,8) e pernas (áreas 12-14) são dados para pares. No caso de apenas um braço ou perna, pague metade do valor e peso indicados.

Laudel. Acolchoada com algodão e presa com tiras de couro. DP 1; RD 1. Braços: $ 20; 1 kg. Pernas: $20, 1kg.
Loriga de Couro. Couro curtido grosso com articulações nas juntas. DP 2; RD 2. Braços: $50; 1 kg. Pernas: $60; 2 kg.
Cota. Adicionam-se mangas de malha de aço à cota normal a fim de proteger os braços de quem a usa (acrescente $70, 4 kg). As pernas de malha são ligadas à couraça para formar uma armadura mista. $110; 7kg.
Loriga de Escamas. Feita de couro (acolchoado) e protegida com discos ou escamas de metal. DP 3; RD 4. Braços: $210, 7kg. Pernas: $250, 10 kg.
Armadura. Braçais (antebraços), caneleiras [3] (pernas), etc. Feitas em aço sob medida, com juntas articuladas. DP 4; RD 6. Braços: $ 1.000; 7 kg. Pernas: $1.100; 10 kg.
Armadura Reforçada. Como acima mas com aço de melhor qualidade e mais resistente. DP 4; RD 7. Braços: $ 1.500; 10 kg. Pernas: $1.600; 12 kg.

Mãos e Pés

Luvas de Tecido. Lona Grossa. DP 1; RD 1. $15; peso desprezível. Protege a área 7.
Cesto (Manopla de Couro). Luva de couro com abertura na palma da mão para permitir uma empunhadura melhor. DP 2; RD 2. $ 30, peso desprezível. Protege a área 7.
Manoplas. Como descrito acima mas com placas de aço rebitadas. DP 3; RD 4. $100; 1 kg. Protege a área 7.
Sandálias ou Chinelos. Feitos de lona, tecido, etc. Nenhuma DP ou RD. $10; 0,5 kg.
Sapatos Normais de couro comum. DP 1; RD 1. $40; 1 kg. Protege as áreas 15-16.
Coturnos. Botas feitas de couro curtido, amarrada com cordões até o meio da canela. DP 2; RD 2. $80; 1,5 kg. Protege as áreas 15-16.
Escarpins [3]. Botas feitas de placas de metal, muito desconfortáveis a menos que se esteja num combate. DP 3; RD 4. $150; 3,5 kg. Protege as áreas 15-16.

[1] Normalmente a cota é usada sobre tecido acolchoado (Perponto). A combinação oferece uma DP igual a 3 e RD igual a 4. Exceção: Contra armas perfurantes a DP é 1 e a RD é 2. O custo e peso de um conjunto completo de cota, como o relacionado no capitulo **Equipamento e Carga** (pag. 71-77) assume que o perponto está incluido. Usada sem o perponto a cota ofereceria por si só uma DP igual a 3 e uma RD igual a 3 (DP 0 e RD 1 no caso de armas perfurantes). Usar uma cota deste modo não é eficiente em termos de peso e custo.
[2] A Couraça é composta de uma Placa de Peito e uma Placa Dorsal.
[3] As Grevas são compostas de uma Caneleira e um Escarpim.

Armaduras Modernas e Ultra Modernas

A maioria das blindagens indiividuais modernas cobrem apenas o tronco e a região da virilha. Os números (correspondentes aos resultados dos dados utilizados na *Tabela de Partes do Corpo*) usados nas descrições abaixo mostram com exatidão as áreas protegidas.

A maioria dos capacetes militares cobre apenas o topo da cabeça (a região do cérebro). Os capacetes usados pelas tropas de choque protegem toda a cabeça.

Aplique as seguintes modificações à proteção oferecida pelos trajes de Kevlar sempre que um golpe de ponta for desferido: DP 1, RD 2. Esta mudança *não* se aplica às áreas protegidas pelas placas de aço e cerâmica. Além disso, quando o dano provocado por um ataque for absorvido pelo Kevlar, cada resultado igual a 5 ou 6 conseguido em cada um dos dados jogados para avaliar o dano resultam em um ponto de dano por contusão a ser aplicado sobre quem usa o Kevlar.

Obs.: As áreas 17 e 18 referem-se aos orgãos vitais. A área 11 cobre as virilhas. A área 10 é o abdômem e a 9 é o torax.

Proteção para a Cabeça

Capacete de Aço Britanico 1916 (Tin-hat) (NT6). O primeiro capacete usado pelos soldados britanicos na primeira Guerra Mundial. Eles conseguiram grande populariade entre os soldados, em parte devido à aba larga que protegia o rosto dos elementos. DP 2; RD 4. $ 70; 2 kg.

Capacete Alemão M1935 (NT6)Capacete alemão bastante conhecido, no formato de um balde de carvão que levou os soldados alemães a serem conhecidos como “Jerry”. DP 4; RD 4. $ 60; 2,5 kg.

Capacete M1 do Exército Americano (NT6). O velho "steel pot" dos pracinhas, recentemente substituido pelo capacete PASGT. DP 3; RD 4. $ 30; 2kg.

Capacete para Conflitos Sociais (NT7). Item comumente utilizado pela policia. O capacete tem um visor que cobre o rosto. A proteção contra ataques contundentes é muito boa, mas não tão efetiva contra outros tipos de ataque. A RD especificada após a barra é a proteção oferecida contra golpes perfurantes, cortantes e com balas. DP 4,2; RD 5/2. $ 75; 1,5 kg.

Capacete PASGT de Gentex (NT7). O capacete usado atualmente pelo exército americano. DP 4; RD 5. $ 125; 1,5 kg.

Capacete do Traje de Combate da Infantaria (NT8). É normalmente usado com o resto do TCI. Oferece proteção total para o rosto e crânio. Ele é preso à couraça que protege o tronco através dos pontos de fixação, de modo a produzir uma vedação total. O visor, quando abaixado, oferece uma vedação completa para operações em ambientes hostis (QBR) devido às duas unidades filtrantes montadas no capacete. Existe um aparelho de rádio com 128 canais de comunicação ativado pela voz e um Telemetro Laser, um Duplo Intensificador de Imagem e um Telemetro Óptico ativados pelo queixo também estão disponíveis. Contém um visor ao nível dos olhos HUD* conectado aos sensores e sistemas de comunicação através de um micro-processador óptico com 1 MB de memória. Existem também conexões de rádio para as unidades individuais e os sistemas do veículo. DP 4, RD 18 (o visor tem RD 10). $ 300; 4,5kg.

Blindagem Individual

Colete à prova de balas usado na época da guerra civil americana (NT5). Fabricado por uma empresa de New Haven, Connecticut em 1862, na forma de uma couraça feita de placas de interligadas. Era projetada para ser usada debaixo da camisa do uniforme. Protegia as áreas 9-11, mas apenas contra ataques frontais. DP 4; RD 10. $ 18; 6 kg.

Colete de Campanha (NT6) Vários tipos de Coletes de Campanha foram fabricados desde a segunda Guerra Mundial. Seu objetivo não é proteger contra balas mas sim contra fragmentos de granadas e fogo de artilharia. É impossível esconder o seu uso, ele é um manto que protege as áreas 9-10 e 17-18 e rapidamente se torna quente e desconfortável de usar. DP 2; RD 4. $ 150; 6 kg.

Colete Protetor de Gentex (NT7). O colete usado atualmente pelo exército americano para operações gerais. Seu objetivo é proteger contra fragmentos mas é de alguma utilidade contra armas pequenas. O Kevlar protege as áreas 9-10, 17-18 e oferece alguma proteção à região do pescoço/nuca. Projetado para ser usado sobre o uniforme e a gandola. O colete tem ainda dois grandes bolsos e velcros e é fabricado com padrões de camuflagem. DP 2; RD 5. $ 200; 2,5 kg.

EOD PS-820 (NT7). Este traje de Kevlar é fabricado especialmente para o Esquadrão de Desmontagem de Explosivos do Exército. Diminui a mobilidade de quem o usa (DX-3). A proteção indicada é valida para as áreas 9-11, 17-18. Para os braços, pernas e pés a RD é 10. A RD para a cabeça é 20 e para o rosto é 10. O traje possui também uma camada de Nomex (isolante térmico). DP 3; RD 30. $ 600; 17 kg.

Colete Modelo Tático Miltar Leve (Nível III - NIJ) (NT7). Colete projetado especificamente para uso militar. O Klevar cobre as áreas 9-11, 17-18. DP 2; RD 16. $425; 3 kg. Existem placas redutoras de impacto, de uso frontal ou dorsal, feitas de aço/cerâmica, que protegem as áreas 9-10, 17-18, com RD 35; cada uma delas pesa 9 kg.

Colete Modelo Executivo (Nível I - NIJ) (NT7). É o modelo mais popular de colete à prova de balas com Klevar. Protege as áreas 9-10, 17-18. Fechamento lateral. DP 2; RD 14. $200; 1kg.

Traje de Combate de Infantaria (NT8). Um colete usado externamente, com tratamento químico, resistente à ataques QBR, contendo placas redutoras de impacto, de aço, revestidos por uma malha de fibras composta, que tem uma RD igual a 40 e protege as áreas 9-10, 17-18. Os braços e as pernas são protegidos por placas plásticas e malha de fibras compostas, com RD igual a 12. As botas têm estrutura semelhante. Colete e luvas: DP 4; RD 40. $300; 12 kg. Calças: DP 2; RD 12. $140; 5 kg. Botas: DP 3; RD 15. $70; 2 kg. Capacete: veja descrição acima.

(*) HUD (*Head-up Display*) - Veja ***GURPS Ultratech***

Equipamento para Campanha Medieval/Fantasia

A lista a seguir deve ser abrangente o suficiente para equipar a maioria dos grupos em campanha. O GM tem liberdade para acrescentar novos ítens a esta lista. Note que as armas e armaduras estão relacionadas em tabelas independentes (págs. 206, 207, 210).

Todos os preços indicados assumem que o ítem é de qualidade média e não é nem trivial, nem escasso no momento e no lugar em que está sendo comprado.

Os PCs podem comprar alimentos sempre que estiverem numa cidade ou de passagem por uma zona rural amistosa. Em geral o equipamento só pode ser encontrado nas cidades; o GM pode mudar este detalhe à vontade.

As armas e armaduras só serão encontradas com facilidade nas cidades. É possível encontrar um fazendeiro ou viajante que lhe venda uma arma, mas ele provavelmente pedirá o dobro do preço normal.

O peso do *dinheiro* depende do universo ficcional. Num cenário medieval/fantasia genérico um $ equivale a uma moeda de cobre; $1.000 em moedas de prata pesam 0,5 kg Uma moeda de ouro vale o mesmo que 20 moedas de prata de mesmo peso.

Alimentos

Rações para viajantes (uma refeição com carne seca e queijo)	250 g, $2
Refeição simples numa taverna (cozido,fruta,legumes)	$2 a $4
Água (1 litro)	1kg, normalmente grátis
Vinho (1 litro)	1 kg, $2
Aguardente (1 litro)	1 kg, $15

Equipamento Médico

Kit simples de primeiros socorros (bônus de +1)	1 kg, $30
"Kit de Sobrevivência" (bônus de +2)	5 kg, $100
Maleta do médico (+2 em Primeiros Socorros; -2 em Cirurgia se não tiver nem isso)	7,5 kg, $300

Equipamento de Campanha

Básico Pessoal (aquelas coisas que ninguém, a não ser um idiota, deixaria em casa). -2 em qualquer teste de Sobrevivência se estiver sem eles: colher, garfo e xícara; pederneira; toalha; etc.	peso desprezível, $5
Básico de Grupo (uma caixa resistente com todas as coisas que um grupo de 3 a 8 pessoas levaria para um acampamento: panelas, um pedaço de corda, machadinha, etc.)	10 kg, $50
Pedra de amolar para ferramentas e armas; um armeiro pode *achar* uma depois de 1 hora de procura e um teste de habilidade	0,5kg, $5
Tocha (queimará durante uma hora)	0,5 kg, $3
Lampião	1 kg, $20
Combustível para Lampião (0,5 l dura 24 horas)	0,5 kg, $2
Barraca (1 pessoa) inclui cordas, não precisa estacas	2,5 kg, $50
Barraca (2 pessoas) inclui cordas, é necessário levar ou improvisar um mastro de 1,80 m	6 kg, $80
Barraca (4 pessoas) inclui cordas, são necessários 2 mastros de 1,80 m	14 kg, $150
Barraca (20 pessoas) inclui cordas, são necessários 16 mastros de 1,80 m	45 kg, $300
Manta (lã grossa)	2,5 kg, $20
Saco de dormir (para clima muito frio)	7 kg, $100
Rede de Pesca	5 kg, $30
Moringa pequena (1 litro)	1 kg, $3
Moringa grande (5 litros)	2 kg, $5
Odre pequeno (5 litros)	peso desprezível, $10
Odre grande (25 litros)	0,5 kg, $30
Sacola pequena (até 1,5 kg)	peso desprezível, $10
Sacola grande (até 5 kg)	250 g, $20
Mochila pequena (até 20 kg de equipamento)	1,5 kg, $60
Mochila grande (com armação, até 50 kg de equip)	5 kg, $100

Equipamento para Escalar, invadir, etc .

Cordão (3/16 pol., suporta 40 kg)	10 m, 250 g, $1
Corda (3/8 pol., suporta 135 kg)	10 m, 700 g, $5
Corda grossa (3/4 pol., suporta 450 kg)	10 m, 2,5 kg, $25
Cabo (1,5 pol., suporta 1.700 kg)	10 m, 8 kg, $100
Espeto de ferro ou "piton"	250 g, $1
Arpéu (suporta 140 kg)	1 kg, $20
Gazuas (qualidade média)	peso desprezível, $30
Gazuas (boa qualidade: bônus +1)	peso desprezível, $200

Ferramentas

Vara de 2m (para armar barracas ou cutucar coisas duvidosas)	1,5 kg, $5
Picareta (para cavar)	4 kg, $16
Pá	3 kg, $30
Pé-de-cabra (1,5 m de comp., ferro)	5 kg, $ 8
Martelo (de forja, não de carpinteiro)	2 kg, $12
Machadinha (para cortar madeira, redutor de -1 no NH em combate)	1 kg, $ 20

Montaria e Transporte

Animais de Montaria: v. *Animais*, pág. 144	
Sela, rédeas e bocado (para cavalo, mula, etc.)	10 kg, $150
Carroção para 1 cavalo (até 1 ton.)	140 kg, $400
Carroção para 2 cavalos (até 2 ton.)	230 kg, $700
Carroção para 4 cavalos (até 4 ton.)	360 kg, $1.000
Carro de Boi (até 10 ton)	550 kg, $1.500
Barco a remos (até 500 kg, lento)	140 kg, $500
Canoa (até 300 kg)	50 kg, $300

Equipamento Moderno

O equipamento básico que veremos a seguir é apropriado para qualquer campanha ambientada no século XX. O GM pode acrescentar qualquer ítem que ele queira à lista (e, em geral, os PCs podem comprar qualquer ítem que estaria à venda normalmente em uma loja, usando o preço real). As armas e as armaduras estão relacionadas em tabelas separadas.

Todos os preços existentes nesta lista supõem que o ítem é de qualidade normal e não é, nem trivial, nem escasso na época ou no lugar em que está sendo comprado. Os valores estão baseados nos preços destes objetos nos EUA entre 1985 e 1990. Divida os preços à metade para 1960 e divida por 4 para 1940. Além disso, aventureiros que estejam comprando equipamento na parte menos civilizada da África encontrarão uma variedade muito menor e preços mais elevados.

Os PCs podem comprar alimento em qualquer lugar, pelo menos nos países civilizados. Equipamentos incomuns são encontráveis somente nas cidades, mas qualquer loja de departamentos terá roupas, ferramentas, equipamento de camping.

Raramente se encontram armas de fogo para vender, a não ser nas cidades, mas as lojas rurais terão à venda munição para as armas mais comuns (principalmente fuzis e espingardas de caça e calibres .22). Coletes à prova de balas são usados apenas pela polícia e exército, e os civis só podem comprá-los pelo reembolso postal ou numa loja especializada numa cidade grande.

O peso do dinheiro é normalmente desprezível, visto que as transaçòes comerciais são feitas com papel moeda, cheques ou (na última metade do século) cartões de crédito.

Alimentos

Refeição de qualidade inferior	$3,50
Refeição de qualidade média	$7,50
Refeição de boa qualidade	$25
Garrafa de bebida alcoólica barata	$10
Garrafa de bebida alcoólica boa	$20
Provisões concentradas (para uma semana)	1 kg, $50

Equipamento Médico

Estojo de Primeiros Socorros (+1 teste PS)	1kg, $30
"Kit de Sobrevivência" (+2 teste PS)	5kg, $100
Maleta do Médico (+2 no NH em PS e Cirúrgia)	7kg, $300

Equipamento para Escalar, Invadir, etc...

Cordão (3/16 pol. suporta 45 kg)	10 m, 250 g, $1
Corda (3/8 pol. suporta 140 kg)	10 m, 700 g, $5
Corda grossa (3/4 pol. suporta 500 kg)	10 m, 2,5 kg, $25
Cabo (1,5 pol. suporta 1700 kg)	10 m, 8 kg, $100
Existem cordas/cordões/cabos de alta qualidade, custando o quíntuplo, que suportam o dobro do peso	
Espetos de ferro ou "piton"	250 g, $1
Arpéu (capaz de suportar 140 kg)	1 kg, $1
Gazuas (comuns)	peso desprezível, $30
Gazuas (de boa qualidade: +1 em todas as tentativas)	peso desprezível, $200
Algemas	0,5 kg, $50

Ferramentas

Pé-de-Cabra (1 m comp., ferro)	1,5 kg, $8
Maçarico	3,5 kg, $75
Bujão de gás (para maçarico)	0,5 kg/min de tempo de funcionamento, $2 kg
Martelo (de forja, não de carpinteiro)	2 kg, $12
Picareta (para cavar)	4 kg, $16
Pá	3 kg, $12
Canivete Suiço (se for a única ferramenta de um mecânico, ele fará seus testes com -3 e não -5)	peso desprezível, $25
Kit de Ferramentas (contém o equipamento básico que todo mecânico precisa)	18 kg, $600

Equipamento de Campanha

Básico pessoal (aquelas coisas que ninguém, a não ser um idiota, deixaria em casa): -2 em qualquer teste de Sobrevivência se estiver sem: Colher, garfo e xicara, fósforos, toalha, sabão, escova de dentes, etc.	peso desprezível, $5
Básico de Grupo (estojo com todas as coisas que um grupo de 3 a 8 pessoas levaria a um camping: panelas, um pouco de corda, machadinha, etc.)	9 kg, $50
Machado	3 kg, $15
Mochila (com armação - carrega 45 kg)	5 kg, $100
Baterias	peso desprezível, $1 cada
Binóculos (fãs esporte, aumento 2,5 vezes)	1 kg, $40
Binóculos (militar; raio de visão melhor com reticula telemétrica, até 2.000 m - aumento 7 vezes)	1,5 kg, $400
Cantil (térmico, 1 litro)	0,5 kg (vazio), 1,5 kg (cheio), $10
Lanterna Elétrica	1 kg, $30
Equip. Pesca (vara, carretilha, anzóis etc)	3,5 kg, $25
Lanterna (precisa de 3 pilhas)	0,5 kg, $10
Lanterna grande (precisa de 3 pilhas, funciona como um bastão em um combate)	1,5 kg, $50
Kit de limpeza de armas (todo o material necessário para manter uma arma de fogo limpa)	0,5 kg, $20
Machadinha	1 kg, $7,50
Saco de dormir (condições normais)	3,5 kg, $25
Saco de dormir (para clima muito frio)	7 kg, $100
Canivete múltiplo uso (o cabo contem vários equipamentos de sobrevivência miniaturizados)	750 g, $40
Barraca (2 pessoas). Inclui cordas e estacas	2,5 kg, $25
Barraca (4 pessoas). Inclui cordas e estacas	6 kg, $100
Relógio de Pulso	peso desprezível, $25 ou mais
Pedra de amolar (p/ferramentas e armas)	peso desprezível, $10

Transporte

Bicicleta	$60 ou mais
Carro Usado	$500 ou mais
Carro Novo	$6.000 ou mais
Carro Novo mod. especial	$25.000 ou mais
Avião particular	$80.000 ou mais
Gasolina	$0,20/litro
Passagem aérea classe turística NY-LA	$300
Passagem aérea primeira classe NY-LA	$600
Táxi	$1,50/km
Ônibus Urbano	$0,50

Comunicação

Walkie-Talkie (alcance 3 km)	cada unidade - 1,50 kg, $75
Fones de ouvido (idem acima, usados na cabeça - alcance 400 m)	cada conjunto - 250 g, $20
Rádio transistor (precisa de 2 pilhas)	250 g, $15
Rádio ondas curtas miniaturizado (e 3 baterias)	0,5kg, $70
TV em cores miniaturizada (6 baterias)	1,5 kg, $200

GURPS®

Planilha de Personagem

Nome DAI BLACKTHORN Jogador

Aparência 1,65 m; 55 kg; PELE CLARA; CABELOS E OLHOS ESCUROS

História do personagem GAROTO DE RUA; LADRÃO

Data de Criação	Seqüência
Pontos p/ Gastar	**Total de Pts**
	100

Custo Ptos			
-15	**ST** 8	FADIGA	
60	**DX** 15	DANO BÁSICO GDP: 1D-3 Bal: 1D-2	
20	**IQ** 12		
20	**HT** 12	PTOS. VIDA	
	Mvmt	Velocidade Básica 6,75 (HT + DX)/4	Deslocamento 6 (V. Bas. - Carga)

CARGA

Nenhuma (0) = ST	8
Leve (1) = 2 x ST	16
Méd (2) = 3 x ST	24
Pes (3) = 6 x ST	48
M. pes (4) = 10 x ST	80

DEFESA PASSIVA

Armadura 1

Escudo —

TOTAL 1



REAÇÃO +/-

DEFESAS ATIVAS

ESQUIVA	APARAR	BLOQUEIO
6	7	5
- Deslocamento	Arma/2	Escudo/2

RESISTÊNCIA A DANO

Armadura JAQUETA 1

TOTAL 1

PERÍCIAS

	Custo Ptos.	NH
CONHEC. TERRENO	2	13
ESCALADA	-	13
LÁBIA	2	12
FACA	4	17
ARREMESSO FACA	1/2	14
ARROMBAMENTO	4	13
PUNGA	4	15
ESPADAS CURTAS	4	16
FURTIVIDADE	2	15
MANHA	2	12
ARMADILHAS (de arrombamento)	1/2	11

ARMAS E OBJETOS PESSOAIS

Item	Dano Tipo	Dano Qtd.	NH	$	Peso
FACA PEQUENA	corte	1D-5	17	30	250g
	perf.	1D-4			
ADAGA	perf.	1D-4	17	20	100g
GAZUAS				30	—
ROUPAS (classe baixa)				10	1/2 kg
SAPATOS				40	1kg
JAQUETA DE COURO				50	2kg
ANEL				20	—
PRATA $				10	—

Custo Ptos	VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES
5	SENSO DE DIREÇÃO
10	OUVIDO AGUÇADO (+5)
	ESCUTA COM 17
5	ULTRAFLEXIBILIDADE DAS JUNTAS
15	NOÇÃO DE PERIGO
-15	INIMIGO: Sindicato dos Ladrões resultado de 6 ou menos
-10	EXCESSO DE CONFIANÇA
-15	POBRE
-1	SUSCETIVEL / ESTATURA
-1	MEDO de AFOGAMENTO/detesta Lagos
-1	ADORA LUGARES ALTOS
-1	NADA DE DROGAS OU ÁLCOOL
-1	EMPOLADO E FAROLEIRO
0	NÃO SABE LER

ALCANCE DAS ARMAS

Arma	TR	Prec	½D	Máx
FACA	11	0	3	8
ADAGA	12	0	3	8

RESUMO

	Total de Pontos
Atributos	85
Vantagens	35
Desvantagens	- 40
Peculiaridades	- 5
Perícias	25
TOTAL	100

COPYRIGHT © 1988 STEVE JACKSON GAMES TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

GURPS®

Planilha de Personagem

Nome: ROBIN das Pradarias Jogador:

Aparência: 1,65 m; 65 kg; PELE CLARA; CABELOS RUIVOS

História do personagem: Garota do campo em busca de riquezas na cidade grande

Data de Criação	Seqüência
Pontos p/ Gastar	Total de Pts: 100

Custo Pts			
10	**ST** 11	FADIGA	
45	**DX** 14	DANO BÁSICO GDP: 1D-1	
30	**IQ** 13	Bal: 1D+1	
10	**HT** 11	PTOS. VIDA	
—	**Mvmt**	Velocidade/Rapidez: 6,25 (HT + DX) ÷ 4	Deslocamento: 6 (V. Ba. - Carga)

CARGA

Nenhuma (até 11)	11
Leve (11–22)	22
Média (23–33)	33
Pesada (34–66)	66
Muito Pesada (67–110)	110

DEFESA PASSIVA

Armadura

Corpo	Ø
Cabeça	
Braços	
Pernas	SAPATOS 1



REAÇÃO: NENHUM

DEFESAS ATIVAS

ESQUIVA	APARAR	BLOQUEIO
6	7 FACA	X
Defesa	Arma 2	Escudo 2

RESISTÊNCIA A DANO

Armadura (SAPATOS) 1

Tronco	Ø
Cabeça	
Braços	
Pernas	SAPATOS 1

ARMAS E OBJETOS PESSOAIS

Item	Dano Tipo	Dano Qtd.	NH	$	Peso
FACÃO	corte	1D-1	16	40	500g
	perf.	1D-1			
ADAGAS (2)	perf.	1D-2	16	20cd.	250g
ROUPAS (classe média)				40	500g
				40	1kg
ANÉIS c/ PEDRAS PREC.				200	-
Em casa:					
DUAS MUDAS DE ROUPA				80	
PRATA ENTERRADA				60	
GATOS					

TOTAIS: $ 500 kg: 2,250

PERÍCIAS

	Custo Pts.	NH
FACA	4	16
ARREMESSO FACA	1	14
ACROBACIA	2	13
LÁBIA	2	13
ARROMBAMENTO	2	13
PUNGA	2	13
FURTIVIDADE	4	15
MANHA	4	14
JOALHERIA	2	12
COMÉRCIO	2	13

VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES

Custo Pts.	
10	PRONTIDÃO +2
10	VISÃO NOTURNA
-10	FOBIA – Insetos
-10	BATALHADORA (½ RIQUEZA NORMAL)
-15	COBIÇA
-1	Adora pedras preciosas e jóias
-1	Diz ser parte elfo
-1	Detesta autoridade
-1	Gosta de gatos
-1	Não gosta da cidade mas acha-a fascinante
0	ANALFABETA!

ALCANCE DAS ARMAS

Arma	TR	Prec	½D	Max
FACA ARREMESSADA	11	0	9	16
ADAGA ARREMESSADA	11	0	6	11

RESUMO

	Total de Pontos
Atributos	95
Vantagens	20
Desvantagens	-35
Peculiaridades	- 5
Perícias	25
TOTAL	100

COPYRIGHT © 1988 STEVE JACKSON GAMES TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

GURPS®

Planilha de Personagem

Nome KATRINA Jogador

Aparência 1.78 m ; 50 kg, ATRAENTE

História do personagem ARQUEIRA MERCENÁRIA COM PASSADO DE ALTOS E BAIXOS

Data de Criação	Seqüência
Pontos p/ Gastar	Total de Pts: 100

Custo Pts			
20	**ST** 12	FADIGA	
30	**DX** 13	DANO BÁSICO GDP: 10-1	
20	**IQ** 12	Bal: 1D+2	
10	**HT** 11	PTOS. VIDA	
—	**Mvmt**	Velocidade Básica: 6 (HT + DX)/4	Deslocamento: 6 (V. Bás - Carga)

CARGA

Nenhuma (0) = ST	12
Leve (1) = 2x ST	24
Méd. (2) = 3x ST	36
Pes. (3) = 6x ST	72
M. pes (4) = 10x ST	120

DEFESA PASSIVA

Armadura 1

Escudo —

TOTAL 1



REAÇÃO +/- +1 – BOA APARÊNCIA

DEFESAS ATIVAS

ESQUIVA	APARAR	BLOQUEIO
6 – Deslocamento	10 ESGRIMA Arma/2	X Escudo/3

RESISTÊNCIA A DANO

Armadura COURO LEVE : 1

RIJEZA : 1

TOTAL 2

PERÍCIAS

	Custo Ptos	NH
ARCO	8	14
SACAR RÁPIDO (flechas)	1	13
FACA	1	13
ARREMESSO FACA	1	13
ESGRIMA	8	15
BRIGA	1	13
ARMEIRO	4	13
CULINÁRIA	1/2	11
JOGO	2	12
LIDERANÇA	2	12
	4	14
	1/2	11
FURTIVIDADE	2	13
TÁTICA	4	12
RASTREAMENTO	1	11

ARMAS E OBJETOS PESSOAIS

Item	Tipo	Dano	Qtd.	NH	$	Peso
ARCO LONGO	perf.	1D+1		14	200	1,5 kg
ALJAVA / 10 flechas					30	900 g
SABRE (barato)	corte	1D+2		15	280	1 kg
	perf.	1D				
FACAS ARREMESSO (2)	corte	1D-1		13	60	500 g
	perf.	1D-2				
FACÃO	corte	1D		13	40	500 g
	perf.	1D-1				
ARMADURA DE COURO LEVE					210	5 kg
MOEDAS DE OURO E DE PRATA					60	–
JÓIAS					120	
TOTAIS:					$ 1000	kg: 9,400

VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES

Custo Pts	
5	ATRAENTE (+1 p/ reação)
10	RIJEZA -1
10	ALFABETIZADA
-5	MAGREZA
-5	TEIMOSIA
-15	FÚRIA
-15	ALCOOLISMO
-1	DETESTA LUGARES ALTOS
-1	DORME AO RELENTO (qdo possível)
-1	ENTRA EM LUTAS POR DIVERSÃO
-1	FEMINISTA - gosta de provar que é "tão boa quanto qualquer homem"
-1	FALA c/ ANIMAIS E OBJETOS INANIMADOS

ALCANCE DAS ARMAS

Arma	TR	Prec	½D	Máx
ARCO LONGO	15	3	180	240
FACA ARREMESSADA	11	0	7	12

RESUMO

	Total de Pontos
Atributos	80
Vantagens	25
Desvantagens	-40
Peculiaridades	-5
Perícias	40
TOTAL	100

COPYRIGHT © 1988 STEVE JACKSON GAMES TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

GURPS®

Planilha de Personagem

Nome CORWIN BEARCLAW Jogador

Aparência 1,83 m; 90 kg; BRONZEADO, CABELOS CAST.-CLAROS

História do personagem MERCENÁRIO A SERVIÇO DE UMA UNIDADE DE BATEDORES. QUANDO FALIU, CORWIN FALIU JUNTO E LONGE DE CASA.

Data de Criação | Seqüência

Pontos p/ Gastar | Total de Pts: 100

Custo Pts			
20	**ST** 12	FADIGA	
20	**DX** 12	DANO BÁSICO GDP: 1D-1	Bal: 1D+2
10	**IQ** 11		
20	**HT** 12	PTOS. VIDA	

Mvmt | Velocidade Básica: 6 (HT + DX)/4 | Deslocamento: 4 (V. Bas. - Carga)

CARGA

Nenhuma (0) - ST	12
Leve (1) - 2×ST	24
Méd (2) - 3×ST	36
Pes (3) - 6×ST	72
M.pes (4) - 10×ST	120

DEFESA PASSIVA: Armadura 3/1; Escudo 3; TOTAL 6



REAÇÃO +/-

DEFESAS ATIVAS

ESQUIVA	APARAR	BLOQUEIO
4 (Deslocamento)	7 (Arma/2)	6 (Escudo/2)

RESISTÊNCIA A DANO
Armadura COTA: 4/2
RIJEZA: 2
TODOS: 6
TODOS: 2 vs. PERF.

ARMAS E OBJETOS PESSOAIS

Item	Tipo	Dano	Qtd.	NH	$	Peso
ESPADA CURTA (BARATA)	corte	1D+2	14	160		1 kg
	perf.	1D-1				
FACÃO	corte	1D	12	40		500 g
	perf.	1D-1				
ESCUDO MÉDIO	cont.	1D+1	12	60		7,5 kg
COTA DE MALHA				550		22,5 kg
PEQ. MOCHILA COM				60		1,5 kg
ESTOJO PRIM. SOCORROS				30		1 kg
COBERTOR				20		2,5 kg
EQUIP. PESSOAL BÁS. ACAMP.				5		—
MOEDAS DE OURO E DE PRATA				75		

TOTAIS: $ 1000 kg: 36,500

PERÍCIAS

	Custo Pts.	NH
ESPADAS CURTAS	8	14
SACAR RÁPIDO (ESPADA)	1	12
FACA	1	12
ESCUDO	1	12
ESPADAS LÂM. LARGA (pré-def. Esp. Curtas)	0	12
BESTA	2	13
NATURALISTA	14	16
SOBREVIVÊNCIA (qualquer de naturalista)	0	13
FURTIVIDADE	4	13
RASTREAMENTO (pré def)	0	11
ARMADILHAS / NT 3	2	11
LÍNGUAS (qualquer língua "média" que você escolha)	1	10
PRIMEIROS SOCORROS	1	11
COM ESTOJO		12

OBS.:

(1) SE CORWIN LARGAR SEU ESCUDO, DESLOC. E ESQUIVA SOBEM PARA 5

(2) A MOCHILA NORMALMENTE NÃO SERÁ USADA DURANTE UM COMBATE!

Custo Pts	VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES
15	PRONTIDÃO +3
25	RIJEZA +2
-10	IMPULSIVO
-20	FOBIA: répteis (grave!)
-10	HONESTO
0	ANALFABETO
-1	CONSIDERA O VERDE SUA "CÔR DA SORTE"
-1	GOSTA DE JOGAR (valor pré-definido é 6...)
-1	GOSTA DE IMITAR AS PESSOAS
-1	DORMINHOCO
-1	SENSÍVEL COM MENDIGOS, CRIANÇAS Etc.,

ALCANCE DAS ARMAS

Arma	TR	Prec	½D	Máx

RESUMO

	Total de Pontos
Atributos	70
Vantagens	40
Desvantagens	-40
Peculiaridades	-5
Perícias	35
TOTAL	100

COPYRIGHT © 1988 STEVE JACKSON GAMES TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

UMA NOITE DE TRABALHO
Aventura Solo Introdutória

Escrita por Creede e Sharleen Lambard

Arte de Jean Elizabeth Martin, Kyle Miller, Dan Willems e Guy Burchak

Testado por Steve Jackson, Warren Spector, Mark Chandler, Norman Banduch, Monica Stephens, Rob Kirk, Michael Moe, Rod & Shanna Kurth, Allen Varney, C. Mara Lee e David Ladyman

Esta é uma aventura solo, ou seja, uma aventura para um único personagem. Não há necessidade de um Mestre (GM).

Você pode começar a jogar imediatamente, mesmo que não conheça as regras do ***GURPS***. Esta aventura foi planejada para ensinar estas regras durante o seu desenrolar. É mais divertido jogá-la e ver como as coisas funcionam, do que ler 256 páginas de uma só vez.

Existem, em alguns pontos, indicações de páginas que você pode consultar, caso necessite de ajuda para lidar com os novos mecanismos. Estas referências em itálicos *não* são imprescindíveis para a aventura. Elas constam do texto apenas com o intuito de torná-lo mais claro para aqueles que não têm experiência com o sistema. Você pode também consultar, a *qualquer* momento, o índice e o glossário para resolver alguma dúvida.

Início

Você precisará de um lápis, papel e 3 dados de seis faces. Destaque e use o mapa, que descreve o interior da casa, existente no folheto anexo chamado *Personagens Instantâneos*. Você precisará também de um personagem. Existem 4 personagens, já criados, nas págs. 214 a 217. Seria mais interessante usar um dos dois ladrões (Dai ou Robyn). Você pode fazer uma cópia da planilha para usar como referência durante o jogo.

Se preferir criar seu próprio personagem usando as regras descritas nos capítulos 1 a 8, vá em frente. Lembre-se de que IQ e DX são atributos importantes para um ladrão. Seria bom incluir também algumas habilidades como Acrobacia, Punga (arte de bater carteiras) e Arrombamento. A Furtividade é *muito* importante.

A aventura pode ser iniciada assim que seu personagem estiver pronto (certifique-se de que ele tem armas e equipamentos adequados). Um comentário importante a fazer é que ladrões não costumam carregar equipamento pesado. Nada de escudo, machado ou qualquer tipo de arco e flecha. Nem pensar em uma espada maior do que um sabre ou terçado. Se você for usar um personagem já existente e ele possuir armas pesadas, deixe-as em casa.

Como Jogar

A aventura é dividida em parágrafos numerados. *Eles não devem ser seguidos na ordem numérica, pois não farão sentido.* Ao invés disso, leia o parágrafo número 1 e pule, depois, para o parágrafo indicado no texto.

A maioria dos parágrafos terá pelo menos duas alternativas, e alguns deles várias. Algumas vezes você poderá escolher à vontade; outras, o parágrafo para o qual deverá se dirigir dependerá do resultado de um lance de dados.

É possível que você venha a passar por uma sala mais de uma vez. Se isto acontecer, qualquer coisa que você tenha retirado da sala na passagem anterior não estará mais lá.

Outro detalhe importante é que, se um determinado aposento demandar um teste de Visão para verificar se o personagem é capaz de enxergar alguma coisa, ou um teste de IQ para verificar se será capaz de perceber algo, ele não poderá voltar ao aposento para novas tentativas. Você terá apenas uma oportunidade em cada lugar da casa, a não ser que o parágrafo especifique algo em contrário.

Quando encontrar um objeto de valor, você só poderá colocá-lo em sua sacola se as instruções assim o indicarem. (Quando se tem um GM como árbitro, pode-se apanhar *qualquer coisa*.) Faça uma anotação em sua Planilha sempre que pegar algo. Outro ponto importante a observar é que com sua sacola é possível carregar até 25 kg de muamba. Se em algum momento você desejar se livrar de alguma coisa, simplesmente retire-a da sacola e desfaça a anotação existente em sua Planilha.

Apesar de você poder querer marcar seu trajeto enquanto se movimenta, nenhum mapa será *requerido*, a menos que você se envolva em uma luta e, mesmo neste caso, ele somente será necessário se você se decidir a utilizar o Sistema Avançado de Combate.

Combate

Se você já estiver familiarizado com o sistema de combate do ***GURPS***, poderá querer usar o mapa. Por outro lado, poderá preferir optar pelo Sistema Básico de Combate: ele é mais rápido e não demanda o uso de mapas nem miniaturas, além de ser o mais recomendado para principiantes.

Repisando Aventuras

Esta aventura pode ser jogada várias vezes, com personagens diferentes ou não (no caso de se jogar com o mesmo personagem não seria lícito receber pontos extras ao fim de *cada* jogo). Você acabará aprendendo quais as decisões corretas a tomar em cada etapa, mas mesmo assim não será capaz de roubar tudo o que é possível se não tiver as habilidades corretas.

Tente táticas diferentes. Não importa se está usando a aventura para aprender o jogo ou apenas se divertindo com ela, você sentirá vontade de explorar todas as suas possibilidades.

Experimente também tipos diferentes de personagens. Fazer o papel de um guerreiro poderia ser interessante. Você poderá falhar na maioria das jogadas que envolvam sua Furtividade, mas com certeza terá menos problemas para lidar com o vigia, quando ele aparecer.

Ensinando Seus Amigos

Depois que você tiver aprendido o sistema de jogo do ***GURPS***, poderá usar esta aventura para ensinar outros jogadores. Aqui existem duas opções: Você pode deixá-los jogar enquanto observa, ajudando-os a resolver dúvidas, ou pode ler o texto para eles e incitá-los a decidir em conjunto sobre o que desejam fazer. Eles estarão cooperando ao invés de competir e com certeza divertir-se-ão com isso.

Nem Tudo é Fantasia

O ***GURPS*** funciona para qualquer tipo de cenário. Esta aventura solo foi escrita como uma fantasia, mas com pequenas modificações ela pode ser transformada em um outro gênero, caso você o deseje.

Faça, por exemplo, as modificações a seguir para transferir esta aventura para uma das cidades-fortaleza do ***GURPS Autoduel***. ATENÇÃO! Não leia o resto deste parágrafo antes de jogar a aventura como ela foi escrita originalmente sob pena de ter parte de sua diversão roubada.

Personagem. O ladrão é agora um joão-ninguém de fora da cidade. Ele não tem permissão para carregar nenhuma arma maior que um revólver calibre 22 — caso ele tenha com que comprá-la.

25, 49, 67, 117, 139, 149 e todas as outras referências a espadas. A arma do vigia não será sua cimitarra e sim uma espingarda calibre 12. É impossível bloquear ou aparar tiros. Dados da espingarda: 4D pontos de dano por contusão. Prec 5, TR 12, 1/2D 25, Max 150. $ 125, 3,6 kg, ST mín 12, Recuo-3. 8 tiros.

36, 51, 59, 120. As tapeçarias devem ser substituídas por quadros e posters. O menor deles é um poster antigo do Grateful Dead. Um sucesso em um teste de IQ com um redutor igual a -1 (IQ-1), indicará ao ladrão que o poster é valioso.

76. O vigia terá um nível de habilidade igual a 14 com Armas de Fogo, 14 em Caratê e 14 em Arremesso de Faca, ao invés dos 16 que ele tinha com Espadas de Lâmina Larga. No resto ele é exatamente igual.

98. Existem alguns frascos de cerâmica com tampa de rosca.

140, 174. O frasco tem o nome de uma substância química na tampa. Você deve ser alfabetizado e sair-se bem em um teste de Medicina, para ser capaz de ler o rótulo e saber que o conteúdo do frasco é pomada para queimadura.

Tiros. Se o jogador atirar no guarda ou vice-versa, vá para o parágrafo 75 assim que a luta terminar. O "apito" será agora um ruidoso alarme contra roubo.

É claro que, como Mestre, você pode fazer qualquer outra modificação que desejar; dar uma pistola a Fatso, deixar que a polícia apareça, adicionar mais alguns aposentos à casa... Só depende de você.

Introdução

Você é um ladrão e dos bons. Sua especialidade é roubar os ricos — "Não por uma questão de nobreza", como costuma dizer, "é que os pobres não têm nada para se roubar!"

Esta noite você está rondando uma parte da cidade particularmente rica. Você não vem aqui com freqüência; a entrada do bairro é muito bem vigiada. A grande chance surgiu esta noite, quando o vigia achou a garrafa de uísque que você deixou para ele. Você entrou furtivamente assim que ele adormeceu.

A noite está esplêndida para um ladrão; a lua brilha quase tão intensamente quanto o sol. Você examina as janelas, enquanto desliza entre as sombras, e logo descobre uma que não está trancada. Enfia a lâmina de seu punhal no vão e levanta a aldrava. Vá para o primeiro parágrafo.

1 Pare um momento para um inventário. Você tem consigo tudo o que costuma carregar (existe uma lista na Planilha que descreve o personagem) e um saco de lona com o qual é possível carregar até 25 kg. Agora pode entrar pela janela.

Você deverá fazer um teste de Furtividade assim que entrar. Verifique em sua planilha se você tem esta perícia. Em caso positivo, jogue 3 dados. Se o resultado (a soma dos três) for *menor ou igual* ao seu nível de habilidade, você terá sido bem sucedido. Caso contrário, terá falhado. (Durante toda esta aventura as jogadas serão normalmente com 3 dados. Todos os testes de habilidade são feitos com 3 dados, a menos que haja alguma especificação em contrário).

Se você *não* tiver a perícia Furtividade marcada em sua planilha, faça uma "Jogada Condicionada". Esta é uma jogada para verificar sua habilidade em uma arte na qual você não recebeu treinamento. O substituto para a Furtividade pode ser tanto DX-5 quanto IQ-5; aquele que for maior. Portanto, se você não tiver Furtividade em sua lista de perícias e, seus atributos IQ e DX forem iguais a 12 e 14 respectivamente, você deverá usar o maior dos dois: 14. 14 menos 5 é 9. Logo, você deve jogar os dados para obter um resultado menor ou igual a 9. *Veja a pág. 86 para maiores detalhes sobre Testes de Habilidade e Jogadas Condicionada.Uma discussão mais extensa sobre a Furtividade pode ser encontrada na pág. 67.*

Agora faça a sua jogada.

Se você for bem-sucedido, vá para o parágrafo 128.

Em caso de falha, desvie para o parágrafo número 102.

2 Se sua idéia brilhante incluía o corte do cordão do sino, você poderá fazê-lo desde que tenha consigo uma faca ou uma espada.

Se você deseja fazê-lo, vá ao parágrafo 6.

Caso contrário, volte para 110.

Se você pensou em fazer alguma outra coisa ... sinto muito! Se estiver jogando com um GM, conte-lhe sua idéia e veja se ele o deixa tentá-la. Se você não tiver um GM, pode tentar cortar o cordão do sino (vá para o pargráfo 6), ou voltar para 110.

3 Você acende a vela com as brasas. Se desejar, pode levar a vela e o castiçal consigo. Eles pesam mais ou menos 0.5 kg.

Volte ao parágrafo 128 e faça uma nova escolha.

4 O vigia ri. "Muito bem, meu amigo, vou deixá-lo viver". Ele coloca a lâmina em sua garganta e o leva de volta para a sala de estar. Ele o revista e toma tudo o que você tem de valor — incluindo o que era originalmente seu. Aí, ele o escolta até a porta de entrada e sua aventura está encerrada.

5 Você percebe que uma das tábuas do assoalho da despensa parece estar fora do lugar. Empurra um barril para investigar e descobre um alçapão no assoalho, que depois de aberto revela uma escada.

Se você deseja descê-la, vá para o parágrafo 71.

Se preferir estudar melhor o aposento desvie para 111.

Em qualquer um dos casos, você sabe que este alçapão existe. Faça uma anotação deste fato. Sempre que estiver em 111, poderá voltar aqui.

6 Cuidadosamente, você alcança o cordão do sino e tenta cortá-lo sem que o sino soe.

Faça um teste contra DX + 3. Em outras palavras, apenas para esta tentativa, o valor de seu atributo DX será considerado 3 pontos maior que o normal ... afinal, cortar um cordão não é uma tarefa tão difícil.

Se você foi bem sucedido, desvie para 55.

Caso contrário, você tocou o sino enquanto tentava cortar o cordão. Vá para o parágrafo 139.

7 Fatso está mais interessado em salvar sua vida do que seu dinheiro. Ele apanha uma bolsa debaixo de seu colchão. Ela é pequena e seu peso é desprezível, mas o seu tilintar é muito atraente. Você poderá levá-la consigo se desejar, já que agora não tem tempo para descobrir o que há dentro dela, pois alguém vem subindo pela escada.

Se deseja tocar a campainha, desvie para o parágrafo 78.

Se deseja esperar e ver quem entra no quarto, vá para o parágrafo 49.

8 A chave que você tirou do cordão que estava em volta do pescoço de Fatso serviu como uma luva. Vá para 97.

9 Você não foi rápido o suficiente. A aranha pica-o e a dor é intensa. Seu atributo DX será diminuído em 1 ponto durante todo o resto da aventura e sua mão ficará inchada e sensível por vários dias.

Se você ainda deseja examinar o frasco, desvie para 118.

Se prefere examinar outra coisa qualquer, vá para 68.

10 Você está no quarto do vigia e ele está no seu encalço. Não há tempo para estudar a situação. O quarto tem uma passagem para o salão. Vá para 157.

11 A única coisa que você conseguiu com seu golpe desajeitado foi acordar o gigante, que agarra a cimitarra (ou o punhal, se *você* estiver de posse da cimitarra) e rola para o lado. Surpreso, você permite que ele se levante. No entanto, a iniciativa ainda é sua e você o ataca novamente com a arma que usara da primeira vez.

Desvie para 76.

12 Até onde você consegue discernir, estes tonéis de cerveja estão aqui há muito tempo. Isto é tudo.

Volte para 16 e escolha novamente.

13 Este frasco está cheio com algum tipo de pó vermelho. Faça um teste de Paladar para tentar identificá-lo. Este é um Teste de Sentido; jogue 3 dados contra seu atributo IQ somado a algum bônus, se houver, devido à vantagem de Paladar/Olfato Apurado.

Vá para 29, se você for bem sucedido. Caso contrário, desvie para 137.

Se você tiver a desvantagem da Anosmia (ausência de olfato e paladar), não precisará nem se preocupar em tentar cheirar o pó. Neste caso, volte para o parágrafo 68.

14 Você começa a subir as escadas de volta à despensa. Faça um teste de sua Furtividade.

Em caso de sucesso, vá para o parágrafo 111.

Caso contrário, vá para 117.

15 Esta é a voz da sua consciência. Você é um ladrão, não um assassino. Você realmente deseja fazer isso? Mesmo que você esteja desejando matar alguém a sangue-frio, lembre-se que a Guarda da Cidade e mesmo a Associação dos Ladrões prestará muito mais atenção a um assassinato do que a um roubo comum.

Se você ainda deseja tentar matar o gigante, vá para o parágrafo 21. (*Não poderá* fazê-lo se tiver a desvantagem do Pacifismo.)

Vá para 83, se você vai tentar apenas nocauteá-lo.

Se escolheu simplesmente não atacá-lo, vá para 149.

16 Você está em um depósito debaixo da despensa. Há uma prateleira cheia de garrafas de vinho ao longo de uma das paredes. Existem mais ou menos duas dúzias de tonéis empilhados próximo a uma outra parede. Uma terceira tem um monte de sucata: caixas, estátuas, barricas, etc...

Você tem várias alternativas neste aposento. Lembre-se, quando voltar aqui, que cada uma das opções pode ser escolhida apenas uma vez.

Se você tem a desvantagem do alcoolismo, vá imediatamente para 116 — não leia ainda as outras alternativas.

Se quiser examinar a prateleira de vinho, vá para o parágrafo 125.

Vá para 94, se você quiser examinar os tonéis.

Vá para 154, se preferir examinar a sucata próxima à parede.

Vá para 14, se você se decidir a sair da sala.

17 As estatuetas pareciam não ter valor, mas examinando a última delas, você descobriu uma abertura e dentro dela um amuleto em uma corrente. Eles parecem ser de ouro puro. Pesam pouco, mas são ricamente trabalhados. Você pode levá-los consigo, se o desejar.

Se você deseja examinar o próprio Fatso, vá para o parágrafo 52.

Se desejar voltar para baixo, vá para 111.

18 Você está no topo de um lance de escadas. Existe apenas uma porta aqui. Vá para 64, se você desejar verificar a porta, ou para 111, se desejar voltar a descer as escadas.

19 Você rompe o selo e abre a bolsa. Ela começa a soltar fumaça, muita fumaça. Você tenta fechá-la apressadamente, mas é tarde. A fumaça se solidifica e o ataca ...

Este é o fim de sua aventura.

20 Você olha em redor por alguns minutos e ergue uma ou duas das estátuas para testá-las, mas não encontra nada que pareça valioso e ao mesmo tempo possa ser carregado. Enquanto procura, você ouve o homem corpulento gemer e resmungar. Você fica imóvel e, logo depois, ele está ressonando novamente.

Vá para o parágrafo 43, se você desejar fazer uma busca cuidadosa.

Se preferir sair do quarto pela mesma porta que entrou, vá para 18.

21 É fácil matar um homem adormecido. Pegue uma arma e faça um teste de DX. Somente uma falha crítica (v. pág. 86) frustrará sua intenção. Caso isto aconteça, o gigante perderá 2 pontos de vida e você deverá se dirigir ao parágrafo 11. Em qualquer outro caso o gigante estará morto e você deverá ir para o parágrafo 134.

22 Você se volta e corre, na esperança de se esquivar do gigantesco vigia. Faça um de teste de DX — mas você terá que ser rápido, por isso jogue contra DX-5. Em outras palavras, com um atributo DX igual a 14, você precisaria de um resultado menor ou igual a 9 para ser bem sucedido. Neste caso, você deve ir para o parágrafo 63. Em caso de falha, vá para 50.

23 Você está na cozinha, com o vigia em seu encalço. Se deseja atravessar a despensa, vá para 58. Se deseja mergulhar pela janela, vá para 113.

Se quiser ficar e lutar, vá para 95.

24 Você não pôde conter um grito lancinante quando sentiu a dor inesperada. Logo em seguida você ouve passos em um dos outros aposentos. Vá para 58.

25 Os passos estão se aproximando, mas você tem uma vantagem. Você poderá pegar de surpresa quem quer que esteja se aproximando. Então você o vê — um imenso vigia com uma cimitarra, ocupando todo o vão da porta.

Você terá a iniciativa, se desejar lutar. Neste caso vá para 76.

Se pretende tentar dissuadi-lo da luta, vá para 156.

26 Você abre a tampa e descobre dentro um creme branco oleoso. Você pode levá-lo se desejar. Se você deseja experimentar uma porção para ver o que acontece, vá para o parágrafo 114. Caso contrário, volte para 68.

27 Você abre caminho para sua casa por entre ruas e vielas desertas. Se não tiver roubado nada, sua aventura estará terminada. Vá para 185, se tiver alguma coisa consigo.

28 Jogue um dado apenas. Se o resultado estiver entre 1 e 4, vá para 17; se for 5 ou 6,vá para 163.

29 Foi uma sorte você não ter experimentado muito disto. Trata-se de pimenta que é rara e valiosa. Você pode levar o frasco se desejar. Volte para 68.

30 Você ergue a cimitarra cuidadosamente; ela é muito pesada (2,5 kg), mas você consegue evitar que ela arraste no chão. Você agora tem uma cimitarra. Mais importante do que isso: o vigia *não* tem nenhuma. Se você o encontrar mais tarde, ele estará armado somente com um punhal. (Ele é valente e o atacará de qualquer maneira.)

Se você se decidir a usar a cimitarra, deverá fazê-lo como se fosse um montante (grande espada antiga que se brandia com ambas as mãos). Se você não tem habilidade, o valor deste seu atributo será, por definição, DX-5, ou Espadas Curtas-2.

Vá para 59, se você desejar deixar o aposento; 132, se preferir examiná-lo melhor ou 160, se quiser atacar o vigia.

31 Uma falha crítica! Você se atrapalhou feio. O alçapão tinha duas folhas, e você estava em cima de uma delas enquanto mexia com a outra. O alçapão se abriu fazendo-o cair. Vá para 139.

32 Faça uma jogada contra IQ-4. Em outras palavras, se o valor de seu atributo IQ for igual a 12, você só será bem sucedido se o resultado do sorteio for menor ou igual a 8. Em caso de falha, sua idéia, qualquer que tenha sido, não terá funcionado. Volte para 67 e faça uma outra escolha.

Em caso de sucesso, você teve uma idéia *brilhante*. Vá para 127.

33 Você saiu pela janela bem a tempo! Ouve o ruído de passos atrás de si e vê um homem olhando para fora. Ele não o vê e fecha a janela novamente.

Se você deseja tentar novamente daqui a meia hora, vá para 153.

Se você desistiu e deseja ir para casa, vá para 27.

34 Se você ainda não tinha percebido, alguém vai lhe dizer quando tentar passá-la adiante: Isto é pomada para queimadura. Existem dez doses e cada uma delas é suficiente para curar um ponto de dano por queimadura. É possível curar um máximo de até 3 pontos de dano de qualquer um que tenha se queimado. Volte para 185.

35 Desvie para 115, se você for alfabetizado. Se não for, tudo o que você será capaz de perceber, é que os frascos com rótulos contêm vários tipos de especiarias e ervas aromáticas. E eles estão quase cheios! Vá para 42.

36 A tapeçaria pode ser facilmente removida da parede. No momento em que está pronto para começar a enrolá-la, você nota um sinal fora do comum no canto inferior direito.

Faça um teste de Comércio com um bônus de +4. Se você não tiver esta perícia, você deverá somar 4 à sua IQ (devido ao bônus) e subtrair 5 (devido ao valor pré-definido). Em caso de sucesso, vá para 120. Caso contrário, vá para 41.

37 Você nota um movimento detrás do frasco quando vai apanhá-lo. É uma aranha cabeluda, gigantesca. E ela está bem próxima de sua mão direita.

Se você sofre de alguma espécie de fobia por insetos, aranhas (aracnofobia) ou coisas cabeludas, vá para 173. Caso contrário, vá para 54.

Para maiores informações sobre fobias, veja a pág. 35.

38 Você corta o cordão com cuidado e o retira suavemente debaixo do pescoço do homem que dorme. Agora você tem uma chave. O que será que ela abre? Nào há nada neste aposento, você já examinou tudo e não encontrou nenhuma fechadura. A chave é muito pequena para a fechadura da porta. Ela mais parece a chave de uma gaveta ou cofre. Você a guarda no bolso. Fatso se vira e resmunga em seu sono novamente.

Se você tem intenção de examinar mais detalhadamente o gordo, vá para 53.

Se você vai abandonar o aposento, desvie para 18.

39 Depois de examinar o alçapão, você percebe que o cordão do sino que existe sobre a cama de Fatso é o seu mecanismo de disparo. Vá para 136, se você deseja observar melhor o dispositivo, ou para 139, se preferir puxar o cordão para ver o que acontece. Se você quiser cortar o cordão, vá para 6.

40 A tampa cai novamente sobre a panela fazendo muito barulho. E agora? Você é capaz de ver algum lugar para se esconder? Faça um teste de Furtividade com um redutor igual a -2. Se você não tiver esta perícia, use seu valor pré-definido (IQ -5 ou DX-5). *Neste caso, portanto, você estará jogando contra IQ-7 ou DX -7.*

Vá para 100 no caso de sucesso ou 93 no caso de fracasso.

41 Você consegue retirar e enrolar a tapeçaria com facilidade. Pode ficar com ela se quiser. Seu peso é 2,5 kg. Volte para 171.

42 Você pode levar tantos frascos quantos desejar (existem 36). Anote o número de frascos que está levando. Cada um deles pesa aproximadamente 250 gramas. Eles têm boas tampas e não se abrirão dentro de sua sacola.

Desvie para o parágrafo 68, se quiser examinar os frascos sem rótulo; ou para 176, se preferir examinar melhor a despensa.

43 Faça um teste de Visão, ou seja, faça uma jogada contra seu atributo IQ acrescido do valor de sua Prontidão e/ou Visão Aguçada, se você possuir estas vantagens. *Veja a pág. 92, se desejar uma explicação mais extensa sobre Testes de Sentidos.*

Vá para 28 em caso de sucesso.

Em caso de falha, você chegou à conclusão que não há muito o que olhar por aqui. Você pode sair por onde entrou (neste caso vá para 18); ou pode dar uma olhada em Fatso (vá para 52).

44 Os tonéis rolam em sua direção! Tente um teste de Destreza. Se falhar, você está imprensado debaixo de uma pilha de barris. Pode ser que você sempre tenha sonhado morrer afogado em cerveja, mas com certeza não era bem isso o que você tinha em mente. Neste caso, sua aventura está encerrada.

Em caso de sucesso, você foi capaz de sair da frente dos barris e subir alguns degraus. No entanto, os barris fizeram um bocado de barulho. Vá para 117.

45 Este vinho é muito bom, mas tudo tem seu preço. Seus atributos IQ e DX (e qualquer outra habilidade baseada neles) terão seus valores diminuídos em 1 ponto durante todo o resto da aventura. Volte para 16 e escolha novamente.

46 Se você tem a vantagem do Bom-Senso, faça uma jogada contra o seu atributo IQ. Em caso de sucesso, vá para 60. Caso contrário, dê uma olhada nas 3 almofadas e decida qual delas deseja cortar. Vá para 130 se você escolher a almofada vermelha; 106 se preferir a almofada amarela, ou 87 se decidir pela almofada azul. Volte para 171 quando tiver terminado.

47 O serviço de chá de porcelana é muito bonito e, muito frágil. A marca do artista na base do bule mostra que ele tem pelo menos 120 anos de idade e deve valer um bom dinheiro, *se* você conseguir levá-lo para casa intacto.

Faça um teste de IQ. No caso de sucesso, desvie para 73.

Em caso de falha, você pode colocar a porcelana em sua sacola, caso queira. Seu peso é praticamente desprezível e sua RD é igual a 0. Qualquer coisa que atinja seu corpo enquanto você a estiver carregando irá quebrá-la.

Se você desejar examinar os narguilés que estão em cima da mesa, vá para 66. Se quiser olhar outras coisa na sala, vá para 171.

48 Você presta atenção durante vários minutos, mas não ouve nada. Parece que você entrou na casa de dorminhocos. Vá para 128.

49 Você está com a faca encostada à garganta de Fatso. A porta se abre. Você se volta e vê um homem imenso preenchendo o vão da porta. Ele tem uma cimitarra na mão e parece estar furioso. O que você faz?

Vá para 89 se você gira o corpo e esfaqueia Fatso; 76 se preferir lutar com o vigia; 78 se puxar o cordão do sino; 151 se escolher ameaçar Fatso ou 63, se você decidir a tentar sair do quarto.

50 Fatso alcança o cordão do sino num movimento desesperado, e o puxa antes que você possa fugir. O chão se abre sob seus pés e você rola para baixo na escuridão. Vá para 78.

51 Existem cinco peças de tapeçaria. Quatro delas são enormes, mas a quinta parece ser pequena o suficiente para ser carregada. Vá para 36 se você deseja tentar. Caso contrário, volte para 171.

52 Fatso está usando alguns anéis e braceletes, mas eles estão tão comprimidos contra a sua pele que você não será capaz de retirá-los sem amputar seus dedos, o que não é uma boa idéia. Enquanto examina, ele rola na cama e geme alto. Você dá um salto, mas ele continua adormecido.

Vá para 180 se deseja continuar a sua pesquisa, ou para 18, se preferir abandonar o quarto.

53 Você abusou demais de sua sorte! O gordo acordou e fez o que qualquer pessoa normal faria ao acordar com uma faca no pescoço. Ele gritou. E depois tentou alcançar o cordão do sino.

Devemos fazer uma disputa de DX (sua DX contra a dele, que é igual a 11), para ver se você foi capaz de impedi-lo de alcançar o cordão. Vá para 162, se você vencer a disputa. Se perder ou ocorrer um empate, vá para 144.

Para maiores informaçãoes sobre Disputas de Habilidades, veja a pág. 87.

54 Você afasta rapidamente sua mão da aranha. Faça um teste de DX. Vá para 170 em caso de sucesso. Vá para 9, se falhar.

55 Você serra o cordão suavemente. No entanto, ele parece estar resistindo a sua arma.

Se deseja usar mais força, vá para 91, ou para 110, no caso de abandonar a idéia de cortar o cordão.

56 Esta porta dá para o lado de fora. Você dá uma olhada rápida. Não há ninguém vigiando. Se você deseja sair e ir para casa, vá para 27. Se preferir voltar para dentro, vá para 59.

57 Você não achou nada de interessante na pilha de sucata. Volte para 16.

58 Você está na despensa. O vigia está no seu encalço. Subir as escadas não parece ser uma boa idéia. Vá para 157, se você deseja ir para o salão principal; 23, se você prefere ir para a cozinha, ou 76, se a opção é lutar.

59 Você está no salão principal. O pé-direito aqui é o dobro do resto da casa. Ele tem aberturas no alto da parede, para circulação de ar. Existem também algumas janelas, todas a uma boa distância do chão. Existe um sofá, com 3 almofadas, ao longo de uma parede. Existem também 4 estátuas: cada uma delas encostada a uma parede diferente. Nas paredes, tapeçarias que parecem ter valor. O resto da mobília inclui: uma mesa baixa, uma pequena estante de livros e alguns narguilés. A sala tem ainda três portas. Uma leva a um vestíbulo, a segunda parece dar em um quarto e a terceira está fechada.

Vá para 111, se desejar ir para o vestíbulo ao pé da escada.
Vá para 149, se prefere entrar no quarto.
Vá para 56, se deseja testar a porta fechada.
Vá para 171, se quer examinar este cômodo.

60 Seu Bom-Senso ordena que você pare e raciocine por um instante. Você realmente deseja destruir estas almofadas valiosas na crença de que possa existir alguma coisa de valor dentro delas? Volte para 124.

61 Você estava certo de que havia uma armadilha por aqui e tinha razão. Ao ouvir o primeiro ruído dos tonéis deslizando, você corre e sobe a escada. Os tonéis se despedaçam de encontro ao local onde você estava abaixado, fazendo um barulho enorme. Vá para 117.

62 A maior parte dos papéis não tem nenhum valor. No entanto, os limericks (poemas sarcásticos) obscenos foram escritos por um poeta famoso que morreu há 250 anos. O receptador está encantado - "Alguns destes eu nunca havia sequer ouvido", ele diz - e lhe dá $400,00 por eles. Volte para 185.

63 O vigia ocupa todo o vão da porta, portanto você terá que esquivar-se dele. Faça uma Disputa de Destreza. A do vigia (que tem valor 12) contra a sua (diminuída de 5 pontos, pois o vigia está em pé). *Para maiores detalhes sobre regras de Evasão veja a pág. 113.*

Vá para 142, em caso de vitória ou empate.
Em caso de derrota, você terá que enfrentar o vigia. Desvie para 76.

64 Colando seu ouvido à porta você ouve apenas um ronco. Se deseja abrir a porta, vá para 110. Se prefere descer as escadas novamente, vá para 111.

65 A pomada parece funcionar, pois sua queimadura começa a melhorar imediatamente. Todas as penalidades a que você estava submetido devido à queimadura não existem mais.

Volte para 114.

66 Os narguilés já tiveram bastante uso; eles estão embaciados pelo lado de fora e têm bastante resíduo em seu interior. Para uma avaliação mais profunda, faça um teste de IQ.

No caso de falha, você não percebe mais nada e pode levá-los consigo, se desejar. Volte para 129.

No caso de sucesso, vá para 145.

67 Atchim! Você consegue se recuperar de seu acesso de espirros bem a tempo de ver um homem gigantesco que se aproxima empunhando uma cimitarra.

Se você deseja ficar e lutar, vá para 76.
Se prefere fazer uma retirada para a cozinha, vá para 23.
Se deseja tentar passar pelo guarda, vá para 81.
Se tem alguma outra idéia, vá para 32.

68 Imagine que os frascos estão numerados de 1 a 5, da esquerda para a direita. Decida qual deles você deseja examinar.

Caso o escolhido seja o de número 1, vá para o parágrafo 13.
Se deseja examinar o frasco 2, vá para 182.
Se deseja examinar o frasco 3, vá para 77.
Se deseja examinar o frasco 4, vá para 37.
Se deseja examinar o frasco 5, vá para 140
Quando tiver terminado, vá para 176.

69 A bolsa contém mais ou menos uma dúzia de pedras preciosas, todas embrulhadas em papel. Faça um teste de Comércio ou de Joalheiro (o valor pré-definido é IQ-5 em Comércio e IQ-6 para Joalheiro). Vá para 82, se for bem sucedido.

No caso de falha, você não sabe nada de importante sobre as pedras preciosas. No entanto, elas são bem bonitas. Você pode levá-las consigo, se desejar.

Se você deseja examinar os papéis que encontrou no cofre, vá para 172. Caso contrário, deixe-os onde estão e volte para 16.

70 A espada raspa o piso de pedra do quarto quando você tenta erguê-la. Instantaneamente você sente o peso de uma mão sobre seu ombro. "O que é que você quer com minha espada?", o homem pergunta enquanto a toma de suas mãos.

Você pode tentar sair da situação na conversa (desvie para 156), ou na raça. Se optar pela manobra "Desvencilhar-se", faça uma Disputa entre sua Força e a do vigia, que é igual a 12 (ele o está segurando apenas com uma das mãos, e por isso, não ganha nenhum bônus).

Se você for bem sucedido, vá para 105. No caso de falha, vá para 146.

71 Ei! Está escuro aqui embaixo! Você desce as escadas e se vê numa escuridão quase completa. Se tiver uma tocha, lampião ou vela acesos ou a vantagem Cióptica (Visão Noturna), vá para 16.

Se não, você pode tornar a subir (volte para 14), ou tatear pelo porão escuro (vá para 143).

72 O vinho custa apenas algumas moedas de cobre por garrafa — não vale a pena roubá-lo. Vá para 45, se você desejar beber uma garrafa. Se não, vá para 16.

73 Você teve uma idéia brilhante — coloque a porcelana dentro das almofadas para evitar que elas se quebrem. (Uma pena, se você já havia cortado as almofadas anteriormente. Neste caso deve voltar para 47.) Se você ainda tem as almofadas, a porcelana terá um RD igual a 2 enquanto estiver em sua sacola (se você for atingido por um golpe que provoque mais do que 2 pontos de dano, a porcelana se quebrará). Para obter este resultado você deve usar as três almofadas (que pesam 1,5 kg). O peso da porcelana é desprezível.

Vá para o parágrafo 66, se você desejar examinar os narguilés que estão sobre a mesa ou para 171, se preferir olhar outras coisas na sala.

74 Se o resultado de sua jogada de teste tiver sido igual a 17, ou 18, ou qualquer valor que exceda em 10 pontos o seu nível de habilidade em Arrombamento, vá para 90. No caso de falha com um resultado diferente dos acima, você poderá fazer novas tentativas. Se esta for sua intenção, você deverá voltar para 122, mas subtraia 1 do seu nível de habilidade em Arrombamento (isto é cumulativo, ou seja, você deverá subtrair 2 se já tiver falhado duas vezes, e assim por diante).

Ou você pode olhar o resto do aposento. Neste caso, vá para 16.

75 Você conseguiu vencer o vigia, mas ouve um apito. O dono da casa, aterrorizado pelo tumulto, chamou a guarda noturna. Você escapa rapidamente pela porta de entrada e mergulha numa viela. Em breve você está a salvo em casa. Vá para 185.

76 Esta é a cena da Grande Luta. O vigia joga primeiro, a menos que tenha sido dito especificamente que a iniciativa é sua. Vamos usar aqui as regras do Sistema Básico de Combate ou, se você preferir, o Sistema Avançado. Neste caso, você usará também o mapa existente no livreto anexo.

Você pode pôr sua sacola no chão para diminuir sua Carga. Se o fizer, o vigia não a apanhará enquanto a luta não terminar. Mas, se você tiver que fugir, precisará gastar um turno para apanhá-la novamente; senão, fugirá sem ela.

A seqüência de combate é a seguinte: Suponha que o vigia tem a iniciativa. Ele deve jogar 3 dados e conseguir um resultado menor ou igual ao nível de habilidade que ele tem na arma que está usando. Se for bem sucedido ele o terá acertado (talvez). Se ele tiver falhado, o turno estará terminado para ele.

Se o vigia foi bem sucedido, você tem que se *defender*. Some o valor total da Defesa Passiva oferecida pela sua armadura (e escudo, se você tiver improvisado um), ao valor da Defesa Ativa que escolher. A planilha de seu personagem tem 3 defesas: Esquiva, Aparar e Bloqueio (se você tiver um escudo). Jogue 3 dados. Se o resultado for menor ou igual ao valor total de sua defesa, o vigia não terá conseguido atingi-lo.

Se você *tiver sido* atingido, o vigia fará uma Avaliação de Dano. Sua planilha mostra que ele é capaz de infligir 1D+3 pontos de dano. Isto significa que você deve jogar 1 dado e somar 3 ao resultado. Este valor será a quantidade básica de dano que ele causou.

Subtraia a Resistência a Dano (RD) oferecida pela sua armadura, e a Rijeza de sua pele, se houver. O resultado indicará a quantidade de dano que realmente o afeta. Porém, como o ataque foi feito com uma arma cortante, o valor obtido deverá ser acrescido de um bônus de 50% e, a seguir arredondado para abaixo.

Exemplo: O vigia consegue um 2 em seu sorteio. 2+3 é 5. O dano básico é igual a 5. Digamos que sua armadura é feita de couro (RD igual a 1). Isto significa que você foi realmente atingido por 4 pontos, que aumentados de 50% dão um resultado igual a 6. Estes pontos devem ser subtraídos de sua Vitalidade.

Depois do ataque do vigia vem a sua vez de atacar e a dele de se defender. Siga o mesmo procedimento.

O personagem que tiver o valor de seu atributo HT reduzido a zero, deverá fazer uma jogada contra o valor básico de sua Vitalidade (HT) em todos os turnos, antes de fazer qualquer movimento. Uma falha significará que ele caiu inconsciente.

Esta é uma visão bastante simples do sistema de combate. Veja os capítulos 13 e 14 para mais detalhes sobre as regras.

Se você derrotar o vigia, vá para 75 se vocês estavam dentro da casa, ou 185, se você já tinha saido.

Você pode tentar fugir, se o resutado da luta não lhe estiver sendo favorável. Vá para 81, se estiver usando o Sistema Básico de Combate ou 169, se você tiver escolhido o Sistema Avançado.
Vá para 141, se o vigia conseguir nocauteá-lo.

77 Este frasco faz barulho quando você o chacoalha. Abrindo-o, você encontra um punhado de moedas de prata que valem $ 20. Você pode deixar o frasco e ficar com as moedas que têm peso desprezível. Volte para 68.

78 A última coisa que você vê é a figura imensa do vigia com a cimitarra levantada. Então, um alçapão se abre no chão e você cai. Você sofrerá 3D-9 pontos de dano devido à queda. Jogue 3 dados e subtraia 9 do resultado para avaliar a quantidade de dano sofrido (o valor não poderá ser inferior a zero). Um sucesso em um teste de Acrobacia (ou seu valor pré-definido, DX-6, se não possuir a perícia), significará que você não sofreu nenhum dano devido à queda). Você cai em um pequeno cômodo. A porta está aberta e através dela você vê uma outra, que parece dar para a rua. Você se levanta rapidamente.

Vá para 10, se deseja fugir ou 76, se preferir esperar para ver se o vigia voltará.

79 Atchim! Isso é forte! Você ouve passos no quarto ao lado e vê a sombra de uma figura imensa. A luz do luar reflete-se na lâmina erguida de uma espada. Você sente vontade de espirrar de novo. Faça um de teste de HT.

Em caso de sucesso, você terá conseguido evitar o espirro e poderá correr em direção à janela da cozinha. Vá para 23.

No caso de uma falha, você terá sido surpreendido por um acesso de espirros. Vá para 67.

80 Você está cego! A pomada queima como fogo. Faça um teste de HT. Em caso de sucesso, sua vista terá clareado o suficiente para você conseguir tatear o caminho até a janela e daí para casa.

No caso de falha a dor o fará gritar. Você vai de encontro às prateleiras e derruba vários frascos. É quase um alívio quando o punho do vigia o envia para o mundo dos sonhos. Vá para 141.

81 Você tenta passar pelo vigia. Esta é uma manobra de Evasão. Faça uma Disputa de Destreza. A do guarda é igual a 12. A sua estará submetida a um redutor igual a -5 pois o vigia está em pé. *Veja na pág. 113 as regras completas para Evasão.*

Se você perder (ou empatar), o vigia terá conseguido bloquear seu caminho, impedindo-o de fugir. Você perdeu um turno. O vigia pode atacá-lo novamente. Volte para 76.

No caso de vitória, você terá conseguido passar por ele. No entanto, ele sairá no seu encalço. Vá para 157.

82 As pedras valem um bocado de dinheiro, em torno de $ 7.500. Certamente você as guardará no bolso. O peso é desprezível. Vá para 172 se desejar dar uma olhada nos papéis que você encontrou no cofre. Caso contrário, deixe-os onde estão e volte para 16.

83 Não existe nenhuma maneira segura de nocautear alguém sem machucá-lo. No entanto, um golpe no alto da cabeça com alguma coisa pesada normalmente não terá efeitos permanentes se tiver sido bem dosado. Você precisa de alguma coisa que provoque dano por contusão. Um porrete ou uma frigideira seria o ideal. Você poderá usar seu próprio punho se não tiver nada melhor (lembre-se que seu punho provoca um dano igual a "GDP-2").

Escolha sua arma e faça sua jogada para tentar atingir seu oponente. Um homem adormecido é um alvo muito fácil; logo, qualquer resultado que não represente uma falha crítica (17 ou 18) irá acertá-lo em cheio. No caso de o resultado ser 17 ou 18, o gigante não sofrerá nenhum dano, a não ser em seu orgulho pessoal e acordará. Volte imediatamente para 11.

Caso contrário, você o atingiu. Faça uma jogada para avaliar o dano que você provocou de acordo com a arma utilizada (veja a pág. 100). O fato de este golpe ter atingido uma parte vulnerável da cabeça (o cérebro), faz com que ele tenha resultados especiais, descritos na pág 202. Comece subtraindo 2 do resultado de sua jogada para avaliação do dano (devido à RD do crânio ser igual a 2).

Multiplique o valor resultante por 4. Se o resultado for maior que $^1/_3$ do valor do atributo HT da vítima, ela estará atordoada. Se for maior que ½ de sua HT, a vítima terá sido nocauteada. O atributo HT do gigante é igual a 11. Se o resultado original da avaliação de dano tiver sido igual a 3, ele estará atordoado. Volte para 164.

Se o resultado original estiver entre 4 e 7, ele ficará fora de si tempo suficiente para você saquear a casa. Vá para 134.

Se o resultado original tiver sido maior ou igual a 8, então pelo menos 6 pontos terão conseguido ultrapassar a proteção do crânio. Este valor multiplicado por 4 significará que a lesão sofrida pelo gigante foi grande o suficiente para levar o valor de sua HT de 11 para -11, ou menos. Isto *poderia* matá-lo.

Para os objetivos desta aventura, jogue um dado. Se o resultado estiver entre 1 e 3, o gigante estará morto, entre 4 e 6 ele estará nocauteado. Vá para 134 de qualquer maneira.

84 A pomada produz uma sensação agradável e nada mais. Volte para 114.

85 Você ouve passos no quarto ao lado enquanto examina a cozinha. Alguém está vindo verificar qual a causa do barulho que você fez.

Faça um teste de Furtividade com um redutor igual a -2 (você está com pressa). Se você não possuir esta perícia (o que é que você está fazendo como ladrão?), use seu valor pré-definido DX-5 ou IQ-5 (o que for melhor), com o redutor adicional igual a -2 por estar com pressa.

Vá para 100 em caso de sucesso, ou 93 em caso de falha.

86 Você vai na ponta dos pés até onde a espada está. Você a pega cuidadosamente pelo punho e...

Faça um teste de Destreza (DX), com um redutor igual a -6 (apanhar uma espada sem fazer barulho é muito difícil, por isto a existência desta penalidade).

Vá para 30 em caso de sucesso, ou 70 em caso de falha.

87 Você corta a almofada e voa pena para todo lado. Você não encontra nada de valor, a não ser algumas moedas de cobre enferrujadas (valendo $ 1,00), que estavam no sofá, atrás da almofada que agora está completamente inutilizada. Volte para 46.

88 O vigia conseguiu agarrá-lo. Vocês estão agora num Combate de Perto. Você pode tentar uma manobra Desvencilhar-se. Faça uma disputa rápida de ST. A Força (ST) do vigia vale 12 e ele não recebe nenhum bônus, pois o está segurando com apenas uma das mãos. A outra está segurando a espada.

Se você vencer a disputa, terá conseguido se soltar e poderá correr para a despensa (58), ou tentar sair pela janela (113).

Vá para 76, no caso de derrota ou empate ou se quiser lutar de qualquer maneira.

Para maiores informações, veja as regras de Combate de Perto na pág. 111.

89 Você mergulha a faca na garganta de Fatso. Ele gorgoleja, suspira e cai de costas, morto. Sua vitória, no entanto, dura pouco. O pouco tempo gasto para encerrar a carreira de Fatso foi suficiente para o vigia surgir atrás de você. É hora de lutar. *As regras de combate estão explicadas nos capítulos 13 e 14. Se você ainda não estiver familiarizado com elas, use o Sistema Básico de Combate. As jogadas de dados necessárias estão descritas a seguir.*

O vigia ataca primeiro, fazendo um teste de sua habilidade com as armas que é igual a 16. Se o resultado do sorteio for menor ou igual a 16, ele terá conseguido atingi-lo. Neste caso você deve fazer sua jogada de defesa. A única defesa de que você dispõe é a "Defesa Passiva" (DP), decorrente de alguma armadura que você esteja usando. Você não tem nenhuma possibilidade de defesa ativa, porque ele o pegou pelas costas. Um sucesso decisivo deixá-lo-ia escapar ileso. Se você falhar em sua jogada de defesa, ele terá conseguido atingi-lo. Para saber quantidade de dano sofrida, jogue um dado e adicione 3 ao resultado (1D+3). Este é o *dano básico* causado pelo golpe do vigia. Subtraia dele a resistência de sua armadura (RD) e você saberá quantos pontos de dano você recebeu. Aumente este valor em 50% (a espada é uma arma cortante e o ferimento provocado por este tipo de arma, que consegue ultrapassar uma armadura, recebe um bônus de 50%). Subtraia o total de sua Vitalidade (HT). Se o valor deste seu atributo não caiu abaixo de zero devido ao ataque do vigia, você poderá lutar. Vá para 76 e lembre-se de que agora o vigia lutará até a morte. É claro que, se você morrer, sua aventura estará encerrada.

Você terá livre acesso à casa toda, se conseguir vencer o vigia. Ignore daqui por diante todas as referências a outras pessoas que você encontrar. Não volte para o parágrafo 75 mesmo que você já tenha sido instruído a fazê-lo. Volte para 110.

90 Esta foi uma Falha Crítica. Você realmente se atrapalhou todo e caiu numa armadilha. Você ouviu um "click" e o barril no qual estava trabalhando desapareceu. Depois veio um estrondo e os barris começaram a se movimentar. Você havia pensado na possibilidade de haver uma armadilha aqui?

Faça um teste de sua habilidade com Armadilhas (o valor pré-definido para quem não tem esta perícia é igual a IQ-5, DX-5 ou Arrombamento-3). Se você tiver a vantagem da Noção do Perigo, poderá também fazer uma jogada contra seu atributo IQ para ver se você tinha "sentido" que havia alguma coisa errada.

Se você obteve sucesso em alguma destas jogadas, vá para 61. Caso contrário, vá para 44.

91 A cobertura desfia e você percebe que a corda tem uma alma de metal, como uma cota de malha muito fina. Será impossível cortar este cordão.

Faça outro teste de DX e desvie para 110 em caso de sucesso. Uma falha significará que você puxou a corda enquanto tentava cortá-la. Neste caso, vá para 139.

92 Opa! Você deveria ter se lembrado que a tampa da panela poderia estar quente, antes de pegá-la. Tente um teste de DX com um redutor igual a -2 para ver se conseguiu evitar a queimadura. Desvie para 168, em caso de sucesso ou para 138, em caso de fracasso.

93 Você olha em redor desesperado. Parece não haver nenhum lugar onde se esconder. Ouve passos que se aproximam vindos de outro aposento. Se você ao menos conseguisse alcançar a janela, estaria salvo.

Faça um teste de DX e desvie para 33, se for bem sucedido. Se você falhar ou desejar lutar com quem quer que esteja se aproximando, então desvie para 25.

94 Os tonéis cheiram levemente a cerveja. Eles estão arrolhados e estampados com o selo imperial de impostos. Todos parecem estar cheios. Faça um teste de IQ. Desvie para 177 em caso de sucesso, ou para 12 se houver falha.

95 O vigia conseguiu alcançá-lo. Ele está com raiva e pronto para a luta. Faça um teste de IQ com um redutor igual a -2. Desvie para 123 em caso de sucesso, ou para 76 em caso de falha.

96 Dadas as circunstâncias, Fatso concorda rapidamente. O vigia é rude, mas obediente e se afasta. Você percebe que sua noite de trabalho terminou e caminha lentamente em direção à saída usando o dono da casa como refém. Quando chegam à porta de entrada você liberta Fatso e desaparece na noite depois de uma vênia zombeteira.

Vá para 185.

97 A tampa do barril se abre revelando uma pilha de livros e papéis, e uma pequena bolsa que parece oleosa ao tato e está selada com um lacre de chumbo. Dá para sentir que existem algumas bolotas e alguma coisa que estala dentro da bolsa.

Vá para 172, se você quiser examinar os papéis; 69, se preferir abrir a bolsa ou 16, se nenhum dos dois lhe interessa.

Faça uma anotação em sua planilha, no caso de levar a bolsa sem abri-la. Vá para 172 (para examinar os papéis) ou para 16 (para continuar sua busca).

98 Você vê alguns frascos (destes usados em farmácias), em uma das prateleiras. A maioria deles tem rótulo.

Se você for alfabetizado desvie para 101 para ver o que eles dizem.

Restam ainda várias opções se você não for alfabetizado:

Pode deixar os frascos quietos. Vá para 176.

Pode apanhar alguns aleatoriamente. Vá para 42.

Pode parar e abrir alguns deles. Vá para 35.

99 Faça um teste de Visão. O valor básico é o do seu atributo IQ. Bônus por ter Visão Aguçada ou Prontidão certamente ajudarão neste caso.

Desvie para 126 em caso de sucesso, ou para 128, se houver falha.

100 Você consegue achar um canto escuro para se esconder. Foi uma sorte, pois um homem gigantesco entra no aposento para ver o que está acontecendo. Ele olha em volta mas não o vê. Depois de alguns momentos ele vai embora.

Daqui por diante, sua Furtividade estará diminuída em 2 pontos em todas as jogadas qua a envolverem, por ter alertado o vigia. (Esta penalidade é cumulativa.)

Vá para 128.

101 Os rótulos da maioria dos frascos indicam que eles contêm especiarias e ervas aromáticas. Doze deles têm o nome de especiarias comuns. Vinte deles têm nomes de ervas aromáticas moderadamente raras. Quatro têm o nome de ervas realmente difíceis de se obter. Cinco não têm rótulo.

Se desejar levar algum dos frascos, desvie para 142.

Se desejar abrir algum dos frascos, vá para 135.

Se preferir ignorá-los, vá para 176.

102 Você se desequilibrou por um instante enquanto escalava a janela. Na queda seu pé sofreu uma pancada bastante forte contra o solo, provocando um som surdo, mas audível. Você imagina ter ouvido alguma coisa se movendo pela casa. Pode ser apenas sua imaginação, ou pode ser alguém se movimentando. O que você fará?

Vá para 85, se você deseja ignorar o ruído e continuar de onde havia parado ou para 48, se você deseja ficar quieto por alguns instantes para ver se o barulho pára.

103 Após observar por alguns instantes, você percebe que a sucata não passa de sucata mesmo. Não há absolutamente nada de valor aqui, a menos que você volte pela manhã e cobre o dono da casa por ter levado tudo isto embora — mas isto é um trabalho honesto demais para você.

Volte para 16.

104 Você tem três possibilidades, pense rápido! Vá para 156, se pretende escapar desta situação usando sua Lábia.

Se preferir ficar e lutar, desvie para 76.

Vá para 81, se você quiser tentar fugir.

105 Você conseguiu escapar da mão de seu adversário enquanto ele tentava apanhar a cimitarra. Vá para 104.

106 Você abriu a almofada e voou pena para todo lado. No entanto, não há nada de valor dentro dela. A almofada está completamente inutilizada.

Volte para 46.

107 Argh!! Isso tem um sabor horrível e provoca náuseas! Subtraia um ponto de sua HT.

Volte para 114.

108 Você segura a chave com cuidado e prepara o punhal para cortar o cordão. Faça um teste de Punga. Se você nunca estudou esta arte, use o valor pré-definido que é DX-6.

Vá para 38, em caso de sucesso e para 53, em caso de falha.

109 Você está no quarto do vigia. Não há nenhuma mobília, a não ser pela esteira grosseira no chão e um armário sob o vão da escada. Existe uma única saída do quarto e o vigia está parado bem alí.

Vá para 76, se você pretende enfrentar o vigia ou para 81, se preferir tentar se esquivar.

110 Você está no quarto do proprietário da casa. Há uma única pessoa aqui: um homem atacarracado de barbas brancas, usando um espalhafatoso pijama de seda. Ele ronca alto. O quarto é enfeitado com várias estatuetas e objetos de arte. Há uma sineta pendente do forro ao lado da cama.

Se você deseja procurar alguma coisa para roubar, vá para 20.

Se preferir sair por onde entrou, vá para 18.

Se tiver alguma outra idéia brilhante que gostaria de tentar, faça um teste de IQ e desvie para 2 em caso de sucesso, ou escolha entre procurar algo para roubar ou deixar o quarto, no caso de falha.

111 Você está em um pequeno vestíbulo que dá passagem para várias partes da casa. De frente para a escada e no sentido horário temos: escadas que sobem e dobram à esquerda, um grande salão, a cozinha e uma despensa.

Se você deseja examinar a despensa, desvie para o parágrafo 159.

Se quiser ir a cozinha, vá para 128.

Se preferir ver onde vai dar a escada, vá para o parágrafo 18.

Se optar ir ao salão, vá para 59.

112 Alô! Aqui é sua consciência... Você REALMENTE deseja matar este homem? Você pode se meter em encrenca, se roubar alguma coisa; mas pode acabar morto, se cometer assassinato. A Associação dos Ladrões e a Guarda da Cidade ficarão muito interessadas em você. Pense rápido, pois alguém vem subindo a escada.

Você ainda tem tempo para matá-lo, se é o que deseja fazer — *a menos que* tenha a desvantagem do Pacifismo.

Desvie para 89, se você o matar.

Vá para 49, se você decidir esperar e ver quem vem subindo, ou 7, se deseja amedrontar Fatso para lhe tirar dinheiro.

113 Faça um teste de habilidade em Acrobacia (cujo valor pré-definido é DX-6).

Se for bem sucedido, você será capaz de mergulhar através da janela e correr antes de o vigia agarrá-lo. Vá direto para casa e de lá para o parágrafo 185. Vá para 121, no caso de falha.

114 O que você deseja fazer com o creme branco oleoso? Experimentá-lo em um ferimento (vá para 131); numa queimadura (65); esfregá-lo na pele (par. 84); provar um pouco (par. 107); esfregar nos olhos (par. 80), ou nada disso? Você pode ficar com o frasco, se desejar.

Volte para 68.

115 Você verifica se o conteúdo dos frascos é igual ao que está especificado nos rótulos e percebe que todos são acurados. A maioria destes frascos está quase cheia.

Vá para 42.

116 Faça um teste de IQ. Um resultado maior ou igual a 14 é uma falha automática para desvantagens mentais como Alcoolismo.

Em caso de sucesso, vá para 16 e escolha livremente.

Se não for bem sucedido, você se servirá generosamente do vinho e da cerveja. Seus atributos ST, DX, IQ e HT estarão reduzidos em um ponto por todo o resto da aventura. Isto reduz, também em 1 ponto, seu NH em todas as suas perícias. Volte para 16.

Para maiores detalhes sobre Alcoolismo e desvantagens mentais em geral veja a pág. 30.

117 Quando você vem saindo do porão, vê algo que não estava lá antes: um homem gigantesco com uma cimi-tarra na mão. "Vou lhe dar 5 segundos para explicar o que você está fazendo aqui", ele berra, "mas isto também não me importa muito"; e avança em sua direção.

Vá para 156, se você pretende convencer seu novo amigo a não trucidá-lo; 76, se desejar ficar e lutar ou 81, se sua opção for tentar fugir passando pelo guarda.

118 O frasco contém algumas moedas de cobre que pesam 0,5 kg e devem valer uns $2,00. Você pode pegar o frasco e as moedas, se desejar.

Volte para 68.

119 Você pode levar as colheres, se desejar.

Faça um teste de habilidade em Comércio (cujo valor pré- definido é IQ-5), enquanto estuda a porcelana.

Vá para 47, em caso de sucesso.

No caso de falha, você decide que a porcelana tem uma aparência gasta e não quer ter que se preocupar com algo tão frágil.

Se você quer examinar os narguilés, vá para 66.

Se prefere examinar o resto da sala, vá para 171.

120 A marca é de Jharno, um tecelão de muito sucesso no momento. Pode ficar difícil vender esta peça quando a notícia de seu roubo se espalhar. No entanto, seu receptador certamente será capaz de encontrar um comprador em algum lugar distante, onde a peça não será reconhecida.

Se você desejar retirar a tapeçaria da parede, vá para 41.

Se desejar procurar alguma outra coisa, vá para 171.

121 O vigia conseguiu alcançá-lo e está tentando segurá- lo. Vocês estão envolvidos num Combate de Perto.

Faça uma Disputa Rápida de Destreza (DX) (a do vigia é igual a 12 mais um bônus de 3, por estar segurando você).

No caso de vitória ou empate, você tenta alcançar a janela novamente. Vá para 113.

Em caso de derrota, o vigia conseguiu apanhá-lo. Vá para 88.

Para maiores informações sobre Combate de Perto veja as regras na pág. 111.

122 Faça um teste de habilidade em Arrombamento com um redutor igual a -5. (Quem quer que tenha feito este cadeado, sabia o que estava fazendo!)

Se você não tem esta perícia, o valor a ser usado será IQ-10.

Vá para 97 em caso de sucesso e 74 no caso de falha.

123 Você está na cozinha, lembra-se? Há um monte de panelas e frigideiras aqui; algumas delas são bem pesadas e dariam ótimas armas (trate como uma maça, submetendo seu nível de habilidade com este tipo de arma a um redutor igual a -2). É o tipo de arma que pode ser usada com facilidade numa luta caso você não tenha outra melhor consigo.

Vá para 76.

124 Existem três almofadas. Elas são feitas de seda finamente bordada e parecem valer algum dinheiro. Elas pesam mais ou menos 1 kg cada. Examinando-as, percebe que há alguma coisa dura escondida dentro da vermelha.

Se você deseja abrir a almofada, vá para 46.

Se não desejar cortá-las, poderá levá-las consigo ou deixá-las onde estão. Qualquer que seja sua escolha, vá para 171.

125 A maior parte do vinho é originária de uma vinícola local; forte, encorpado e bom para acompanhar uma refeição.

Faça um teste de IQ e desvie para 175 em caso de sucesso ou 72 no caso de falha.

126 Você avistou uma frigideira pesada (4.5 kg) de ferro fundido debaixo do balcão junto com o resto das panelas. Pode levá-la se quiser. Utensílios de cozinha, de boa qualidade, estão em falta. Além disso, num apuro, ela poderia ser usada como uma arma. (Se for usada ofensivamente ela funcionará como uma maça. O valor pré-definido para aqueles que não têm perícia com Maça é DX-5. O dano produzido por ela é igual a BAL+3. Ela também pode ser usada defensivamente, como um pequeno escudo. O valor pré-definido para o NH com Escudo é igual a DX-4.) No entanto, independentemente de como ela venha a ser usada, você estará submetido a um redutor extra igual a -2, pois ela é muito pesada e desajeitada. Volte para 128 e faça nova escolha.

127 Você joga todo o conteúdo do frasco de pimenta no rosto do vigia, depois de prender a respiração. Ele cambaleia e solta um grito abafado. Aproveitando a chance, você escapa. No andar de cima um apito começa a soar; você sabe que é hora de se retirar. Volta para a cozinha e sai pela janela.

Vá para 148.

128 Você está na cozinha. Uma panela de ferro com tampa descansa sobre as brasas, no fogão. Alguma coisa dentro da panela cheira muito bem. Há uma vela em um castiçal enfeitado, sobre uma mesa próxima ao fogão.

Vá para 183, se você deseja dar uma busca na cozinha; 158, se não resistir à tentação de abrir a panela; 3, se quiser acender a vela; 111, se preferir passar ao próximo aposento ou 27, se sua vontade for sair pela janela e voltar para casa.

129 Há pouca coisa neste aposento: apenas uma mesa baixa com um serviço de chá e 3 narguilés. A mesa é muito grande para ser roubada. Os narguilés são de bronze e pesam uns 4.5 kg cada. O serviço de chá parece ser antigo e delicado.

Se você deseja examinar o servico de chá, vá para 167.

Se deseja avaliar os narguilés, vá para 66.

Se já viu tudo o que queria aqui, vá para 171.

130 Você corta a almofada e voa pena para todo lado. A almofada está inutilizada e você não encontrou nada de valor dentro dela.

Vá para 46.

131 O ünguento arde!

Faça um teste de HT ou IQ, o que for melhor. Se você tiver a vantagem da Força de Vontade, poderá somar o seu valor aos atributos HT ou IQ.

Volte para 114 em caso de sucesso, ou desvie para 24 em caso de falha.

132 Faça um teste de IQ. Desvie para 179, em caso de sucesso ou para 155, no caso de falha.

133 Você bate a porta depois de passar por ela feito um raio e agora está do lado de fora. A porta fechada lhe dá um momento de vantagem sobre o vigia.

O atributo Deslocamento do vigia é igual a 5. Se o seu for maior, você escapará. Neste caso vá, para 185.

Faça um teste de Furtividade, se seu Deslocamento for menor ou igual a 5 (submetido a um redutor igual a -4 porque você está correndo). Se falhar nesta jogada, o vigia conseguirá apanhá-lo e você terá que lutar com ele. Se isto acontecer, vá para 76.

No caso de um sucesso em seu teste de Furtividade, você terá encontrado um lugar para se esconder. O vigia continua a procurá-lo por alguns minutos e depois desiste, praguejando a meia-voz. Você suspira aliviado e volta para casa. Vá para 27.

134 Você pode pegar a cimitarra, se desejar. Você não encontra mais nada de valor depois de examinar todo o quarto e deixa o aposento, passando por cima do gigante imóvel.

Você pode ignorar qualquer referência ao vigia durante todo o resto da aventura; você o derrotou sem luta. Anote o seguinte: Se você encontrar um parágrafo que diz que o vigia está atrás de você, desvie para 111 e escolha um outro aposento para examinar. Agora, vá para 59.

135 O vigia ergue a cimitarra e grita com raiva distraindo você. O gordo aproveita a chance. Agarrando seu braço, ele puxa o cordão do sino. O chão se abre debaixo de seus pés e você cai ... com um homem de 100 quilos, cheio de raiva, em cima de você. Tudo escurece.

Vá para 141.

136 Um exame mais minucioso não revela nada.

Se você deseja puxar o cordão da sineta para ver o que ocorre, desvie para 139.

Se deseja abandonar o quarto, desvie para 18.

Se preferir dar uma olhada melhor em Fatso, vá para 52.

137 Você não é capaz de reconhecer o odor e, por isso, tenta uma fungada mais profunda. Aí você descobre do quê se trata: Pimenta! Que é rara, valiosa e vai fazê-lo espirrar.

Faça um teste de HT para ver se você é capaz de evitar o espirro.

Se for bem-sucedido. Você poderá continuar sua busca (desvie para 68).

No caso de falha, você espirrará e deverá se dirigir para o parágrafo 79.

138 *Ai!* Você conseguiu se queimar e sofreu 1D-3 pontos de dano, i.e., jogue um dado e subtraia 3 do resultado obtido (o valor mínimo final para este caso é 1). Você pode escolher qual a mão que se queimou. Se o dano for maior que $^1/_3$ de seu atributo HT, sua mão estará incapacitada para esta aventura. Qualquer coisa que você quiser fazer com esta mão sofrerá um redutor de -1 devido à dor.

Agora vamos ver se você derrubou a tampa da panela quando se queimou. Faça um teste de DX utilizando um *redutor* igual ao número de pontos de dano devido à queimadura.

Desvie para 40 em caso de falha.

No caso de ter sido bem-sucedido, você pode comer um pouco do guisado (desvie para 168) ou dar uma olhada em volta para ver se descobre alguma outra coisa (par. 128).

139 Um alçapão se abre sob seus pés, você cai em um aposento sob o quarto do gorducho e sofre um dano igual a 3D-9 devido à queda (um sucesso em um teste de Acrobacia ou seu valor pré-definido (DX-6), evitará o ferimento). *Para maiores informações sobre Acrobacia veja a pág. 48. Para regras mais extensas sobre quedas veja a pág. 130.*

Você vê um homem gigantesco apanhando uma cimitarra, enquanto se levanta. Ele a terá nas mãos antes que você possa reagir. Vá para 104.

140 O frasco tem duas marcas na tampa.

Faça um teste de habilidade em Medicina (IQ-7) para ver se é capaz reconhecê-las.

Desvie para 174 em caso de sucesso.

Em caso de falha, as marcas não terão nenhum significado para você. Vá para 26.

141 Você está inconsciente no chão, e acordará na manhã seguinte numa cela escura e fria. Tudo o que você tinha desapareceu.

Sua aventura terminou.

142 Você passa feito um raio pelo vigia e desce as escadas. Ele sai, urrando, atrás de você.

Vá para 157, se você correr na direção do salão principal; 58, se você decidir correr para a despensa ou 23, no caso de preferir a cozinha.

143 Você tateia as paredes escurecidas. Evidentemente o porão está cheio de trastes. Você descobre alguma coisa com a forma de uma caixa pesada, que começa a deslizar em sua direção. Você tenta segurá-la!

Faça um teste de ST. Se você for bem-sucedido, terá conseguido segurar a caixa, estará ileso e poderá colocá-la silenciosamente no chão. No caso de falha, a caixa vai ao chão, ferindo sua perna na queda. Você sofre 2 pontos de dano. A Resistência a Dano de sua armadura e a Rijeza de sua pele *oferecerão* alguma proteção.

Está muito escuro aqui embaixo e você começa a subir as escadas novamente.

Vá para 14, se você conseguiu segurar a caixa.

Caso contrário, vá para 117.

144 Nenhum sino toca. Ao invés disso, você ouve um Créeeeec quando o alçapão se abre sob seus pés e você cai acompanhado da voz do gordo, que repete sem parar: "Peque-o Max! Pegue-o! Ele tentou me matar!"

Vá para 139.

145 Você reconhece a marca de um artífice local na base dos narguilés. Você percebe que eles estão muito usados para ter algum valor, mas são muito novos para serem vendidos como antigüidade. Pode levá-los, se desejar, mas eles provavelmente não valerão o esforço de carregá-los para casa.

Volte para 129.

146 O vigia arasta-o para a despensa com a cimitarra na mão; abre o alçapão, empurra-o escada abaixo e fecha a porta. Você ouve o vigia empurrando dois barris de farinha para cima do alçapão, impossibilitando a sua abertura. Você pode ter certeza de que estará no porão quando os soldados chegarem pela manhã.

Sua aventura e, pelo menos durante os próximos anos, sua carreira como ladrão está terminada.

147 Não! É uma COISA HORRÍVEL! E ela tocou em você, que entrou em pânico e soltou um grito. Você corre cegamente para a saída e vai de encontro ao batente da porta. Vá para 141.

148 Você sai correndo pela porta da frente e entra numa viela, diminuindo a marcha para uma caminhada quando encontra uma outra rua. Você cumprimenta o guarda ainda grogue, quando passa pelos portões fortificados do bairro em direção a sua modesta habitação

Vá para 27.

149 Você passa pela porta, entra num quarto e vê um homem imenso, com uns 2 m de altura, e a barba por fazer, dormindo em uma esteira. Ele está vestido apenas com uma tanga e ronca alto. No chão a seu lado, há uma cimitarra.

Vá para 132, se você deseja procurar alguma coisa de valor aqui.

Vá para 86, se deseja tentar roubar a espada.

Vá para 160, se você preferir atacar o vigia.

Vá para 59, se você quer sair do quarto.

150 Estes papéis estão misturados; antigas cartas de amor, o pedigree de um canário, uma coleção de poemas satíricos, um diploma de bom cidadão, etc... Algumas destas coisas poderiam ser embaraçosas para seu proprietário, mas nenhuma delas parece ter importância. Você pode levá-las, se desejar. Elas pesam aproximadamente 3,5 kg.

Se você ainda não abriu a bolsa e deseja fazê-lo, desvie para o parágrafo 69. Caso contrário, deixe-a e volte para 16.

151 Você diz a Fatso "Diga-lhe para se afastar da porta!". Faça um teste de Reação. Esta é uma situação de Combate Iminente e nestas circunstâncias todos os seus modificadores de reação devem ser aplicados. Você pode inclusive usar sua Diplomacia (veja pág. 63), se a possuir.

Joque 3 dados e adicione ou subtraia os modificadores de reação, existentes debaixo do desenho de seu personagem em sua Planilha, e depois consulte a Tabela de Reações na seção *Quadros e Tabelas.*

Se a reação resultante for Neutra ou melhor (maior ou igual a 10), vá para 96.

Se ela for Fraca (7 a 9), vá para 50.

Se ela for Ruim ou pior (abaixo de 6), vá para 135.

152 O vigia não acreditou em uma só palavra do que você disse. Desvie para 76, se ele estava prestes a atacá-lo ou para 146, se ele já tinha segurado seu pulso.

153 Você entra novamente na cozinha com todo o cuidado. O vigia se foi, apesar de cismado.

Todos os seus testes de Furtividade durante o resto da aventura estarão submetidos a um redutor igual a -2. (Isto é cumulativo e deve ser adicionado a qualquer outra penalidade que você já tenha ou venha a ter.)

Vá para 128.

154 Este parece ser o lugar onde o dono da casa coloca tudo aquilo que ele não quer mais.

Faça um teste de IQ.

Vá para 103 em caso de sucesso, ou para 57 em caso de falha.

155 Obviamente este não é um homem rico. Se ele tem qualquer coisa de valor além da cimitarra, você não foi capaz de achá-la.

Volte para 149 e faça uma outra escolha.

156 Você decide contar uma história para o vigia: Que apesar de ser um campeão de arremesso de punhal de classe internacional, tem sete filhos morrendo de fome, ou qualquer outra coisa que lhe venha a mente.

Faça um Disputa de Habilidades. O vigia joga contra seu IQ que é igual a 10. Você pode jogar contra sua Lábia ou seu Sex-appeal (se for uma mulher). Se não tiver nenhuma destas perícias, deverá usar IQ-5 como o valor pré-definido para a Lábia ou HT-3 para o Sex-Appeal. Você tem apenas uma chance! (Jogue uma segunda vez em caso de empate).

Se for bem-sucedido, você terá convencido o guarda a deixá-lo. Neste caso, vá para 4.

Em caso de falha, o guarda rirá de você. Vá para 152.

Veja a pág. 63 para maiores informações sobre Lábia e a pág. 64 sobre Sex-appeal.

157 Você está num grande salão, e o vigia vem no seu encalço. Não há tempo para estudar o ambiente.

Vá para 161, se tiver Senso de Direção.

Se não, você pode entrar em um pequeno aposento ao lado (vá para 109), ou correr para a despensa (vá para 58), ou pode passar pela porta que fica defronte ao quarto do vigia (vá para 133).

158 Você tenta alcançar a tampa da panela.
Faça um teste de IQ.

Em caso de sucesso, você terá se lembrado de proteger a mão com uma toalha. Neste caso, você deve ir para 168.

No caso de falha, você se esqueceu de cobrir a mão e deve ir para 92.

159 Você está dentro de uma despensa. Existem prateleiras e prateleiras de mercadorias aqui.

Faça um teste de Visão (IQ mais Visão Aguçada e Prontidão, se você as tiver).

Vá para 98, em caso de sucesso.

No caso de fracasso, você não terá encontrado nada de valor e deverá voltar ao vestíbulo para continuar sua busca em outro lugar. Vá para 111.

160 Atacar uma pessoa deste tamanho, mesmo estando adormecida é arriscado.

Se você sofre de Excesso de Confiança, esta seria a atitude adequada para o personagem. Caso contrário, você pode pensar de novo.

Se você deseja reconsiderar, volte para 149.

Se deseja matar o gigante (será necessário uma arma), vá para 15.

Se preferir tentar nocautear o gigante, vá para 83.

161 Você é capaz de perceber que a porta que se opõe ao quarto do vigia dá para a rua.

Vá para 133, se você quiser sair agora.

Caso contrário, volte para 157.

162 Você conseguiu agarrar o braço de Fatso antes que ele alcançasse o cordão do sino, e ainda está com o punhal em seu pescoço. Você tem três opções :

(a) Cortar o pescoço de Fatso, vá para 112;

(b) *Ameaçar* cortar-lhe o pescoço, para obrigá-lo a contar onde escondeu o dinheiro — siga para 7, ou

(c) Fugir — vá para 22.

163 Você nota algo estranho quando olha embaixo da cama de Fatso. Batendo com o nó dos dedos no tapete perto da cama, você descobre uma região ôca. Levantando o tapete, encontra um alçapão.

Faça um teste de Mecânica (NH pré-definido como IQ-5) ou Armadilhas (NH pré-definido como IQ-5, DX-5 ou Arrombamento-3).

Vá para 39 em caso de sucesso, ou 136 se não for bem sucedido.

No caso de uma "falha crítica" (um resultado igual a 17 ou 18; ou ainda, um resultado no mínimo 10 pontos superior ao maior resultado que garante o sucesso), vá para 31.

As Falhas Críticas estão explicadas na pág. 86.

164 Qualquer pancada na cabeça tem chance de nocautear a vítima.

Faça uma jogada contra a HT do gigante que é igual a 12.

Em caso de fracasso, ele ficará inconsciente e você deve ir para o parágrafo 134.

Se for bem-sucedido, sua pancada aturdiu o gigante, mas ele está se recuperando rapidamente.

Se você deseja atingi-lo novamente, volte para 83.

Se você deseja fugir da casa, poderá fazê-lo antes de ele conseguir se levantar. Neste caso, vá para 27.

165 Um verdadeiro prêmio! As pedras são valiosas, fáceis de carregar e anônimas — a muamba perfeita. O receptador lhe dá $3.000 e lhe sugere umas férias.

Volte para 185.

166 "Você sabe o que é isto?" diz o receptador. É claro que você não sabe. Ele sorri: "O pedigree de um canário... algumas cartas de amor antigas ... e os registros de dez anos do serviço de limpeza de fossas". Ele joga os pápeis no chão.

Volte para 185.

167 O serviço de chá é composto de 4 xícaras, um bule de porcelana e 4 colheres de prata. Você estuda as colheres.

Faça um teste de Comércio (NH pré-definido como IQ-5) ou de Joalheiro (IQ-6). Se você tiver as duas perícias, use aquela em que for melhor.

Vá para 181, se você for bem sucedido em sua jogada para as colheres. Caso contrário, vá para 119.

168 É um bom guisado! Pode comer quanto quiser. Na verdade, você pode acabar comendo mais do que devia.

Faça um teste de IQ, se você tiver a desvantagem da Gula. Qualquer resultado acima de 13 significa, automaticamente, um fracasso. Neste caso, vá para 178. Caso contrário, continue lendo.

Comer uma porção de guisado reduzirá sua Fadiga em um ponto (mas não mais que 1), *se* você estiver Fatigado.

Quando terminar de comer, você deverá ir para 128 se quiser continuar olhando a cozinha, ou para 111 se preferir sair.

169 Você deve se dirigir para a janela da cozinha (por onde entrou), ou para a porta da frente (que sai do salão principal).

Vá para 148, se escolher a porta.

Se você tiver escolhido a janela e o vigia estiver mais de um turno de movimentação para trás, vá para 148. Caso contrário, vá para 113.

170 Você deu um safanão na aranha, que caiu da prateleira. Ela corre para trás de uma pilha de caixas e desaparece.

Vá para 118, se você deseja olhar o conteúdo do frasco ou 68, se quiser olhar alguma outra coisa.

171 O que é que você vai fazer?

Vá para 184, se desejar examinar as estátuas; 124, se quiser dar uma olhada nas almofadas; 51, se preferir avaliar a tapeçaria; 129, se sua opção for olhar o resto da mobília ou 59, se não houver mais nada aqui que lhe interesse.

172 Se você for Alfabetizado, vá imediatamente para o parágrafo 150.

Caso não o seja, os papéis não terão nenhum significado para você, mas pode levá-los consigo da mesma maneira. Eles pesam mais ou menos 3,5 kg.

Vá para 69, se você deseja abrir a bolsa.

Caso contrário, vá para 16.

173 Faça um teste de IQ (submetido a um redutor igual a -4 se sua Planilha definir sua fobia como "grave"). Lembre-se de que com uma desvantagem mental, qualquer resultado maior ou igual a 13 é um fracasso automático.

Vá para 54, em caso de sucesso, mas qualquer teste de DX que você fizer lá estará submetido a um redutor igual a -2.

Vá para 147, em caso de fracasso.

174 As marcas são símbolos da Associação dos Farmacêuticos para indicar "ungüentos" e "queimadura".

Vá para 26.

175 Um dos rótulos da prateleira de vinho se destaca. Ele está esmaecido, mas você consegue ler o nome da vinícola em letras douradas. Apenas vinhos valiosos têm seu nome escrito desta maneira. A garrafa deve valer pelo menos $ 100. Você pode levá-la se quiser, mas ela adicionará 1,5 kg à sua carga. Nenhuma das outras garrafas parece ter alguma coisa de incomum.

Vá para 45, se você desejar tomar um pouco de vinho (roubar é um trabalho duro).

Caso contrário, desvie para 16 e faça uma nova escolha.

176 Tente outro teste de Visão, agora subtraindo 2 pontos de seu atributo IQ (redutor igual a -2). Se normalmente 13 significaria um sucesso, você precisará agora de um resultado menor ou igual a 11.

Vá para 5, em caso de sucesso.

Em caso de fracasso, você volta ao vestíbulo para continuar sua pesquisa em algum outro lugar. Vá para 111.

177 Você percebe que o lacre em um das rolhas da fila de baixo não está muito "firme". Você puxa a rolha e ela sai facilmente, deixando ver uma fechadura.

Se você tiver pego uma chave em algum lugar da casa, você poderá tentar usá-la agora (vá para o parágrafo 8).

Vá para 122, se quiser tentar forçar a fechadura.

No caso de você preferir esquecer os barris, deverá voltar para 16 e fazer uma nova escolha.

178 O guisado está delicioso e você se serve várias vezes. A quantidade existente na panela é grande demais para você, o que não o impede de tentar comê-lo todo. Até que, empanturrado, você desiste.

Seus atributos IQ e HT estarão reduzidos em 2 pontos durante todo o resto da aventura e seu Deslocamento ficará reduzido em 1.

Volte para 128.

179 Vá para 155.

180 Durante o exame, você percebe que existe uma chave dourada, pendurada em um cordão de seda, em volta do pescoço do gordo.

Vá para 108, se você quer tentar remover a chave ou 18, se preferir sair do jeito que entrou.

181 As colheres têm marca de autenticidade, o que indica que elas são feitas de prata e trabalho de um mestre artesão. Elas pesam pouco e valem $ 20 cada.

Vá para 119.

182 Este frasco parece estar vazio, e está! Pode levar o frasco se quiser. Volte para 68.

183 O proprietário da casa, quem quer que seja, parece ter muito dinheiro. Estas panelas e caldeirões devem ter custado uma boa grana. Infelizmente eles são, também, muito grandes para serem carregados em sua sacola.

Vá para 99, se você deseja examiná-los melhor.

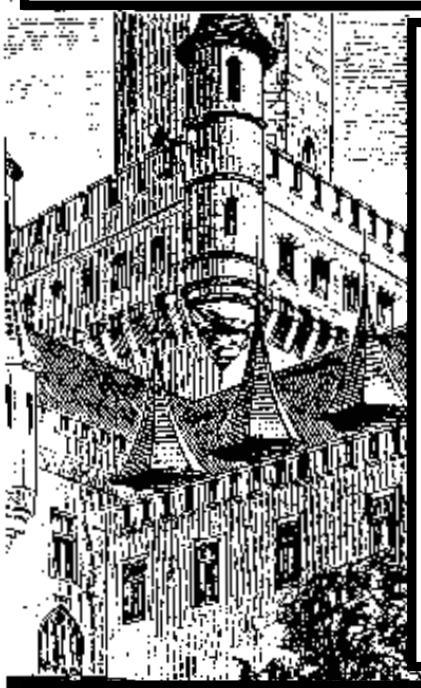
Caso contrário, vá para 128 e escolha novamente.

184 As estátuas são em tamanho natural, feitas de mármore e muito pesadas. Não há como levá-las.

Volte para 171.

185

Sua aventura terminará quando você chegar em casa. Calcule o valor do produto de seu trabalho desta noite, usando a tabela abaixo. A primeira coluna marca o valor de mercado. A segunda marca o valor que será pago pelo receptador. Obviamente, você não irá passar as moedas para o receptador — e sim gastá-las. Se você tiver uso para algum dos objetos, poderá ficar com ele.



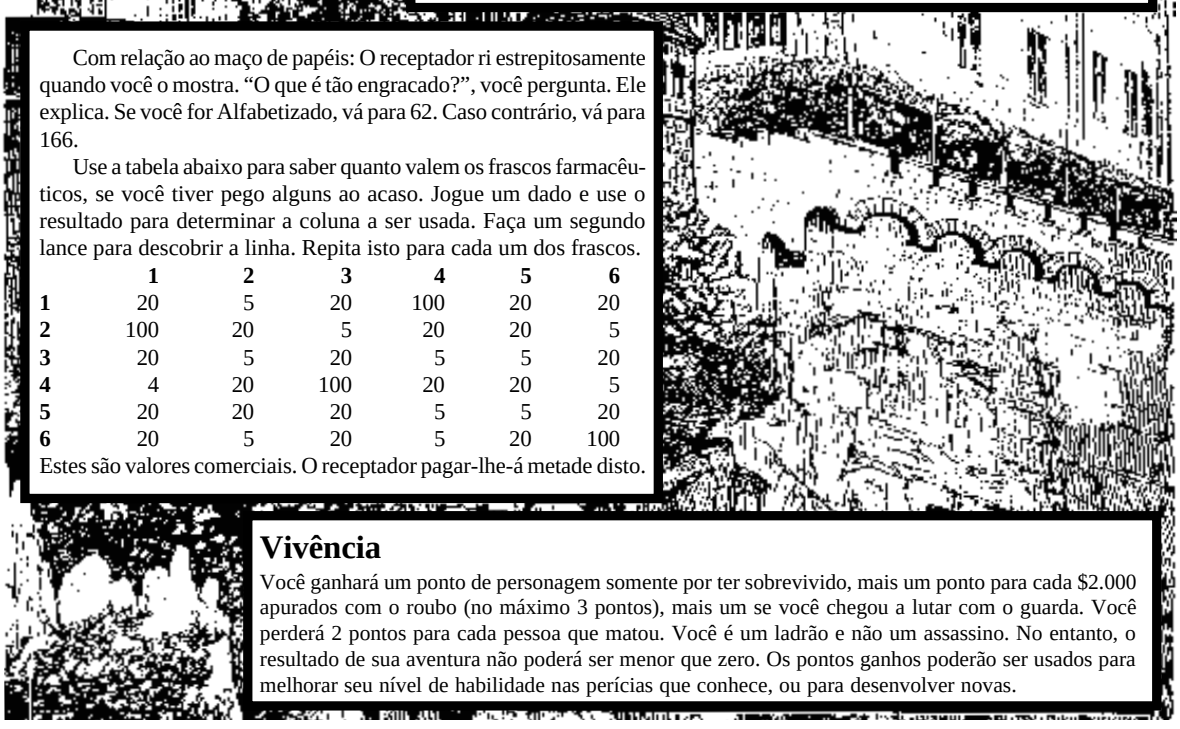
Item	Valor	Receptador pagará
Cimitarra	$650	$400
Frigideira de ferro	$50	$20
Chave dourada de Fatso	$20	$5
Amuleto e cordão	$400	$200
Garrafa de vinho raro	$100	$50
Frasco de ervas comuns (12 deles)	$5 cada	$2,50 cada
Ervas moderadamente raras	$20 cada	$10 cada
Especiarias raras (4 delas)	$100 cada	$50 cada
Frasco de pimenta vermelha	$100	$50
Frasco vazio	$2	0
Almofadas (3)	$50 cada	$25 cada
Tapeçaria	$2.000	$800
Serviço de chá de porcelana	$1.500	$600
Colher de prata (4)	$20 cada	$10
Narguilés (3)	$40 cada	$10 cada
Bolsa com pedras preciosas	Volte para 165 se você a tem consigo	
Frasco com ungüento branco	Volte para 34 se você o tem consigo	
Bolsa de dinheiro de Fatso	$500	
Moedas de prata	$20	
Frasco com moedas de cobre	$2	
Moedas enferrujadas	$1	

Com relação ao maço de papéis: O receptador ri estrepitosamente quando você o mostra. “O que é tão engracado?”, você pergunta. Ele explica. Se você for Alfabetizado, vá para 62. Caso contrário, vá para 166.

Use a tabela abaixo para saber quanto valem os frascos farmacêuticos, se você tiver pego alguns ao acaso. Jogue um dado e use o resultado para determinar a coluna a ser usada. Faça um segundo lance para descobrir a linha. Repita isto para cada um dos frascos.

	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
1	20	5	20	100	20	20
2	100	20	5	20	20	5
3	20	5	20	5	5	20
4	4	20	100	20	20	5
5	20	20	20	5	5	20
6	20	5	20	5	20	100

Estes são valores comerciais. O receptador pagar-lhe-á metade disto.



Vivência

Você ganhará um ponto de personagem somente por ter sobrevivido, mais um ponto para cada $2.000 apurados com o roubo (no máximo 3 pontos), mais um se você chegou a lutar com o guarda. Você perderá 2 pontos para cada pessoa que matou. Você é um ladrão e não um assassino. No entanto, o resultado de sua aventura não poderá ser menor que zero. Os pontos ganhos poderão ser usados para melhorar seu nível de habilidade nas perícias que conhece, ou para desenvolver novas.

CARAVANA PARA EIN ARRIS

Criada por : Creede e Sharleen Lambard
Desenvolvido por : Steve Jackson
Testado por : Noran Banduch, Rob Kirk, Allen Varney, Mike Moe, Dan Willem, C. Mara Lee
Arte de: Dan Willems Mapa de: Kyle Miller

Descrição do Cenário

Qualquer pessoa que se dirigisse a Lantara para participar desta aventura teria conhecimento dos seguintes fatos:

Lantara é um grande estado que ocupa a parte central de um continente e sua capital é Khedris, a maior cidade do continente, abrigando uma população de aproximadamente 300.000 pessoas. As principais fontes de divisas de Lantara são o governo, o turismo e o comércio. Os principais bens comercializados no país são os produtos agrícolas produzidos às margens do rio Kindino e o minério extraído no norte do país. Lantara é governado por um imperador, no entanto, os sindicatos são muito poderosos (existe alguma controvérsia em relação a quem teria mais poder, se a Família Real ou o Sindicato dos Mercadores). O progresso dentro do Sindicato dos Mercadores é ditado pela competência e perícia (e a habilidade de sobreviver à política do sindicato).

A linhagem real se estende por várias gerações, no passado, mas poucos são os nomes lembrados por aqueles que não se dedicam à História. Um nome ainda lembrado é o de Khedren, um sábio imperador que aboliu a escravatura, baixou os impostos e aumentou o padrão de vida do povo. Khedris tem este nome em sua homenagem.

O nível tecnológico de Lantara é igual a 3. Os Lantaranos se consideram um povo informado, esclarecido e sem superstições — i.e., não acreditam em magia. Na zona rural ainda existe gente que crê em feitiços, mau-olhado, etc... Pode ser que exista magia neste mundo, mas os personagens não a encontrarão nesta aventura.

A religião Lantarana é politeísta, e os deuses são entidades relativamente benignas que personificam atividades ou virtudes (Comércio, Lei, Caridade, Música, etc...). O Fanatismo, principalmente o fanatismo religioso, é raro e geralmente não é tolerado.

1. Introdução

Há uma grande agitação no Mercado de Khedris — o grande mercado que se estende desde as peixarias perto da costa até a Praça das Caravanas. Halmaro, o Ruivo — chefe do poderoso Sindicato dos Mercadores, superado em poder apenas pelo Imperador de Lantara — está organizando uma caravana! E esta não será uma caravana comum; ela estará levando carga e presentes para o casamento de Kira, filha de Halmaro, com o Príncipe Eiru de Mashanda.

A caravana será enorme, mesmo para os padrões de Khedris. Ela terá duzentos e vinte camelos, cinqüenta cavalos, quarenta cabeças de gado e cinqüenta bois puxando cinco carroções. Os carroções são uma raridade em caravanas. Alguns dos presentes devem ser *enormes*!

Corre o rumor de que Halmaro está à procura de boiadeiros, escribas, tradutores, cozinheiros, guias, médicos, operários e outros mercenários para a caravana. Muitos destes lugares serão ocupados por gente vinda dos sindicatos, mas sem dúvida nenhuma sobrará ainda muito espaço para os "free-lancers". Naturalmente serão necessários vigias. Viajar numa caravana não é totalmente seguro; bandoleiros, salteadores e ladrões cobram seu tributo das caravanas, da mesma maneira que o fazem as tempestades de areia e as inundações.

Halmaro pagará $ 600 a $ 1.000 por pessoa, por 6 a 8 semanas de trabalho — um quarto no momento da partida da caravana, outro quando ela atingir Ayun, na fronteira de Mashanda e o restante quando a caravana chegar a Ein Arris, capital do país. (Quanto cada empregado receberá, dependerá do tipo de trabalho e da impressão que ele deixar no respectivo capataz. Existe a possibilidade de um bônus quando a caravana chegar a seu destino.) Halmaro trata seus empregados com justiça e até os encoraja a comerciarem por si próprios (ele está sempre à procura de gente boa para o comércio).

É claro que nem todos os que se apresentarem serão contratados, mas quem não arrisca não petisca. E você já trabalhou antes para o Sindicato dos Mercadores num período em que precisou de um salário regular. Neste momento, você está procurando por uma chance de viajar e fazer alguma coisa fora do comum. Esta pode ser sua chance.

(GMs: Vocês podem ler os parágrafos acima para os jogadores, se o desejarem, *antes* de eles começarem a criar seus personagens. O resto da aventura é para seus olhos apenas, a menos que se especifique alguma coisa em contrário.)

NPCs Importantes

A descrição e dados para os NPCs importantes nesta aventura podem ser encontrados nas seguintes páginas: Halmaro, 240; Tsorvano, 238; Katsaya, 245; Kira, 240; Karhan, o Chefe dos bandoleiros, 244; Guerreiros I, II e III (NPCs de guerreiros genéricos,), 244; Riana, 246; Tekoff, o Agiota, 245; e Farvaro, 236.

2. Contratação

Parece que todo mundo em Khedris está se candidatando a um emprego na caravana de Halmaro, mas é claro que nem todos serão aceitos. Halmaro deseja contratar gente competente e programou uma série de testes práticos para os candidatos, ao invés de se se fiar apenas em entrevistas verbais (os Khedrianos são famosos por sua lábia).

Os PCs não têm nenhuma dificuldade em encontrar os recrutadores de Halmaro; eles estão usando faixas vermelho e branco na cintura e estão sempre cercados de candidatos esperançosos. Os recrutadores dão as mesmas instruções para todos os PCs: Todos devem comparecer à Praça das Caravanas no dia seguinte. Haverá um dia inteiro de provas antes de a caravana se pôr a caminho. Aqueles que se sobressaírem no teste receberão os melhores postos. Haverá comida e bebida à vontade.

Os recrutadores não saberão muito mais do que isso. No entanto, se um PC conseguir um resultado muito bom num teste de reação com um recrutador, ele poderá vir a obter mais um pequeno fragmento de informação. Jogue um dado e veja o resultado para decidir qual a informação adicional que ele consegue:

(1) A esposa número 1 de Halmaro também estará lá. Halmaro é um homem forte mas ela não fica atrás. E ela joga p'ra valer. Não se oponha a ela ou você terá um inimigo para a vida toda.

(2) Halmaro acredita no valor de saber receber. Os recrutadores estarão á procura de gente que quer trabalhar e que se mostrem leais a Halmaro. A comida e a bebida serão grátis para os candidatos, mas todos aqueles que se excederem verão suas chances de contratação diminuídas.

(3) Halmaro está a procura de bons combatentes e batedores. O grupo que ele pretendia usar está atrasado em uma missão em Ajir.

(4) Quase todo mundo que é bom o suficiente deverá conseguir um lugar nesta caravana. Ela é tão grande que os indigentes e as pessoas em trânsito, que normalmente acampam na Praça das Caravanas, estão sendo desalojados. Uma coisa que ninguém se lembra de ter visto acontecer antes!

(5) Todo mundo se refere a Halmaro como o "Ruivo" — mas não na cara dele. Se você fizer parte do Sindicato dos Mercadores, você o tratará por "Mestre". Caso contrário, você o chamará "Senhor".*

(6) Halmaro é famoso por sua probidade. Se você fizer seu trabalho e não se meter em encrenca, ele cuidará de você. Se você se opuser a ele, será a última vez.*

* Os membros do Sindicato dos Mercadores já terão conhecimento dos itens 5 e 6. Se um membro do Sindicato tirar um destes dois números em seu sorteio, jogue novamente.

Os PCs ouvirão o barulho antes de chegar à Praça das Caravanas; na verdade eles já o ouvirão no meio do caminho. A Praça das Caravanas é normalmente um lugar calmo, onde de vez em quando há uma caravana em formação. Agora ela está formigando de gente e animais.

Cada personagem deverá se decidir a que tipo de emprego ele, ou ela, deseja se candidatar. Há muitos ajudantes com faixas vermelho e branco, que serão capazes de encaminhar os candidatos aos lugares apropriados. Eles serão divididos em grupos: artistas de um lado (alguns deles atuarão na festa do casamento), boiadeiros do outro, vigias num terceiro canto e assim por diante. (Os jogadores podem se candidatar a mais de um cargo. Na verdade Halmaro preferiria que sim, pois quanto menos pessoas ele levar consigo, menores serão suas despesas.)

O GM pode transformar os *Testes* em uma verdadeira aventura, ou simplesmente passar por eles com algumas jogadas de dados. Eles estão descritos na coluna lateral da pág. 235.

Após o término dos testes os PCs serão aceitos na caravana.

Eles ficarão sabendo qual será o salário (que dependerá da performance de cada um nos testes — veja a coluna lateral na pág. 235) e receberão ordens para se apresentarem no dia seguinte pela manhã.

Eles serão também convidados para uma festa, já em andamento, em uma taverna chamada "As Barbas do Usurpador", em um dos lados da Praça das Caravanas. Ela será gratuita para todos os que estiverem trabalhando para Halmaro nesta empreitada.

Criação de Personagens

Esta aventura foi projetada para 3 a 6 personagens de 100 pontos. A seguir existe uma lista de Perícias que poderiam ser úteis. As habilidades marcadas com um * (asterisco) serão *muito* úteis. Os jogadores podem perceber isto depois de ouvirem a introdução. Caso isto não aconteça, você poderá dar a eles algumas dicas.

Perícias em Combate *
Sobrevivência no Deserto *
Cavalgar
Cavalgar Camelos *
Adestramento de Animais
Perícias de Ladrões
Comércio
Trovador
Diplomacia
Lábia
Detecção de Mentira

Cavalgar e Cavalgar Camelos são perícias condicionadas uma à outra; portanto, o nível pré-definido de uma , é igual ao NH da outra submetido a um redutor de -3.

Línguas

A língua local é chamada Lantranês, e é o idioma oficial do império.Outros idiomas que poderiam ser úteis nesta jornada são o Nômico (relacionado com o Lantranês mais ou menos do mesmo modo que o Sueco está relacionado com o Norueguês), o Yat Ayunês (falado em um reino situado em uma ilha ao sul do país), o Shandassês (a língua de Mashanda, falada em Ein Arris) e o Ayunês simplificado falado pelos mercadores. Um personagem que fale o Lantranês de Khedris terá, por definição, um nível de compreensão do Nômico igual a Lantranês -3, e o do Jargão Ayunês usado pelos mercadores igual a Lantranês -5. Falar este Ayunês simplificado é uma Perícia Mental/Fácil; o domínio de todas as outras línguas é uma Perícia Mental/Média.

Note que o nível do Jargão Ayunês não pode ser maior do que 6, pois não importa quão inteligente a pessoa seja, ela nunca será capaz de traduzir Shakespeare (ou seu equivalente Lantranês) para o Ayunês simplificado, ou fazer muito mais do que comerciar e farrear. Esta língua poderia ser escrita usando-se o alfabeto Ayunês, mas ninguém nunca se incomodaria com isto. Ela só tem utilidade como língua falada. Veja a coluna lateral na pág. 245.

Patronos

As seguintes Organizações podem ser úteis, como patronos para os personagens da região.

O Sindicato dos Mercadores é uma organização poderosa em Khedris. Já por duas vezes, no passado, as greves declaradas pelo Sindicato provocaram a queda do imperador, e a ameaça de uma terceira quase provocou uma guerra civil.

O sindicato tem escritórios em todas as cidades de Lantara, independentemente de seu tamanho, e mantém relações diplomáticas com organizações similares de outros países. Trate-a como uma organização poderosa que é forte o suficiente para dar ordens, mas que raramente aparece. Esta é uma vantagem que custa 10 pontos.

Um membro do sindicato têm um bônus de +2 em qualquer teste de reação frente a Tsorvano ou Halmaro, caso isto venha a ser necessário.

Continua na próxima página ...

Patronos (continuação)

A *Lâmina de Prata* é uma associação de guarda-costas, vigias e mercenários. Pense nela como uma agência de empregos temporários para assoldados. Seus membros têm permissão para usar a insígnia da associação. Alguns membros alardeiam sua condição, outros exibem discretamente o emblema, enquanto que um terceiro grupo não dá a mínima importância. É uma organização razoavelmente poderosa que aparece com alguma freqüência, mas não pode dar ordens a seus membros. Esta é uma vantagem que custa 15 pontos.

Qualquer membro da Lâmina de Prata recebe um bônus de +1 nos testes de reação de Tsorvano e Halmaro, ou de qualquer outro guarda da cidade de que saiba que o PC trabalha para Halmaro. Os membros *desempregados* da Lâmina de Prata não terão direito a bônus no testes de reação, a não ser que a pessoa em questão também seja um membro da organização.

Equipamento

Cada PC tem necessidade de ter suas próprias armas (a menos que ele seja um pacifista convicto), e uma "sacola" de viagem. Certamente é possível ter uma armadura. No entanto, o clima durante o trajeto será bastante quente. Normalmente ninguém usa uma armadura a não ser soldados em batalha. Aqui realmente não se usam armaduras metálicas; nem mesmo as de chapa fina ou cota de malha. Qualquer membro experiente do Sindicato dos Mercadores sabe que os salteadores do deserto não usam nenhum tipo de armadura — não por bravura, mas por conforto.

Qualquer um que esteja usando algum tipo de armadura mais pesada do que as de couro curtido, estará submetido a um redutor de -2 em todas as jogadas de Reação frente à população local.

Fidedignidade

Seria interessante se pelo menos um dos personagens fosse criado como membro do Sindicato dos Mercadores (neste caso ele seria leal a Halmaro) ou da Lâmina de Prata (neste caso ele estaria *sendo pago* para ser leal a Halmaro). Se ninguém quiser pertencer a uma destas organizações, alguém do grupo deveria ter a desvantagem da Honestidade, Senso de Dever ou uma boa Reputação local. Halmaro enviará o grupo em missões importantes e precisará de alguém de confiança. E ele não designaria um pataqueiro qualquer da rua para realizá-las.

Além disso, durante a aventura surgirão para os PCs algumas oportunidades de fugir com objetos de valor. Em todas estas ocasiões o Bom-Senso os alertaria para o fato de que seria melhor servir lealmente a Halmaro. Deixe os PCs agirem de acordo com sua natureza para que a aventura resultante seja interessante. No entanto, o melhor resultado será conseguido quando a maioria dos personagens for digna de confiança.

Substituição de Personagens

Se um PC morrer ao longo do caminho, ou for ferido tão gravemente que ele não possa continuar a viagem, o GM poderá permitir que o jogador crie outro personagem de 100 pontos.

Se o PC perdido tiver sido um espião de Katsaya, o substituto também deverá ser um agente, a não ser que o espião original tenha sido descoberto. Se o primeiro agente tiver sido desmascarado, o substituto deverá ser leal, já que os outros jogadores suspeitarão dele de qualquer maneira.

3. A Cena Obrigatória na Taverna

Tradicionalmente, os integrantes de uma caravana se reúnem na noite anterior à viagem para uma grande festa e tomar a "saideira". Halmaro está pagando a conta! Os personagens podem comer e beber à vontade, refletir sobre a aventura que se aproxima e se conhecer uns aos outros. Esta taverna fica com as armas na entrada; esta não é a primeira festa pré-caravana que acontece lá...

Use o mapa de área interna existente no folheto, para a taverna.

Haverá mesas, um balcão, um jogo de dardos em um canto, criadas servindo as mesas e outras diversões. Haverá mesas de jogos nos fundos. Entre os jogos encontraremos os equivalentes locais à roleta, poquer e craps (dados). Você pode improvisar os jogos ou simplesmente fazer com que o jogador faça uma disputa de habilidade com a Casa (Cujo NH em Jogo é igual a 18)

A seguir, você encontrará algumas sugestões de possíveis encontros na taverna. Sinta-se à vontade para incluir os seus próprios.

1. No momento em que um PC se levanta para ir ao balcão, um homem dá um esbarrão nele. "Ei!" ele grita, "Olhe por onde anda!"

Não importa quão educado seja o PC, o homem quer começar uma briga. Se o PC se afastar, o homem continuará gritando com ele por alguns momentos e depois sairá à procura de algum outro para provocar.

2. Um bêbado caminha com cautela em direção à mesa do PC, senta-se e começa, logo a seguir, um monólogo infindável sobre os velhos tempos. Aparentemente o bêbado confundiu o PC com um amigo seu chamado Vildo. Se o personagem tentar se livrar dele ou negar que é Vildo, o bêbado se sentirá insultado e fará um escândalo.

3. Um membro bem-apessoado do sexo oposto se aproxima do PC e começa uma paquera. Logo depois ele sai e o PC percebe que sua bolsa de moedas desapareceu. (Você pode permitir que o personagem faça um teste contra sua Inteligência, Punga e Manha para verificar se ele percebe que alguém está roubando sua bolsa — um redutor igual a -3 deve ser usado se a vítima tiver a desvantagem da Luxúria).

4. O PC encontra-se com um almofadinha que acredita que esteve em todos os lugares e fez de tudo que há para fazer e acha que todo mundo deve saber disso. Vai ser difícil se livrar desse chato.

5. Uma das criadas inclina-se sobre a mesa para deixar uma caneca. Antes que o PC ou a criada possam dizer alguma coisa, um sujeito corpulento agarra o personagem e pergunta: "O que foi que você disse?". O PC tem cinco segundos para ser bem sucedido em um teste de reação com um redutor igual a -6 para convencer o cidadão de que ele não tinha intenção de insultar sua garota.

6. Um sujeitinho de olhar matreiro tenta vender ao PC um anel dourado de invisibilidade por $ 20. Em seguida ele oferece um mapa do tesouro. E um conjunto de amuletos. Uma garrafa de poção do amor. Ele seguirá o personagem por toda a taverna durante um certo tempo, alardeando suas ofertas incríveis sobre mercadorias de valor altamente questionável até que sua vítima: (a) compre alguma coisa, (b) saia da taverna, (c) aponte alguém na taverna com cara de que compraria algo ou (d) acerte-o com um direto no queixo.

Como você pode perceber, vários destes encontros podem levar a uma briga. Se o PC se decidir a brigar, seu oponente terá a perícia Briga igual a (1D + 10), i.e., jogue um dado e some 10 ao resultado para obter o valor de sua habilidade. Jogue 3 dados três vezes para conseguir os atributos ST, DX e HT do oponente. Assuma que ele não tem armadura. Se os jogadores não fugirem depois da briga, eles acabarão inconscientes ou estarão lá quando a guarda da cidade aparecer. Neste caso eles passarão a noite na cadeia e serão liberados pela manhã, bem a tempo se apresentarem para o trabalho. Assuma que — não importa por que meios —, qualquer um que apanhe muito durante a briga tenha se recuperado até HT-3 pela manhã.

Intriga

GMs: *Ignorem esta seção,se vocês desejam uma aventura simples sem possibilidade de traições internas.*

Durante a festa, um dos personagens é abordado reservadamente por um camarada baixo, de cabelos escuros e encaracolados que aparentemente poderia ser de Catho. Este homem é um agente de Katsaya, a principal esposa de Halmaro. Ela é, por si só, uma força política. O seu casamento com Halmaro foi ditado somente pela conveniência e, com freqüencia, ela conspira contra ele.

O personagem abordado será aquele que, na opinião do GM, teria mais possibilidade de trair seu novo patrão. Por este motivo, indivíduos gananciosos, ladrões conhecidos, etc., devem ser abordados em primeiro lugar. Aqueles com reputação inatacável, membros do Sindicato dos Mercadores, etc., serão abordados posteriormente.

O agente continuará tentando até que ele falhe com todos ou consiga recrutar um dos PCs (se houver 5 ou 6 PCs, ele poderá recrutar 2). Depois da festa, cada PC leal terá uma jogada de IQ (com um bônus de +2, se ele mesmo foi abordado) para dar-se conta de que o agente conversou com vários PCs. O que cada um fará com esta informação é problema dele.

A proposta do agente é simples. O PC receberá um adiantamento de $ 500 agora e outros $ 1.000 quando a caravana chegar a Ein Arris. Seu trabalho será ficar de olho em Tsorvano e relatar a Katsaya qualquer coisa "interessante" que ele venha a perceber. Ele pode ser convocado para outras tarefas. Se alguma delas for árdua, haverá um pagamento extra.

Se um PC o repele, o agente sorri e se retira, voltando mais tarde para tentar com algum outro. Se o PC concordar, ele recebe uma senha que lhe permitirá reconhecer outros espiões de Katsaya. (Qualquer um comentando o jardim de sua casa é um agente.)

O PC recebe seus $ 500 e é tudo por enquanto. Qualquer PC que tente criar caso com o agente, sofrerá um leve ferimento a faca no braço (2 pontos de dano, sem proteção da armadura) e o espião desaparecerá na noite. Um agente diferente tentará fazer contato com os demais PCs.

Pode ocorrer a um PC a possibilidade de ficar com o dinheiro e relatar o acontecido a Halmaro ou Tsorvano. (Ao contar a qualquer outra pessoa que não os dois ou outro PC, o agente duplo ficará sujeito a três tentativas de assassinato espaçadas durante a aventura). Se o PC se oferecer para atuar como agente duplo, faça um teste de reação para Halmaro. Uma reação de boa para melhor significa aprovação. Uma reação neutra significa demissão do cargo na caravana. Uma reação pior significa que o PC não conseguirá sair vivo da entrevista. Nos últimos casos, o jogador pode criar um outro personagem e o agente de Katsaya continuará procurando alguém para corromper entre os PCs. (GMs: Se por alguma razão vocês não desejarem uma reação tão severa, modifiquem a reação de Halmaro ou escondam o resultado da jogada.)

Se algum dos PCs se tornar um agente de Katsaya, haverá várias oportunidades para intriga e traição durante a aventura. Um agente de Katsaya pode se declarar culpado de traição a Halmaro a qualquer momento a partir desta noite. As reações serão as descritas acima, mas com um redutor igual a -1.

4. Entrevista com Halmaro

Quando os personagens comparecerem à Praça das Caravanas na manhã seguinte, eles serão instruídos a se apresentaram a Halmaro em pessoa. Eles seguirão seu guia até uma área onde mais ou menos 50 camelos estão sendo aprontados. Lá eles econtrarão um homem alto, de ombros largos, com longos cabelos e barba ruivos. Ele veste roupa esporte mas obviamente cara. Este é o Dirigente Halmaro!

— "Aqui estão as pessoas que o senhor desejava ver!" diz o guia.

— "Obrigado.", responde Halmaro. "Você pode ir agora". Ele os examina cuidadosamente e depois sorri aprovadoramente. "Sim, eu tenho certeza de que vocês darão conta do recado."

— "Vocês farão parte de minha comitiva pessoal. Há uma série de coisas importantes a serem feitas durante esta jornada e eu preciso de gente boa em quem eu possa confiar para fazê-las por mim." Halmaro volta-se e chama o homem que supervisiona os trabalhadores.

— "Tsorvano! Venha até aqui por favor."

Os Testes

1. Guardas que afirmarem ter habilidade com armas de mão deverão ser submetidos a um combate simulado sem armadura. Eles usarão armas de madeira. O primeiro personagem que conseguir três "toques" no adversário será o vencedor da disputa. Ele não deve usar toda sua força. (Se um personagem se decidir a usar toda sua força e atingir o oponente, diga-lhe que ele feriu o oponente eperdeu o combate.)

Não será necessário criar NPCs completos para atuar como oponentes. Dê aos NPCs níveis de habilidade com armas iguais aos dos PCs submetidos a um redutor de -1. Se você estiver usando o Sistema Avançado de Combate, o valor do atributo Deslocamento dado ao NPC deverá ser igual ao do personagem. Se alguém se sair bem demais, deixe-o lutar com Max (o NPC da aventura solo, cuja descrição está na pág. 224). Max não é um oponente tão formidável assim, mas ele é gigantesco e assustador.

Arqueiros e besteiros têm cinco chances em cada rodada para atingir um alvo do tamanho de um homem colocado a 90 m de distância. Acertar o alvo em 3 das 5 oportunidades é considerado um sucesso. Nas primeiras duas rodadas, todo mundo terá tempo para apontar. Nas seguintes não!

2. Artistas, cozinheiros e a maioria dos outros candidatos serão separados em pares que disputarão entre si quem é o melhor em sua perícia específica. Estas disputas têm um objetivo prático (entreter e alimentar os outros candidatos), além de avaliar os candidatos.

Salientamos, novamente, que não há necessidade de se criar NPCs completos. Dê às perícias dos oponentes um NH igual ou um ponto menor que o NH na perícia correspondente do personagem, e umas duas ou três Peculiaridades para tornar o embate mais interessante.

3. Treinadores de animais deverão mostrar que são capazes de controlar e cuidar dos animais. Para isto, devem ser bem sucedidos em uma série de testes de Adestramento de Animais com várias espécies diferentes. Entre os animais adequados para o teste temos o cavalo, o camelo, mulas, bois e vacas. Eles devem demonstrar, também, sua habilidade em Cavalgar cavalos e camelos. Lidar com um camelo é uma situação especial. Neste caso, o nível de habilidade em Adestramento de Animais do personagem estará submetido a um redutor igual a -4 (os camelos são conhecidos por sua obstinação) ou -2, se ele tiver a perícia Cavalgar Camelos. Uma falha significa que o camelo ignora o personagem. Uma falha crítica significa que o camelo dá um coice ou cospe no personagem, deixando-o embaraçado. Os juízes esperam que fatos como este aconteçam e isto os divertirá, a menos que se repita por um número excessivo de vezes.

Cada personagem deverá competir no mínimo duas vezes e no máximo cinco, dependendo de quanto os jogadores estiverem se divertindo. Use seu próprio critério neste caso. Halmaro e Katsaya estarão assistindo a alguns dos testes. O salário inicial de cada PC será $600 mais $100 por disputa vencida, até um máximo de $1.000. Se algum dos personagens tiver dois cargos,ele ou ela receberá um bônus igual a $200.

Farvaro

Pouco mais de 40 anos; cabelos finos e castanhos, olhos castanhos, pele de tom lívido; 1,70 m, 75 kg.; 50 pontos.

ST 10, DX 11, IQ 13, HT 10.

Velocidade Básica 5,25; Deslocamento 5.

Esquiva 5; Aparar 5.

Usa roupas leves de couro (DP 1, RD 1).

Vantagens: Alfabetizado.

Desvantagens: Preguiça, Fanfarronice, Covardia.

Peculiaridades: Costuma cantarolar e desafina; Ignora os que estão "abaixo dele"; Gosta de jogo e apostas estranhas, principalmente com trouxas. Acha que é um bom navegador mas não é.

Perícias: Administração 13; Cavalgar Camelos 11; Diplomacia 14; Jogos 14; Equitação 11; Faca 11; Comércio 16; Prestidigitação 12.

Línguas: Ayunês simplificado dos mercadores 6 (pré-definido), Lantranês 13 (pré-definido), Nômico 12, Shandassês 12.

Armas: Facão : 1D-2 corte; 1D-2 perfuração.

Perdidos no Deserto

Existem várias maneiras pelas quais os PCs poderiam vir a se separar do grupo e se perder no deserto. Se a causa do extravio não tiver sido uma tempestade de areia, eles poderão achar o caminho de volta por meio de um teste de Rastreamento (com um bônus igual a +5, pois eles estarão rastreando seres humanos), ou alguma outra pessoa da caravana poderia achar a pessoa perdida.

Se a causa tiver sido uma tempestade de areia, obviamente não haverá rastros. A esta altura, seria necessário um sucesso num teste de Navegação para encontrar a caravana orientando-se pelas estrelas. Permite-se apenas uma tentativa por dia. Continue tentando até que o personagem encontre a caravana, seja encontrado por ela ou morra.

Se os outros PCs insistirem, Farvaro atrasará a partida da caravana para procurar as pessoas perdidas. Dê a cada PC com Perícia em Rastreamento uma chance de achar a pessoa perdida, para cada dia de atraso (não permita tentativas para pessoas sem a perícia), sem modificadores.

Qualquer um que tenha Senso de Direção pode tentar achar o caminho de volta para a caravana do modo descrito acima, com um bônus igual a +3, ou simplesmente caminhar até uma pequena vila que ele viu no mapa. De lá ele será capaz de alcançar Tatsori a tempo de se juntar à caravana. (Neste caso, os outros jogadores não terão a menor idéia do que teria acontecido à pessoa perdida até que ela apareça em Tatsori. Diga para o *jogador* "perdido" encomendar uma pizza pelo telefone enquanto o jogo continua.)

Um PC sozinho no deserto deve fazer um teste de Sobrevivência no Deserto a cada dia. Um fracasso em uma destas jogadas significa a perda de 3 pontos de fadiga e 3 de Vida (não há água). Se ele sobreviver, cada dia equivalerá a 12 horas de estudo de Sobrevivência no Deserto.

Se alguém ficar perdido por mais de 4 dias e sobreviver, faça com que ele seja recolhido por um pequeno grupo de cavaleiros e deixado em Tatsori bem a tempo de se juntar à caravana no momento de sua partida.

Um homem imenso emerge detrás de um dos camelos. Ele é maior do que o próprio Halmaro.É careca e está calçando sandálias. Ele dá a impressão de que seria um oponente respeitável.

— "Homens, quero apresentá-los a Tsorvano. Ele é meu braço direito. Ele comandará a caravana e será o supervisor de vocês. Vocês deverão obedecer suas ordens como se fossem minhas."

Halmaro vira-se e sai. Tsorvano examina os PCs, anota seus nomes e aponta para o grupo de camelos que ele estava aprontando.

— "De início, vocês viajarão com nosso grupo avançado. Ninguém entra em uma cidade com uma caravana sem a preparação adequada. Por exemplo, a caravana ficará 2 ou 3 dias em Tatsori. Vocês viajarão antes para preparar a passagem da caravana. "Ele aponta um homem de aparência frágil afastado em um canto. "Vocês deverão ajudar Farvaro. Ele estará encarregado de fazer as negociações e preparativos na cidade."

Depois disso, Tsorvano deixa os PCs ajudando a preparar os camelos para a partida. Cada PC deve ser bem sucedido em um teste de Adestramento de Animais com um redutor igual a -4 enquanto estiverem cuidando dos camelos. Qualquer um que venha a falhar, se transformará no alvo de uma cuspida de um camelo e da chacota de Tsorvano. Uma falha crítica significará um coice ou uma mordida que provocará 2 pontos de dano. Veja a coluna lateral entitulada *Os Testes* na pág. 235.

A rota seguida habitualmente pelos mercadores sai de Khedris e se dirige para o oeste ao longo da margem do deserto até alcançar o rio Palamar onde ela muda de direção e segue o rio até Tatsori. Há alguns anos atrás um outro rio secou, deixando um vádi que é usado como rota alternativa durante a estação da seca.

A caravana principal viajará pela Rota do Rio. Ela é muito mais longa, mas os carros de bois não conseguiriam atravessar o deserto, pois a caravana não seria capaz de levar consigo uma quantidade de água suficiente para a viagem.

O grupo avançado viajará pela Trilha do Deserto, apesar de ela ter seus perigos. O grupo precisará de algum tempo extra para preparar a chegada da caravana em Tatsori.

Haverá 30 pessoas neste grupo. Além dos PCs haverá 20 condutores de camelos, vários trabalhadores braçais e Farvaro. Os PCs serão os únicos guardas do grupo. Cada personagem montará um camelo (fornecido por Halmaro). Comida, água, tendas e outros suprimentos serão carregados pelos camelos. Eles serão também fornecidos por Halmaro e os personagens não precisam se preocupar com estes detalhes.

Eles sairão de Khedris logo ao nascer do dia, bem antes da caravana principal.

5. Tempestade de Areia

O grupo avançado terá 30 camelos. A água, comida, tendas e demais suprimentos estarão divididos entre eles. Os camelos precisam de pouca água e são capazes de levar cargas pesadas. A velocidade média do grupo será de 40 km por dia.

Os PCs perceberão logo que Farvaro, o líder nominal do grupo, é completamente inepto para o cargo. Sempre que alguém lhe pede algum conselho ou instruções, ele diz "Faça o que você achar melhor". Se pressionado ele ficará irritado: "Seu trabalho é me levar até Tatsori e não desperdiçar meu tempo com perguntas cretinas". Farvaro prefere gastar seu precioso tempo dormindo, bebendo, cantarolando para si mesmo enquanto olha para o céu e jogando. (V. a coluna lateral na pág. 237 se alguém quiser jogar com Farvaro).

O grupo viajará durante 4 dias. Nada de muito significativo acontecerá; o GM pode fazer uma jogada por dia para definir eventos menores. Nenhum destes eventos se repetirá.

1. Cavaleiros com capas serão avistados. Eles seguem o grupo por dois dias e depois desaparecem.

2. Os ossos de um homem e um camelo são encontrados.

3. Vários lobos do deserto rodeiam o acampamento durante a noite. Eles se aproximam até uma distância de 30 m, mas fugirão se perseguidos. As tentativas de atingir os lobos com armas de projéteis estarão submetidas a um redutor igual a -3 devido ao seu tamanho e à luz fraca do luar. Todos os lobos fugirão logo que um deles for atingido. Estes lobos tem HT 13/8, i.e Vitalidade igual a 13 mas suportam a perda de apenas 8 pontos de vida. Eles não oferecem nenhum perigo à caravana e não há nenhuma razão para atacá-los, mas os PCs podem querer praticar tiro ao alvo.

4. Uma família de gambás assusta os camelos que lideram o grupo ao atravessarem a trilha. Cada PC deverá conseguir um sucesso em um teste de Adestramento de Animais. Uma falha significará que o PC foi derrubado em cima de um cacto cheio de espinhos, sofrendo 1 ponto de dano (uma armadura ofereceria proteção). Uma falha crítica significaria que o PC foi borrifado e ninguém irá querer chegar perto dele durante os próximos dias. Os testes de reação feitos para estranhos estarão submetidos a um redutor igual a -4.

5. Todos os PCs devem fazer testes de Sobrevivência no Deserto. Aquele que obtiver sucesso pela maior diferença (se alguém o fizer) terá encontrado uma mancha de verde à margem do vádi. Esta é uma informação valiosa, aquela nascente não constava do mapa e será digna de uma recompensa do Sindicato dos Mercadores no valor de $ 50, ou $ 100 se o descobridor for um membro.

6. Farvaro insiste em *sua* leitura do mapa,o que resulta em um dia de atraso para o grupo. Faça uma anotação deste atraso, ele poderá ser importante mais tarde.

No quinto dia, uma névoa amarronzada aparecerá no horizonte. Cada PC deverá fazer um teste de Sobrevivência no Deserto (NH pré-definido como IQ-5, Naturalista-3 ou qualquer outra Sobrevivência-3) ou Metereologia (NH pré-definido como IQ-5). Se alguém tiver a vantagem de Noção do Perigo, deverá fazer um teste de IQ para ver se pressente o perigo. Qualquer PC que for bem sucedido em sua jogada será capaz de perceber que uma tempestade de areia se aproxima do oeste e os alcançará em aproximadamente uma hora. Se *ninguém* conseguir um sucesso em sua jogada, um dos condutores de camelo dará o alarme 15 minutos antes da tempestade atingir o grupo. Aí será tarde demais para montar uma acampamento de forma adequada.

Logo que a tempestade for avistada o grupo se lançará numa atividade frenética, tentando amarrar os camelos e armar as tendas antes que ela os atinja. Farvaro não será de nenhuma valia; ele se lamentará, tremerá e atrapalhará os outros. Cada jogador deverá fazer um outro teste de Adestramento de Animais (novamente com um redutor igual a -4). Desta vez uma falha significará uma mordida (1D pontos de dano) e uma falha crítica indicará que o camelo fugiu e está perdido. Veja o item 5 na tabela abaixo.

Aí a tempestade os alcança. Cada PC deverá fazer um teste de Sobrevivência no Deserto, com um redutor igual a -2 se ela tiver sido descoberta pelo condutor de camelo. Jogue um dado e consulte a tabela abaixo para cada PC que falhar em sua jogada. Jogue duas vezes para cada um dos que obtiverem uma falha crítica. Note que, se já houver alguém perdido no deserto quando a tempestade chegar, seu teste de Sobrevivência estará automaticamente submetido a um redutor igual a -2 por ele não ter uma tenda.

1. O PC recebe 1D de dano devido às rajadas de areia.

2. Na pressa, o PC derrubou alguma coisa ou deixou um alforje aberto na hora errada. Um objeto pessoal terá sido perdido, provavelmente uma arma, uma peça da armadura, etc. O GM escolhe aleatoriamente o que foi perdido, na planilha do personagem.

3. O PC não fincou de maneira adequada a estaca de sua tenda e ela cai causando-lhe um dano igual a 1D-3.

4. Entra areia nos olhos do PC e ele não conseguirá enxergar durante 2 dias.

5. O PC se esqueceu de amarrar seu camelo. Ele perderá o camelo e água suficiente para 5 dias, que o animal estava carregando (mas nenhum objeto pessoal será perdido). Ele terá que montar junto com alguém durante todo o resto da viagem para Tatsori e o grupo deverá racionar água (e eles o culparão por isto). O pagamento do PC será diminuído em $ 200 e o chato do Farvaro fará questão de mostrar que este valor é apenas uma fração do valor do camelo.

6. O PC acaba se perdendo na tempestade. Ele errará pelo deserto até achar ou ser achado novamente pelo grupo. Veja o parágrafo *Perdidos no Deserto* na coluna lateral da pág. 236.

A tempestade amainará aí pelo amanhecer. Os personagens encontrarão areia em seus sapatos, túnicas, alforjes e no interior de suas pálpebras. E em todo o resto, se você quiser ser um GM minuciosamente irritante. E quem não é? Você poderia fazer com que eles encontrassem areia em vários lugares ao longo de toda a jornada até Tatsori.

Nota: Esta viagem pelo deserto, completada pela tempestade de areia é equivalente a 50 horas de instrução em Sobrevivência no Deserto. Para um personagem que não domine esta perícia, seriam necessárias 500 horas de estudo para adquirir este domínio, em um nível igual a IQ-2.

Jogando com Farvaro

Depois de uns dois dias de viagem, os PCs perceberão que Farvaro é um apaixonado por jogo. Ele fará apostas em absolutamente qualquer coisa, discutirá sobre as chances e sobre os riscos...o que aparecer!

Farvaro desafiará os PCs para apostarem em toda e qualquer coisa. Durante a marcha, ele irá propor apostas do tipo "qual a direção em que um lagarto fugirá", e coisas no gênero. De vez em quando ele conseguirá um jogo de dados.

Mas o que realmente dá prazer a Farvaro, mais do que ganhar dinheiro, é propor desafios e apostas embaraçosas. Ele acha que está sendo jovial com seus subalternos. Uma mulher que perca para ele sua camisa ou um camarada que tenha que comer um lagarto cru, poderão não pensar assim. Por algum motivo, Farvaro dificilmente perde apostas deste tipo.

Porque ele trapaceia. Não sempre, só o suficiente para lhe dar uma pequena vantagem sobre os outros. Farvaro ganhará automaticamente sempre que trapacear. (O GM deveria encobrir suas jogadas para ocultar este fato). Cada PC tem uma chance para detectar a trapaça. Faça uma Disputa de Habilidades entre a Visão do PC (com um redutor igual a -2 por ser à luz de uma fogueira) e a Prestidigitação de Farvaro que é igual a 12.

Farvaro certamente se divertirá com os PCs se eles o permitirem. Se alguém o incomodar de verdade, ele proporá uma penalidade ainda pior: o perdedor terá que caminhar na direção da lua até ela se esconder e depois tentar achar o caminho de volta até a caravana. Isto acarretará no extravio do perdedor (veja a coluna lateral na pág. 236). Se por um acaso Farvaro perder, ele caminhará até sair de vista e se esconderá, e voltará de mau humor nas primeiras horas da madrugada.

Se alguém tentar agredir Farvaro, ele o ameaçará com Tsorvano, Halmaro e todo o Sindicato dos Mercadores. Os condutores de camelos odeiam Farvaro, mas não permitirão que o PCs o ataquem.

Atrasados em Tatsori

Se a tempestade de areia ou as brincadeiras de Farvaro atrasarem o grupo por mais de 4 dias, eles encontrarão a parte principal da caravana lá, quando chegarem. Tsorvano estará furioso. Halmaro será visto tendo uma conversa discreta com Tsorvano que o deixará ainda mais furioso.

Tsorvano exigirá explicações de Farvaro e dos PCs. Farvaro colocará toda a culpa nos PCs, ou em algum personagem que tenha despertado sua ira. Ele mentirá à vontade.

Os PCs não poderão contar sua versão da história. Neste ponto o GM dirá: — "Agora veremos como Tsorvano reagirá". Jogue os dados duas vezes. Se algum dos resultados for muito alto ou muito baixo, deixe os jogadores verem-no. E então, independentemente dos resultados das jogadas, ele agarrará Farvaro pela nuca, arrancará as insígnias do Sindicato de sua túnica e o jogará porta a fora.

Então, seu olhar irado se voltará para os PCs e ele dirá antes de sair:

— "Vocês não têm nada para fazer?"

Farvaro não será visto novamente. A caravana reporá suas provisões e partirá quase sem atraso.

Tsorvano

Pouco mais de 40 anos; moreno de pele, careca, nariz aquilino e olhos verdes; 1,95m de altura, 100 kg. 205 pontos.

ST 13, DX 14, IQ 13, HT 12.

Velocidade Básica 6,50; Deslocamento 6.

Esquiva 6, Aparar 8.

Não tem armadura nem Carga.

Vantagens: Alfabetizado; Rijeza (sua pele tem RD igual a 1); Riqueza (Rico).

Desvantagens: Avareza, Senso do Dever (Halmaro e o Sindicato), Teimosia.

Peculiaridades: É louco pelas filhas de Halmaro; Não gosta de roupas — usará sempre o mínimo necessário para seu conforto e manter o decoro; Gosta de embaraçar seus subordinados; Gosta de espaços abertos; Muito frio com estranhos.

Perícias: Espadas de Lâmina Larga 16; Sobrevivência no Deserto 16; Sacar Rápido (faca) 14; Lábia 15; Faca 17; Kalba (instrumento musical) 14; Comércio 16; Sobrevivência na Montanha 15; Espadas de Duas Mãos 17;

Línguas: Lantranês 13; Shandassês 13; Nômico 13; JargãoAyunês 6.

Armas: Montante: 2D corte, 1D+1 contusão; Facão: 1D+2 corte, 1D perfuração.

Tsorvano é um ex-bandoleiro, que enfrentou Halmaro à espada, quando este era um jovem e agressivo líder de caravana. Nenhum dos dois jamais dirá quem foi o vencedor daquela luta, mas logo depois Tsorvano se tornou o braço direito do mercador.

Tsorvano carrega seu montante consigo o tempo todo, mas se ele espera "encrenca" séria, então levará também seu espadão às costas."contratados permanentemente como servos". Esta aventura estará terminada. O próximo problema deles é escapar.

6. Tatsori

O vádi desemboca no rio. Os personagens seguirão o rio em direção ao sul até chegarem a Tatsori. Leia a coluna lateral nesta página, se eles tiverem perdido mais de 4 dias na viagem. Se isto não tiver acontecido, as coisas estarão sob controle. Farvaro se colocará em posição de sentido, afastará a garrafa e sairá para negociar os suprimentos para a caravana. Os jogadores terão algum tempo livre, exceto pelo período em que estarão guardando os animais e equipamento em turnos (um de cada vez).

Farvaro diz aos personagens para sumirem e não incomodarem enquanto ele cuida dos negócios. Eles têm 4 dias para "matar", a menos que este tempo tenha sido perdido durante a viagem. Eles podem fazer compras (podem comprar qualquer coisa existente na lista de equipamentos), festejar (existem 2 estalagens na cidade), ou qualquer outra coisa que eles queiram. Existem também curandeiros que podem cuidar dos ferimentos sofridos durante a tempestade de areia.

Em cada um dos dias, um dos elementos do grupo viverá uma pequena aventura. O GM pode escolher o felizardo da maneira que quiser, desde que não haja repetição.

1º Dia. O personagem é abordado a caminho do bazar por um jovem carregando uma tijela de mendigo que lhe pede uma esmola e depois diz: "O nobre senhor deseja um bom negócio, uma bela espada de Bonoro?" Isto é uma armadilha que será revelada imediatamente por um sucesso em um teste de Noção de Perigo ou Manha. Na loja à qual o jovem o levou, um sucesso em um teste de habilidade em Comércio, Armeiro (ou IQ-5) indicará que a espada que está sendo mostrada é uma imitação barata. Enquanto o velho e prolixo lojista palestra interminavelmente, um sucesso em um teste de Paladar ou de Venefício servirá para alertar que o chá está drogado. (Simule uma jogada de teste de reação para o lojista se o PC tentar regatear. Depois faça o velho sorrir e servir mais chá).

Se o PC beber o chá sem suspeitar, ele acordará em um beco, nú e com dor de cabeça. Ele não terá nenhuma chance de agarrar o garoto, se tentar, porque ele é muito rápido, mas o velho é lento e poderia facilmente ser agarrado, em qualquer momento *antes* da droga fazer efeito. Infelizmente não há nenhuma recompensa pelo velho, e o guarda confiscará as espadas falsificadas.

2º Dia. Farvaro precisa de alguém para ajudá-lo nas negociações e leva um dos PCs com ele. O tipo exato de auxílio que ele precisa dependerá das habilidades que o PC tiver (que poderia ser intimidação, boa aparência ou mesmo um pouco de gatunagem). O GM poderá pedir um ou dois testes de habilidade para dizer o que aconteceu, ou improvisar e representar todo um encontro.

3º Dia. Um ladrão (use um dos ladrões existentes entre os personagens prontos deste livro) tenta roubar o acampamento durante o turno de guarda do personagem. Faça uma Disputa entre a Furtividade do ladrão e a Audição do guarda. Se o guarda vencer, ele poderá enfrentar o ladrão (que provavelmente tentará fugir). Caso contrário, o ladrão terá conseguido se esgueirar pelo guarda e poderá fazer uma tentativa de golpeá-lo na cabeça com um porrete. O guarda não será capaz de conseguir ajuda em tempo para lidar com o ladrão. Ele terá que fazê-lo sozinho. Existe uma recompensa de $ 20 pela captura do ladrão. Se o guarda perder ou for pego de surpresa e nocauteado, o ladrão levará suas armas e objetos de valor.

4º Dia Um dos habitantes da cidade desafia o PC para uma corrida de camelo. A corrida em si é uma disputa de habilidades, Cavalgar Camelos vs. Cavalgar Camelos (assuma que a velocidade dos camelos é igual, de modo que a única coisa que conta é a perícia dos cavaleiros). Se você quiser prolongar a corrida, faça uma série de disputas, dando como vencedor, aquele que vencer o maior número de vezes em 9. Existe a possibilidade de incluir intriga neste caso, se os jogadores pensarem nisso. Jogadores poderiam ganhar algum dinheiro, um veterinário poderia drogar o animal do adversário, batedores de carteira poderiam estar trabalhando no meio da multidão ...

Ainda em Tatsori, os personagens serão abordados no horário da janta por uma mulher de meia-idade que deseja conversar sobre seu jardim. Se nenhum dos personagens estiver trabalhando para Katsaya, eles não reconhecerão o sinal. Se algum deles estiver, ele arranjará uma desculpa para falar com a mulher em particular. Ela lhe entregará um pergaminho selado para ser entregue a Katsaya.

A mensagem não fará sentido se for lida. Se a mensagem for aberta antes de ser entregue, o personagem que a entregar será esfaqueado pelas costas, a menos que consiga um sucesso em um teste de Falsificação para restaurar o selo. Mas Katsaya não reagirá, se a mensagem não for entregue. (Ela não estava sendo esperada.)

No quinto dia a caravana chegará à cidade. Esta é uma das coisas mais excitantes que acontece em Tatsori nos últimos anos e todo mundo estará lá para recebê-la. A cidade estará em estado de festa e o povo do campo está sempre interessado em notícias da cidade grande. Faça um teste de reação para cada um dos PCs. No caso de um resultado excepcionalmente bom em uma destas jogadas ou num teste de Trovador, os habitantes do lugar ficarão tão impressionados com as histórias do personagem que lhe servirão comida e bebida de graça enquanto ele estiver na cidade. Eles o seguirão a todos os lugares,pedindo-lhe para contar mais histórias. Membros do sexo oposto o acharão muito atraente. Uma reação neutra significará que o personagem será ignorado em favor de algum outro membro mais interessante do grupo.

Um resultado muito ruim será uma oportunidade para uma briga (talvez com os punhos, mas é possível que ela envolva armas) com um bêbado. Se isto ocorrer, um sucesso em testes de Furtividade ou Manha será necessário para evitar a perseguição da guarda da cidade. Faça um teste de reação se alguém for apanhado. Um resultado ruim significa que o guarda nocauteará o personagem (não há tempo para cadeia neste momento) e o entregará à caravana com um aviso. Uma boa reação significará um tapa no ombro, ou mesmo um agradecimento por disciplinar o bêbado.

A caravana principal permanecerá 2 dias em Tatsori. Quando ela partir, o grupo de PCs viajará com ela. Eles estarão novamente sob o comando de Tsorvano.

7. Um Casamento

Depois de sair de Tatsori, a caravana acompanhará a margem direita do rio por 3 dias. Halmaro mandará chamar os PCs e dirá que haverá um casamento em Aghnara daí a 2 dias e ele não poderá comparecer, pois a caravana é muito grande para sair de sua rota, e por isso os enviará como representantes com um camelo carregado com 2 alforjes cheios de presentes. O camelo é de uma linhagem premiada, valendo $ 3.000. O pai da noiva cria camelos e negocia freqüentemente com Halmaro.

Os personagens ouvirão o som de flautas e tambores em uma colina ao se aproximarem de Aghnara. A música é alegre e as pessoas estão bem vestidas e parecem estar se divertindo. Esta é obviamente, a festa de casamento. A noiva é a filha de um chefe nômade e o noivo é o filho de um próspero fazendeiro. As terras onde a festa está sendo realizada serão a parte da fazenda que lhe caberá. A família da noiva fala Nômico e a do noivo um Lantranês carregado de sotaque. Os personagens terão uma oportunidade de comer, beber e se divertir bastante durante a noite, especialmente aqueles que falam as duas línguas. Todos os jogadores que participarem deverão fazer um teste de Boemia. Uma falha significará que ele perderá 1 ponto de HT devido aos efeitos da bebida, e Primeiros Socorros não ajudarão em nada.

A festa continuará no dia seguinte e a cerimônia será ao pôr do sol. O fim da cerimônia de casamento é a deixa para começar a festança. Faça um novo teste de Boemia, como acima.

Durante a noite os convidados darão ao chefe nômade vários presentes (veja na coluna lateral nesta página, uma descrição dos costumes locais com relação ao casamento). Um homem bem vestido oferecerá um arnês para camelo com incrustações em prata. O chefe entrará em uma discussão aos berros com o homem bem vestido, que traduzida vagamente do nômico diria que o chefe está zangado com o convidado e pergunta se aquilo é tudo o que ele poderia oferecer. O homem se dirige ao chefe com uma palavra rude e se retira com um imenso sorriso nos lábios. Uma senhora de idade é a próxima e oferece uma cesta cheia de ovos. O chefe aceita com prazer, beija-a na testa e lhe dá um belo xale de lã. A esta altura os personagens poderão estar ligeiramente confusos.

Quando os personagens se apresentarem com o camelo de Halmaro, o chefe lhes dirá (através de um intérprete se for necessário) algo parecido com o seguinte: "O velho Ruivo" tem tomado muito sol! Eu ganho a vida criando camelos. Se ele acha que eu vou deixar este saco de pulgas cambaio chegar perto de minhas fêmeas premiadas, ele é uma tartaruga." Os alforjes contêm presentes para o casal: uma relha de arado, uma peça de fazenda muito rica e uma moeda de ouro valendo $20, retratando o deus do Comércio, para o primeiro filho.

Costumes Locais em Festas de Casamento

Em Khedris, os casamentos são oficiados por juízes. Os costumes rurais são um pouco diferentes. Os "Patriarcas" (Chefes de família) estão incubidos de realizar os casamentos. (Os PCs não têm conhecimento do que será descrito a seguir, *a não ser que* eles tenham sido definidos como tendo experiência anterior em uma fazenda, ou obtenham sucesso em um teste de IQ com um redutor igual a -6. Membros da Lâmina de Prata e do Sindicato dos Mercadores recebem um bônus igual a +2 nesta jogada assim como qualquer personagem que o GM julgar viajado. O conhecimento destes costumes poderia evitar muitos embaraços.)

Os convidados de um casamento devem chegar 2 ou 3 dias antes da cerimônia. Há muita música, dança, comida e bebida até a cerimônia começar, o que ocorre tradicionalmente ao pôr do sol. Depois da cerimônia, todos felicitam o casal. Os convidados trazem presentes para o casal e para o pai da noiva (para compensá-lo pela perda da filha e agradecer por uma festa tão pródiga). Um presente generoso de alguém rico será depreciado ("Isto é o máximo que você pode dar?"). Esta reação significa que o presenteado gostou do que recebeu. Um presente de uma pessoa pobre, se ele representar uma parte significativa de seus bens, será grandemente apreciado. Freqüentemente, o presenteador receberá algo de valor maior em troca. Aqueles que fingem pobreza e dão um presente pequeno, quando poderiam ter dado alguma coisa mais valiosa, são elogiados com extravagância e receberão um presente sem valor em troca (uma panela furada por exemplo).

Roubando os Presentes

Se os PCs roubarem os presentes de casamento, sua descrição da cerimônia de casamento terá pouca chance de soar verdadeira. Faça uma disputa de habilidade entre a IQ ou Lábia do mentiroso contra o NH em Detecção de Mentira de Halmaro que é igual a 14. Os atributos do mentiroso estarão submetidos a um redutor igual a -3 se o camelo tiver sido roubado junto com os presentes, e de -6, se eles por qualquer motivo não tiverem comparecido ao casamento. Se os PCs forem flagrados em sua gatunagem, eles serão devolvidos a ferros para o chefe nômade. Como a escravidão é ilegal, eles serão "contratados permanentemente como servos". Esta aventura estará terminada. O próximo problema deles é escapar.

Kira

18 anos de idade; cabelos ruivos, olhos castanhos, 1,65 m de altura, 57 kg. 70 pontos.

ST 10, DX 13, IQ 9, HT 12.

Velocidade Básica 6,25; Deslocamento 6.

Esquiva 6, Aparar 6, Bloqueio 5 (se ela tiver um escudo).

Não tem armadura nem Carga.

Vantagens: Bonita (bônus igual a +2 em testes de reação com pessoas do mesmo sexo e +4 com pessoas do sexo oposto); Carisma (bônus igual a +1 em testes de reação); Alfabetizada; Status (bônus de +3 em testes de reação com membros de sua própria cultura).

Desvantagens: Mau Humor (Testes de IQ para evitar perder a calma); Impulsividade; Inveja; Egoísmo.

Perícias: Espadas de Lâmina Larga 14; Faca 14; Cavalgar 14; Escudo 15; Dança 13; Sex-Appeal 14; Trato Social (em Lantara) 11; Canto 12

Línguas: Lantranês 10; Shandassês 8.

Armas: Montante: 1D+1 corte, 1D-1 contusão; Faca (pequena): 1D-3 corte; 1D-3 perfuração.

Kira, filha de Halmaro e Katsaya era uma menina sardenta, atraente e tão levada da breca que aprendeu a montar e a lutar. Com o passar do tempo ela se transformou em uma mulher linda — o retrato exato de uma guerreira devastadora. Isto é o que ela pensa de si própria e ela lutará com bravura se surgir uma necessidade. Infelizmente ela é também mimada, arrogante e meio burra.

Halmaro

Mais ou menos 45 anos, pele clara, cabelos ruivos longos, barba ruiva espessa, olhos castanho escuros; 1,85 m de altura, 85 kg, ombros largos. 275 pontos.

ST 12, DX 12, IQ 14, HT 12.

Velocidade Básica 6; Deslocamento 6.

Esquiva 6; Aparar 6.

Não tem armadura nem Carga.

Testes de Reação +12 (!!) (Carisma, Voz Melodiosa, Reputação, Status).

Vantagens: Carisma (+1 em testes de reação); Alfabetizado; Talento para Matemática; Voz Melodiosa (+2 em testes de reação); Reputação (+4 em todos os testes de reação); Status (+5 em testes de reação); Riqueza (Podre de Rico).

Desvantagens: Senso de Dever ao Sindicato dos Mercadores.

Peculiaridades: Sempre vestido impecavelmente, mesmo quando em viagem; Coleciona pinturas e esculturas; Gosta realmente das outras pessoas; Gosta de viajar; Viciado em trabalho.

Perícias: Contabilidade 17; Administração 14; Trovador 15; Espadas de Lâmina Larga 13; Cavalgar Camelos 12; Dança 11; Diplomacia 15; Detecção de Mentiras 14; Economia 17; Lábia 15; Cavalgar 12; Faca 14; Jurisprudência 14; Matemática 17; Liderança 16; Comércio 16; Política 17; Trato Social (Lantara) 18; Sex-Appeal 14; Canto 14; Manha 16.

Línguas: Jargão dos Mercadores 6 (vaor pré-definido); Cathanês 13; Lantranês 16; Nômico 13; Yat Ayunês 13; Shandassês 13.

Armas: Facão 1D corte; 1D+2 perfuração.

O chefe olhará os presentes, perguntará se eles têm certeza de que Halmaro não poderia oferecer algo melhor e perguntará o que é que eles trouxeram.

Deixe que os personagens se apoquentem um pouco com a questão e depois cada um poderá dar aquilo que desejar. A reação do chefe terá um bônus igual a +3 (ele está de bom humor), ou +6 se alguém falar Nômico. Se o resultado for ruim, o presente será aceito com amplos sorrisos e deixado de lado. Se o resultado for alto, o PC será tratado exatamente como os habitantes da região, e os presentes em troca serão generosos.

Pode acontecer de alguns dos convidados acharem que os presentes oferecidos não são bons o suficiente e tentarem defender a honra dos recém-casados, desafiando os PCs.

Estes convidados estarão bêbados e prontos para a luta. Isto é uma tradição. Será permitido o uso dos punhos apenas (nenhuma arma), nada pior do que uma briga de bar. Vai haver um bocado de contusões e alguns dentes quebrados no dia seguinte, mas ninguém terá se machucado seriamente. Todos esperam que os personagens paguem tudo o que eles quebrarem durante a luta.

A viagem de volta para a caravana principal levará um dia e será tranqüila. Halmaro e Tsorvano pedirão um relatório. Se tudo correu como descrito acima, ambos ficarão satisfeitos. Veja o parágrafo *Roubando os Presentes* na coluna lateral da pág. 239 se, por acaso, os personagens roubaram os presentes ao invés de entregá-los.

8. Missão Secreta

Tarde da noite, Tsorvano convoca os PCs para uma reunião. Ele tem uma missão e está disposto a pagar um bônus no caso de ela ser realizada a contento se for necessário. Ele *não* oferecerá um bônus a menos que isto seja pedido, mas o valor poderia chegar até $500 por pessoa, pagos depois do término da missão.

Kira, a filha de Halmaro e suposta noiva, não está em seu carroção como todos acreditam (conta Tsorvano). Os personagens serão enviados para procurá-la.

Kira estudava boas maneiras, etiqueta e cultura e língua Mashandi na escola do convento em Urlo. Kira queria sair e fazer coisas e, ficar confinada em uma escola, mesmo que isto significasse se casar com um príncipe, era uma tortura.

Um dia, ela desapareceu. Os padres e madres do convento procuraram por ela sem sucesso. Sua cama estava arrumada (ninguém havia dormido ali) e não havia sinais de luta, por isso eles não tinham a menor idéia do que havia acontecido até que apareceu um pedido de resgate na entrada principal do convento. SOCORRO. Dizia a nota. FUI CAPTURADA POR BANDIDOS. ELES DESEJAM $50.000 PARA ME LIBERTAR. ACENDA DUAS FOGUEIRAS NA COLINA PRÓXIMO AO CÍRCULO DE CARVALHOS AO NORTE DO RIO BANDOTHRU. APRESSEM-SE. A nota estava assinada por Kira e tudo indicava que a letra era sua.

Halmaro estava desconfiado; a nota parecia genuína, mas ele havia aprendido a ser cauteloso com tudo o que tinha a ver com Kira e dinheiro. Ele deseja que os PCs façam uma investigação, para ver se eles são capazes de encontrar os bandidos, quando a caravana se aproximar de Bandothru (que fica entre Narhanha e Marshanda). Será que Kira foi realmente raptada ou simplesmente fugiu? Se ela foi raptada e eles puderem salvá-la sem pagar o resgate, muito melhor; caso contrário eles serão delegados para pagar o resgate e trazer Kira.

Os personagens deverão viajar através do desfiladeiro Sathran e seguir, a partir daí, a estrada para Bandothru até o local de encontro. Eles receberão $ 500 para as despesas, mas Halmaro espera que eles gastem este dinheiro sensatamente e prestem contas quando voltarem. Sua missão é descobrir se os bandidos realmente mantêm Kira prisioneira, se ela está bem e resgatá-la se puderem. Se for necessário, eles deverão fazer as combinações para o pagamento do resgate.

Os personagens usarão cavalos cedidos por Halmaro, nesta viagem. Qualquer um que seja absolutamente incapaz de montar ou não deseje fazê-lo poderá viajar a pé. Os cavalos são convenientes, mas não aumentam em nada a distância que se viaja por dia.

9. Os Cobradores de Impostos

O grupo viaja pela margem do lago Athrana em direção às montanhas até chegar ao desfiladeiro Satrhan. O clima aqui é morno, ao invés de quente. Eles serão detidos por um grupo de homens vestindo roupas pesadas (contam como armaduras, DP 1 e RD 1), depois de terem avançado um quilômetro e meio pelo desfiladeiro.

Eles afirmam ser coletores de impostos do reino de Narhanha. Eles pedirão o pagamento de $ 2 por pessoa e $ 5 por animal (cavalo ou mula) de qualquer um que passe pelo desfiladeiro.

Qualquer um que obtenha um sucesso em um teste de Manha ou Detecção de Mentiras saberá que eles são na verdade ladrões. Levantar uma barreira e cobrar um tributo pela passagem é um golpe comum. A maioria dos viajantes preferirá pagar ao invés de discutir ou lutar.

Pode ser que os personagens *queiram* lutar. Se algum deles tiver Bom Senso, faça um teste de IQ. Um sucesso lhe dirá que o dinheiro não é deles e não faz a menor diferença pagar ou não. Se eles se decidirem a lutar de qualquer modo, descreva a situação no mapa, com a "cabine de pedágio" à direita do GM, os ladrões próximos ao GM e os personagens do outro lado da barreira.

O desfiladeiro Satrhan é representado pelo mapa da área externa. O piso do canyon é representado pelos hexágonos brancos. Isto significa terreno "normal". Os hexágonos cinza claro estão em lugares muito elevados; o terreno ali é mais rochoso e difícil de caminhar. Nesta área, todos os parâmetros Deslocamento e as perícias com armas estarão diminuídos em 1 ponto. Os hexágonos cinza são ainda mais altos e mais difíceis para se ficar parado ou caminhar. Todos os parâmetros relativos a Deslocamento estão reduzidos em 3 pontos nesta área, e as perícias com armas em 2. Os hexágonos cinza escuro estão no topo de um penhasco escarpado onde é impossível chegar sem equipamento adequado, jogadas de teste de Escalada e no mínimo uma hora.

A barreira é um portão com RD igual a 2 e suporta a perda de 15 pontos de vida.

Os ladrões lutarão, mas não até a morte (use dois de cada um dos Guerreiros I e II para este grupo, com Cavalgar igual a 18 adicionada a suas perícias). Qualquer bandido que tenha sua Vitalidade reduzida à metade de seu valor original, fugirá. Depois que dois fugirem ou forem mortos, o resto baterá em retirada. Aqueles que fugirem sairão do mapa, montarão em seus cavalos e cavalgarão para as montanhas.

Os PCs poderão persegui-los a cavalo; se não o fizerem, os ladrões desaparecerão completamente. Faça uma série de disputas de habilidade usando a perícia Cavalgar dos ladrões que é igual a 18 (eles ficarão todos juntos) e a *menor* das perícias Cavalgar dos PCs. Qualquer PC com um nível de habilidade baixo pode preferir ficar fora da perseguição ao invés de atrasar os outros.

Faça uma anotação de quantas disputas cada lado venceu. Se os ladrões vencerem três disputas a mais do que os PCs, eles os terão deixado para trás e irão para casa em liberdade. Se os PCs vencerem 3 disputas a mais do que os ladrões, eles os terão alcançado e poderão lutar.

Qualquer um que venha a sofrer uma falha crítica terá caído do cavalo durante a perseguição. Se for um PC, ele receberá 1D-2 pontos de dano e estará fora da caçada. Se for um ladrão, ele foi apanhado e qualquer um ou todos os PCs poderão parar para lutar com ele. No entanto, todos os que pararem não terão como alcançar os bandidos em fuga.

Se um PC alcançar os ladrões, eles terão que lutar no lombo do cavalo o que reduzirá seu nível de habilidade efetivo com suas armas. Veja as regras para *Combate Montado*.

Saque

Cada ladrão tem armas pessoais e 3D x 10 moedas de prata.

Se os personagens matarem ou afugentarem os ladrões e examinarem cuidadosamente a região, eles encontrarão alguns cavalos (quatro, menos o número de ladrões que escapou) recentemente esquecidos. Estes são bons animais de montaria que valem $1.200 cada. Se eles examinarem a cabana eles não encontrarão nada com uma simples olhada. No entanto, um sucesso em um teste de Visão (IQ mais Prontidão e Visão Aguçada) ou Arquitetura (pré-definido como IQ-5), indicará um túnel escondido atrás da lareira. Este túnel leva a uma caverna que os ladrões usavam como quartel general. Dentro dela os PCs encontrarão comida suficiente para o grupo por 10 dias, $ 1.136 em dinheiro e um bom montante.

A prisão de Ayun

A prisão é um edifício de tijolos com portas de grade, sujo e miserável. Todos os que são enviados para lá como prisioneiros são despojados de todos os seus bens com exceção da roupa. Os guardas dividem os bens entre si. Um personagem pode tentar esconder alguma coisa em seu corpo se ele *especificar* que o está fazendo, antes de os guardas o revistarem.

Obrigue o personagem a dizer o que ele está tentando esconder e onde. Faça então uma Disputa entre o Ocultamento do PC e o atributo IQ do guarda que é igual a 10. Modifique o nível de habilidade de Ocultamento do PC de acordo com o que ele tiver escondido e de que maneira. Se o guarda perder a disputa, o personagem terá conseguido passar o objeto que ele tinha escondido.

Cada prisioneiro é colocado em uma cela cúbica com 2 metros de lado. O sanitário consiste em um buraco no piso. Ele será a única pessoa na cela. Em cada cela há uma janela com grades através da qual entra a luz do sol, e os guardas trazem água (tanto para beber quanto para higiene) e comida duas vezes por dia, portanto as coisas não são tão ruins quanto poderiam (a menos que o personagem tenha mais do que 1,80 m de altura).

Se alguém quiser fugir, deixe-o tentar. As grades que cobrem os buracos do esgoto e as janelas suportam a perda de 30 pontos de vida. Através do esforço constante (o que mais eles poderiam fazer?) e alguma coisa (uma lima por exemplo) para desgastar as grades, ele seria capaz de lhes impor a perda de um ponto de vida por dia. Quando as grades tiverem perdido 30 pontos de vida, o personagem será capaz de passar através dela. A janela dá para uma grande praça de armas de modo que alguém que tente escapar por este caminho, deverá fazê-lo à noite para não ser visto. O buraco no chão sai em um sistema de esgoto que termina no rio.

Atacar o guarda no horário da refeição provavelmente não será uma boa idéia, já que eles andam sempre aos pares. Se o personagem quiser tentar enfrentar os dois guardas, use os NPCs Guerreiro I e Guerreiro II. O personagem terá, também, que passar por dois Guerreiros II do lado de fora para conseguir a chave e sair.

Outras possibilidades seriam: escavar a parede (90 pontos de vida) ou fazer uma faca e tomar um guarda como refém. Um teste de Lábia com um redutor igual a -4 poderia ser suficiente para subornar um guarda com uma oferta de pagamento posterior. Os jogadores sem dúvida terão outras idéias.

Depois que os personagens estiverem encarcerados por uma semana, Tsorvano aparecerá para pagar suas fianças. Isto custará $200 a serem descontados do salário de cada personagem. Tsorvano *não* ficará feliz com a história, mas *mandará* que eles terminem o trabalho ou .... qualquer outra coisa.

A Ponte

Você precisará deste mapa se estiver usando o Sistema Avançado de Combate. Faça uma cópia xerox da página dividida em hexágonos existente no livreto anexo e copie o mapa abaixo. A localização dos esconderijos está marcada no mapa.

Prisioneiros dos Salteadores

Se um ou mais dos PCs cair prisioneiro dos bandoleiros, eles serão amarrados e ficarão juntos, em uma das oito tendas em volta da fogueira. Haverá apenas um sentinela postado em frente à tenda. As armas dos PCs serão tomadas (e para achá-las será necessário vasculhar todo o acampamento), mas eles serão deixados com qualquer armadura que valha menos que uma cota de malha. Os outros objetos pessoais serão atirados na tenda junto com eles.

Se eles esperarem por auxílio, várias semanas se passarão: Halmaro acabará por enviar uma patrulha para resgatar os reféns, mas demorará um pouco. Portanto seria melhor eles tentarem se libertar. Entre as possibilidades existentes encontram-se:

Um sucesso em um teste de Fuga (uma tentativa para cada jogador por dia) para se libertar das cordas. Se alguém for bem sucedido e libertar os outros, todos deverão ser bem sucedidos em testes de Furtividade para conseguirem rastejar para longe do acampamento. Estas jogadas serão feitas com um bônus igual a +3, se o guarda em frente à tenda for eliminado. Uma falha significará que a fuga foi descoberta e haverá luta.

Um sucesso em um teste de Lábia com o guarda e outro com Karhan será suficiente para libertá-los "Alguém trará o resgate para você!".

Eles podem, também, tentar jogar sua liberdade e bens pessoais com Karhan. Claro que se perderem, eles estarão numa situação bem pior do que estavam antes. O nível de habilidade em Jogo de Karhan é 14 e ele não trapaceia.

10. Mais Cobradores de Impostos

Os personagens continuam através do desfiladeiro; a saída está a umas três horas de viagem à frente. A passagem ali está impedida por uma barreira com aparência oficial. (Use o mesmo mapa mas vire-o, pois os personagens estão entrando pelo outro lado). A barreira é guarnecida por 4 homens uniformizados que também afirmam ser coletores de impostos do reino de Narhanha. Qualquer um que consiga um sucesso em um teste de Manha ou Detecção de Mentiras perceberá que eles estão dizendo a verdade.

Eles removerão a barreira depois de receberem o valor do pedágio (novamente $2 por pessoa e $5 por animal). Se os personagens pagarem, eles poderão passar incólumes. Se eles quiserem lutar, um teste de Bom Senso permitirá que você lhes aconselhe cautela. Se eles persistirem, deixe-os lutar, mas eles terão primeiro que atravessar a barreira. Ela tem RD igual a 2 e suporta 25 pontos de dano.

Os coletores de impostos fugirão se forem atacados por flechas ou se tiverem a impressão de que os atacantes conseguirão atravessar. Eles são funcionários públicos, não mercenários. Eles fugirão para uma guarnição a três quilômetros de distância e dirão que Narhanha está sendo invadida. Isto fará com que duas dúzias de homens sejam enviadas para ver qual é o problema. (Mesmo que os PCs chacinem os quatro coletores, alguém verá o ocorrido e reportará para a guarnição.)

Quando os soldados alcançarem os PCs, faça um teste de reação em situação de Combate Iminente com um redutor igual a -2. Vários dos soldados têm conexão com a Lâmina de Prata. Se algum dos PCs pertencer à Lâmina de Prata e o mencionar, as jogadas serão feitas com um bônus igual a +2 ao invés do redutor.

A melhor coisa que pode acontecer é os PCs se renderem e serem escoltados calmamente para a cadeia. O pior que pode acontecer é uma luta, que terminará com PCs inconscientes ou mortos sendo arrastados para a cidade. Se os PCs insistirem em lutar, use 12 de cada um dos Guerreiros I e II. Os jogadores *perderão* a luta e serão levados diretamente para a cidade de Ayun e jogados na cadeia. Veja a coluna lateral na pág. 241, se isto acontecer.

11. Os Bandoleiros

Os personagens viajam vários dias até chegarem ao lugar descrito no pedido de resgate: um círculo de carvalhos na base de uma colina. Eles poderão tentar um teste de Rastreamento (valor pré-definido igual a IQ-5 ou Naturalista-5) com um bônus igual +5, antes de acenderem as fogueiras de sinalização. No caso de sucesso, eles descobrirão uma trilha levando para o norte, montanha abaixo. Parece que alguém já visitou esta área várias vezes. A trilha leva a uma vereda, com uma ponte que atravessa um riacho. A partir daí existem quatro trilhas, duas de cada lado, que se encontram na ponte.

Um sucesso em um teste de Tática (valor pré-definido igual a IQ-6) revelará vários pontos de esconderijo que permitem observar a ponte. Qualquer um que tenha conseguido ver estes pontos terá um bônus igual a +2 numa tentativa de enxergar alguém lá mais tarde (já que ele sabe onde procurar).

Há também uma pequena ruína a oeste da ponte. Existem 3 degraus que levam a uma parede sem porta. Não há telhado, apenas pequenas partes das paredes laterais permanecem em pé.

Lembre os personagens de que o pedido de resgate dizia para acender duas fogueiras de sinalização no alto da colina. Todo este reconhecimento vai até o pôr do sol. Eles devem decidir se acenderão as fogueiras esta noite ou investigarão mais durante a noite para então, talvez, acendê-la no dia seguinte.

Encontro com os Bandoleiros

Se eles acenderem as fogueiras, eles logo ouvirão um clarim soar na direção norte. Dentro de 15 minutos aparecerá um bandoleiro com uma bandeira. Ele oferece para fazer a troca na ponte ao pé da colina ao raiar da alvorada no dia seguinte. Depois ele desaparece. Como os bandoleiros sabem que eles têm companhia, todos os testes de Furtividade estarão submetidos a um redutor igual a -3, se os PCs tentarem espionar o acampamento dos bandoleiros.

Espionando o Acampamento dos Bandoleiros

O acampamento dos bandoleiros (veja a coluna lateral) está a mais ou menos 1 km a nordeste da ponte. Se os personagens quiserem procurar por ele por conta própria, faça com que eles especifiquem onde eles estão procurando. Um sucesso em um teste de Rastreamento com um redutor igual a -5 (caçadores, mas à noite) revelará uma trilha, construída por seres humanos, saindo do riacho na direção nordeste. Se o personagem *especificar* que ele está usando sua Furtividade para evitar ser visto, e for bem sucedido, ele conseguirá se aproximar do acampamento. Caso contrário, ele será visto por um sentinela. Se ele conseguir derrotar o sentinela (Guerreiro I) em 30 segundos, e obtiver um sucesso em um teste de Furtividade, conseguirá se afastar. Caso contrário, ele será apanhado, seus bens lhe serão tomados e ele será mantido prisioneiro até a troca ser feita.

Depois que o acampamento dos bandoleiros for localizado, os PCs não precisarão se manter na trilha que seu batedor descobriu. Eles poderão tentar se esgueirar por onde os sentinelas não os verão. Será necessário um sucesso em um teste de Furtividade, com um bônus igual a +3, para conseguir fazê-lo sem ser visto e capturado.

Se eles tiverem um bom plano, deixe-os tentar executá-lo. Se não tiverem, deixe-os fazer um teste de Estratégia ou Tática e, no caso de serem bem sucedidos dê-lhes um plano. Um plano possível: Construam duas pilhas de galhos na colina; deixem velas acesas no meio de cada um deles para servir como pavios. Vão para o outro lado do acampamento, e estejam prontos para entrar quando as fogueiras se acenderem e chamarem a atenção dos salteadores. Este plano deveria tirar pelo menos 5 salteadores (incluindo o chefe) do acampamento. Veja maiores detalhes sobre o acampamento na coluna lateral.

12. A Troca

Se os personagens encontrarem os salteadores na ponte ao amanhecer, o chefe do bando terá Kira com ele. Ela estará bem, apesar de ferida e furiosa. Um sucesso em um teste de Visão ou Noção do Perigo revelará vários bandoleiros (na verdade 8) escondidos nas vizinhanças. Neste ponto, os personagens têm 3 opções:

1. Eles podem atacar os bandoleiros. Todos os que tiverem a vantagem do Bom Senso ou perícia em Estratégia ou Tática deveriam fazer uma jogada. Em caso de sucesso, aluda ao fato de eles estarem em território inimigo e provavelmente em menor número. Se eles lutarem assim mesmo, continue representando. Haverá um Guerreiro I com uma espada em cada esconderijo e dois Guerreiros III com arco e flecha prontos, na ruína. Se os personagens vencerem, eles apanharão Kira e tudo o que os bandoleiros tiverem com eles. Em caso de derrota, eles morrerão.

Se os PCs fugirem, os bandoleiros os perseguirão. Trate esta perseguição como a dos falsos coletores de impostos. Todos os bandoleiros têm nível de habilidade variando entre 16 e 21 em Cavalgar (1D+15) e lutarão até a morte, se conseguirem alcançar os PCs.

2. Eles podem tentar enganar os bandoleiros com um resgate falso. Se eles o fizerem, será melhor terem uma boa falsificação pois o chefe do bando contará o dinheiro para ter certeza de que há $ 50.000 lá. O GM fará uma jogada para verificar o que acontece. A jogada exata dependerá do que os personagem tentaram e de quão inteligente a idéia era. Se perceberem a fraude, eles atacarão. Veja o parágrafo acima. Se eles aceitarem o dinheiro falso, libertarão Kira.

3. Eles podem concordar em entregar o resgate. O chefe do bando lhes diz para encontrá-lo na ponte dentro de uma semana. Quando eles voltarem para contar a Halmaro o que descobriram, ele enviará Tsorvano com uma dúzia de guardas escolhidos. Tsorvano terá $50.000 em um cofre trancado em seu alforje. Os PCs não deveriam nem *pensar* em tentar roubar o dinheiro do resgate. Tsorvano é muito cauteloso. Na viagem de volta eles encontram os verdadeiros coletores de impostos (indo nas duas direções) e não os falsos. Fora isso as viagens serão tranqüilas.

O chefe dos bandidos os encontrará na ponte conforme o combinado. Uma vez que ele esteja satisfeito com o pagamento, ele cortará as cordas em torno dos pulsos de Kira, jogará a espada e a faca dela a seu lado e partirá. Nem Karhan, nem Tsorvano começará uma luta; os dois lados estão muito equilibrados. Se algum dos PCs fizer alguma coisa que alarme Karhan, ele mergulhará por baixo do parapeito da ponte. Este é um sinal para os bandoleiros atacarem. Veja o parágrafo número 1 acima. (GMs: se vocês não desejam iniciar uma batalha, deixem Karhan rir da ameaça. Se vocês desejarem uma grande luta, vocês provavelmente deveriam usar o Sistema Básico de Combate para fazer com que ela fosse rápida.)

Se o batalhão de Tsorvano vencer, eles voltarão com Kira e não serão perseguidos. Se eles forem derrotados, os bandidos provavelmente os chacinarão e desaparecerão com o dinheiro, terminando a aventura.

O Acampamento dos Bandoleiros

Use esta informação se os PCs quiserem explorar o acampamento. Eles poderão até atacar, se forem imprudentes. Caso eles proponham uma tática inteligente que aumente a chance de sucesso, deixe-os tentar, mas obrigue-os a fazer todos os testes de habilidade que forem necessários.

O bando é composto por 42 salteadores, mas no momento em que os PCs chegaram, 10 deles estavam montando guarda em pontos afastados e 13 dormindo. Isto os deixa com Karhan (o líder) e mais 18 bandoleiros no acampamento. Destes, 6 são Guerreiros I, 6 são Guerreiros II e os restantes são Guerreiros III. Todos têm armas de acordo com suas perícias. Escolha-os aleatoriamente, a menos que alguma coisa em contrário seja especificada.

A tenda de Kira está no centro do acampamento, de frente para uma fogueira. Dois salteadores (um Guerreiro I e outro II), estão guardando a tenda de Kira, um na frente e outro atrás. Dois outros circulam pelo perímetro do acampamento.

Os outros 15 membros do bando estão reunidos em volta da fogueira, cozinhando uma refeição e cantando. Karhan, o chefe, estará entre eles. Existem oito tendas formando um círculo em volta da fogueira e da tenda de Kira. Os PCs ouvirão roncos na tenda exatamente atrás da tenda de Kira;há dois homens lá. (Se os PCs verificarem as tendas ou os guardas forem alertados, há dois homens em cada uma das tendas próximas à de Kira.)

Todos os salteadores têm sono leve. Se acontecer alguma coisa que os acorde, espere 10 segundos e comece a fazer testes de IQ para cada um dos bandidos. Um sucesso significa que, quatro segundos mais tarde, aquele bandoleiro sairá da tenda, de arma na mão, à procura de encrenca.

Os cavalos do bando estão amarrados ao norte do acampamento e existem dois homens de guarda ali, junto a uma pequena fogueira. Os dois são Guerreiros III armados com espadas e arcos. Eles estão lá principalemente para defender os cavalos dos lobos. Eles serão ouvidos no acampamento se gritarem por socorro, mas a distância é de 200 m.

Há pelo menos 50 cavalos lá; todos pôneis de andar seguro e rápido, valendo $ 1.500 cada.

Karhan, o Chefe dos Salteadores

Quase trinta anos de idade, pele bronzeada, cabelos pretos amarrados em forma de rabo de cavalo, olhos pretos; 1,78 m de altura, 73 kg 100 pontos.

ST 13, DX 13, IQ 12, HT 11.

Velocidade Básica 6; Deslocamento 6.

Esquiva 6, Aparar 7.

Nenhuma armadura ou Carga.

Vantagens: Bonito (+2 em testes de reação com pessoas do mesmo sexo e +4 com o sexo oposto); Voz Melodiosa (+2 em todos os testes de reação).

Desvantagens: Preguiça; Luxúria (deve ser bem sucedido em jogadas de teste para evitar cantar as mulheres); Excesso de Confiança.

Peculiaridades: Vaidoso e suscetível à adulação; Adora música; Arrogante; Gosta de jogar; Entedia-se com facilidade.

Perícias: Espadas de Lâmina Larga 16; Lábia 13; Jogo 14; Equitação 14; Faca 14; Liderança 14.

Armas: Montante: 2D corte, 1D+1 contusão; Facão 1D+2 corte, 1D perfuração.

Karhan e Kira se conheceram em uma festa há um ano e se apaixonaram um pelo outro por todos os motivos errados. Kira fugiu ao encontro de Karhan por sua própria vontade. Juntos, eles armaram um golpe para extorquir $50.000 do pai dela, mas depois de duas semanas em companhia de Kira, o bandoleiro chegou à conclusão que ele preferia ter $50.000 a ter $50.000 e a moça. Ela tentou arrancar os olhos dele e ele a aprisionou de verdade, e agora irá trocá-la alegremente pelo resgate se surgir a oportunidade.

Guerreiro I - 65 pontos

ST 13, DX 12, IQ 9, HT 10.

Velocidade Básica 5,5; Deslocamento 5.

Esquiva 5, Aparar 8.

Nenhuma armadura nem Carga.

Perícias: Espadas de Lâmina Larga 16; Faca 12.

Armas: Montante 2D corte, 1D+1 contusão; Facão 1D+2 corte, 1D perfuração.

Guerreiro II - 70 pontos

ST 13, DX 12, IQ 9, HT 11.

Velocidade Básica 5,75, Deslocamento 5.

Esquiva 5, Aparar 8.

Nenhuma armadura nem Carga.

Perícias: Espadas de Lâmina Larga 15; Faca 14.

Armas: Montante: 2D corte, 1D+1 contusão; Faca: 1D+2 corte, 1D perfuração.

Guerreiro III - 70 pontos

ST 12, DX 12, IQ 10, HT 10.

Velocidade Básica 5,5; Deslocamento 5.

Esquiva 5, Aparar 6.

Nenhuma armadura nem Carga.

Perícias: Arco e Flecha 15; Espadas de Lâmina Larga 13; Faca 13.

Armas: Montante: 2D corte, 1D+1 contusão; Faca: 1D+2 corte, 1D perfuração; Arco: 1D perfuração. Prec 2, TR 13, 1/2 D 180 m, Max 240 m.

13. A Filhinha do Papai

Se os personagens não tiverem desencaminhado totalmente a missão, a esta altura eles estarão cavalgando para casa com Kira. Durante a viagem ela mostrará todas as suas falhas de caráter. Ela está contente por estar fora do acampamento dos bandoleiros mas a palavra "gratidão" não descreve suas atitudes. Sua sela é desconfortável, ela odeia o clima, ela está feliz por estar longe de Karhan porque ele acabou se mostrando muito maçante, parece que ela está com a mesma roupa desde que nasceu, ela precisa de uma criada para pentear seus cabelos e assim por diante.

A volta de Kira à caravana provocará uma grande e feliz reunião de família. Se o resgate não tiver sido pago, Halmaro dividirá $5.000 entre os PCs. Kira se mostrará feliz durante um dia ou dois e depois voltará a se aborrecer com a rotina da caravana.

No quarto dia depois do resgate ela se aproximará do PC do sexo masculino com o maior índice para jogadas de teste de reação e pedirá para ele fugir com ela. Se ele se recusar ela tentará convencê-lo. Faça uma Disputa entre o Sex-Appeal de Kira que é igual a 14 e o atributo IQ do PC.

Neste ponto, as possibilidades são as seguintes:

1. O PC foge com ela, ou porque ele assim o desejava, ou porque o Sex Appeal dela sobrepujou a IQ dele. Dê ao PC uma chance de reconsiderar no dia seguinte (não é necessário nem uma jogada de IQ, deixe o jogador decidir livremente). Se ele realmente desejar fugir com Kira, eles estarão ambos fora da aventura a menos que você, o GM, deseje trazê-los de volta. Se a trouxer de volta à força, ele receberá 1D pontos de dano no processo. Proceda exatamente como no item 3, abaixo, com a diferença que Halmaro não oferecerá nenhuma recompensa.

2. O PC se recusará a fugir com Kira, mas não contará a ninguém. Ela estará com um humor terrível no dia seguinte. Um dia depois ela fugirá com um dos cavalariços. Todas as tentativas para achá-la serão infrutíferas.

3. O PC recusa-se a fugir com Kira, (ou mente para ela) e conta imediatamente todo o caso para Halmaro. Este seria um comportamento prudente e leal e deveria garantir um ponto de personagem, a menos que uma das características do PC seja a insensatez. Halmaro agradece a informação e o presenteia com uma adaga cravejada que vale $ 900. Na manhã seguinte ninguém verá Kira, pois Halmaro mandou-a de volta para a escola na companhia de seis amazonas jovens e robustas. Katsaya não sabe de nada.

14. Regateando em Ayun

Logo depois a caravana chega a Ayun. Aqui os jogadores recebem a segunda quarta parte do pagamento prometido. Se os PCs se conduziram bem no resgaste de Kira, Tsorvano os felicitará de má-vontade, pagará o bônus prometido e os enviará a Ayun com a missão seguinte. Se, por outro lado, eles *não* se saíram bem no caso de Kira, Tsorvano fará uma longa arenga, pagará um bônus bem pequeno, ou não pagará e lhes dará este trabalho de qualquer maneira ... "E não cometam erros estúpidos desta vez. Isso faz com que *eu* fique em má posição." Se os PCs perguntarem por que é que eles estão indo buscar as jóias se a noiva desapareceu, Tsorvano lhes dirá para calarem a boca e fazerem o que ele manda.

Yoka, um joalheiro de Ayun, foi incumbido de fazer uma tiara e algumas outras jóias para o casamento. Tsorvano dá aos personagens $8.000, o preço combinado. Os PCs deverão apanhar as jóias e voltar para a caravana até o anoitecer.

Tsorvano enfatiza a urgência e a importância da missão.

Os moradores da cidade perceberão imediatamente que os PCs são estrangeiros (suas roupas são muito estranhas). Meia dúzia de vendedores ambulantes os tomam de assalto tentando vender qualquer coisa, desde um espeto de pombo (muito saboroso por sinal) até mapas das ruas da cidade e amuletos da sorte. Todas as tentativas de conseguir informação estarão submetidas a um redutor igual a -3 e suas informações serão confusas e ininteligíveis no caso de uma reação ruim.

No entanto, se um PC comprar alguma coisa antes, eles farão o máximo possível para ajudar (com exceção do vendedor de mapas, é claro). "Yoka? Ah! claro, ele fala tempo todo, não diz nada. Vocês, amigos, vão por esta rua, talvez quatro, talvez cinco quadras; quando encontrar a loja de doces, virar à esquerda. Verão um grande anúncio verde da joalheria, lá encontrar Yoka."

Depois de dar algumas voltas (e se perder várias vezes), o grupo encontrará Yoka. Ele

é baixo, gordo e careca; usa roupas espalhafatosas (como seriam as vestimentas árabes, se fabricadas no Havaí). Em sua loja estão expostas dúzias de bijuterias, que até mesmo o mais ignorante dos PCs saberia dizer que não passam de vidro colorido.

Yoka será todo sorrisos mas de pouca ajuda até os PCs mencionarem Tsorvano. "Sovann-no enviou vocês? Por que vocês amigos não disseram antes? Por que vocês deixaram o velho condutor de camelos para trás?"

Yoka fala a cem por hora — "Vocês amigos muita sorte ter o Feio como amigo, sabe? Ele muito bom com espada. Chop Chop! Na sua sexta, acho que sétima viagem p'ra Ayun, Feio veio com seis bandidos. Ele disse os bandidos tentar levar o dinheiro do chefe Ruivo. Ah! Yoka sabe melhor. Yoka sabe que bandidos tentar levar bebida dele! Sabe, Feio tem um só problema. Ele vai procurar garota, olha garota, canta para garota e assusta garota! Ei, vocês quer ver Yoka fazer como Feio? Yoka pega gato e puxa rabo, barulho igual Feio tocando Kalba, igual, igual!" E assim por diante arengando num jargão semi-inteligível e rindo de seu próprio humor, contando histórias contraditórias sobre seu passado com Tsorvano e deleitando o grupo.

Quando, finalmente, os personagens conseguirem dizer uma palavra, numa pausa para respiração, e perguntarem sobre a jóia, Yoka abrirá uma porta, irá apressadamente para os fundos da loja e voltará com uma tiara, um colar, um par de brincos e dois braceletes. Ele permitirá que os personagens examinem a mercadoria (qualquer um que consiga um sucesso em um teste de Comércio ou Joalheria saberá que as jóias são *boas*).

Yoka dirá "Tem despesa extra! Preços dos rubis subir, prata também. Precisa $9.000 a mais." Ele dirá que não pode, de maneira nenhuma, deixar os personagens levarem as jóias por menos. Isto poderá ser um problema, se os personagens não tiverem consigo dinheiro suficiente. Yoka sugerirá uma loja duas quadras adiante onde eles poderiam vender armas, armaduras, etc. Se os PCs decidirem seguir esta sugestão ultrajante, deixe-os visitar Tekoff (veja coluna lateral).

Se algum personagem se lembrar de pedir ao GM e for bem sucedido em um teste de Detecção de Mentira, ele saberá que Yoka está mentindo. Mas saber só não é o suficiente.

Para conseguir fazer Yoka baixar o preço para o valor real os PCs precisam escolher um negociador, que deverá fazer uma disputa de habilidade (Comércio) com Yoka. O nível de habilidade de Yoka é 18. O personagem encarregado da negociação receberá um bônus igual a +1, pois Yoka se sente culpado por ter tentado trapacear com Tsorvano, e mais +1 se alguém conseguiu descobrir sua mentira.

Se o PC vencer, Yoka dirá que Tsorvano é um amigo e por seu amigo ele perderá dinheiro, e não se preocupará com seus 6 filhos famintos. Se o PC perder, o preço final de Yoka será $8.000 mais $100 para cada ponto pelo qual o PC perdeu a disputa. Os jogadores terão que conseguir o dinheiro.

Os PCs podem ameaçar Yoka. Se eles o fizerem, Yoka poderá se tornar ofensivo e perguntar com que tipo de gente Tsorvano anda se envolvendo hoje em dia. Se ele se sentir realmente ameaçado, ele chamará a guarda. Ele acabará entregando as jóias por $8.000, mas não falará nunca mais com os PCs. Isto, provavelmente, não interessará muito aos PCs. Se eles atacarem Yoka de verdade, eles estarão em uma encrenca séria. No mínimo terminarão na cadeia (veja a coluna lateral na pág. 241). Tsorvano *não* pagará a fiança deles. O GM deveria evitar que os PCs ferissem Yoka (deixe-o fugir lepidamente), a menos que ele esteja desejando renunciar ao resto da aventura e deixar que os PCs se tornem foras da lei procurados.

Os personagem podem fazer compras em Ayun, que é uma cidade grande e tem praticamente tudo o que eles poderiam precisar. Se eles planejarem ficar por algum tempo,uma das primeiras coisas que eles deveriam fazer é comprar roupas iguais às usadas pelos habitantes da cidade. Qualquer um que esteja usando roupas com uma só cor é imediatamente rotulado como turista.

Existem três possibilidades quando os PCs voltarem a Tsorvano:

1. Eles pagaram $8.000 pelas jóias. Tsorvano reconhece que eles executaram esta tarefa simples sem problemas e os dispensa.

2. Eles pagaram mais $8.000. Tsorvano ri e os chama de tolos. Faça um teste de reação. No caso de um resultado "muito bom" ou melhor, ele os reembolsará. Se o resultado tiver sido bom, ele reembolsará metade da diferença. Caso a reação tenha sido neutra ou pior, ele não reembolsará nada.

3. Eles não conseguiram trazer as jóias. Tsorvano passará um carão neles e, no dia seguinte, ele mesmo irá a Ayun para apanhar as jóias.

O Jargão dos Mercadores de Ayun

Os mercadores já transitam há muitos anos por Ayun, indo e vindo de Ein Arris e Khedris. Este contato constante acabou por gerar um Jargão usado por mercadores de diferentes origens lingüísticas ao longo de toda a rota. O Jargão dos mercadores de Ayun tem a estrutura do Yat Ayunês, o vocabulário do Lantranês e os números, insultos e maldições de ambos.

Qualquer pessoa que conheça o Lantranês ou o Yat Ayunês poderá encarar o Jargão Aynês como uma perícia Mental/Fácil com um valor pré-definido igual a IQ-5 *exceto* pelo fato de que é impossível conseguir um nível de habilidade maior do que 6 nesta língua.

Tekoff, o Agiota

Tekoff é um velho alto e magro, que costuma vestir uma túnica vermelha e púrpura berrante, enfeitada por um enorme chapéu verde que ele costuma usar dentro de casa. Ele fala bem o Lantranês apesar de fazê-lo vagarosamente. Este é o homem que Yoka sugerirá se os jogadores se decidirem a vender seu equipamento para pagar seus gastos extras.

Tekoff têm ST 9, DX 10, IQ 11, HT 19. Seu nível de habilidade em Comércio é igual a 15, e ele costuma fazer um juízo apressado das pessoas. Faça um teste de reação toda vez que alguém for falar com ele pela primeira vez. O resultado desta jogada determinará as ofertas que ele fará, exceto pelo fato de que ele nunca fará uma oferta melhor do que 9/10 do valor de mercado para armas, ou 2/3 do valor de mercado para armaduras e outros objetos. Tekoff regateará interminavelmente com sua voz arrastada, mas nunca fará uma oferta muito melhor do que seu primeiro preço.

Se alguém for comprar armas ou armaduras, Tekoff as venderá pelo preço que seu primeiro teste de reação ditar. Seu estoque está limitado aos objetos mais comuns, apesar de o GM ter liberdade para incluir uma ou outra coisa estranha se desejar.

Katsaya

Pouco mais de 40 anos; olhos negros brilhantes, cabelos pretos encaracolados, 1,55 m, 55 kg.125 pontos.

ST 10, DX 13, IQ 13, HT 12.

Velocidade Básica 6,25; Deslocamento 6.

Esquiva 6, Aparar 7.

Vantagens: Alfabetizada; Muito Rica; Status (+4 em testes de reação em Catho ou Lantara).

Desvantagens: Mau Humor; Fanfarronice; Inveja; Teimosia

Peculiaridades: Preocupada com envelhecer e perder a beleza; Odeia Lantara; Leal a Catho quando é de seu interesse; Ressente-se por estar casada com um homem que não pertence à nobreza por herança; Oscila imprevisivelmente entre a avareza e a generosidade

Perícias: Dança 12; Sacar (faca) 14; Faca 14; Liderança 15; Política 16; Trato Social (Catho) 15; Trato Social (Lantara) 13; Furtividade 10.

Línguas: Cathanês 13; Lantranês 12; Shandassês 12.

Total dos modificadores em testes de reação: 0 (+4 em Catho e Lantara).

Armas: Faca Pequena: 1D-3 corte, 1D-3 perfuração.

15. O Convento

Três dias depois a caravana está a mais ou menos um dia de viagem ao sul de Desh Ava. Tsorvano pede para fazerem uma parada na cidade. Ele tem uma pequena missão a cumprir no convento e deseja que os PCs o acompanhem. A caravana irá até Desh Ava e passará dois dias na cidade, encontrará alojamento para os camelos e transferirá a carga para cavalos e mulas.

O convento é um agrupamento de edíficios brancos no flanco de uma colina a oeste de Desh Ava. É um santuário dedicado à deusa dos orfãos e desabrigados. Aqueles que não têm para onde ir são levados para lá. Este é o lugar para onde as mães que não têm como cuidar de seus filhos os levam. *Todos* lá devem trabalhar para ganhar o sustento, inclusive os visitantes. As irmãs não pedem a Tsorvano para realizar nenhum trabalho físico, mas pedem apenas para ele tocar sua Kalba (um instrumento musical parecido com uma balalaica de 7 cordas), à noite.

Os personagens podem usar qualquer talento que eles tenham para entreter. Um personagem poderia, por exemplo, usar sua perícia Acrobacia para dar cambalhotas, e entreter alguns órfãos. Poderiam pedir para um personagem alfabetizado, que soubesse Caligrafia, para ajudar a transcrever alguns rolos de pergaminhos com orações ou ensinar as crianças a escrever.

Aqueles que não forem capazes de entreter deverão trabalhar. Perícias utilizáveis seriam o Adestramento de Animais (ajudar no estábulo), Conhecimento de Ervas ou Cura (ajudando na preparação de ervas para os Curandeiros), ou Costura (para ajudar a fazer ou consertar roupas). Todos os que estiverem fazendo uso destas perícias deverão fazer testes de habilidade. Uma falha significa que o serviço está mal feito. O pessoal agradecerá a ajuda e pedirá para ele fazer alguma coisa diferente como, por exemplo, lavar os pratos ou limpar o estábulo. Um sucesso significará que o personagem fez um bom trabalho e lhe pediram para continuar a fazê-lo por mais algum tempo.

Em termos da aventura, não fará a menor diferença o que cada personagem fizer aqui. Mas eles podem se distrair, tentando evitar o trabalho nos estábulos. O GM pode fazer o papel de outros visitantes do convento, que provocam aqueles que têm que fazer trabalho doméstico.

Enquanto os personagens exibem suas habilidades, uma das irmãs circula, procurando voluntários para lavar os pratos do jantar. Os personagens deveriam ter uma chance de evitar este trabalho através de Disputas entre a Lábia deles e o atributo IQ da freira que é igual a 10. (Se alguém desejar se apresentar como voluntário para o trabalho, a freira ficará agradecida). Um dos PCs *terminará* lavando os pratos. Lá, ele conhecerá uma jovem de olhos verdes, cabelos ruivos e uma personalidade cativante.

Seu nome é Riana. Ela tem mais ou menos 19 anos de idade e viveu toda sua vida no convento. Ela não tem a menor idéia de quem são seus pais, e tudo o que ela sabe sobre o mundo exterior é o que as irmãs lhe contam. E é claro que as irmãs descrevem o mundo como estando cheio de pecado, prazeres diabólicos e abundância de bens materiais, povoado por homens maus que farão todo o possível para corrompê-la . Naturalmente, estas descrições fantásticas tornam o mundo exterior mais atraente para Riana. Ela tem sonhos românticos de aventuras e até, talvez, de possuir mais do que uns poucos vestidos simples. Ela quer deixar o convento. Na verdade, ela implora ao PC para levá-la com ele.

Logo depois Tsorvano entrará na cozinha e ela correrá em sua direção chamando "Tio Tsorvy!". Tsorvano já esteve no convento várias vezes com as caravanas e conhece muitas crianças. Ele traz presentes e toca a Kalba para elas. Um sucesso em um teste de Empatia revelará que, apesar de Tsorvano gostar de todas as crianças, Riana é claramente sua preferida.

Riana é *muito* parecida com Kira. Dê a cada PC, a chance de perceber esta semelhança através de um teste de IQ. Qualquer um que venha a ter sucesso nesta jogada deveria ter uma nova chance, agora com um redutor igual a -2, para perceber que existe uma semelhança marcante entre Riana e Halmaro. Qualquer um que tenha conseguido um sucesso nesta segunda jogada deveria fazer uma terceira, agora com um redutor igual a -4, para perceber que existe uma semelhança leve, mas distante, entre Riana e Tsorvano. Ela tem os olhos dele.

Na manhã seguinte, enquanto se aprontam para partir, eles perceberão que Tsorvano está selando um cavalo a mais. Riana surge do convento com trajes de viagem e carregando um fardo (que contém tudo o que ela possui). Enquanto eles cavalgam, Tsorvano conta aos PCs tudo o que está descrito no parágrafo "A história de Riana", na coluna lateral, e mais o seguinte:

Riana

19 anos de idade; cabelos ruivos; olhos verdes; 1,65 m, 55 kg. 100 pontos.

ST 10, DX 13, IQ 13, HT 12.

Velocidade Básica 6,25; Deslocamento 6.

Nenhuma armadura nem Carga.

Vantagens: Bonita (+2 em testes de reação com pessoas do mesmo sexo e +4 com pessoas do sexo oposto); Voz Melodiosa (+2 em testes de reação de qualquer um que ouça sua voz); Alfabetizada.

Desvantagens: Senso de Dever.

Peculiaridades: Gregária; Inquisitiva; Gosta de pequenos animais; Ingênua; Sonhadora.

Perícias: Trovador 12; Lábia 13; Primeiros Socorros 14; Flauta 11; Poesia 12; Trato Social 15; Canto 16.

Línguas: Lantranês 13; Shandassês 13.

O total dos modificadores de reação é variável (veja Vantagens).

Nenhuma arma. Dano Básico: BAL 1D; GPD 1D-2.

A História de Riana

Riana é filha de Halmaro. Ela é também sobrinha de Tsorvano. Lura, irmã de Tsorvano, foi a terceira esposa de Halmaro. Sua primeira esposa, Katsaya, não a suportava porque Lura era mais bonita. Quando Lura engravidou, o ciúme de Katsaya se transformou em ódio. Katsaya não tinha ainda nenhum filho (um ano mais tarde ela daria à luz a Kira). Ela expulsou Lura da família. Halmaro e Tsorvano levaram Lura a um mosteiro. Estavam exatamente no período mais frio do inverno e, por isso, a viagem foi muito extenuante. Riana era uma garota forte e saudável, mas sua mãe morreu momentos após o parto.

Halmaro raramente visita o convento. Quando passa por Desh Ava a negócios ele dá um jeito de fazer uma visita. Tsorvano visita o convento sempre que possível, levando presentes e verificando como está sua sobrinha. Ele também traz dinheiro mandado por Halmaro, para custear a estadia de Riana (ele faz isto clandestinamente, para que Katsaya não fique sabendo).

Riana ama Tsorvano e sabe que ele nutre um sentimento especial por ela. Riana conhece Tsorvano como Tio Tsorvy, sem fazer a menor idéia da verdade. Ela conhece Halmaro de vista e sabe que ele é um homem poderoso, mas não nutre nenhum sentimento especial por ele.

Halmaro fez um contrato de casamento com a família real de Mashandi para fornecer uma noiva. Katsaya concluiu que a escolhida seria sua filha Kira. Ela não sabe da existência de Riana, e todas as outras esposas de Halmaro tiveram apenas filhos homens. Apesar de Halmaro poder honrar o contrato com qualquer uma de suas filhas, ele preferiria que o príncipe se casasse com Riana. Isto proporcionará um bom casamento para a filha de que ele mais gosta, além de uma aliança mais valiosa com Mashandi. Ele teme a interferência de Katsaya e sua habilidade diplomática. Ele preferiria não fazer do Príncipe de Mashanda um inimigo permanente.

Quando Katsaya descobrir a verdade sobre Riana, ela ficará lívida e fará tudo o que puder para impedir seu casamento com o príncipe. Tsorvano avisa que Katsaya colocou espiões na caravana e que ele deseja que os PCs fiquem atentos. Os personagens devem proteger Riana com sua própria vida que, de qualquer maneira, seria o preço que eles pagariam por um fracasso. No entanto, se forem bem sucedidos, haverá uma bonificação significativa para eles.

A esta altura o GM pode se divertir um pouco, representando Riana. De repente ela se vê em um conto de fadas! Tio Tsorvy é *realmente* seu tio. Seu pai é rico e poderoso e ela vai se casar com um príncipe, se a perversa madrasta não a pegar antes. Ela se alterna entre o êxtase e o terror, mas ela se mantém agradável, num contraste flagrante com sua meio-irmã.

Um PC trabalhando para Katsaya pode ganhar rapidamente $500 em ouro ao reportar este episódio para ela. Se ele o fizer, precisará ser bem sucedido em um teste de IQ, para evitar que os outros PCs percebam que ele visitou a parte dela do acampamento. Se os outros PCs suspeitarão da verdade, ou contarão suas suspeitas a Tsorvano, é por conta deles.

Um espião que não se reporte a Katsaya ganhará sua ira porque ela descobrirá de qualquer forma no dia seguinte.

16. A Vigília

A caravana pára em uma pequena vila a dois dias de viagem de Ein Arris. Tsorvano reúne-se com os PCs e mais uns 30 guardas para explicar a situação. Katsaya descobriu a verdade sobre Riana, de uma maneira ou de outra, e explodiu de raiva. Ela deixou a caravana com uma comitiva pessoal com 40 guardas e criados dizendo que voltaria para casa. Halmaro não acreditou nela.

Riana deve passar a noite em claro como parte do ritual de casamento. Tsorvano tomou as providências necessárias para que ela faça a vigília numa pequena igreja numa colina acima do vale. Ele está quase certo de que Katsaya tentará alguma coisa antes do casamento e ele quer um bom número de soldados robustos ao redor de Riana. Tsorvano, Riana, os PCs e os guardas subirão a colina em direção à igreja.

Tsorvano divide os guardas em turnos e designa os PCs para o terceiro turno (mais ou menos 3 horas, começando à meia noite). Eles poderão dormir ou relaxar por algumas horas, desde que eles estejam em seus postos à meia-noite.

Qualquer PC trabalhando para Katsaya recebeu a seguinte instrução naquela manhã: "A igreja será atacada à 1 da manhã. Os atacantes usarão braçadeiras negras; eis aqui uma para você usar quando chegar a hora. A morte de Riana significará um bônus de $1.000. Tsorvano vale outros $1.000. Se Riana sobreviver, você não morerrá."

Faça os personagens assumirem seus postos à meia-noite. Use o mapa da área interna . Os aposentos estão marcados conforme o desenho na coluna lateral. Os PCs foram designados para montar guarda na igreja. Tsorvano está nos aposentos dos sacerdotes, conversando com eles. Riana está num quarto pequeno no alto das escadas. Os outros guardas estão distribuídos ao redor do edifício.

Faça um teste de Audição (IQ + bônus devido à Prontidão e Ouvido Aguçado) para cada um dos PCs, depois de uma hora de guarda. Qualquer um que consiga um sucesso nesta jogada ouvirá os guardas do lado de fora desafiando alguém. Um sucesso em um teste de Noção do Perigo avisará que há algo de errado. Batem na porta. "Ei! Abram a porta!", alguém grita. "Abram a porta! Precisamos falar com Tsorvano!"

Aventuras Improvisadas

O GM poderá improvisar qualquer tipo de encontro que desejar, enquanto os PCs estiverem com a caravana. A caravana já era imensa quando deixou Khedris e foi crescendo ao longo do caminho. Simpatizantes, parasitas, vivandeiros e caravanas menores satisfeitas por poderem "comboiar" Halmaro, todos se juntaram.

Todo dia a caravana levanta acampamento e viaja em direção noroeste, estendendo-se por milhas de estrada. Cavalos, mulas, bois e mesmo outros animais estranhos puxam os carros, carroças e trenós, relinchando, mugindo, zurrando e grasnando um após o outro.

Toda noite, quando a caravana monta acampamento, 800 acres de deserto se transformam em um carnaval. Cozinheiros, trovadores, dançarinas, batedores de carteira, prestidigitadores, mascates com todos os tipos de mercadoria, cantoras e jogadores, todos oferecem seus serviços. Se os PCs quiserem comprar, tomar emprestado, roubar ou olhar qualquer coisa, ela estará sendo oferecida no acampamento à noite. É óbvio que o GM *não* deverá simplesmente dizer aos personagens: "Ah! Por uma coincidência incrível há uma taverna em uma tenda bem à sua frente". Faça-os encontrar o menestrel (cujo assistente estará passando o chapéu agressivamente), o vendedor de óleo de cobra, que não aceita um não como resposta, e o homem oferecendo a possibilidade de ver a oitava maravilha do mundo, recentemente chegada da misteriosa Darabi, em troca de uma moeda de prata.

O GM deve se lembrar que, se os PCs armarem alguma confusão, ele não deverá dizer "Cuidado com os guardas!" Os PCs *são* os guardas (este é o motivo pelo qual a maioria deles foi contratada por Halmaro). Naturalmente existem outros guardas, mas é muito mais provável que os PCs sejam chamados a separar uma briga do que eles mesmos começarem uma. Se eles se esquecerem disso, serão repreendidos severamente por Tsorvano

Continua na próxima página ....

Aventuras Improvisadas (Continuação)

Descreveremos, a seguir, dois encontros que poderão ser usados pelo GM em qualquer momento em que o ritmo da aventura diminuir, ou quando uma sessão de jogo ameaçar terminar cedo demais e ele precisa de alguma coisa para manter os jogadores ocupados por mais uma hora.

Leão solto! Um dos seguidores da caravana é um show-man com uma pequena coleção de animais ferozes ou estranhos para exposição. Numa manhã ensolarada, sem nenhuma razão aparente, seu leão o nocauteia e foge da jaula. O show-man está inconsciente e os PCs são chamados para resolver o problema. Eles seguem os gritos até encontrar o leão, isolado em um anel de carroções abandonados.

Qualquer um que saiba Adestramento de Animais pode tentar acalmar a fera. A jogada estará submetida a um redutor igual a -5, pois a criatura não estará familiarizada com o voluntário. O leão escapou na hora em que seria alimentado, por isso tentar se aproximar dele com carne fresca poderia valer um bônus igual a +2 nesta jogada. Uma falha significa que o leão ataca o PC. Um sucesso devolve o leão em segurança para sua jaula. O show-man estará imensamente agradecido ($100 de recompensa e amizade). Uma boa atuação neste episódio mereceria um ponto de personagem.

Mas é quase certo que o leão tenha que ser morto. Seus atributos são: ST 26, DX 13, IQ 4, HT 15/20, Velocidade 10, Esquiva 6. Sua pele têm DP 1 e RD 1. Ele ataca mordendo e com as garras, provocando um dano por corte igual a 2D-2.

Se os PCs conseguirem resolver a terrível ameaça do leão, serão considerados os heróis do dia.

Jóias Desaparecidas. Um ladrão entra no carroção de Katsaya, e rouba um colar. Ela está furiosa. Se um dos PCs for um agente de Katsaya ele receberá instruções para prestar atenção em boatos sobre o assunto. Tsorvano dará instruções semelhantes para todos os PCs. Uma recompensa de $500 será oferecida.

Se os PCs não participarem ativamente da investigação, nada acontecerá. Qualquer PC que investigue deverá fazer um teste (Manha ou Criminologia), onde um sucesso significaria a coleta de alguma informação útil. Permita uma jogada por dia, durante três dias. Três falhas significarão um fracasso definitivo.

Um sucesso, no entanto, trará à tona um nome interessante, um novo membro do "submundo" da caravana. Um sucesso em um teste de Manha (por parte de qualquer PC, não necessariamente o mesmo que "descobriu" o nome), conseguirá marcar um encontro. (Os PCs podem tentar uma vez por dia, durante três dias. Se todas as jogadas falharem, o homem terá se assustado e deixado a caravana.)

Continua na próxima página ...

Se os personagens abrirem a porta, três atacantes (um de cada um dos Guerreiros) invadirão o edifício. Eles usam roupas escuras com braçadeiras negras. Outros são visíveis lá fora, mas alguém empurra a porta fechando-a. Os PCs terão que lidar com os três que conseguiram entrar.

Se os PCs não abriram a porta, eles ouvirão uma maldição e depois o ruído de uma batalha. Os guardas do lado de fora estão sendo atacados por uma força superior.

De qualquer maneira, a batalha do lado de fora acabará por morrer (depois que a batalha no interior do edifício estiver terminada, se os inimigos tiverem entrado). A porta começa a vibrar com pancadas fortes. Está claro que os atacantes mataram ou rechaçaram os guardas do lado de fora.

Serão necessários vários golpes de machado para derrubar a porta. Todos os ataques ao inimigo estarão submetidos a um redutor igual a -2, mas ele (ainda balançando o machado de lenhador) não espera o ataque e não tem nenhuma defesa ativa. Se ele for atingido, cairá para trás, e outros terminarão de derrubar a porta com espadas. Estes terão defesa ativa normal.

Aí, a porta cai e os atacantes invadem o aposento, em massa. Há mais atacantes do que defensores sobreviventes — se tiverem sobrado 4 PCs mais Tsorvano, aparecerão 6 atacantes. Escolha aleatoriamente entre os NPCs, ou faça guerreiros equivalentes com 50 a 80 pontos. O último a entrar será o que derrubou a porta (se ele estiver vivo), que trocou seu machado por um montante.

A missão dos atacantes é matar Riana. Eles lutarão até a morte. Se eles conseguirem matar Riana, tentarão escapar. Existe apenas uma porta aberta, a da frente. (Existe uma outra porta saindo do claustro do sacerdote. Ela está trancada por dentro. Há um atacante guardando esta porta do lado de fora para ter certeza de que Riana não sairá por aí.) As janelas estão solidamente fechadas e trancadas, ignore-as.

Se os atacantes conseguirem subir as escadas, haverá mais uma surpresa. O primeiro atacante que atravessar a porta, parará e olhará em redor, apenas para ser esfaqueado pelas costas por Riana que estará escondida atrás da porta com uma adaga. Ela consegue acertar automaticamente; o atacante não tem a chance de uma jogada de defesa. O dano que ela provoca é 1D-2 perfurante. Se o atacante sobreviver, ele lutará com Riana. Seu nível de habildade com a faca é 9.

Se algum dos PCs estiver a serviço de Katsaya, ele deverá tomar uma decisão neste momento: tentar matar Riana e ter esperança de sobreviver às conseqüências, ou tentar achar uma desculpa para poupá-la? Qualquer uma das opções é perigosa. Uma boa solução para o dilema deveria valer um ou dois pontos de personagem, se ele sobreviver.

Quando a luta tiver terminado, se Riana ainda estiver viva, os sobreviventes serão elogiados por sua dedicação e cada um deles receberá o tratamento médico existente em NT3. Não haverá mais ataques e a caravana chegará a Ein Arris. Tsorvano estará de bom humor e Halmaro muito pensativo. Seus problemas domésticos estão saindo de seu controle e estão começando a afetar a política nacional. Felizmente Katsaya se excedeu ao ordenar o ataque à igreja. Isto é muito pior do que um simples assassinato. Usando este fato contra ela, ele conseguirá mantê-la na linha. Por algum tempo.

Seria melhor os personagens fugirem, se Riana tiver sido morta. Qualquer um que estava a serviço de Katsaya terá para onde ir. Seria melhor para todos os outros desaparecer antes que Halmaro ou Tsorvano os apanhe; eles seriam inimigos poderosos. A morte de Riana termina a aventura, a menos que o GM deseje escrever novos episódios.

17. Um Casamento em Ein Arris

Se Riana estiver viva, Halmaro pagará o salário mais um bônus de $ 1000 para cada um dos PCs e agradecerá pelo trabalho bem feito. Acompanhado de Riana, Tsorvano e uma dúzia de guardas ele sairá.

A aventura terminou mas, se os PCs permanecerem na cidade por 2 dias, poderão ir à cerimônia do casamento. Será um espetáculo público. Halmaro estará num dossel com Riana e seu noivo e os reis de Mashanda. Katsaya será notada por sua ausência e é representada por uma cadeira vazia.

Haverá *vários dias* de festa depois do casamento. Os PCs terão uma oportunidade de gastar todo o dinheiro que ganharam, se não mais.

18. Pontos de Personagem e Conseqüências

Cada PC ganhará um ponto de personagem por ter chegado ao fim da aventura e um ponto por ter entregue Riana em Ein Arris. Todos os que fizeram um bom trabalho de atuação e representação ganham mais um ponto. Qualquer prêmio ou despojos que eles tenham conseguido será deles.

Os personagens leais conseguiram um inimigo poderoso (Katsaya), que aparece muito raramente. Ela não vale nenhum ponto — inimigos adquiridos durante uma aventura não contam como pontos.

Os personagens terão, no entanto, uma oportunidade de comprar um patrono poderoso (Halmaro). Ele também aparece muito raramente e custa 5 pontos.

Note que estas duas oportunidades estarão *invertidas* se o PC era um agente de Katsaya e sobreviveu — mas apenas para aquele PC.

19. Aventuras Ulteriores

Agora os personagens estarão em Ein Arris com uma missão cumprida. Para onde eles irão agora? Qualquer lugar. É claro que eles poderiam voltar para Khedris. Mas alguém poderia lhes oferecer uma oportunidade para guardar uma caravana que vai para Assa, por um percurso onde 6 caravanas desapareceram durante os últimos 2 anos. Ou um dos mercenários de Katsaya pode tentar envenenar um deles. Ou o novo marido de Riana pode querer enviá-los para Azatl, um dos estados da costa leste, em uma missão diplomática. Ou um homem de olhos astutos poderia oferecer-lhes uma grande soma em dinheiro para manter alguns documentos em segurança para ele. Ou, talvez, todas as opções acima. Ou ...

Aventuras Improvisadas (Continuação)

Se o encontro acontecer, ele será entre um único PC e Peccissimavo, o ladrão. Faça um teste de reação para Peccissimavo. Esta jogada receberá um bônus igual a +2, se *toda* a recompensa de $ 500 for oferecida imediatamente, ou estará submetida a um redutor igual a -1, se o PC tirar uma só moeda que seja deste valor. O colar alcançaria facilmente $5.000, mesmo com um receptador. A única razão pela qual o ladrão consideraria a possiblidade de devolvê-lo seria evitar a perseguição inesperada que começa a ocorrer.

Os detalhes ficam por conta do GM, mas uma reação essencialmente boa significa que o ladrão devolve as jóias sem problema, enquanto que uma reação neutra siginifica um ataque (use a planilha de Dai Blackthorn para o ladrão). Se o PC iniciar uma luta e vencer, ele poderá conseguir as jóias, mas será atacado por três amigos do ladrão dois dias mais tarde (use um de cada dos NPCs Guerreiros).

A devolução do colar garantirá o recebimento da minúscula recompensa e um bônus adicional de +1 em todos os testes de reação de Halmaro, Tsorvano e Katsaya durante todo o resto da aventura. Se a devolução do colar for pacífica, os PCs envolvidos na negociação terão feito bons contatos, o que lhes garantirá um bônus adicional igual a +2 em todos os testes de Manha enquanto estiverem com a caravana.

Glossário

A maioria destes termos será familiar para os jogadores de Roleplaying Games. Em alguns casos, o ***GURPS*** introduz um termo novo, ou usa um outro familiar de uma maneira ligeiramente diferente. A maioria das definições é seguida de um número de página onde existe uma explicação mais detalhada.

Existe um glossário de termos de magia na pág. 148 e um outro de termos relacionados com psíquismo na página 168.

Adversário: Um mestre auxiliar que faz o papel dos personagens "inimigos". O adversário saberá somente o que o GM lhe contar sobre os personagens e o cenário do jogo. Com isso, os personagens não estarão numa desvantagem desleal como poderia vir a acontecer se o próprio GM controlasse seus oponentes. *Pág. 180.*

Alcance: A distância na qual se pode desferir um golpe com uma arma de mão. Varia entre "curto" (mesmo hexágono) até 3 (ou ocasionalmente mais) hexágonos. O alcance é regulado pelo comprimento da arma. *Pág. 102.*

Aparar: O uso de sua arma como uma defesa ativa para evitar um ataque. *Págs. 99, 108.*

Aptidão Mágica: Um talento especial para a magia. *Pág. 21.*

Arma de Longo Alcance: Uma arma de arremesso ou de projétil; uma arma usada à distância. *Págs. 100, 114.*

Arma de Mão: Uma arma que atinge diretamente o adversário (sem ser arremessada), ou usada para disparar um projétil. O contrário de armas de "longo alcance".

Arma Preparada: A arma que seu personagem tem em sua mão, pronta para ser usada. Você não pode golpear com ela a menos que esteja preparada. *Págs. 95, 97.*

Atordoamento: Um personagem pode ser atordoado por um golpe de um inimigo ou por uma surpresa. Suas jogadas de defesa terão um redutor de -4 e ele não poderá iniciar nenhuma manobra antes de se recuperar. *Pág. 127.*

Atributos: Os dados mais básicos que descrevem um personagem. No ***GURPS***, os atributos são Força, Destreza, Inteligência e Vitalidade. Um valor igual a 10 em todos os atributos representa a "média" dos seres humanos; quanto maiores, melhor. *Pág 13.*

Avaliação de Dano: Uma jogada de dados feita para ver qual a quantidade de dano que você provoca quando atinge seu adversário com uma arma. *Pág. 9.*

Aventura: A unidade básica de jogo em um Roleplaying Game. Um RPG nunca termina enquanto os jogadores não o desejarem, mas uma aventura terá começo e fim. Ela pode durar várias sessões de jogo ou terminar no mesmo dia. Uma aventura pode estar contida em em um livreto comprado da editora ou ser criada pelo GM. *Pág. 8.*

Aventura Programada: Uma aventura na qual o(s) jogador(es) usam um livro contendo parágrafos numerados para jogar. Após a leitura da descrição da situação em um parágrafo, eles tomam uma decisão que os envia a um novo parágrafo dentre vários outros numerados. Veja *Aventura Solo.*

Aventura Solo: É uma aventura composta para ser jogada por uma única pessoa, sem GM. Normalmente (mas nem sempre), é uma aventura programada. *Pág. 218.*

Bloqueio: O uso de um escudo como defesa ativa. *Págs. 98 e 108.*

Campanha: Uma série contínua de aventuras. Uma campanha normalmente terá um elenco fixo de personagens e o mesmo GM (ou grupo de GMs). Uma campanha pode se movimentar de um cenário para outro, desde que se tenha uma razão lógica ("Nós achamos esta máquina do tempo e quando percebemos estávamos no ano de 1992"). *Págs. 177, 199.*

Carga: O peso de todos os objetos carregados por um personagem. Quanto maior for a Carga, mais lentos serão seus movimentos. *Págs. 76, 77.*

Cenário: Um ambiente para se jogar; o palco de uma aventura. A guerra civil americana, uma criação da imaginação do GM ou um romance de ficção científica, cada um deles poderia fornecer um cenário. O ***GURPS*** foi projetado para funcionar com qualquer cenário e permitir que os personagens passem de um para o outro. *Págs. 6, 185-195, 200.*

Combate de Perto: Combate entre personagens que ocupam o mesmo hex (não utilizado no Sistema Básico de Combate). Um combate desarmado (punhos, judô ou caratê) não é necessariamente um combate "de perto", pois os lutadores não têm de estar no mesmo hex. *Págs. 111-114.*

Dano: A quantidade e tipo de lesão que uma arma causa. *Págs. 9 e 73.*

Defesa Ativa: Uma ação (Esquiva, Bloqueio, Aparar) que defende contra um ataque, mas exige um esforço específico da parte de quem se defende. *Págs. 98 e 108.*

Defesa Passiva: Um fator defensivo (como uma armadura) que desvia golpes, oferecendo proteção sem nenhum esforço da parte do personagem. Isto não é a mesma coisa que Resistência a Dano. A Defesa Passiva diminui a probabilidade de que você seja atingido; a Resistência a Dano o protege se você *for* atingido. *Págs. 71-72.*

Dependente: Um NPC pelo qual seu personagem é responsável de alguma maneira. *Pág. 38.*

Descrição de um Universo Ficcional: Um suplemento para o jogo, contendo uma descrição detalhada de um universo ficcional e regras para habilidades, perigos, prêmios e situações especiais.

Deslocamento: Valor calculado a partir de seus parâmetros Velocidade e Carga, que diz quão rápido você é capaz de se deslocar em combate, medido em hexágonos (metros) por segundo. *Pág. 77.*

Destreza (DX): Uma medida da agilidade e coordenação do personagem *Pág. 13.*

Desvantagem: Uma incapacidade física ou mental inata, alguma coisa com a qual o personagem foi criado. Um personagem pode também adquirir uma desvantagem ao ser ferido durante o jogo. *Pág. 26.*

Disputa de Habilidade: Uma competição entre 2 personagens na qual cada um deles tenta ser bem sucedido em um teste para ver quem ganha uma luta, argumento, etc... *Pág. 87.*

DP: Veja "Defesa Passiva".

Dungeon: Um cenário de fantasia, geralmente subterrâneo. *Pág. 196.*

DX: Veja "Destreza".

Empregado: Um NPC que é um membro de um grupo. Os personagens podem dar ordens ao empregado, mas o empregado continua sendo um personagem do GM, o qual sempre terá a última palavra com relação ao que o Empregado decide fazer em uma emergência. *Págs. 194-195.*

Encontro: Uma "cena" de uma aventura. Um encontro entre um PC e um ou mais animais, monstros ou NPCs, *Pág. 198.*

Erro Crítico: Um ataque que falhou de uma maneira tão contundente que o atacante acaba ferido, deixa cair sua arma, etc... *Págs. 86, 202.*

Esquiva: O modo de Defesa Ativa que consiste em evitar um ataque desviando o corpo. *Págs. 98, 108.*

Fadiga: Pontos subtraídos de seu atributo Força (ST) devido ao cansaço, da mesma maneira que os Pontos de Vida são subtraídos de seu atributo Vitalidade (HT). *Pág. 134.*

Falha Crítica: Um teste de habilidade tão mal sucedido, que alguma coisa desastrosa aconteceu ao personagem que tentou a jogada. *Pág. 86.*

Figurante: Qualquer personagem representado pelo GM. Um "personagem do Adversário" é um tipo especial de figurante (NPC). *Pág. 179.*

Força (ST): Uma medida da força ou vigor muscular do personagem. *Pág. 13.*

GDP: Veja "Golpe de Ponta."

GM: Veja "Mestre".

Golpe de Ponta: Golpe aplicado com a ponta de uma arma (ex.: lança ou um jornal enrolado na forma de um bastão). *Pág. 73.*

Golpe Fulminante: Um golpe tão bem colocado que o inimigo não consegue nem fazer uma jogada de defesa. Um golpe destes pode provocar um dano fora do comum (ex.: um braço quebrado, uma arma inutilizada ou inconsciência instantânea). *Pág. 86.*

Hex: Um espaço hexagonal em um mapa de jogo. Existem mapas com as mais variadas escalas. Um hexágono em um mapa de combate equivale a um metro de diâmetro. *Págs. 7, 177-178.*

História do Personagem: Os antecedentes e a história ficcional de toda a vida do personagem, criada pela pessoa que o representa. *Pág. 80.*

HT: Veja "Vitalidade".

Incapacitar: Golpear um oponente na mão, pé, braço ou perna produzindo dano suficiente para aquele membro não poder ser usado. A situação pode ser temporária ou permanente. *Págs. 110, 127.*

Iniciativa: Num combate, o lado que "tem a iniciativa" age primeiro. A iniciativa é

ganha por surpreender o oponente ou pensar mais rápido do que ele. *Pág. 93.*

Inimigo: Um NPC criado juntamente com um personagem como um inimigo particular deste. *Pág. 39.*

Inteligência (IQ): Uma medida da capacidade cerebral, adaptabilidade e Prontidão do personagem. *Pág. 13.*

IQ: Veja "Inteligência".

Jogada de Ataque: Um teste feito contra sua habilidade com a arma para ver se você é capaz de manejá-la bem o suficiente para atingir o inimigo. *Págs. 97, 108.*

Jogada de Defesa: Um lance de dados feito depois que seu adversário foi bem sucedido em sua jogada de ataque, para ver se você é capaz de evitar ser atingido. *Pág. 98.*

Livro de Referência: Um suplemento contendo informações específicas sobre um mundo ou assunto (ex.: Compêndio de armas, animais, etc...).

Manobra: Uma das 10 "movimentações" possíveis para um personagem em combate. Uma manobra pode consistir de um movimento, ataque ou defesa, alguma outra ação ou uma combinação. *Págs. 95, 105.*

Mapa de Área Interna: Um mapa na escala 1 polegada = 1 metro, usado para representar os combates. O GM pode preparar os mapas antecipadamente ou desenhar os aposentos conforme for sendo necessário. Pode-se usar miniaturas para mostrar a posição dos personagens no mapa. *Pág. 178.*

Mapa de Combate: Um mapa usado como tabuleiro para os combates. Veja "Mapa de Área Interna". *Pág. 178.*

Mestre: O juiz, que escolhe a aventura, expõe os fatos para os jogadores, julga os resultados e distribui pontos de personagem. *Pág. 177.*

Modificador: Um número que é adicionado ou subtraído do resultado de uma jogada de teste ou atributo, de modo a refletir uma situação específica. *Pág. 86.*

Modificador de Reação: Um bônus ou redutor a ser aplicado em todos os testes de reação. Se um personagem tiver um bônus de reação, ele será particularmente agradável. Um redutor de reação significa que o personagem é antipático ou tem uma aparência desagradável. *Pág. 180.*

NH: Veja "Nível de Habilidade".

Nível de Habilidade: Um número que define a habilidade do personagem em uma perícia específica. *Pág. 42.*

Nível de Habilidade efetivo: O nível de habilidade básico em uma determinada perícia modificado para maior ou menor por uma situação específica. *Pág. 86.*

Nível Pré-definido: Se um personagem nunca tiver sido treinado em uma determinada perícia e tentar usá-la assim mesmo, deveremos fazer um teste usando o valor pré-definido para o nível de habilidade naquela perícia. Este valor pode estar baseado em uma outra perícia ou em um dos 4 atributos básicos do personagem. Exemplo: O valor pré-definido para Arrombamento é IQ-5 ou seja, se você nunca tiver estudado Arrombamento, seu nível de habilidade será igual ao seu atributo IQ menos 5. *Págs. 44-46.*

NPC: Veja "Figurante".

NT: Nível Tecnológico. Um número que indica o nível de desenvolvimento tecnológico de uma cultura onde 0 significa nenhuma tecnologia e 7 significa nosso estágio atual de desenvolvimento. *Pág. 185.*

Parâmentro: Um termo geral para designar o número que representa um atributo ou perícia. *Pág. 13.*

Patrono: Um NPC que emprega, zela por e/ou comanda seu personagem. *Pág. 24.*

PC: Veja "Personagem do Jogador".

Peculiaridade: Uma desvantagem menor (-1 ponto) assumida para enriquecer o personagem e melhorar a atuação. Não precisa ser necessariamente uma desvantagem real. "Gosta de Crianças" e "Odeia crianças" seriam, ambas, peculiaridades permissíveis. *Pág. 41.*

Personagem: Qualquer ser (humano, animal, etc...) representado pelo GM, Adversário ou Jogador em um Roleplaying Game. *Pág. 10.*

Personagem do Jogador: Qualquer personagem criado e representado por um jogador em contraposição a um NPC (um personagem representado pelo GM ou pelo Adversário). *Pág. 10.*

Personagem do Adversário: Qualquer personagem representado pelo Adversário. *Pág. 180.*

Planilha do Personagem: Uma descrição (muitas vezes incluindo um desenho) de um personagem. Apenas os personagens importantes merecem uma planilha completa; personagens menos importantes podem ser descritos por alguns dados em uma ficha de arquivo. *Págs. 12, 78-80.*

Pontos de Personagem: São os pontos usados para comprar atributos, perícias, etc., no momento em que se está criando um personagem. Pontos extras de personagem podem ser usados para "recomprar" desvantagens ou para aumentar os níveis de habilidade, a riqueza ou os atributos do personagem. *Págs. 9,10.*

Pontos de vida: O número de Pontos de Vida perdido é uma medida do dano sofrido por um personagem ou objeto. Quanto maior for o dano sofrido por alguma coisa (ou alguém), maior será o número de pontos. Cada ponto de vida perdido subtrai 1 do atributo HT do personagem até o ferimento ser curado.

Pré-requisito: Uma perícia ou mágica que o personagem precisa saber em um nível maior ou igual a 12 para poder começar a aprender uma nova perícia ou mágica. Ex. A química é um pré-requisito para se dominar a bioquímica. *Pág. 43.*

Quantidade de Dano: A eficácia de uma arma. Quanto melhor for a arma, maior será o número que descreve o dano provocado. O dano é medido em "Dados + acréscimos". Para uma arma do tipo "3D+2" jogue 3 dados e some 2 ao resultado. *Págs. 9 e 74.*

Recomprar: Pagar, com pontos de personagem conseguidos durante o jogo, para se livrar de uma Desvantagem com a qual o personagem foi criado. *Págs. 26, 82.*

Roleplaying Game: Um jogo no qual os participantes assumem a personalidade de indivíduos imaginários ou "personagens" num cenário histórico ou ficcional e tentam agir do modo como o personagem o faria.

ST: Veja "Força".

Sucesso Decisivo: Uma jogada de teste tão bem sucedida que o personagem consegue um resultado fora do comum. *Pág. 86.*

Suplemento: Qualquer publicação projetada para ser acrescentada às regras do Módulo Básico do ***GURPS***. Entre os tipos de suplemento encontramos as aventuras, livros de referência e descrições de universos ficcionais.

Tabela de Armas: Uma lista de armas para uma aventura ou cenário particular que fornece o preço, peso, dano provocado e outros dados para cada tipo de arma. *Págs. 206-209.*

Tempo de Jogo: Tempo transcorrido no mundo do jogo. *Pág. 183.*

Tempo Real: O tempo transcorrido no mundo real em contraposição ao Tempo de Jogo.

Teste de Habilidade: Uma jogada com 3 dados de seis faces para decidir se o personagem consegue ou não fazer o que ele está tentando. *Pág. 86.*

Teste de Influência: Uma disputa de habilidade vs. Inteligência feita para ver se o personagem (PC ou NPC) será afetado por qualquer uma das perícias normalmente usadas para influenciar outras pessoas como a Lábia, o Sex-Appeal. Todos os modificadores de reação devem ser aplicados neste tipo de jogada. *Pág. 93.*

Teste de Reação: Uma jogada feita pelo GM para determinar a reação de um NPC diante de uma proposta ou exigência feita pelos personagens. *Pág. 180.*

Teste de Sentido: Um teste de IQ, levando em conta os bônus e/ou redutores devido a Força de Vontade ou Vontade Fraca, feita para decidir se o personagem vê (ouve ou cheira) alguma coisa. *Pág. 92.*

Teste de Vontade: Um teste de IQ, mais ou menos a Força de Vontade ou Vontade Fraca se for aplicável, para determinar se o personagem tem a "firmeza de vontade" necessária para fazer (ou não) alguma coisa. A soma do atributo IQ e os valores de Força de Vontade e Vontade Fraca é também chamado de "Vontade". *Pág. 93.*

Tipo de Dano: O tipo (contusão, corte ou perfuração) do dano causado por uma arma. *Pág. 74.*

Tocaia: Um ataque (ou outra ação) pré-planejado feito fora do turno, tão logo o alvo se apresente. *Pág. 118.*

TR: Tiro Rápido. *Pág.115.*

Vantagem: Uma habilidade inata; alguma coisa com que o personagem tenha sido criado. *Pág. 19.*

Velocidade: Um número calculado a partir dos atributos DX e HT que indica quão rápido seu personagem é capaz de se movimentar sem Carga. *Pág. 14.*

Verificação do Moral: Um teste de reação feito durante um combate, para ver se os NPCs continuarão lutando em face de eventos desencorajadores como a morte do seu líder. *Págs. 204-205.*

Vitalidade (HT): Uma medida da energia e Vitalidade do personagem. *Pág. 13.*

Índice Remissivo

Acalmar Animais, *Mágica*, 155.
Ações Demoradas, 97, 106-107.
Ações Independentes, 97, 107-108, 113.
Acrobacia, 48; *Esquiva Acrobática*, 108, 48; *queda*, 131.
Administração, *Perícia*, 62.
Adversário, 181, 198.
Afogamento, *v. Natação.*
Agachar, 103; *ação independente*, 107.
Agarrar a arma do oponente, 111.
Agronomia, *Perícia*, 59.
Aguardar, *ações de tocaia*, 119; *estratégia*, 106; *manobra*, 97, 106, 113; *tiro de tocaia*, 118.
Albinismo, *Desvantagem*, 27.
Alcance, 102; *armas*, 102; *ataque através de hex*, 105; *curto*, 102; *montado*, 135-136.
Alcoolismo, 30.
Alfabetização, 17, 18, 21, 55; *dislexia*, 33.
Aliados, 23-24.
Alquimia, *Perícia*, 59.
Altura, 15; *Gigantismo*, 18; *Nanismo*, 28; *tabelas*, 15.
Ambidestria, *Vantagem*, 19; *v. tb. Destreza Manual.*
Analfabetismo, *Desvantagem*, 33.
Analisar Mágica, *Mágica*, 163.
Ângulo de Visão, 22, 115; *Visão Periférica*, 22; *v. tb. Visão.*
Animais, 140-145; *Adestramento de Animais*, 46; *ataques de enxames*, 140-141; *boleadeiras*, 49; *carga & movimentação*, 135, 139, 145; *combate;* 101, 140, 142; *dano/mordida*, 140; *Empatia com Animais, (vantagem)*, 19; *Esquiva, (manobra)*, 98; *exemplos de*, 141-145; *falcões no ninho*, 46; *gambás*, 237; *lobos do deserto*, 236; *mágicas sobre*, 155; *montar em*, 135; *treinados*, 135, 143; *vôo*, 139.
Antecedentes Incomuns, *Vantagem*, 23.
Anti-psi, 176.
Antropologia, *Perícia*, 59.
Apanhar algo do chão, *manobra*, 104.
Aparar, 99, 108; *armas preparadas*, 104, 113; *bastão*, 52; *briga*, 50; *Caratê*, 51, 114; *chicote*, 52; *combate de perto*, 114; *de mãos limpas*, 50, 51, 101, 114; *defesa total*, 106; *escudos*, 75; *Esgrima*, 50, 99, 110; *mangual*, 50; *vôo*, 139.
Aparência, 15; *escolha aleatória*, 84; *magreza*, 29; *melhoria*, 81.
Aparência Física, 11, 15; *aleatória*, 84; *tabela de altura/peso*, 15.
Apoiar, 116.
Apontando, 116; *grupos sucessivos*, 121; *montado*, 137; *veículos*, 136-138; *vôo*, 139; *v. tb. Modificadores.*
Apontar, manobra, *combate de perto*, 113; *piso ruim*, 107; *sistema avançado de combate*, 106; *sistema básico de combate*, 95-96; *veículos*, 138; *vôo*, 139.
Arco, *perícia*, 50; *Sacar Rápido*, 115; *v. Armas de Projétil, Combate à Distância.*
Arma Preparada, 104-105; *armas de haste*, 104; *derrubada*, 113.
Armadilhas, 197; *perícia*, 68.
Armaduras, 71-73, 210-211; *animais*, 140; *antigas/medievais*, 210; *componentes*, 112; *dano a*, 211; *encantamentos*, 161; *escolha*, 110; *limites à proteção/encantamentos*, 150; *manobras*, 103; *modernas*, 211; *níveis tecnológicos*, 186; *planilha do personagem*, 112; *proteção p/ cabeça*, 210-211; *"reflec"*, 72; *resistência a dano*, 71, 72; *resistência passiva*, 71, 72; *sobrepostas*, 72; *tabela*, 72; *ultra-modernas*, 211; *v. tb. Escudos.*
Armas, 208-209; *alcance*, 102, 105; *arma preparada*, 104, 113; *armas de longo alcance*, 75, 100; 114-122; *arremessadas*, 100, 114; *atacando armas*, 110-111; *atirando às cegas*, 115; *atordoadores*, 119; *automáticas*, 119-121; *cadência de tiro*, 120; *combate de perto*, 112; *contando os tiros*, 119; *coquetéis Molotov*, 121; *coronhas (remoção)*, 120; *custo de vida*, 191; *dano total*, 75; *de mão*, 206-207; *derrubadas*, 113; *área de efeito*, 121; *encantamentos*, 160-161; *espingardas*, 119; *explosões*, 121-122; *fogo*, 121, 130; *fontes de energia*, 119; *gases venenosos*, 132; *jogando uma arma longe*, 111; *lençol*, 119; *longas*, 102; *mangual*, 95; *montadas*, 135-136; *mudança de empunhadura*, 104; *níveis tecnológicos*, 186; *óleo*, 121; *presas*, 96; *qualidade*, 74; *quebradas*, 113; *rajadas*, 120; *Rapidez de Recarga*, 52; *recarga*, 96, 104; *recuo*, 120; *remoção da coronha*, 120-121; *Tabela de Dano Básico das Armas*, 74; *tabelas de armas de longo alcance*, 207-209; *tabelas de armas*, 206-209; *tabelas*, 208-209; *tipos de dano*, 72-73; *tiro-a-tiro*, 199; *transporte*, 101; *veículos*, 135-138; *v. Erros/Falhas Críticos, Sucesso Decisivo, Ataques, Dano, Jogadas de Dados.*
Armas Arremessadas, 114; *lençol*, 119; *perícia*, 52.
Armas Improvisadas, 101.
Armas Presas, 96.
Armas Quebradas, 113.
Armas de Feixes, *Perícia*, 49.
Armas de Fogo, *atordoadores*, 119; *automáticas*, 119-121; *efeito área*, 121; *escolha da armadura*, 71-72; *espingardas*, 119; *fontes de energia*, 119; *perícia*, 51; *rajadas*, 120-121; *recuo*, 120-121; *Tabela de Erros Críticos*, 202; *tabelas*, 208-209; *tiro-a-tiro*, 119.
Armas de Haste, *perícia*, 51; *quebradas*, 113.
Armas de Longo Alcance, 75, 100; *a cavalo*, 137; *alcance máximo*, 115; *ataques*, 201; *dados*, 115; *modificadores de vôo*, 139; *Tabela-Tamanho e Velocidade/Distância*, 201; *veículos*, 136-138.
Armas de Pólvora Negra, *Perícia*, 49.
Armeiro, *Perícia*, 53.
Arqueologia, *Perícia*, 59.
Arquitetura, *Perícia*, 59.
Arrastar objetos, 89.
Arremesso, 90, 114; *armas*, 100; *lençol*, 119; *perícia*, 49; *tabela de distância de*, 90; *telecinético*, 173.
Arrombamento, *ferramentas*, 213; *perícia*, 67.
Artilharia, *perícia*, 50; *veículos*, 137.
Artista, *Perícia*, 47.
Asfixia, 112.
Astronavegação, *Perícia*, 59.
Astronomia, *Perícia*, 60.
Ataque Total, *combate de perto*, 113; *direção*, 102; *fintas*, 105; *sistema avançado de combate*, 105; *sistema básico de combate*, 113; *vôo*, 139.
Ataques, 96-98; *a armas*, 110; *a cavalo*, 137; *à distância*, 100, 114-121, 201; *alternativas de*, 73; *animais*, 140; *apontando*, 116; *Apontar (manobra)*, 103; *armas de projétil*, 101; *atropelar*, 113, 142; *cobertura & ocultamento*, 118; *combate de perto*, 111; *de cavalos*, 137; *de cima*, 124; *de mãos limpas*, 111; *defesa durante*, 105; *derrubar o oponente*, 111-112; *direção*, 102; *disparando às cegas*, 115; *em balanço*, 73; *Encontrão*, 112-113; *escolha do ponto de impacto*, 109; *finta*, 96, 105; *golpes mentais*, 196; *hexes ocupados*, 105, 117; *manobras*, 95-97; *objetos inanimados*, 125; *perfurantes*, 73; *pontos deimpacto*, 203, 211; *relâmpago*, 116; *rodeando*, 108; *telecinéticos*, 172; *tipos*, 73-75; *tiro de tocaia*, 118; *total*, 96, 105, 113; *veículos*, 135, 137, 138; *voadora*, 113; *vôo*, 139.
Ataques Perfurantes, 74.
Ataques Relâmpago, 116.
Atear Fogo, *Mágica*, 158.
Atordoamento, 99, 127; *Fúria*, 31; *recuperação rápida*, 22.
Atratividade, *Vantagem*, 15.
Atributos, 13; *aumento*, 14, 42; *básicos*, 11; *crianças*, 14; *escala de variação*, 13; *escolha aleatória*, 84; *melhoria*, 81; *v. tb. Destreza, Vitalidade, Inteligência e Força.*
Atropelamento, 142.
Atuação, *Perícia*, 64.
Audição, 92; *Duro de Ouvido (desvantagem)*, 28; *efeito da armadura*, 71, 72; *Ouvido Aguçado (vantagem)*, 99.
Aura, *Mágica*, 163.
Auto-psicoteleporte, *Perícia*, 175.
Avareza, *Desvantagem*, 34.
Aversões, 36; *v. tb. Peculiaridades.*
Azar, *Desvantagem*, 37.
Balanço, *ataques em*, 74; *dano*, 73.
Balas, 74, 110, 209.
Bastão, *encantamento*, 161; *perícia*, 52.
Bens, *em outros lugares*, 80; *v. Equipamento, Riqueza.*
Besta, 114; *engatilhar*, 104; *força*, 104, 114; *pé-de-cabra*, 114; *perícia*, 50; *preparar*, 104, 113.
Bioquímica, *Perícia*, 60.
"Blackjack", *Perícia*, 53.
Bloqueio, 98-99, 108; *defesa total*, 106; *escudo*, 104; *vôo*, 139.
Boemia, *Perícia*, 63.
Boleadeira, *Perícia*, 49.
Bom-Senso, *Vantagem*, 20.
Bônus em Pontos de Personagem, 184.
Botânica, *Perícia*, 60.
Bravura, *Mágica*, 164.
Briga, *combate de perto*, 114; *perícia*, 50.
Broquel, 50; *v. tb. Escudo.*
Buscas, 66.
Caça, 57.
Calculos Instantâneos, *Vantagem*, 21.
Caligrafia, *Perícia*, 47.
Calor, *mágica*, 158; *psíquismo*, 173; *temperatura*, 130, 188.
Caminhar na Água, *Mágica*, 159.
Caminhar no Ar, *Mágica*, 157.
Camuflagem, *Perícia*, 65.
Canto, *Perícia*, 48.
Captação, *Perícia*, 67.

Caratê, *combate de perto*, 114; *perícia*, 51.
Carga, 76-77; *animais voadores*, 139; *animais*, 145; *desvantagem da Obesidade*, 28; *desvantagem de Excesso de Peso*, 29; *efeito sobre saltos*, 88; *equipamento*, 71, 234; *mudança de posição*, 103; *parâmetro Velocidade*, 14; *Reduzir Peso (encantamento)*, 161; *viagens*, 187.
Carisma, *Vantagem*, 19.
Carpinteiro, *Perícia*, 53.
Carregamento, *Perícia*, 46.
Carreiro, *Perícia*, 47.
Cavalgar, 46, 135-137; *montar*, 135; *montaria assustada*, 136; *tabela de falhas*, 135.
Cavar, 90, 91.
Cegueira, *Desvantagem*, 27.
Cerâmica, *Perícia*, 54.
Chicote, *Perícia*, 52.
Choque de Retorno, 147.
Choque, 126-127.
Chute, 101.
Chuva, *Mágica*, 160.
Ciclismo, *Perícia*, 68.
Cirurgia, *Perícia*, 56.
Clariaudiência, *Perícia*, 174.
Clarividência, *Perícia*, 174.
Cleptomania, *Desvantagem*, 34.
Clérigos, 10; *clericato*, 19.
Clima, 187-188; *Meteorologia (perícia)*, 61; *Previsão do Tempo (mágica)*, 157.
Cobertura e Ocultamento, 118.
Cobiça, *Desvantagem*, 33.
Código de Honra, *Desvantagem*, 31.
Com as mãos limpas, *atingir*, 102; *combate de perto*, 114; *dano básico*, 74; *v. Briga, Judô e Caratê.*
Combate, *arremessando armas*, 114; *arremessando objetos*, 90; *ataques c/ escudo*, 123-124; *bater "de leve"*, 122; *cegueira súbita*, 27; *de perto*, 111-114; *debandar*, 119; *desarmando*, 122; *elevação, armas*, 117; *em massa*, 123; *em planos diferentes*, 123; *escuridão*, 27; *ferimentos*, 100, 126-127; *imobilizar*, 112, 122; *iniciativa*, 122; *justa*, 136; *lança de justa*, 136; *mágicas*, 149; *modificadores de reação*, 204; *montado*, 135-136; *paralisia*, 32; *rápido*, 108; *Reflexos em Combate*, 20; *sistema básico*, 98-99; *subjugar*, 122; *surpresa*, 122-123; *uso não convencional das armas*, 122; *vítima desprevenida*, 126; *vôo*, 139; *v. tb. Combate de Perto, Dano, Manobras e Armas.*
Combate Montado, 135-137.
Combate de Perto, 111-114; *armas*, 112; *bônus de Excesso de Peso (encontrão)*, 28; *defesa ativa*, 114; *golpe de Judô*, 51; *intervindo em um*, 114; *Magreza (encontrão)*, 29; *manobras*, 112-113; *v. tb. Combate, Dano, Manobras e Armas.*
Combate sem Armas, 101.
Comercio, *Perícia*, 64.
Competência, NPCs dependentes, 38.
Compulsão, *Desvantagem*, 32.
Comunicações, *perícia*, 58; *psíquismo*, 167-171; *v. tb. Línguas.*
Concentrar, *manobra*, 97, 106, 113; *p/ fazer mágica*, 146; *p/ se enfurecer*, 31; *psíquismo*, 166.
Condução, *Perícia*, 68-69.
Congelamento, *psíquismo*, 173; *temperatura*, 188.
Conhecimento do Terreno, 62-63, 167.
Consertar, *Mágica*, 164.
Construção de Naves, *Perícia*, 54.
Contabilidade, *Perícia*, 58.
Controle da Respiração, *Natação*, 49, 91; *perícia*, 48, 91.
Controle de Animais, *Mágica*, 155.
Controle de Elementais, *Mágicas*, 156.
Controle de Mamíferos, *Mágica*, 155.
Controle de Pássaros, *Mágica*, 155.
Controle de Répteis, *Mágica*, 155.
Contusão, *v. Ataques, Dano.*
Convocar Elementais, *Mágica*, 156.
Coquetel Molotov, 121.
Corrida, 48; *v. tb. Deslocamento.*
Corrida Curta, 107.
Corte, *dano por*, 73; *v. tb. Dano.*
Covardia, *Desvantagem*, 32.
Credulidade, *Desvantagem*, 33.
Criação de Personagens, *aleatória*, 10, 84-85; *armadura*, 112; *atributos*, 13; *crianças*, 13, 14; *desvantagens*, 11, 26-40; *elfos*, 11; *equilíbrio*, 11; *exemplos de personagens*, 12, 214-217; *familiaridade*, 43; *Hierarquia Militar*, 22; *níveis*, 11; *peculiaridades*, 41; *perícias*, 43, 70; *pontos*, 9, 10, 11; *reputação*, 18; *riqueza*, 16, 18, 83; *status*, 18; *Tabela de Dano Básico das Armas*, 74; *tipos*, 10; *vantagens*, 19.
Crianças, 14.
Criar Água, *Mágica*, 159.
Criar Ar, *Mágica*, 157.
Criar Elementais, *Mágicas*, 156.
Criar Terra, *Mágica*, 156.
Criocinese, *Perícia*, 173.
Culinária, *Perícia*, 53.
Cultura, *reações*, 18.
Cura, *hemofilia*, 28; *mágica*, 162; *psíquica*, 175-176.
Cura Profunda, *Mágica*, 162.
Cura Superficial, *Mágica*, 162.
Dai Blackthorn, 85; *a história de*, 79-80; *alfabetização*, 18; *aparência*, 15; *peculiaridades*, 18; *planilha do personagem*, 214; *reações*, 18; *seleção de atributos*, 14; *seleção de desvantagens*, 40; *seleção de perícias*, 70; *seleção de vantagens*, 25; *status*, 18, 41.
Daltonismo, *Desvantagem*, 47.
Dança, *Perícia*, 47.
Dano, *armaduras*, 71, 72, 79, 211; *arremessando objetos*, 90, 114; *arremesso*, 114; *artes marciais*, 51; *avaliação*, 9, 100; *balas*, 74; *básico*, 73; *bônus*, 73, 110; *chamas*, 121, 130; *concussão*, 121; *escudos*, 75, 76, 120; *fazendomágicas*, 73; *fragmentação*, 121-122; *objetos inanimados*, 125; *pela metade*, 115; *ponto de impacto*, 109; *queda*, 131; *rajadas*, 120; *regras avançadas p/ ferimentos*, 110; *resistência a*, 71, 72; *rijeza*, 23; *tabelas*, 74, 125; *tipos*, 73-75; *total*, 74; *trepassar*, 109.
Dano por Perfuração, 73, 96; *hemorragia interna (hemofilia)*, 28.
Dar Força, *Mágica*, 162.
Dar Vitalidade, *Mágica*, 162.
Defesa, *Ângulo de Visão*, 22; *animais*, 140; *apontando*, 103, 116; *combate de perto*, 114; *efeitos de ferimentos*, 99; *erro crítico*, 110; *mudança de posição*, 103; *piso ruim*, 107; *veículos*, 138; *vôo*, 139; *v. tb. Defesa Ativa, Armadura, Judô, Caratê, Manobras, Aparar, Defesa Passiva.*
Defesa Ativa, 79; *ataque total*, 105; *bloqueio*, 98; *combate de perto*, 114; *defesa aparar & escudos*, 75; *defesa total*, 97, 106, 113; *manobra Bloqueio*, 95, 96; *recuar*, 109; *redução/ferimentos*, 126-127; *reflexos em combate*, 20; *sistema avançado de combate*, 108; *sistema básico de combate*, 98-99; *v. Briga, Judô e Caratê.*
Defesa Passiva, 71, 72, 79, 98, 99; *Desviar (encantamento)*, 160; *escudos*, 50, 75, 76.
Defesa Total, *combate de perto*, 113; *sistema avançado de combate*, 106; *sistema básico de combate*, 97.
Deficiente Fisico, *Desvantagem*, 29.
Demolição, *Demolição Subaquática (perícia)*, 68; *perícia*, 65.
Demolição Subaquática, *Perícia*, 68.
Demônios, 154.
Dependentes, 38-39.
Derrubando objetos, 89.
Desdobramento de Personalidade, *desvantagem*, 37.
Desidratação, 128.
Deslocamento, *apontando*, 116; *ataques rodeando*, 108; *corrida curta*, 107, 108; *custos*, 107; *direção*, 102-103; *hexes*, 102; *manobra*, 95; *montado*, 135-136; *obstruções*, 107; *piso ruim*, 107; *posições*, 107; *raio de giração*, 139; *sistema avançado de combate*, 102-114; *veículos*, 138; *vôo*, 139.
Despertar, *Mágica*, 162.
Destreza, 11; *efetiva*, 71; *significados*, 13.
Destreza Manual, 13; *ambidestria*, 19; *Maneta (desvantagem)*, 29.
Desvantagens, 11, 26-40; *adquiridas no jogo*, 81; *contraditórias*, 40; *efeitos colaterais*, 174; *escolha aleatória*, 84; *limites*, 26, 40; *modificadores de reação*, 18; *novas desvantagens*, 40; *recomprando*, 82; *v. Personagens Instantâneos.*
Desvencilhar-se, 112.
Desviar, *Encantamento*, 161.
Detecção de Mentiras, *mágicas*, 162; *perícia*, 65.
Detectar Pontos Fracos; *Mágica*, 164.
Deveres, 39; *adicionais*, 81.
Diagnose, *Perícia*, 56.
Dinheiro, 16, 71; *trocando pontos por dinheiro*, 83.
Diplomacia, *Perícia*, 63.
Direção, 102-103; *animais*, 142.
Disfarce, *Perícia*, 65.
Dislexia, *Desvantagem*, 33; *v. tb. alfabetização.*
Disopia (visão imperfeita), *Desvantagem;* 27.
Disosmia/Ageusia, *Desvantagem*, 29.
Disputa Rápida, *v. disputa de habilidades.*
Disputa de Habilidades, *comerciantes*, 64; *comunicação*, 54, 58; *corrida de camelo*, 238; *detecção*, 66; *disputa rápida*, 87; *Encontrão*, 106, 112-113; *exemplos*, 87; *fintas*, 105; *fuga da cadeia*, 241; *furtividade*, 67; *Interrogatório*, 66; *Jogo*, 63; *ocultamento*, 66; *Os Testes*, 235; *Política*, 64; *psíquismo*, 170; *telecinese*, 171; *trapaceando*, 237.
Dissimulação; *disfarce*, 65; *perícia*, 62.
Dissipar Água; *Mágica*, 159.
Distância, *alcance máximo das armas*, 115; *alvo*, 116; *ataques a*, 201; *elevação*, 117; *tabela de modificadores de ataque*, 201; *tabela*, 201; *v. tb. Apontando, Armas de Longo Alcance.*
Distração, *Desvantagem*, 30.
Doenças, 133-134.

Drogas, *v. Medicina.*
Dungeons, 196.
Duro de Ouvido, *Desvantagem,* 28.
Ecologia, *Perícia,* 60.
Economia, *Perícia,* 60.
Efeito Area, 121; *mágicas,* 150.
Elementais, 154, 156.
Eletronica, *Perícia,* 60.
Elevação, 89; *telecinese,* 172-173.
Elfos, 11.
Empatia com Animais, *Vantagem,* 19.
Empatia, *Vantagem,* 20.
Empreendimentos, 93.
Empregados, 194; *feiticeiros,* 146.
Empregos, 80, 192; *pagamento/encantamentos,* 153*; tabela,* 194.
Empurrar Objetos, 89.
Encantamentos, 151, 160-161; *Lentos & Seguros,* 153*; limitando o uso de,* 154*; mágica p/ remoção de,* 160*; Rápidos & Sujos,* 152*; tipos,* 160.
Encontrão, 112-113*; bônus/Obesidade,* 28*; projetar p/tras,* 106*; Magreza (desvantagem),* 29*; manobra,* 112-113.
Encontros, 198-199.
Energização, *Encantamento,* 160.
Enfraquecer, *Mágica,* 164.
Engenharia, 60; *especialização,* 43.
Enrijecer, *Encantamento,* 161.
Enroscar, *boleadeiras,* 49*; chicote,* 52*; laço,* 51*; rede,* 51.
Enxames, 143.
Epilepsia, *Desvantagem,* 28.
Equipamento, *armas de fogo,* 208-209*; armas de longo alcance,* 207-209*; Carga,* 77*; compra,* 71, 190*; de outros cenários,* 71*; fazendo seu proprio,* 191*; fontes de energia,* 119*; medieval,* 212*; moderno,* 213*; qualidade das armas,* 74*; suprido/patrono,* 24*; tabela de armas de mão,* 206-207.
Erro Crítico, 86; *em jogadas de defesa,* 110*; tabelas,* 202.
Escalada, 89; *perícia,* 57.
Escravidão, 239; *em Lantara,* 232.
Escrita, *Perícia,* 48.
Escudo, 75-76, 123; *arremetidas,* 112, 123*; Bloqueio,* 98-99*; bronze,* 120*; com espigões,* 123*; combate de perto,* 114*; dano,* 75, 120*; defesa passiva,* 108*; Escudo de Força (perícia),* 50*; escudo mental,* 169*; fintas,* 106*; fogo,* 121*; golpe,* 123*; improvisado,* 75*; perícia,* 52*; preparar,* 104, 113*; tabelas,* 76.
Escudo de Força, *descrição,* 76*; perícia,* 50.
Escudo Mental, *Perícia,* 169.
Escudo Psicocinético, *Perícia,* 174.
Escultura, *Perícia,* 47.
Escuridão, *tochas e lanternas,* 124.
Esfera de Gelo, *Mágica,* 160.
Esforço Extra, 89; *psíquismo,* 166.
Esgrima, *Perícia,* 50.
Espada de Luz, *Perícia,* 50.
Espadas Curtas, *Perícia,* 52.
Espadas de Duas Mãos, *perícia,* 52*; quebradas,* 113.
Espadas de Lâmina Larga, *Perícia,* 50.
Especialização, 43; *animais,* 47*; armeiro,* 53*; Mecânica (perícia),* 54*; Perícias Científicas,* 59.
Esqui, *Perícia,* 49.
Esquiva, manobra, 98, 104, 108; *defesa total,* 106.
Estática Psíquica, *Perícia,* 176.
Estigma Social, *Desvantagem,* 27.
Estrangular, 112.
Estratégia, *Perícia,* 64.
Estudo, 80, 127; *tempo do jogo,* 42, 81.
Eunuco, *Desvantagem,* 28.
Evasão, 113.
Excesso de Confiança, *Desvantagem,* 34.
Excesso de Peso, *Desvantagem,* 29.
Exo-psicoteleporte, *Perícia,* 175.
Experiência, *crianças,* 14*; v. Pontos de Personagem.*
Explosões, 121-122.
Extinguir Fogo, *Mágica,* 158.
Faca, *arremessada,* 114*; perícia Arremesso,* 51*; perícia,* 51.
Fadiga, 134; *fazendo mágicas,* 148*; psíquismo,* 165-166*; trocando energia por NH,* 151*; vôo,* 139.
Falar em Publico, *v. Trovador.*
Falcões, 142; *falcoaria,* 46.
Falha Crítica, 86; *cavalgando,* 136*; Choque de Retorno,* 147*; mágicas,* 143*; objetos encantados,* 147, 152*; psíquismo,* 166*; tabelas,* 202.
Falsificação, *Perícia,* 65.
Familiaridade, 43.
Fanatismo, *Desvantagem,* 33.
Fanfarronice, *Desvantagem,* 31.
Fantasias, *Desvantagem,* 32.
Ferimentos, 100, 110, 126-133; *efeitos,* 99*; fazendo mágica,* 148*; Fúria,* 31*; pontaria,* 103*; Recuperação Alígera,* 22*; redutor de Deslocamento,* 99*; trespassar,* 109.
Ferreiro, *Perícia,* 53.
Finta, *manobra,* 96, 105, 113.
Física Nuclear, *Perícia,* 61.
Física, *Perícia,* 61.
Fisiologia, *Perícia,* 61.
Fobias, 35-36.
Fogo, 129-130; *coquetéis Molotov,* 121*; óleo,* 121*; tochas,* 124.
Força, 11; *Dar Força (mágica),* 162*; Nanismo,* 28*; parâmetro peso/altura,* 15*; preparar armas,* 104*; rajada,* 120*; significado dos níveis de ST,* 13*; ST mínima,* 104.
Força de Vontade, *Vantagem,* 23.
Fotografia, *Perícia,* 47.
Fragmentar, *Mágica,* 164.
Frio, *v. tb. Congelamento e Calor.*
Frio, *Mágica,* 159.
Fuga, *Perícia,* 65.
Fumaça, 132-133.
Funda, *Perícia,* 52.
Furia, *ataques,* 105*; desvantagem,* 31.
Furtividade, *Perícia,* 67.
Gagueira, *Desvantagem,* 29.
Gás (veneno), 132.
Gema de Energia, *Encantamento,* 161.
Genetica, *Perícia,* 61.
Geologia, *Perícia,* 61.
Geovisão, *Mágica,* 156.
Gigantismo, *Desvantagem,* 28.
Golpes Fulminantes, 86, 98, 109, 202.
Golpes Mentais, *Perícia,* 169.
Golpes "Molinete", 105, 107.
Gravidade Zero, *Perícia,* 48.
Gula, *Desvantagem,* 33.
Habilidades Especiais, *aliados,* 23*; patronos,* 24-25.
Hábitos Detestáveis, *Desvantagem,* 26.
Hemofilia, *Desvantagem,* 28.
Hemorragia, 130; *hemofilia,* 28.
Hemorragia Interna, *hemofilia,* 28.
Heraldica, *Perícia,* 58.
Hexágonos(hexes), 102, 103; *atacando através de hex ocupado,* 105, 117*; laterais,* 105.
Hierarquia Militar, *Vantagem,* 22.
Hiperalgia (Baixo Limiar de Dor), *desvantagem,* 29.
Hipnotismo, *auto-hipnose,* 28*; perícia,* 56.
Hipoalgia (Alto Limiar de Dor), *vantagem,* 20.
História, *Perícia,* 61.
Honestidade, *Desvantagem,* 33.
Idade e Envelhecimento, 83; *desvantagem,* 27*; Longevidade (vantagem),* 21.
Identificação de Mágica, *Mágica,* 163.
Imobilizando em Combate de Perto, 112.
Impulsividade, *Desvantagem,* 33.
Imunidade, *Vantagem,* 20.
Inabilidade Manual, *v. Destreza Manual.*
Inanição, 128.
Inconsciência, 126-127; *recuperação,* 129.
Inepcia, *Mágica,* 164.
Informação, *mágicas de,* 150*; pedidos de,* 204.
Inimigos, 39-40.
Insetos, 133.
Instrumentos Musicais, *Perícias,* 47.
Inteligência, 11; *animais treinados,* 144*; correlação c/ QI,* 14*; significado,* 13.
Interrogatório, *Perícia,* 66.
Intolerância, *Desvantagem,* 34.
Intuição, *Desvantagem,* 20.
Inveja, *Desvantagem,* 34.
Inventos, 186.
Joalheiro, *Perícia,* 53.
Jogadas com dados, 8, 9, 42, 73, 179, 181; *v. tb. Verif. Danos, Testes de Reação, de Habilidade e de Vontade.*
Jogando uma arma longe, 111.
Jogo, *Perícia,* 63.
Judô, *combate de perto,* 114*; perícia,* 51.
Justa, 136.
Juventude, *Desvantagem,* 29.
Labia, *Perícia,* 63.
Laço, *Perícia,* 51.
Lampejo, *Mágica,* 163.
Lança, *Arremessador de Lança (perícia),* 52*; Arremesso de Lança (perícia),* 52*; montada,* 136*; perícia,* 52*; quebrada,* 113.
Lança de Justa, 136, 206; *perícia,* 51*; tabela de danos,* 136.
Lantara, descrição do cenário, 232.
Largando objetos, *ação independente,* 107*; armas,* 113.
Lealdade, 204; *aliados,* 23-24.
Leis, *castigo,* 189*; e costumes,* 188*; Jurisprudência(perícia),* 58*; Poderes Legais (vantagem),* 21.
Leitura Labial, *Perícia,* 66.
Leitura da Mente, *Mágica,* 155.
Levitação, *Perícia,* 173.
Liderança, *Perícia,* 63.
Linguagem dos Sinais, *Perícia,* 55.
Línguas, 54-55*; alfabetização,* 55*; Duro de Ouvido,* 28*; Facilidade p/ Línguas (vantagem),* 20*; grau de dificuldade (tabela),* 54*; Linguistica (perícia),* 61*; Mímica/Pantomima,* 55*; Mudez,* 29, 55*; níveis de habilidade,* 54-55*; surdez,* 28*; tabela de NH's,* 55*; testes de comunicação,* 54.
Linguistica, *Perícia,* 61.
Literatura, *Perícia,* 61.
Localizadora, *Mágica,* 163.
Localizar Água, *Mágica,* 159.
Localizar Terra, *Mágica,* 156.
Longevidade, *Vantagem,* 21.

Luxúria, *Desvantagem*, 34.
Luz Continua, *Mágica*, 163.
Luz, *Mágica*, 163.
Maça, *perícia*, 49; *quebrada*, 113.
Machado, *arremessar*, 114; *perícia Arremesso*, 49; *perícia*, 49; *quebrado*, 113.
Machado/Maça de Duas Mãos, *Perícia*, 52.
Magia, 146-164; *Abascanto (vantagem)*, 21-22; *aptidão*, 21, 146; *cajado e vara de condão*, 149; *cerimonial*, 151; *classes de mágicas*, 149; *contratação*, 146; *entidades mágicas*, 154; *escolas de*, 149; *ética*, 147; *lista de mágicas*, 154-164; *mana*, 147; *modificadores de ataques à distância*, 150; *modificadores de longa distância*, 151; *o toque do mago*, 149; *objetos encantados*, 149, 152-154; *sistemas alternativos*, 151; *vocabulário*, 148.
Mágicas, *fazendo*, 146; *lista*, 154-164.
Mágicas Comuns, 149.
Mágicas Especiais, 151.
Mágicas Resistíveis, 150.
Mágicas de Área, 149.
Magreza, *desvantagem*, 29; *Encontrão*, 112.
Mana, 147.
Maneta (u'a mão), *Desvantagem*, 29.
Maneta (um braço), *Desvantagem*, 29.
Mangual, 95; *perícia*, 50.
Manha, *Perícia*, 68.
Manobras, 95-98, 103-113, 203; *ações de tocaia*, 119; *ações demoradas*, 97, 106-107; *ações independentes*, 97, 107-108, 113; *aguardar*, 97, 106, 113; *apontar*, 95, 103, 113, 116; *armadura*, 103; *ataque total*, 96, 105, 113; *ataque*, 96-97; *atropelar*, 113; *avançar e aguardar*, 106; *avançar e atacar*, 104-105; *avançar e concentrar*, 106, 113, 146; *avançar e fintar*, 105-106; *avançar e preparar*, 104, 112; *bloqueio*, 98; *cobertura e ocultamento*, 118; *combate de perto*, 111-114; *concentração p/ fazer mágicas*, 149; *concentração p/enfurecimento*, 31; *concentração*, 97, 106, 113; *defesa total*, 97, 106, 113; *deslocamento*, 95, 102, 107, 112-113; *desvencilhar-se*, 112; *enfurecimento*, 105; *estrangular*, 112; *evasão*, 113; *finta*, 96, 105, 106, 113; *fuga*, 113; *imobilizar*, 112; *montado*, 135-136; *mudanças de direção*, 102; *mudanças de posição*, 95, 103, 112; *preparar*, 95, 104, 112, 113; *Sacar uma arma*, 112; *sistema avançado de combate*, 103-113; *sistema básico de combate*, 95-97; *sufocar*, 112; *tabela*, 203; *tiro de tocaia*, 118; *veículos*, 138; *voadora*, 113; *vôo*, 139.
Mapas, 177-179, 198; *combate*, 102.
Marinhagem, *Perícia*, 57; *v. tb. Níveis Tecnológicos.*
Matemática, *Calculos Instantâneos (vantagem)*, 21; *perícia*, 61; *Talento p/Matemática (vantagem)*, 22.
Mau Humor, *Desvantagem*, 31.
Mecânica, *Perícia*, 54.
Medicina, *cuidados médicos*, 128-129; *cura mágica*, 162; *cura psíquica*, 170, 175-176; *desidratação*, 128; *doenças & molestias*, 133-134; *ferimentos*, 126; *imunidade*, 133; *inanição*, 128; *inconsciência*, 99; *lesões graves*, 99; *modificadores*, 56; *níveis tecnológicos*, 186; *perícias medicas*, 56; *Recuperação Alígera (vantagem)*, 22; *recuperação natural*, 128; *venenos*, 132.
Medicina, *Perícia*, 56.
Medo, *Mágica*, 164.
Megalomania, *Desvantagem*, 34.
Meios de Transporte, *animais*, 144-145; *clima*, 187-188; *comportamento do viajante*, 189; *estradas*, 188; *nível tecnológico*, 185; *tempo de viagem*, 187; *terreno*, 187-188.
Memoria Eidética, 20; *e magia*, 146; *e perícias*, 20; *e psíquismo*, 165; *línguas*, 20; *mapas*, 178.
Mentira Compulsiva, *Desvantagem*, 32.
Mergulho, *natação*, 49, 91; *perícia*, 48.
Meta-ideomorfose, *Perícia*, 171.
Metalografia, *Perícia*, 61.
Meteorologia, *Perícia*, 61.
Mímica/Pantomima, *Perícia*, 55.
Modificador de Precisão (Prec), 115.
Modificadores de Longa Distância, 167.
Moldar Água, *Mágica*, 159.
Moldar Ar, *Mágica*, 157.
Moldar Fogo, *Mágica*, 158.
Moldar Terra, *Mágica*, 156.
Molestias, *v. Doenças.*
Montar, *v. Cavalgar.*
Morte, 13, 99; *à beira da morte*, 129; *automática*, 126.
Motociclismo, *Perícia*, 69.
Motonautica, *Perícia*, 69.
Mudança de Posição - manobra, *combate de perto*, 112; *sistema avançado combate*, 103, 104; *sistema básico de combate*, 95.
Mudança de empunhadura, 104.
Mudez, *Desvantagem*, 29.
Munição, 74, 209.
Nanismo, *Desvantagem*, 28.
Natação, 49, 91; *bônus/Excesso de Peso*, 29; *bônus/Obesidade*, 28; *controle da Respiração*, 48, 91; *perícia*, 49; *salvando vidas*, 91.
Naturalista, *Perícia*, 57.
Navegação, 57.
Negar, *ação independente*, 107.
Nevoeiro, *Mágica*, 159.
Níveis, *crianças*, 14; *de habilidade em línguas*, 55; *de riqueza*, 16; *personagens*, 11.
Nível Inicial de Recursos, 16.
Nível Tecnológico, 185-186; *Alfabetização (vantagem)*, 17; *deficiência física*, 29; *dislexia*, 33; *disopia*, 27; *escudos*, 75; *Fúria*, 31; *Perícias*, 42, 187; *redutores*, 185; *tabela de primeiros socorros*, 128; *treinamento de cavalos*, 135; *veículos*, 137.
Noção Exata do Tempo, *Vantagem*, 19.
Noção do Perigo, *PES*, 175; *Vantagem*, 20.
Nocaute, 127; *"Blackjack" (perícia)*, 49.
NPCs, 198; *atuando*, 182; *criação aleatória*, 85; *dependentes*, 38; *empregados*, 194, 146; *Farvaro*, 236; *guerreiros genericos*, 244; *Halmaro*, 240, 232; *Karhan*, 244; *Katsaya*, 245; *Kira*, 232, 240; *Max*, 224; *personagem do adversário*, 181; *personagens da aventura*, 236-246; *planificação*, 182; *pontos de personagem*, 24; *reações*, 18, 204-205; *Tsorvano*, 238.
Nuvens, *Mágica*, 157.
O Mestre, 177-184.
Obesidade, *Desvantagem*, 28.
Obstruções, 107.
Ocultamento, *Perícia*, 66-67.
Ocultismo, *Perícia*, 61.
Óleo, *queima*, 121.
Olfato, 92.
Operação de Computadores, *Perícia*, 58.
Operação de Equipamentos Eletronicos, *Perícia*, 58.
Ouvido Aguçado, *Vantagem*, 19.
Pacifismo, *Desvantagem*, 35.
Paladar, 92.
Paladar/Olfato Apurado, *Vantagem*, 19.
Para Trás, *v. Deslocamento.*
Para-quedismo, *perícia*, 48; *queda*, 130.
Parâmetro Deslocamento, 14, 77; *animais*, 135, 144; *Corrida (perícia)*, 48; *deficiente fisico*, 29; *escolha aleatória*, 85; *Nanismo*, 28; *natação*, 49.
Paranóia, *Desvantagem*, 35.
Partes do Corpo, alvos, 109, 211.
Patronos, 24, 25; *adicional*, 81; *equipamento*, 24; *patronos da aventura*, 233, 234.
Pé-de-cabra, *dispositivo*, 114, 207.
Peculiaridades, 11, 41; *aversões*, 36.
Pedagogia, *perícia*, 64; *professor & aluno*, 82-83.
Pedidos, 204.
Pedra para Terra, *Mágica*, 156.
Penumbra, *Mágica*, 163.
Percepção Psíquica, *Perícia*, 167.
Percepção da Verdade, *Mágica*, 155.
Percepção de Emoção, *Mágica*, 155.
Percepção de Emoções, *Perícia*, 167.
Percepção de Vida, *Mágica*, 155.
Pergaminho Magico, *Encantamento*, 17.
Perícias, 11, 44-45; *em busca de um professor de magia*, 146; *escolha aleatória*, 85; *escudo psicocinético*, 174; *exemplo de seleção*, 70; *magia*, 147-148, 154-164; *mágicas*, 154, 164; *máximo de pontos*, 14; *melhoria c/ perícias condicionadas*, 45; *melhoria durante aventuras*, 82-83, 184; *modificadores/NT*, 185; *níveis pré-definidos em psíquismo*, 166; *níveis pré-definidos máximos*, 44; *níveis pré-definidos*, 44-45, 166; *nível pré-definido especial de Mecânica* 54; *novas perícias*, 46; *NTs alternativos*, 187; *pré-requsitos*, 43; *professor e aluno*, 64, 82-83; *psi c/ outras perícias*, 171; *psi-ativas & psi-passivas*, 167; *rajadas curtas*, 120; *redução do custo de fadiga em mágicas*, 148-149; *redução/armadura*, 71; *redução/escudo*, 75; *tabela de probabilidade de sucesso*, 45; *tabelas*, 44; *testes de Condução*, 68; *trocando energia/NH*, 151 ; *uso simultaneo*, 167; *v. tb. Lista de Perícias no Folheto.*
Perícias Científicas, 59-62.
Perícias Esportivas, 49.
Perícias Originárias de Passatempos, 54.
Perícias Profissionais, 58.
Perneta (Uma Perna), *Desvantagem*, 29.
Personagens equilibrados, 11.
Personagens não humanos, 11.
Persuasão, *Mágica*, 155.
PES, 174-175.
Pescaria, *Perícia*, 57.
Peso, 15; *atropelamento*, 142; *exemplo*, 18; *Gigantismo*, 28; *Magreza*, 29; *níveis iniciais*, 43; *tabela de telecinese*, 172; *tabelas*, 15.
Pesquisa, *Perícia*, 62; *v. tb. inventos.*
Pilotagem, *Perícia*, 69.
Pirocinese, *Perícia*, 173.
Piromania, 36.
Piso ruim, 107; *ataque total*, 105.
Pistolas, 208; *combate de Perto*, 112.
Planilha de Controle do Mestre, 177.
Planilha do Personagem, 12, 78, 214; *armadura*, 72; *armas*, 75; *dano básico*, 74; *deslocamento*, 14, 77; *equipamento*, 71; *escudo*, 76; *peculiaridades*, 18; *velocidade*,

14, 77.
Pobreza, 16, 26; *ex. de Dai Blackthorne,* 18.
Poder Psicocinético, 172-174.
Poder Telepático, 167-171.
Poderes Legais, *Vantagem,* 21.
Poesia, *Perícia,* 47.
Política, *Perícia,* 64.
Ponto de Impacto, 109, 203; *cobertura e ocultamento,* 118*; queda,* 131.
Pontos de Personagem, *aparência,* 15*; atributos,* 14*; crianças,* 14*; desvantagem psíquismo,* 174*; e competência,* 38*; início,* 11*; máximo de pontos,* 43*; melhoria,* 42*; NHs máximos,* 14*; NPCs,* 23, 24*; por gastar,* 81*; recompensa,* 184*; trocando por dinheiro,* 16, 82*; vantagens,* 25.
Pontos de Vida, *v. Dano, Vitalidade.*
Pontos, *v. Pontos de Personagem.*
Posições, 107; *tabelas,* 203.
Prata, 190.
Pré-requisitos, *mágicas,* 146*; perícias,* 43.
Precisão, *Encantamento,* 160.
Precognição, *Perícia,* 174-175.
Preguiça, *Desvantagem,* 34.
Prender a Respiração, 91.
Preparar armas com rapidez, 104; *v. tb. Sacar Rapido, Rapidez de Recarga.*
Prestidigitação, *Perícia,* 67.
Previsão do Tempo, *Mágica,* 157.
Primeiros Socorros, 127-128; *perícia,* 56.
Primitivismo, *Desvantagem,* 26.
Programação de Computador, *Perícia,* 60.
Projetar para Trás, 106; *Acrobacia (perícia),* 48*; Encontrão,* 106.
Projétil, *armas de,* 101*; mágicas de,* 149, 150.
Projétil Extraviado, 19.
Projétil de Pedra, *Mágica,* 156.
Prontidão, *Vantagem,* 19.
Prospecção, *Perícia,* 62.
Prostrar, 99, 127; *animais,* 142.
Provisões, 128, 212-213.
Psicologia, *Perícia,* 62.
Psicometria, *Perícia,* 174.
Psicoteleporte, 175.
Psíquismo, 165-176; *Empatia (vantagem),* 20*; Força de Vontade (vantagem),* 23*; limitações,* 175-176*; magia,* 170*; Noção de Perigo (vantagem),* 20*; poderes com uma única perícia,* 165*; poderes latentes,* 166.
Pujança, *Encantamento,* 160.
Punga, *Perícia,* 67.
Purificar Água, *Mágica,* 159.
Purificar Ar, *Mágica,* 157.
Queda, 130-131; *acrobática,* 48*; armas preparadas,* 104, 113*; ataques de cima,* 124.
Queimaduras, 129-130.
Química, *Perícia,* 60.
Raça, *desvantagem/reações,* 26*; elfos,* 11.
Raio de Giração, 139.
Rapidez de Recarga, *Perícia,* 52.
Rastreamento, 57, 67; *sistemas de,* 116, 138*; v. tb. Furtividade.*
Rastrear, *Mágica,* 163.
Recepção Telepática, *Perícia,* 168.
Recuar, 109.
Recuperação Alígera, *Vantagem,* 22.
Recuperação de Força, *Mágica,* 164.
Rede, *Perícia,* 51.
Reduzir Peso, *Encantamento,* 161.
Relâmpago, *Mágica,* 158.
Religião, *Clericato (vantagem),* 19*; Lantara,* 232*; magia Cerimonial,* 151*; magia,* 147.
Remendar, *Mágica,* 164.
Remo/Vela, *Perícia,* 68.
Remoção de Encantamentos, *Encantamento,* 160.
Reputação, 17, 22, 27.
Resistência Psíquica, *Perícia,* 176.
Respirar Água, *Mágica,* 157.
Restaurar, *Mágica,* 164.
Revistas, 66.
Rijeza, *Vantagem,* 23.
Riqueza, 11, 16; *aumento/Hierarquia Militar,* 22*; entre cenários,* 191*; inflação,* 190*; modificadores de reação,* 204*; nível inicial,* 16*; objetos encantados,* 152-153*; ouro & prata,* 190*; trocando pontos por riqueza,* 16, 83*; vantagem,* 23.
Ritual, *magia,* 147-148.
Roupas, 71.
Sacar Rapido, 50, 105; *armas preparadas,* 104, 112, 113*; arqueiros,* 115*; perícia,* 50*; reflexos em combate,* 20.
Sadismo, *Desvantagem,* 36.
Saltos, *combate,* 88*; efeito da Carga,* 88*; Nanismo,* 28*; perícia,* 48.
Salvando Vidas, 91.
Sangüinolência, *Desvantagem,* 31.
Sedução, *Eunuco,* 28*; "Sex Appeal",* 64.
Segurar, *manobra,* 111.
Senso de Direção, *Vantagem,* 19.
Senso do Dever, *Desvantagem,* 39.
Seqüência da rodada, 95.
Sex Appeal, *Perícia,* 64.
Sistemas de Mira, 138.
Sobrevivência , 57; *perdidos no Deserto,* 236.
Soco Inglês, 112.
Soco, 101.
Sombra, *Perícia,* 67.
Sono Coletivo, *Mágica,* 164.
Sono, *Mágica,* 164.
Sono, *Perícia (psíquismo),* 170.
Sorte, *Vantagem,* 21.
Status, 18, 22, 27; *Hierarquia Militar (vantagem),* 22*, níveis iniciais,* 43.
Sucesso Decisivo, 86; *cavalgando,* 136*; mágicas,* 146*; objetos encantados,* 152*; psíquismo,* 166*; tabelas,* 202.
Surdez, *Desvantagem,* 28.
Surpresa, 122-123; *ataques de cima,* 124*; reflexos em combate,* 20.
Tabela de Dano Básico das Armas, 74.
Tabela de Tamanho & Velocidade/Distância, 201.
Talento p/Música, *Vantagem,* 22.
Tamanho do Alvo, 116; *ser humano,* 115, 138.
Tática, *Perícia,* 64.
Técnicas Judiciais, *Perícia,* 61.
Teimosia, *Desvantagem,* 37.
Telecinese, *Perícia,* 172, 173.
Telecontrole, *Perícia,* 171.
Telegrafia, *Perícia,* 55.
Temperatura, *v. Calor, Congelamento.*
Tempo de Recarga, 96.
Teologia, *perícia,* 62*; v. tb. Clérigo, Religião.*
Terra para Ar, *Mágica,* 156.
Terra para Pedra, *Mágica,* 156.
Tesouros, *dispondo de,* 190-191*; exemplo de,* 231, 241.
Testes, *aventura,* 235*; v. tb. Disputa de Habilidades.*
Testes de Habilidade, 9, 42, 45, 86, 179; *entre sessões,* 184*; especial p/ Condução,* 68*; especial p/ Pilotagem,* 68, 69*; objetos encantados,* 152*; v. tb. Jogadas de Dados, Sucesso Decisivo, Falha Crítica, Erro Crítico.*
Testes de Influência, 93.
Testes de Iniciativa, *reflexos em combate,* 20*; Tática (perícia),* 64.
Testes de Reação, 9, 180-181; *v. tb. Testes de Influência.*
Timidez, *Desvantagem,* 37.
Tiro Rapido, 115; *ataques relâmpago,* 116*; TR (numero),* 115.
Tocaia, *Ações de,* 119*; manobra Aguardar,* 106*; tiro de,* 115, 118.
Torneio de Justas, 136.
Torpor, *Mágica,* 164.
Torpor Coletivo, *Mágica,* 164.
Trabalhos em Couro, *Perícia,* 53.
Trabalhos em Madeira, *Perícia,* 54.
Traje Pressurizado, *Perícia,* 69.
Traje de Combate, *Perícia,* 49.
Transações Comerciais, 204.
Transmissão Telepática, 168.
Transportando objetos, *v. Carga.*
Trato Social, *Perícia,* 64.
Treinamento de Animais, 143-145.
Trespassar, dano, 109.
Trevas, *mágica,* 163*; redutores,* 22, 27, 92*; Visão Noturna, (vantagem),* 22.
Trovador, *Perícia,* 47.
Truques sujos, 123.
Ultra-flexibilidade das Juntas, *Vantagem,* 20.
Valores Arredondados, *deslocamento,* 14.
Valores pré-definidos, *v. Perícias.*
Vantagens, 11; *adicionais,* 81*; alfabetização,* 17*; escolha aleatória,* 84*; lista,* 19-25*; seleção,* 25*; v. tb. Personagens Instantâneos.*
Veículos, *combate,* 138*; montando,* 135*; mudança de direção,* 136, 139*; penetração de projeteis,* 138.
Velocidade, 14, 77; *alvo,* 116*; drogas,* 30*; modificador p/ armas,* 115*; natação,* 91*; Tabela Velocidade/Distância,* 201.
Venefício, *Perícia,* 67.
Venenos, 132; *armas,* 132*; gás,* 132.
Ventriloquismo, *Perícia,* 68.
Veracidade, *Desvantagem,* 37.
Verificação de Pânico, 93; *reflexos em combate,* 20*, situações,* 122*; tabela,* 94.
Veterinária, *Perícia,* 47.
Viagem, *v. Meios de Transporte.*
Vício, 30; *alcoolismo,* 30.
Visão, 92; *albinismo,* 27*; ângulo de,* 22, 115, 141*; cegueira,* 27*; escuridão,* 27*; Leitura labial, (perícia),* 66*; redução/armadura,* 71, 72*; Visão Aguçada (vantagem),* 19*; Visão Periférica (vantagem),* 22*; v. tb. Trevas.*
Visão Aguçada, *Vantagem,* 19.
Visão Noturna, *Vantagem,* 22.
Visão Periférica, *diagrama,* 22, 115*; Golpe "Molinete",* 105*; vantagem,* 22.
Vitalidade, 11; *dano/trespassar,* 109*; Dar Vitalidade(mágica),* 162*; ferimentos,* 126-133*; objetos inanimados,* 125*; paralisia em combate,* 32*; perda de pontos de vida,* 126*; Recuperação Aligera (vantagem),* 22*; recuperação natural,* 126*; significado,* 13*; valor duplo,* 101, 125, 141.
Vontade, 93.
Vontade Fraca, *Desvantagem,* 37.
Vôo, 139.
Voto, *Desvantagem,* 37.
Voz Melodiosa, *Vantagem,* 23.
Zarabatana, *Perícia,* 49.
Zarolho, *Desvantagem,* 29.
Zoologia, *Perícia,* 62.

Das Peculiaridades da Versão Nacional

Há sempre decisões difíceis a tomar em uma tradução. As diretrizes adotadas na escolha das palavras utilizadas nesta edição, visaram sempre a fidelidade ao original e o esforço em tornar o sistema ***GURPS*** viável em português.

Estas preocupações são compreensíveis, na medida em que muitos termos são empregados na versão original com mais de um significado, de forma que a mesma palavra em inglês abrange em si vários conceitos distintos, embora similares.

Nestes casos, optou-se por utilizar uma palavra diferente para cada conceito utilizado.

Um dos principais exemplos deste tipo de desdobramento é a palavra "*skill*", que foi traduzida como "*perícia*" quando designava um assunto conhecido pelo personagem, e como "*habilidade*", quando indicava o grau de conhecimento que o personagem tinha do assunto.

Da filosofia utilizada na montagem desta versão derivaram, como conseqüência, algumas peculiaridades importantes que merecem uma explicação mais detalhada.

Da Paginação

Um texto vertido do inglês para o português usualmente cresce pelo menos 30 %. Este fato normalmente obriga as versões nacionais a terem um número maior de páginas.

No caso do ***GURPS***, existem referências a assuntos tratados no Módulo Básico, em dezenas de outros que lhe servem de apoio e complemento. Cada uma delas é identificada pela sigla (B,nº), onde a letra B indica que se está fazendo referência ao módulo básico do ***GURPS***, e o número mostra a página em que o assunto é discutido.

Assim, se este livro tivesse mais páginas do que a versão original, todas as referências (internas e externas) estariam perdidas, e os leitores que desejassem comprar, ou já possuíssem, suplementos em inglês, poderiam vir a ter dificuldades em sua utilização.

Para enfrentar esta dificuldade, optamos por "fazer caber" em cada página, os mesmos conceitos que dela constam na versão original, preservando assim, a integridade das referências.

Por este motivo, o livro é maior do que o original, em altura e largura.

O próprio autor, *Steve Jackson*, se defrontou com este problema, todas as vezes que alterou o Módulo Básico em suas sucessivas edições, pois não podia perder seu sistema de referências. Para resolvê-lo, utilizou letras de tamanhos diferentes em cada capítulo. Esta solução também foi adotada em nossa edição, quando necessário.

A manutenção de uma numeração das páginas consistente com a versão americana nos obrigou a abandonar a ordem alfabética em que alguns dos tópicos eram apresentados em determinadas seções do livro. Isto aconteceu nos capitulos: **4- Vantagens, 5- Desvantagens e 7- Perícias**. O leitor, no entanto, não terá dificuldades em encontrar um tópico desejado, pois eles estão todos relacionados em ordem alfabética (incluindo a indicação da página) no folheto anexo - *Personagens Instantâneos* - , e no *Índice Remissivo.*

Dos Assuntos Específicos

Os jogadores de RPG no Brasil desenvolveram termos próprios para conceitos utilizados nos manuais importados. No caso de assuntos específicos como *magia, armas, etc.*, muitos jogadores usam os termos em inglês mesmo.

Uma das facetas mais interessantes dos RPGs, está na pesquisa que o Mestre pode fazer para encontrar novos cenários, temas e histórias para utilizar. Para que estas pesquisas não esbarrassem em problemas de nomenclatura, e para que todos aqui pudessemos falar uma mesma linguagem, optamos por pesquisar as áreas tratadas dentro deste Módulo Básico junto a especialistas e obras de referência nacionais, de forma a enquadrar o ***GURPS***, o RPG e sua linguagem dentro do panorama cultural brasileiro (como acontece nos EUA).

As fontes de referências utilizadas estão relacionadas a seguir.

Pesos e Medidas

As unidades foram convertidas para o Sistema Métrico Decimal (milhas para quilômetros, galões para litros, libras para quilos, etc.). Esta conversão resultou em algumas modificações indispensáveis para a compatibilização das unidades usadas. Dentre elas, a principal se encontra na avaliação do Nível de Carga, anotado no campo "Carga" da Planilha do Personagem; aqui, os multiplicadores tiveram que ser trocados, para que os jogadores pudessem utilizar pesos em QUILOS e não em LIBRAS, como na versão original.

PERSONAGENS INSTANTÂNEOS

Este folheto de consulta rápida permitirá que os jogadores já familiarizados com o sistema criem seus personagens em pouco tempo. Para maiores detalhes,consulte os capítulos 1 a 9. Veja também a planilha da pág. 12.

Total Inicial de Pontos:

O número inicial de pontos de um personagem depende da campanha. O valor usual para um personagem do tipo heróico é 100. Com 25 pontos se cria um personagem "normal".

Seleção de Atributos

O valor 10 para um atributo representa a média para um adulto humano. Para crianças com menos de 16 anos, v. pág. 14.

Nível	*Custo em pontos*	*Nível*	*Custo em pontos*	*Nível*	*Custo em pontos*
1	-80	8	-15	15	60
2	-70	9	-10	16	80
3	-60	10	0	17	100
4	-50	11	10	18	125
5	-40	12	20	19	150
6	-30	13	30	20	175
7	-20	14	45	A partir daí 25 pts/nível.	

Velocidade

O valor de seu parâmetro Velocidade é igual a (HT + DX)/4.

Vantagens

Todas as vantagens existentes no Módulo Básico estão relacionadas neste folheto.

Desvantagens

Todas as desvantagens existentes no Módulo Básico estão relacionadas neste folheto. Você está limitado a um máximo de 40 pontos em Desvantagens, ou a uma única Desvantagem de qualquer valor, salvo outras determinações do GM. Um valor de atributo menor ou igual a 7 conta como Desvantagem neste caso.

Peculiaridades

Você pode assumir até um máximo de 5 "Peculiaridades" (v.pág. 41), valendo -1 ponto cada. Estas Peculiaridades não contam como Desvantagens e, portanto, não devem ser consideradas para efeito do limite de 40 pontos. No entanto, elas devem ser representadas enquanto se joga.

Aparência Física

A aparência física pode ser ajustada como você desejar. Uma aparência eminentemente boa é uma vantagem, enquanto uma eminentemente ruim é uma desvantagem (v.pág. 15). Qualquer outra coisa só depende de você. Use a tabela a seguir apenas se você desejar um personagem com aparência gerada aleatoriamente.

Altura e Peso

Você pode escolher para seu personagem qualquer peso ou altura que ache razoável (seja lá o que for) ou usar os dados. As tabelas a seguir podem ser usadas para determinar altura e peso "médios", com pequenas variações caso se deseje. A altura média está baseada no valor de seu atributo Força (ST).

ST	*Altura*	*Peso*	*ST*	*Altura*	*Peso*
	≤ 1,57 m	54,5 kg	10	1,75 m	68,1 kg
	1,60 m	59,0 kg	11	1,78 m	70,4 kg
≤5	1,63 m	59,0 kg	12	1,80 m	72,6 kg
6	1,65 m	61,3 kg	13	1,83 m	74,9 kg
7	1,68 m	61,3 kg	14	1,85 m	77,2 kg
8	1,70 m	63,6 kg	15	1,88 m	81,7 kg
9	1,73 m	65,8 kg	≥16	1,90 m	82,3 kg

Adicione 1,8 kg para cada centímetro de altura acima de 1,90 m.

Modificações

Se você não desejar um personagem exatamente com a altura e peso médios, existe a alternativa de se jogar 3 dados e consultar a tabela abaixo. Determine a altura modificada (i.e.,verdadeira) e depois o peso, com base na altura obtida - então, use a tabela de modificação novamente para determinar o peso verdadeiro.

Resultado dos dados	
3: -15 cm ou -18,2 kg	12: + 2 cm ou + 2,2 kg
4: -13 cm ou -13,6 kg	13: + 5 cm ou + 2,2 kg
5: -10 cm ou - 9,1 kg	14: + 8 cm ou + 4,5 kg
6: - 8 cm ou - 4,5 kg	15: +10 cm ou + 9,1 kg
7: - 5 cm ou - 2,2 kg	16: +13 cm ou +13,6 kg
8: - 2 cm ou - 2,2 kg	17: +15 cm ou +18,2 kg
9,10,11: sem modificação	18: +15 cm ou +22,7 kg

Estas tabelas assumem que o personagem é um homem do século XX. Para personagens do sexo feminino, subtraia 5 cm ou 4,5 kg respectivamente. Para a criação de um personagem do século XIX, historicamente acurado, subtraia 7,5 cm da altura média. O peso deve ser determinado *a partir* da altura.

Consulte as págs. 84 e 85 para a definição da cor dos olhos, cabelos e pele.

Perícias

Todas as Perícias contidas no Módulo Básico estão relacionadas neste folheto. A menos que o GM determine algo diferente, o número máximo de pontos que um personagem em criação pode "gastar" em Perícias é igual ao dobro de sua idade. O custo em pontos dos vários níveis destas Perícias é calculado da seguinte maneira:

Perícias Físicas

	Dificuldade da Perícia		
NH Final	*Fácil*	*Média*	*Difícil*
DX - 3	-	-	1/2 ponto
DX - 2	-	1/2 ponto	1 ponto
DX - 1	1/2 ponto	1 ponto	2 pontos
DX	1 ponto	2 pontos	4 pontos
DX + 1	2 pontos	4 pontos	8 pontos
DX + 2	4 pontos	8 pontos	16 pontos
DX + 3	8 pontos	16 pontos	24 pontos
DX + 4	16 pontos	24 pontos	32 pontos
DX + 5	24 pontos	32 pontos	40 pontos

Perícias Mentais

	Dificuldade da Perícia			
NH Final	*Fácil*	*Média*	*Difícil*	*Muito Difícil*
IQ-4	-	-	-	1/2 ponto
IQ-3	-	-	1/2 ponto	1 ponto
IQ-2	-	1/2 ponto	1 ponto	2 pontos
IQ-1	1/2 ponto	1 ponto	2 pontos	4 pontos
IQ	1 ponto	2 pontos	4 pontos	8 pontos
IQ+1	2 pontos	4 pontos	6 pontos	12 pontos
IQ+2	4 pontos	6 pontos	8 pontos	16 pontos
IQ+3	6 pontos	8 pontos	10 pontos	20 pontos
IQ+4	8 pontos	10 pontos	12 pontos	24 pontos
IQ+5	10 pontos	12 pontos	14 pontos	28 pontos

Equipamento

Antes de comprar o equipamento, determine qual a quantia em dinheiro de que você dispõe. Este valor será igual a $ 1.000, a menos que: a) O GM ou o cenário especifiquem algo de diferente, ou b) Você escolha algum nível de Riqueza como vantagem ou de Pobreza como desvantagem. Éste valor representa o total deseus bens e economias.

A Escolha das Armas

Consulte a *Tabela de Armas* correspondente ao cenário ou época em que você está jogando.

Para determinar a quantidade de dano que *você* será capaz de provocar com qualquer arma de baixo nível tecnológico, verifique o tipo de Dano Básico Provocado pelas Armas (BAL ou GDP) correspondente à sua ST. Some ou subtraia o modificador de dano relativo àquela arma, indicado na Tabela de Armas.

O dano básico que você provoca com cada tipo de ataque é determinado por sua ST.

ST	*GDP*	*BAL*	*ST*	*GDP*	*BAL*
≤4	0	0	13	1D	2D-1
5	1D-5	1D-5	14	1D	2D
6	1D-4	1D-4	15	1D+1	2D+1
7	1D-3	1D-3	16	1D+1	2D+2
8	1D-3	1D-2	17	1D+2	3D-1
9	1D-2	1D-1	18	1D+2	3D
10	1D-2	1D	19	2D-1	3D+1
11	1D-1	1D+1	20	2D-1	3D+2
12	1D-1	1D+2			

Para forças acima de 20, siga a mesma progressão.

A Escolha do Escudo

Em um cenário medieval, de fantasia ou outro NT menor ou igual a 4, você pode optar por ter um escudo. Em casos de NT's mais elevados, nem se preocupe com isso ... a menos que você esteja em NT 11+, quando se pode contar com um Escudo de Força!

Tipo	*DP*	*Custo*	*Peso*	*Ptos.Vida*
Improvisado	1 ou 2	-	varia	varia
Broquel	1	$ 25	1 kg	5/20
Pequeno	2	$ 40	4 kg	5/30
Médio	3	$ 60	7,5 kg	7/40
Grande	4	$ 90	12,5 kg	9/60
de Força(NT11+)	4	$ 1.500	250 g	-

Lembre-se de que se você tiver um escudo grande, seu NH efetivo com armas fica submetido a um redutor de -2.

A Escolha da Armadura

Num cenário de baixo NT (4 ou menos) você vai querer uma armadura, se espera enfrentar um combate. Em alguns casos, mesmo em NT's mais altos será conveniente dispôr de uma. Se você está usando o Sistema Avançado de Combate e escolhendo a armadura por partes, consulte a Tabela de Armaduras respectiva. Do contrário, escolha a armadura usando a tabela abaixo. A coluna "NT" indica o nível tecnológico no qual aquele tipo de armadura é comum. Cada conjunto de armadura inclui roupa leve para ser usada por baixo.

Tipo	*NT*	*DP*	*RD*	*Custo*	*Peso*
Roupa de verão	qualquer	0	0	$ 20	2
Roupa de inverno	qualquer	0	1	$ 60	5
Laudel	1-4	1	1	$ 180	14
Coura	1-4	1	1	$ 210	10
Loriga de couro	1-4	2	2	$ 350	20
Cota de malha	3-4	3[1]	4[2]	$ 550	45
Loriga de escamas	2-4	3	4	$ 750	50
Armadura mista placas/cota[3]	2-4	4	5	$2.000	70
Armadura de placas[3]	3-4	4	6	$4.000	90
Armadura de placas reforçada[3]	3-4	4	7	$6.000	110
Colete de campanha[4]	6	2	3	$ 220	17
Kevlar(leve)[4]	7	2[1]	4[2]	$ 220	5
Kevlar(pesado)[4]	7	2[1]	12[2]	$ 420	9
Colete à prova de balas	7+	4	5	$ 270	22
Reflec[5]	8-9	6	2	$ 320	4
Blindagem individual	8+	6	25	$1.520	32
Armadura de combate reforçada	9+	6	50	$2.520	26

[1] DP 1 vs perfuração. [2] RD 2 vs perfuração. [3] todas as pericias de combate com redutor de -1. [4] protege apenas o tronco. V.pág. 211. [5] protege apenas contra lasers; DP3, RD 0 contra armas sônicas; nenhuma proteção vs. outras armas.

Defesas

Defesas Passivas: DP total da armadura, escudo, etc.

Esquiva: igual ao parâmetro Deslocamento.

Bloqueio: 1/2 do seu NH com Escudo, arredondado p/ baixo.

Aparar: 1/2 do seu NH com a arma de mão que você está usando, arredondado p/ baixo.

Resistência a Dano: RD total da armadura, Rijeza, etc.

Seu Parâmetro "Deslocamento"

Subtraia o "redutor de Movimento" devido ao seu nível de Carga (v. abaixo) de sua Velocidade Básica, e arredonde para baixo. O resultado será seu parâmetro Deslocamento.

Completando Seu Personagem

Confira duas vezes o total de pontos e preencha o esboço do seu personagem. Agora ele está completo!

Carga

Totalize o peso de tudo o que você está carregando:

Peso até o valor *igual* à sua ST: Nenhuma Carga. Nenhum redutor.

Peso até o *dobro* de ST: Carga Leve. Redutor de Movimento igual a 1.

Peso até *3 vezes* ST: Carga Média. Redutor de Movimento igual a 2.

Peso até *6 vezes* ST: Carga Pesada. Redutor de Movimento igual a 3.

Peso até *10 vezes* ST: Carga Muito Pesada. Redutor de Movimento igual a 4.

	Níveis de Carga				
ST	*Nenhuma (0)*	*Leve (1)*	*Média (2)*	*Pesada (3)*	*Muito Pesada (4)*
6	6 kg	12 kg	18 kg	36 kg	60 kg
7	7 kg	14 kg	21 kg	42 kg	70 kg
8	8 kg	16 kg	24 kg	48 kg	80 kg
9	9 kg	18 kg	27 kg	54 kg	90 kg
10	10 kg	20 kg	30 kg	60 kg	100 kg
11	11 kg	22 kg	33 kg	66 kg	110 kg
12	12 kg	24 kg	36 kg	72 kg	120 kg
13	13 kg	26 kg	39 kg	78 kg	130 kg
14	14 kg	28 kg	42 kg	84 kg	140 kg
15	15 kg	30 kg	45 kg	90 kg	150 kg
16	16 kg	32 kg	48 kg	96 kg	160 kg
17	17 kg	34 kg	51 kg	102 kg	170 kg
18	18 kg	36 kg	54 kg	108 kg	180 kg
19	19 kg	38 kg	57 kg	114 kg	190 kg
20	20 kg	40 kg	60 kg	120 kg	200 kg

Vantagens

Vantagem	Custo	Pág.
Abascanto	2 por +1	21
Alfabetização.10 para NT4 e abaixo		21
Aliados	variável	23
Ambidestria.	10	19
Antecedentes Incomuns10 .ou mais		23
Aparência:Atraente(+1)	5	15
Elegante/Bonito (+2/+4)	15	
Muito Elegante/Muito Bonito (+2/+6)	25	
Aptidão Mágica.	15/25/35	21
Bom Senso	10	20
Cálculos Instantâneos	5	21
Carisma	5 por+1	19
Clericato.	5 ou mais	19
Empatia	15	20
Empatia c/ Animais	5	19
Facilidade p/ Línguas	2 por +1	20
Força de Vontade.	4/+1	23
Hierarquia Militar .5/nível(máx.40)		22
Hipoalgia (Alto Limiar Dor)	10	20
Imunidade	10	20
Intuição.	15	20
Longevidade	40	21
Memória Eidética	30/60	20
Noção do Perigo	15	20
Noção Exata do Tempo	5	19
Ouvido Aguçado.	2 por +1	19
Paladar/Olfato Apurado.	2 por +1	19
Patronos	variável	24
Poderes Legais	5/10/15	21
Prontidão	5 por +1	19
Recuperação Alígera	5	22
Reflexos em Combate	15	20
Reputação	5 por +1(máx.20)	17
Rijeza	10(RD1)/25(RD2)	23
Riqueza:Confortável	(x2).10	16
Rico (x5)	20	
Muito Rico (x20)	30	
Podre de Rico (x100)	50	
Senso de Direção	5	19
Sorte.	15/30	21
Status	5/nível (máx.40)	18
Talento p/ Matemática	10	22
Talento p/ Música	1 por +1	22
Ultra-flexibilidade das Juntas	5	20
Visão Aguçada	2 por +1	19
Visão Noturna	10	22
Visão Periférica.	15	22
Voz Melodiosa	10	23

Desvantagens

Desvantagem	Custo	Pág.
Albinismo	-10	27
Alcoolismo	-15/-20	30
Analfabetismo.-10 em NT5 e acima		33
Aparência: Desagradável (-1)	-5	15
Feio (-2).	-10	
Hediondo (-4)	-20	
Avareza	-10	34
Azar.	-10	37
Cegueira.	-50	27
Cleptomania	-15	34
Cobiça.	-15	33
Código de Honra.	-5 a -15	31
Compulsão.	-5 a -15	32
Covardia.	-10	32
Credulidade	-10	33
Daltonismo.	-10	28
Deficiência Física:		
Perna Mutilada.	-15	29
Perneta	-25	
Sem Pernas.	-35	
Dependentes	variável	38
Desdobramento de Personalidade.	-10/-15	37
Deveres.	variável	39
Dislexia	-5/-15	33
Disopia	-10/-25	27
Disosmia/Ageusia	-5	29
Distração	15	30
Duro de Ouvido.	-10	28
Epilepsia	-30	28
Estigma Social	-5/-10/-15/-20	27
Eunuco	-5	28
Excesso de Confiança.	-10	34
Excesso de Peso.	-5	29
Fanatismo	-15	33
Fanfarronice.	-10	31
Fantasias	-1/-5/-10/-15	32
Fobias	variável	35
Fúria	-15	31
Gagueira.	-10	29
Gigantismo.	-10	28
Gula	-5	33
Hábitos Detestáveis.	-5/-10/-15	26
Hemofilia	-30	28
Hiperalgia(Baixo Limiar Dor).	-10	29
Honestidade	-10	33
Idade.	-3 por ano acima de50	27
Impulsividade	-10	33
Inimigos	variável	39
Intolerância	-5/-10	34
Inveja.	-10	34
Juventude.	-2 por ano(máx.-6)	29
Luxúria	-15	34
Magreza.	-5	29
Maneta(uma mão)	-15	29
Maneta(um braço).	-20	29
Mau humor	-10	31
Megalomania	-10	34
Mentira Compulsiva.	-15	32
Mudez	-25	29
Nanismo	-15	28
Obesidade	-10/-20	28
Pacifismo	-15/-30	35
Paralisia Frente ao Combate	-15	32
Paranóia.	-10	35
Peculiaridades	-1	41
Piromania.	-5	36
Pobreza: Batalhador (x1/2).	-10	16
Pobre (x1/5)	-15	
Falido(x0)	-25	
Preguiça.	-10	34
Primitivismo	-5 por nível de NT	26
Reputação	-5 por -1 (máx.-20)	17
Sadismo	-15	36
Sanguinolência.	-10	31
Senso do Dever	-5/-10/-15/-20	39
Status	-5 por nível (máx.-20)	18
Surdez.	-20	28
Teimosia	-5	37
Timidez.	-5,-10,-15	37
Veracidade	-5	37
Vício.	variável	30
Vontade Fraca	-8 por -1	37
Voto.	-1,-5,-10,-15	37
Zarolho	-15	29

Perícia

Perícia	Tipo/Nível	NH pré-definido	Pág.
Acrobacia	F/D	DX-6	48
Adestramento de Animais	M/D	IQ-6	46
Administração	M/M	IQ-6 ou Comércio-3	62
Agronomia/NT	M/M	IQ-5	59
Alfabetização Não é considerado perícia: V.pág.17,21,33			
Alquimia/NT	M/MD	Nenhum	59
Antropologia	M/D	IQ-6	59
Arco	F/D	DX-6	50
Arma Arremessada	F/F	DX-4	52
Armadilhas	M/M	IQ-5, DX-5 ou Arrombamento-3	68
Armas de Feixes/NT	F/F	DX-4 ou (outra arma feixe)-4	49
Armas de Fogo/NT	F/F	DX-4 ou (outra arma fogo)-4	51
Armas de Haste	F/M	DX-5	51
Armas de Pólvora	F/F	DX-4	49
Armeiro	/NT	M/M .. IQ-5, (NH com armas)-6 ou Ferreiro-3 em NT4 e abaixo	53
Arqueologia	M/D	IQ-6	59
Arquitetura	M/M	IQ-5	59
Arremessador de Lança	F/M	DX-4 ou Arremesso de Lança-4	52
Arremesso	F/D	Nenhum	49
Arremesso de Faca	F/F	DX-4	51
Arremesso de Lança	F/F	DX-4 ou Arremessador de Lança-4	52
Arremesso de Machado	F/F	DX-4	49
Arrombamento/NT	M/M	IQ-5	67
Artilharia/NT	F/M	DX-5 ou (outra artilharia)-4	50
Artista	M/D	IQ-6	47
Astronavegação	M/M	Navegação-5, Astronomia-4 ou Matemática-4	59
Astronomia	M/D	IQ-6	60
Atuação	M/M	IQ-5, Dissimulação-2 ou Trovador-2	64
Bastão	F/D	DX-5 ou Lança-2	52
Besta	F/F	DX-4	50
Blackjack	F/F	DX-4	49
Boemia	F/M	HT-2; baseada em HT	63
Boleadeira	F/M	Nenhum	49

Perícia

Perícia	*Tipo/Nível*	*NH pré-definido*	*Pág.*
Botânica/NT	M/D	IQ-6 ou Agronomia-5	60
Briga	F/F	Nenhum	50
Broquel	F/F	DX-4 ou Escudo-2	50
Caça		VRastreamento, pág.	57
Caligrafia	F/M	Artista-2 ou DX-5; Pré-req.	47
Camuflagem	M/F	IQ-4 ou Sobrevivência-2	65
Canto	F/F	HT-4	48
Captação	M/F	IQ-4	67
Caratê	F/D	Nenhum	51
Carpintaria	M/F	IQ-4 ou DX-4	53
Carregamento	M/D	Adestramento de Animais-6 ou IQ-6; Pré-req.	46
Carreiro	M/M	Adestramento de Animais-4 ou Cavalcar-6; Pré-req.	47
Cavalgar	F/M	Adestramento de Animais-3 ou DX-5	46
Cerâmica	M/M	IQ-5	54
Chicote	F/M	Nenhum	52
Ciclismo	F/F	DX-4 ou Motociclismo	68
Cirurgia/NT	M/MD	Vet-5, Medicina-5,Fisiologia-8, Primeiros Socorros-12. Pré-req.	56
Comércio	M/M	IQ-5	64
Condução (por tipo)	F/M	IQ-5 ou DX-5	68
Conhecimento do Terreno	M/F	IQ-4	62
Construção de Naves/NT	M/D	IQ-6	54
Contabilidade	M/D	IQ-10, Comércio-5 ou Matemática-5; Pré-req.	58
Controle da Respiração	M/MD	Nenhum	48
Corrida	F/D	Nenhum; baseado em HT	48
Criminologia/NT	M/M	IQ-4	60
Culinária	M/F	IQ-4	53
Dança	F/M	DX-5	47
Demolição/NT	M/M	IQ-5 ou Engenharia-3	65
Demolição Subaquática	M/M	Demolição-2; Pré-req.	68
Detecção de Mentira	M/D	IQ-6 ou Psicologia-4	65
Diagnose/NT	M/D	IQ-6, Primeiros Socorros-4, ou Medicina-4	56
Diplomacia	M/D	IQ-6	63
Disfarce	M/M	IQ-5	65
Dissimulação	M/M	IQ-5, Trovador-5 ou Atuação-2.	62
Ecologia/NT	M/D	IQ-6 ou Naturalista-3	60
Economia	M/D	IQ-6 ou Comércio-6	60
Eletrônia/NT	M/D	Outra Eletrônica-4; Pré-req.	60
Engenharia/NT	M/D	Mecânica-6; Pré-req.	60
Escalada	F/M	DX-5 ou ST-5	57
Escrita	M/M	IQ-5 ou Línguas-5	48
Escudo	F/F	DX-4 ou Broquel-2	52
Escudo de Força	F/F	DX-4	50
Escultura	F/M	DX-5 ou IQ-5	47
Esgrima	F/M	DX-5	50
Espada de Luz	F/M	DX-5 ou (outra Espada)-3	50
Espadas Curtas	F/M	DX-5, Espadas Lâmina Larga-2, ou Espada de Luz-3	52
Espadas de Duas Mãos	F/M	DX-5 ou Espada de Luz-3	52
Espadas de Lâmina Larga	F/M	DX-5, Espadas Curtas-2 ou Espada de Luz-3	50
Esporte (tipo)	F/M	DX-5; esportes muito violentos tb. são condicionados a ST-5	49
Esqui	F/D	DX-6	49
Estratégia	M/D	IQ-6, Tática-6 ou (outra Estratégia)-4	64
Faca	F/F	DX-4	51
Falcoaria	M/M	IQ-5	46
Falsificação	M/D	IQ-6, DX-8 ou Artista-5	65
Ferreiro/NT	M/M	IQ-5 ou Joalheiro-4	53
Física	M/D	IQ-6	61
Física Nuclear/NT	M/MD	Nenhum; Pré-req.	61
Fisiologia/NT	M/MD	IQ-7 ou qualquer. Perícia Médica-5	61
Fotografia/NT	M/M	IQ-5	47
Fuga	F/D	DX-6	65
Funda	F/D	DX-6	52
Furtividade	F/M	IQ-5 ou DX-5	67
Genética/NT	M/MD	Bioquímica-5 ou Fisiologia-5	61
Geologia/NT	M/D	IQ-6 ou Prospecção-4	61
Gravidade Zero	F/M	DX-5 ou HT-5	48
Heráldica	M/M	IQ-5 ou Trato Social-3	58
Hipnotismo	M/D	Nenhum	56
História	M/D	IQ-6 ou Arqueologia-6	61
Instrumentos Musicais	M/D	Qualquer instrumento similar-3	47
Interrogatório	M/M	IQ-5	66
Joalheiro/NT	M/D	IQ-6 ou Ferreiro-4	53
Jogo	M/M	IQ-5 ou Matemática-5	63
Judô	F/D	Nenhum	51
Jurisprudência	M/D	IQ-6	58
Lábia	M/M	IQ-5 ou Dissimulação-5	63
Laço	F/M	Nenhum	51
Lança	F/M	DX-5 ou Bastão-2	52
Lança de Justa	F/M	Lança-3 (c/Cavalgar 12+) ou DX-6 p/outros; Pré-req.	51
Leitura Labial	M/M	Visão-10	66
Liderança	M/M	ST-5	63
Linguagem de Sinais	M/M	Nenhum	55
Línguas	M/varia	IQ p/língua-nativa	54
Linguística	M/MD	Nenhum	61
Literatura	M/D	IQ-6	61
Machado/Maça	F/M	DX-5	49
Machado/Maça de Duas Mãos	F/M	DX-5	52
Mágicas		V.págs. 155-	164
Mangual	F/D	DX-6	50
Manha	M/M	IQ-5	68
Marcenaria	F/M	DX-5 ou Carpintaria-3	54
Marinhagem/NT	M/F	IQ-4	57
Matemática	M/D	IQ-6	61
Mecânica/NT	M/M	IQ-5, Engenharia-4, outros	54
Medicina/NT	M/D	Vet-5, Primeiros Socorros-1 ou IQ-7	56
Mergulho	M/M	IQ-5 ou Natação-5	48
Metalografia/NT	M/D	Ferreiro-8, Joalheiro-8, Armeiro-8 ou Química-5	61
Meteorologia/NT	M/M	IQ-5	61
Mímica/Pantomima	M/F	IQ-4 ou Linguagem de Sinais	55
Motociclismo	F/F	DX-5, IQ-5 ou Ciclismo-5	69
Motonáutica	F/M	IQ-5, DX-5 ou Remo/Vela-3	69
Natação	F/F	ST-5 ou DX-4	49
Naturalista	M/D	IQ-6	57
Navegação/NT	M/D	Astronomia-5 ou Marinhagem-5	57
Ocultamento	M/M	IQ-5 ou Prestidigitação-3	66
Ocultismo	M/M	IQ-6	61
Operação de Computadores/NT	M/F	IQ-4 (apenas NT7+)	58
Operação Equiptos.Eletrônicos/NT	M/M	IQ-5 ou Eletrônica-3	58
Oratória		V. Trovador, pág.	47
Pára-quedismo	F/F	DX-4 ou IQ-6	48
Pedagogia	M/M	IQ-5	64
Pesca	M/F	IQ-4	62
Pesquisa	M/M	IQ-5 ou Escrita-3	62
Pilotagem (por tipo)	F/M	IQ-6	69
Poesia	M/M	IQ-5 ou Línguas-5	47
Política	M/M	IQ-5 ou Diplomacia-5	64
Prestidigitação	F/D	Nenhum	67
Primeiros Socorros/NT	M/F	Medicina, IQ-5,Vet-5 ou Fisiologia-5	56
Programação de Computadores/NT	M/D	Nenhum; Pré-req.	60
Prospecção	M/M	IQ-5 ou Geologia-4	62
Psicologia	M/D	IQ-6	62
Psiquismo		V. págs. 165-176	
Punga	F/D	DX-6 ou Prestidigitação-4	67
Química/NT	M/D	IQ-6	60
Rapidez de Recarga	F/F	Nenhum	52
Rastreamento	M/M	IQ-5 ou Naturalista-5	57
Rede	F/D	Nenhum	51
Remo/Vela	F/M	IQ-5, DX-5 ou Motonáutica-3	68
Sacar Rápido (por tipo)	F/F	Nenhum	50
Saltos	F/F	Nenhum	48
Serviço Secreto	M/D	IQ-6	66
"Sex Appeal"	M/M	HT-3; baseada em HT	64
Sobrevivência (por tipo)	M/M	IQ-5, Naturalista-3 ou sobrevivência (outra área)-3	57
Sombra	M/M	IQ-6 ou Furtividade-4 (a pé)	67
Tática	M/D	IQ-6 ou Estratégia-6	64
Técnicas Judiciais/NT	M/F	Criminologia-4	61
Telegrafia	M/D	Nenhum	55
Teologia	M/F	IQ-6	62
Trabalhos em Couro	M/M	IQ-4 ou DX-5	53
Traje de Combate/NT	M/M	IQ-5, DX-5 ou Traje Pressurizado-3	49
Traje Pressurizado/NT	M/F	IQ-6 (apenas NT7+); Pré-req.	69
Trato Social	M/M	IQ-4	64
Trovador	M/D	IQ-5 ou Atuação-2	47
Venefício	M/D	IQ-6, Química-5, Medicina-3, outros	67
Ventriloquismo	M/D	Nenhum	68
Veterinária/NT	M/D	Qualquer perícia Médica apropriada-5 ou Adestramento de Animais-5	47
Zarabatana	F/D	DX-6	49
Zoologia	M/D	IQ-6 ou qualquer perícia c/animais-6	62

Apêndice de Novas Vantagens, Desvantagens e Perícias.

Vantagens

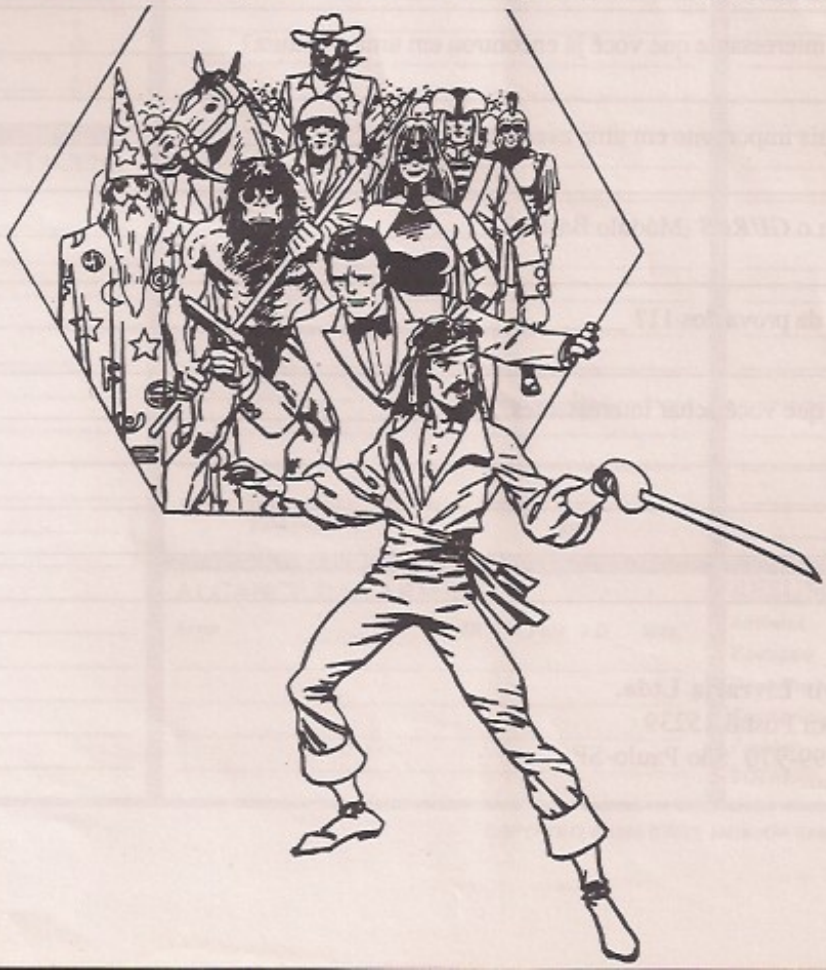
Vantagem	*Custo*	*Pág*
Abençoado	variável	A2
Contatos	variável	A3
Cura	25, 20 ou 15	A6
Difícil de Matar	5/nível	A5
Equilíbrio Perfeito	25	A6
Fadiga Extra	3/ponto	A5
Favor	variável	A5
Fleuma	15 ou mais	A6
Grupo de Aliados	variável	A1
Identidade Alternativa	15 ou 5/ident	A2
Imunidade Legal	5, 10, 15 ou20	A6
Infravisão	15	A6
Multimilionário	25/nível	A6
Pontos de Vida Extras	5/ponto	A5
Temeridade	2/nível	A5
Vaticínio	variável	A4
Visão Umbrosa	25	A4
Zerado	10	A6

Desvantagens

Desvantagem	*Custo*	*Pág*
Amnésia	-10/-25	A8
Aziago	-20/-40/-60	A9
Boemia Compulsiva	-5 a -10	A8
Busca pela Fama	-15	A9
Circunspecção	-10	A10
Curiosidade	-5, -10 ou -15	A9
Dever (Involuntário)	-5 extras	A7
Flashbacks	variável	A9
Gastar Compulsivamente	-5, -10 ou -15	A9
Generosidade Compulsiva	-5	A8
Incompetência	-1	A9
Magnetismo Sobrenatural	-15	A8
Maldição	-75	A9
Maníaco Depressivo	-20	A10
Marca Registrada	variável	A10
No Limite	-15	A10
Segredo	variável	A7

Perícias

Perícia	*Tipo/Nível*	*NH pré-definido*	*pág.*
Arremesso de Mágica	F/F	DX-3, Arremesso, Arrem.outra Mág. -2	A13
Bloqueio Mental	M/M	Vontade-4	A13
Boxe	F/M	Nenhum	A11
Caminhada	F/M	Nenhum	A13
Criptografia	M/D	Especial	A14
Equip. Anti-QBR	M/M	IQ-5	A12
Escafandro	M/M	Mergulho-2	A13
Exoesqueleto	F/M	IQ-6, DX-6 ou Traje de Combate -2	A16
Filosofia	M/D	IQ-6	A14
Gancho Celeste	M/M	IQ-6	A12
Hacking de Computador	M/MD	Op. de Computadores-8, Prog. Comp.-4	A14
Intimidação	M/M	ST-5, Atuação-3	A15
Jogos	M/F	IQ-5	A12
Luta Romana	F/M	DX-5	A12
Manto	F/M	DX-5, Broquel-4, Escudo-4	A11
Observador Avançado	M/M	IQ-5	A12
Orientação	M/M	IQ-5	A13
Percepção Corpórea	F/D	DX-6, Acrobacia-3	A11
Planetologia	M/M	IQ-5, Geologia-4, Meteorologia-4, outra Planetologia-3	A14
Produção de Vídeo	M/M	IQ-6, Atuação-4	A11
Tacape de Arremesso	F/F	DX-4	A12
Vôo	F/M	DX-4	A11
Xenobiologia	M/M	Nenhum	A15
Xenologia	M/D	IQ-6	A15



PLANILHA DE CONTROLE DO MESTRE

PERSONAGENS E NPCs

Nome do Personagem e do Jogador	Reação + ou -	ST	DX	IQ	HT	Velocidade VEL	Velocidade DESL	Defesa passiva Armadura Escudo	RD	Pontos vida

HABILIDADES ESPECIAIS

Personagem	Habilidade

TESTES REQUERIDOS

Personagem	Teste	Para evitar

Nome: _____ Reação +/-: _____ Total Ptos.: _____
Aparência: _____ Vantagens, Desvantagens, Peculiaridades:

_____ _____

___ **ST** Fadiga: _____ _____
___ **DX** Dano Básico _____
___ **IQ** GDP: _____ Perícias: _____
___ **HT** BAL: _____ _____

_____
Ptos. Vida Perdidos: _____ _____

Armas e Objetos Pessoais:

Vel.Bás: _____ Desloc.: _____ _____
Carga: _____ _____

_____ _____

Esquiva: ____ Aparar: ____ Bloqueio: ____ _____

_____

	Cabeça	Tronco	Braços	Mãos	Pernas	Pés
DP						
RD						

Alcance das Armas:

_____
_____
_____

Planilha de NPC

Para facilitar o controle de atuação dos NPCs, todos os dados necessários podem ser registrados numa ficha de 8 cm x 13 cm.
É fácil usar um fichário de oponentes; pode-se, inclusive, anexar a cada ficha, a figura correspondente.

Nome: MAX, o guarda Reação +/-: -2 habitualmente +1 em combate Total Ptos.: 75
Aparência: TERRIVELMENTE AMEAÇADORA Vantagens, Desvantagens, Peculiaridades:

SENSO DO DEVER
GIGANTISMO

12 **ST** Fadiga: _____
12 **DX** Dano Básico
10 **IQ** GDP: 1D-1 Perícias: ESPADA LÂMINA LARGA-16
11 **HT** BAL: 1D+2 FACA-16

_____
Ptos. Vida Perdidos: _____ _____

Armas e Objetos Pessoais:

Vel.Bás: 5,75 Desloc.: 5 CIMITARRA corte 1D+3 $650 2,5 kg
Carga: NENHUMA (alcance 2 hex) cont. 1D

FACA corte 1D $40 ½ kg
perf. 1D-1

Esquiva: 5 Aparar: 8 Bloqueio: 0 _____

	Cabeça	Tronco	Braços	Mãos	Pernas	Pés
DP	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø
RD	(-2)	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø

Alcance das Armas:
FACA perf. 1-1 TR:12 Pmec:0 ½D:10 Max:17
_____
_____

PLANILHA DE USO DO TEMPO

Personagem: _____ **Jogador:** _____
Período de tempo coberto: _____

Utilização do tempo:

Sono: 56 h/sem (70 se for preguiçoso)	
Refeições, cuidados pessoais, etc.	20
Emprego: depende do emprego e do nível de Riqueza	
Viagem (depende da aventura e da situação)	
Práticas religiosas, etc.	
Lazer	
Estudo da perícia	
Estudo da perícia	
Estudo da perícia	
Estudo da perícia	
Estudo da perícia	
Estudo da perícia	
Outros:	
Total/semana	

Estudo automático de línguas: Se você estiver em um país estrangeiro, ou se estiver falando exclusivamente outro idioma que não o seu (por qualquer motivo), isto conta, "automaticamente", como 4h/dia de prática em línguas. O NH em línguas assim obtido, não poderá exceder sua IQ básica.
Horas de estudo automático de línguas: (4h/dia) _____

Estudo automático no emprego: Se seu emprego envolve uma perícia (e a maioria o faz), pode-se contar 1/4 do tempo gasto no emprego como "estudo". Este tempo pode ser repartido entre duas perícias, desde que ambas estejam relacionadas ao emprego.
Horas de estudo automático no emprego: (1/4 do tempo de trabalho) _____

Bônus de estudo por intervenção mágica, educação automática, etc...

Perícia: _____ Estudo correspondente a: _____ horas
Perícia: _____ Estudo correspondente a: _____ horas
Perícia: _____ Estudo correspondente a: _____ horas
Perícia: _____ Estudo correspondente a: _____ horas

Outras observações:

Questionário GURPS

*Estamos gratos por você ter se interessado pelo Módulo Básico do **GURPS**. Esperamos que você o tenha apreciado tanto quanto nós gostamos de fazê-lo.*

Agora temos um favor a pedir. Achamos sua opinião muito importante e imprescindível para nós. Por favor responda a este questionário e nos envie pelo correio.

*Se você tiver perguntas, dúvidas, críticas ou sugestões, escreva-nos também. Retribuindo, nós lhe enviaremos uma correspondência contendo fatos novos e erratas sobre o **GURPS**, e você estará automaticamente cadastrado no Cadastro Nacional de Jogadores, órgão que procurará manter os jogadores informados sobre as novidades na área das RPGs nacionais e internacionais.*

1. Qual sua opinião sobre o ***GURPS***? _____

_____

2. Qual o grau de dificuldade em aprender o sistema? _____

_____

3. Você já jogava RPG antes do ***GURPS***? Há quanto tempo? Quais os jogos? _____

_____

4. Como entrou em contato com os RPGs? _____

_____

5. Costuma atuar como mestre? Há quanto tempo? _____

_____

6. Estamos planejando produzir suplementos para o ***GURPS***. Indique o tipo de ficção ou cenário dentro do qual você preferiria ver novas aventuras e mundos. _____

_____

7. Se você conhece os suplementos ***GURPS*** importados, quais acharia mais interessante publicar em português? _____

_____

8. Descreva sucintamente o melhor personagem com que você já jogou. _____

_____

9. Qual a criatura mais interessante que você já encontrou em uma aventura? _____

_____

10. O que você acha mais importante em uma aventura? _____

_____

11. Onde você comprou o ***GURPS*** -Módulo Básico? _____

_____

12. Você já ouviu falar da prova dos 11? _____

_____

13. Inclua comentários que você achar interessantes. _____

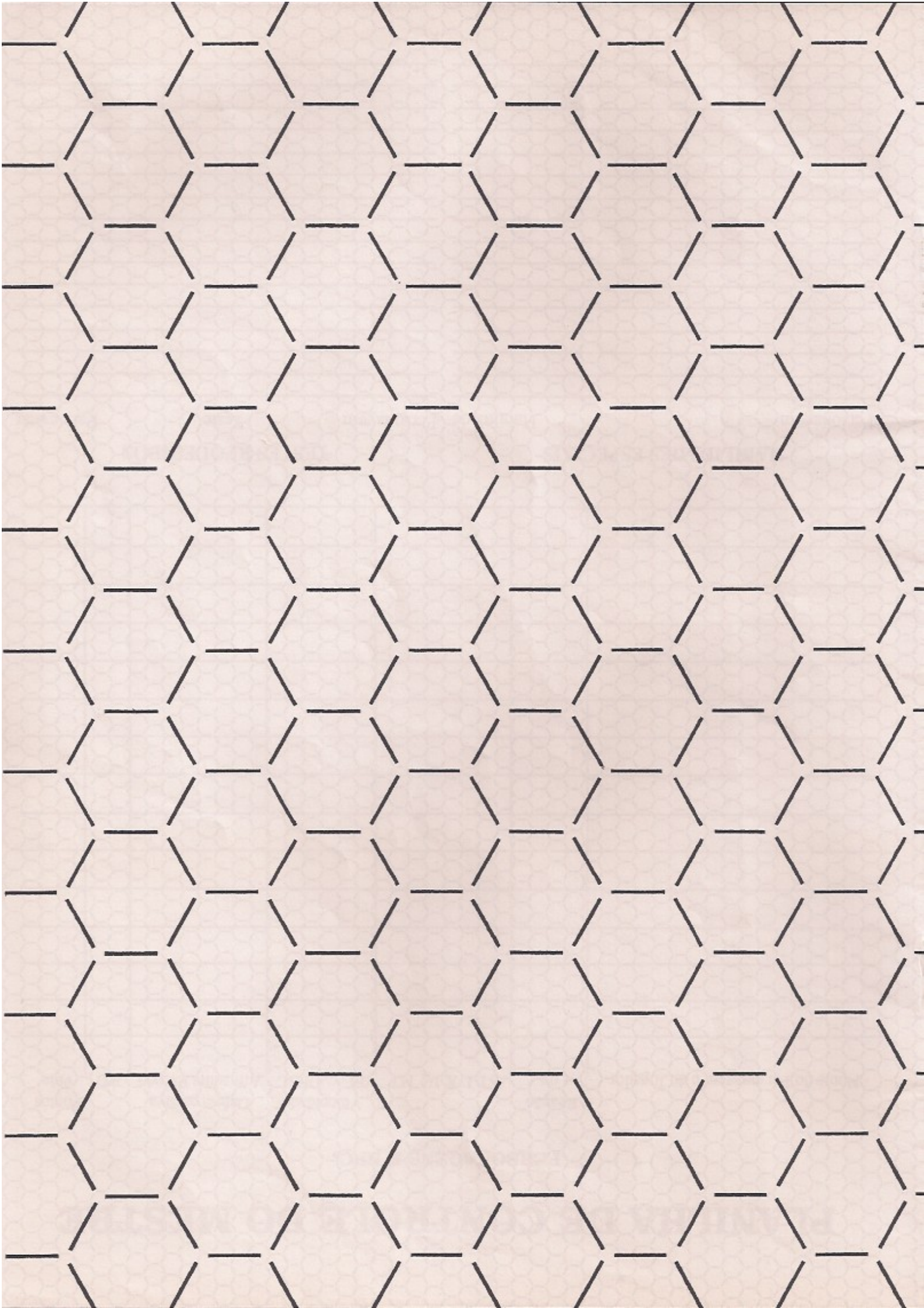
_____

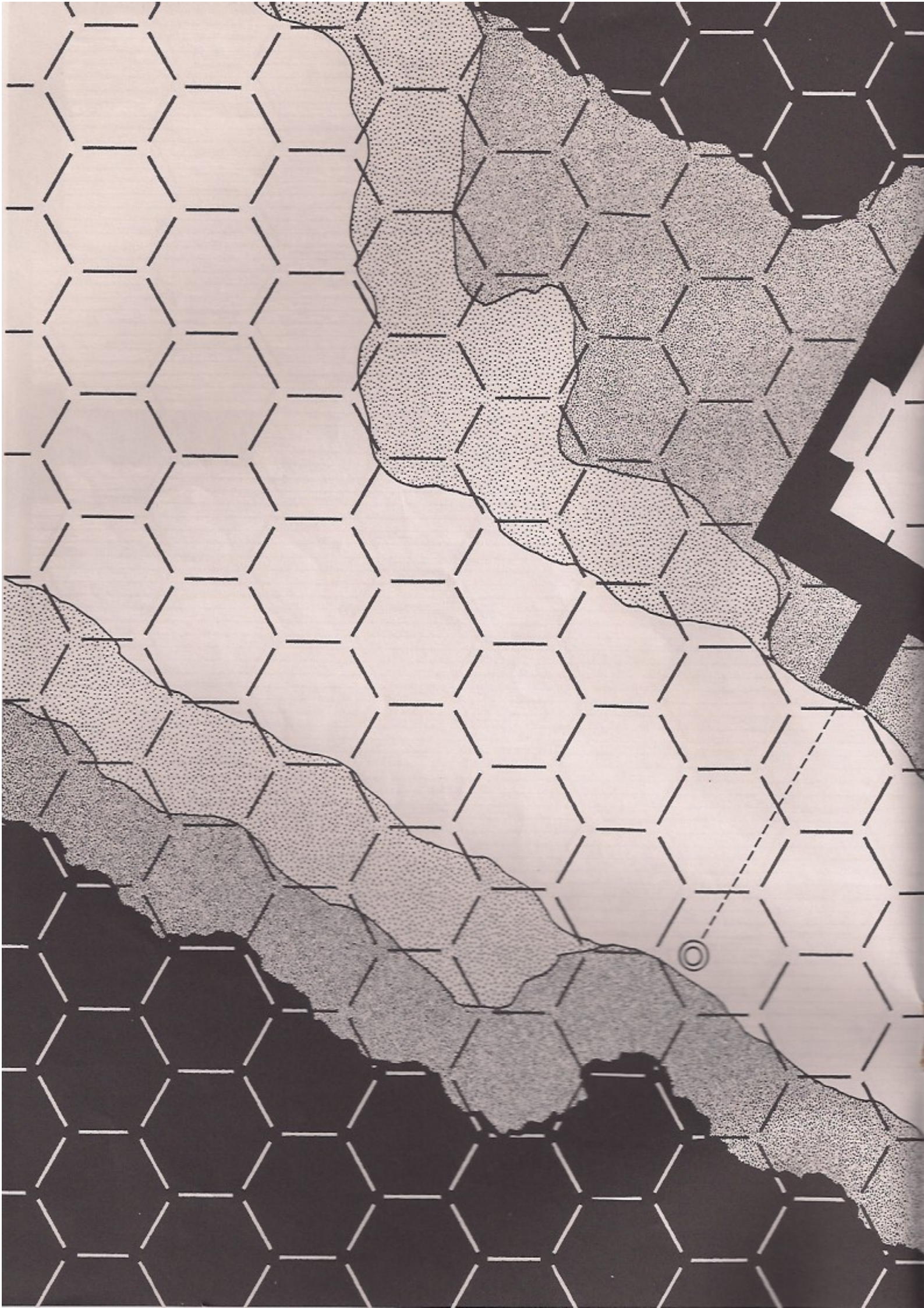
_____

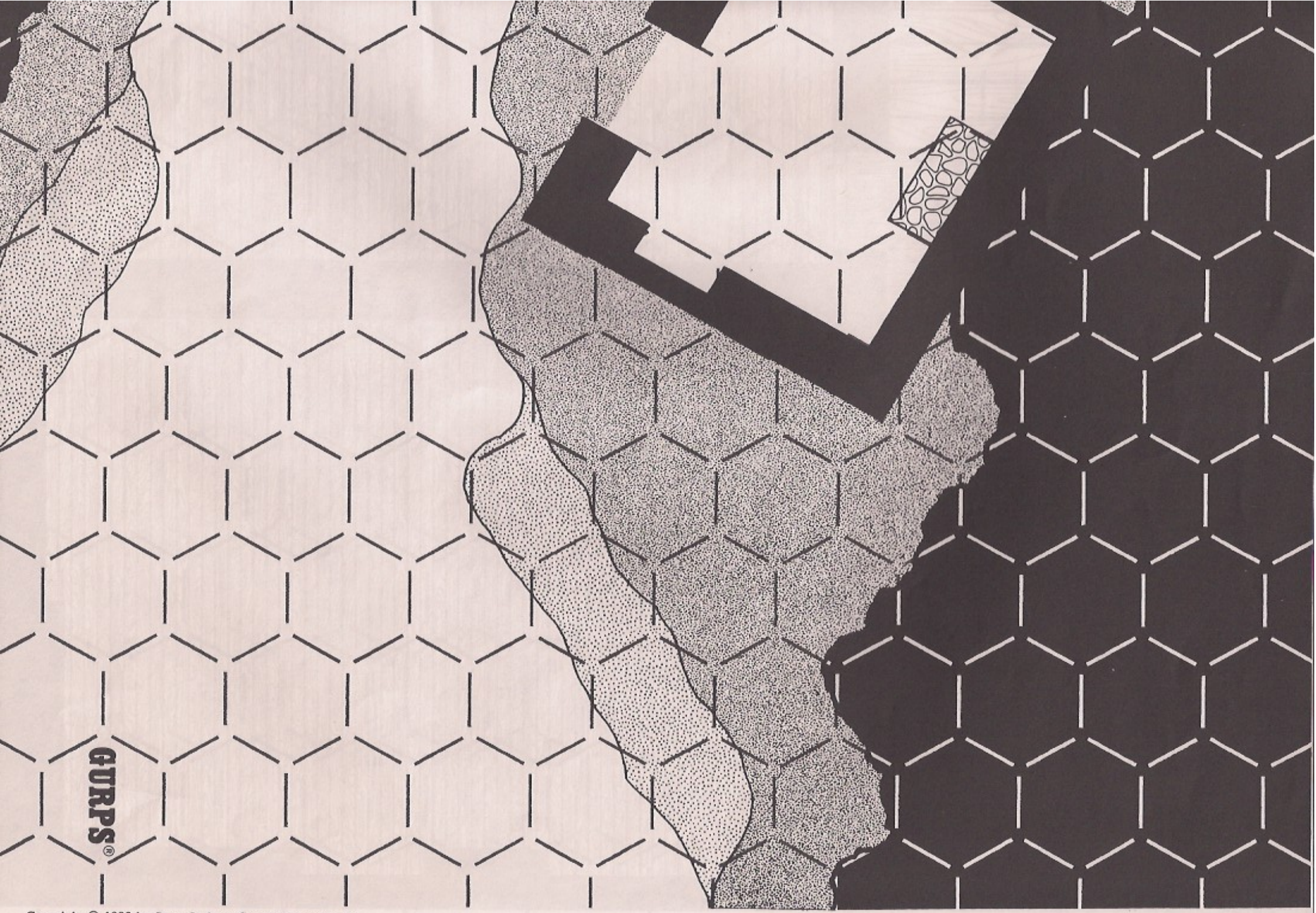
_____

_____

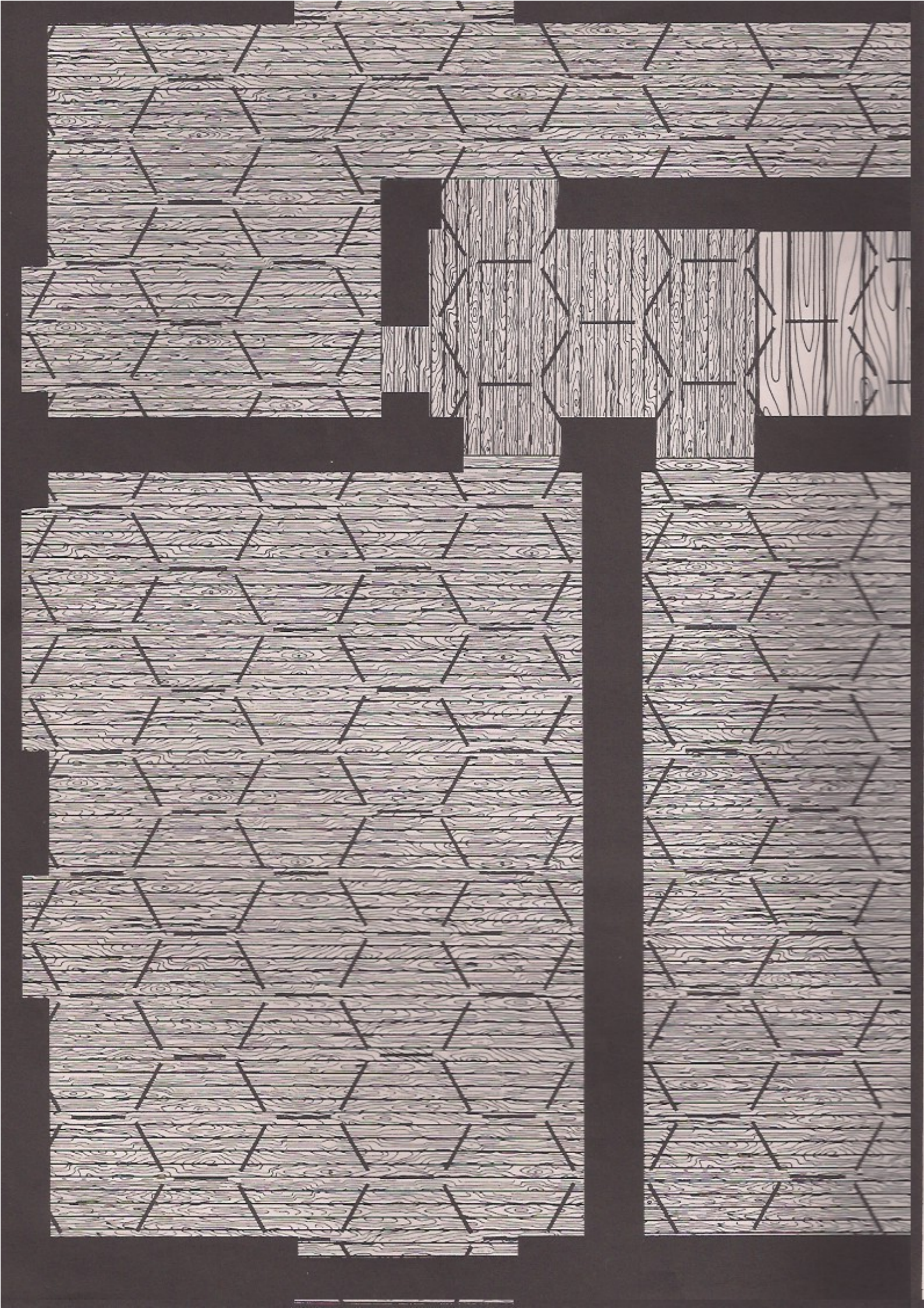
Nosso endereço: **Devir Livraria Ltda.**
Caixa Postal 15239
01599-970 São Paulo-SP

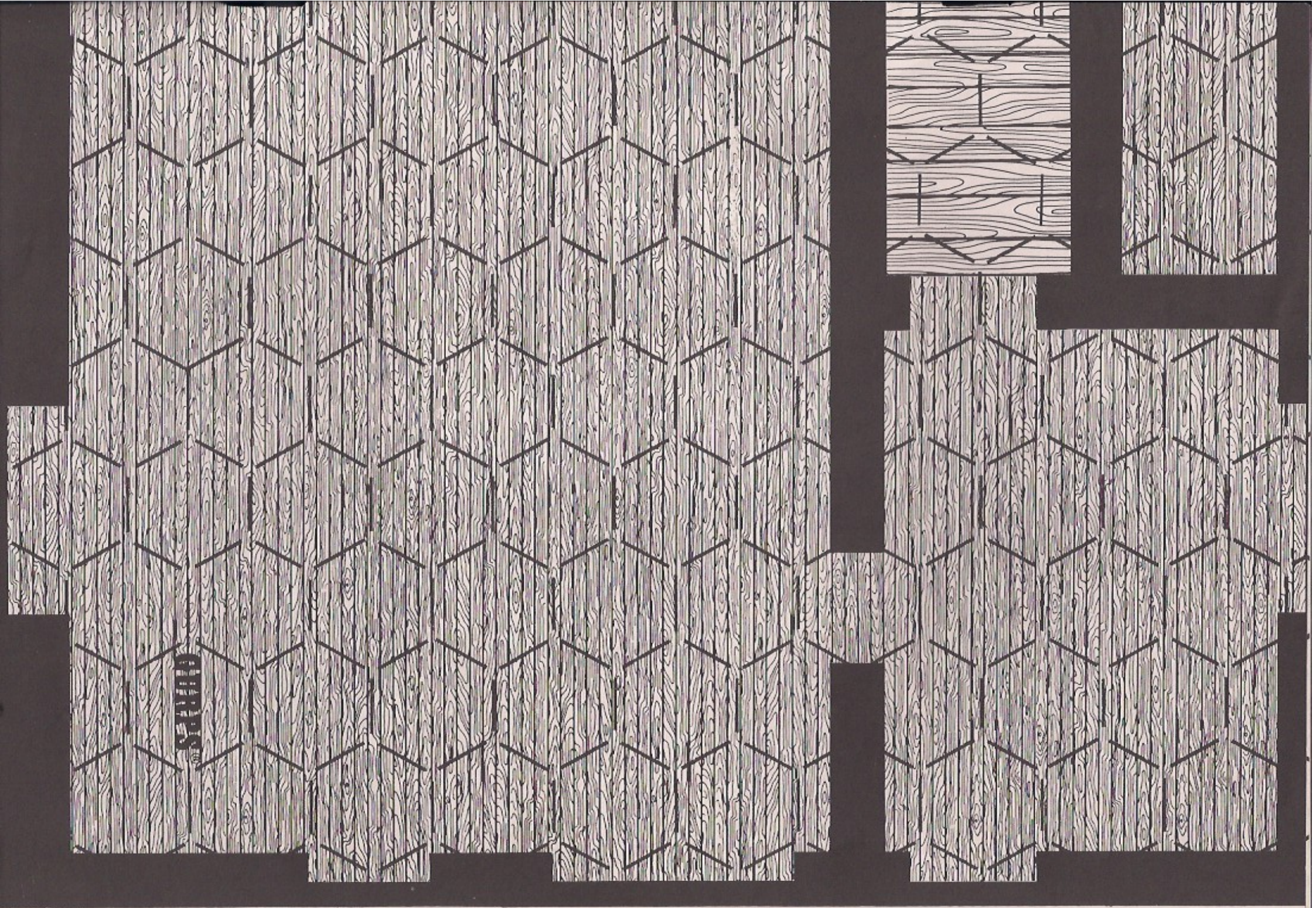






Copyright © 1988 by Steve Jackson Games Incorporated.





Copyright © 1988 by Steve Jackson Games Incorporated.

GURPS

PLANILHA DO PERSONAGEM

Nome _____ Jogador _____

Aparência _____

História do personagem _____

Data de Criação	Seqüência
Pontos p/ Gastar	**Total de Ptos.**

Custo Ptos.

ST | FADIGA

DX | DANO BÁSICO — GDP: _____

IQ | Bal.: _____

HT | PTOS. VIDA

Mvmt | Velocidade Básica: (HT+DX)/4 | Deslocamento: (V.bás - Carga)

CARGA

Nenhuma (0) = ST _____

Leve (1) = 2 x ST _____

Med. (2) = 3 x ST _____

Pes. (3) = 6 x ST _____

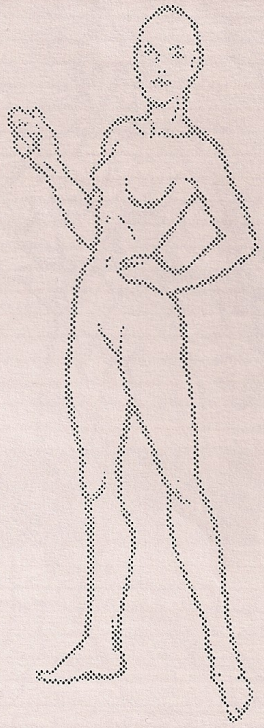
M-pes. (4) = 10 x ST _____

DEFESA PASSIVA

Armadura: ___

Escudo: ___

TOTAL



REAÇÃO +/- _____

DEFESAS ATIVAS

ESQUIVA	APARAR	BLOQUEIO
= Desloc	Arma/2	Escudo/2

RESISTÊNCIA A DANO

Armadura _____ : ____ TOTAL

_____ : ____

VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES

Custo Ptos.

ARMAS E OBJETOS PESSOAIS

Ítem	*Dano Tipo*	*Dano Qtd.*	*NH*	*$*	*Peso*

TOTAIS: *$* *kg*

ALCANCE DAS ARMAS

Arma	*TR*	*Prec*	*½D*	*Máx*

PERÍCIAS

	Custo Ptos.	NH

RESUMO

	Total de Pontos
Atributos	
Vantagens	
Desvantagens	
Peculiaridades	
Perícias	
TOTAL	

COPYRIGHT © 1988 STEVE JACKSON GAMES TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

GURPS

PLANILHA DO PERSONAGEM

Nome _____ Jogador _____

Aparência _____

História do personagem _____

Data de Criação | Seqüência

Pontos p/ Gastar | Total de Ptos.

Custo Ptos.

ST | FADIGA

DX | DANO BÁSICO

GDP: _____

IQ | Bal.: _____

HT | PTOS. VIDA

Mvmt | Velocidade Básica (HT+DX)/4 | Deslocamento (V.bás - Carga)

CARGA

Nenhuma (0) = ST _____

Leve (1) = 2 x ST _____

Med. (2) = 3 x ST _____

Pes. (3) = 6 x ST _____

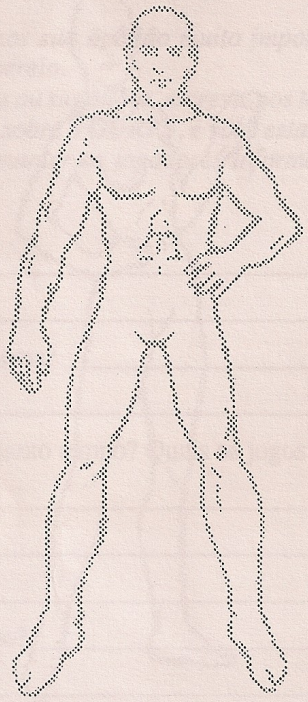
M-pes. (4) = 10 x ST _____

DEFESA PASSIVA

Armadura: ___

Escudo: ___

TOTAL



REAÇÃO +/- _____

PERÍCIAS

Custo Ptos. | NH

DEFESAS ATIVAS

ESQUIVA	APARAR	BLOQUEIO
= Desloc	Arma/2	Escudo/2

RESISTÊNCIA A DANO

Armadura _____ : ____ TOTAL

_____ : ____

ARMAS E OBJETOS PESSOAIS

Ítem	*Dano Tipo*	*Qtd.*	*NH*	*$*	*Peso*

TOTAIS: $ kg

Custo Ptos.

VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES

ALCANCE DAS ARMAS

Arma	*TR*	*Prec*	*½D*	*Máx*

RESUMO

Total de Pontos

Atributos _____

Vantagens _____

Desvantagens _____

Peculiaridades _____

Perícias _____

TOTAL

COPYRIGHT © 1988 STEVE JACKSON GAMES TODOS OS DIREITOS RESERVADOS