

TABELA DE GOLPE FULMINANTE

Sempre que um dano é dobrado ou triplicado, isso se refere ao *dano básico* (não a lesão). Em todos os casos, o alvo não tem direito a uma defesa ativa contra o ataque.

- 3 – O golpe causa o triplo do dano.
- 4 – A RD do alvo protege apenas com metade do valor (arredondado para baixo) depois de aplicados quaisquer divisores de armadura.
- 5 – O golpe causa o dobro do dano.
- 6 – O golpe causa o máximo do dano normal.
- 7 – Se *qualquer* dano penetrar a RD, trate como se fosse um ferimento grave, independente do dano causado.
- 8 – Se *qualquer* dano penetrar a RD, ele causa o dobro do choque normal (até uma penalidade máxima de -8). Se o ataque foi contra um membro ou extremidade, a parte do corpo em questão fica incapacitada. Trata-se de um choque superficial: a parte incapacitada volta ao normal em (16 - HT) segundos, com um mínimo de dois segundos; a não ser que a lesão tenha sido suficiente forte para incapacitar a parte do corpo de qualquer forma.
- 9, 10, 11 – Apenas o dano normal.
- 12 – Dano normal e a vítima deixa cair o que estiver segurando, independente do dano que penetrar a RD.
- 13, 14 – Se *qualquer* dano penetrar a RD, trate como se fosse um ferimento grave, independente do dano causado.
- 15 – O golpe causa o máximo do dano normal.
- 16 – O golpe causa o dobro do dano.
- 17 – A RD do alvo protege apenas com metade do valor (arredondado para baixo) depois de aplicados quaisquer divisores de armadura.
- 18 – O golpe causa o triplo do dano.

TABELA DE GOLPE FULMINANTE NA CABEÇA

Use esta tabela somente para golpes fulminantes contra a cabeça (*rosto*, *crânio* ou *olho*). Em todos os casos, o alvo não tem direito a uma defesa ativa contra o ataque.

- 3 – O golpe causa o máximo do dano normal e ignora a RD do alvo.
- 4, 5 – A RD do alvo protege apenas com metade do valor (arredondado para baixo) depois de aplicados quaisquer divisores de armadura. Se *qualquer* dano penetrar a RD, trate como se fosse um ferimento grave, independente do dano causado.
- 6, 7 – Se o ataque visava o *rosto* ou *crânio*, trate como se fosse contra o olho, mesmo que o ataque normalmente não pudesse atingir o olho! Se seria impossível atingir o olho (como num ataque por trás), trate como 4.
- 8 – Dano normal a cabeça e a vítima fica desequilibrada: ela deve Fazer Nada no próximo turno (mas pode se defender normalmente).
- 9, 10, 11 – Apenas o dano normal à cabeça.
- 12, 13 – Dano normal à cabeça e, se *qualquer* dano penetrar a RD, um ataque *por contusão* deixa a vítima surda (veja *Duração de Lesões Incapacitantes*, pág. 422, para informações sobre a recuperação), ao passo que qualquer outro ataque causa cicatrizes profundas (a vítima perde um nível de Aparência Física, ou dois níveis no caso de um ataque por *queimadura* ou *corrosão*).
- 14 – Dano normal à cabeça e a vítima deixa a arma cair (se ela estiver segurando duas armas, determine aleatoriamente qual caiu).
- 15 – O golpe causa o máximo do dano normal.
- 16 – O golpe causa o dobro do dano.
- 17 – A RD do alvo protege apenas com metade do valor (arredondado para baixo) depois de aplicados quaisquer divisores de armadura.
- 18 – O golpe causa o triplo do dano.



TABELA DE ERRO CRÍTICO

3, 4 – A arma se quebra e fica inutilizável. *Exceção*: algumas armas são mais difíceis de quebrar. Estas incluem armas sólidas que causam dano *por contusão* (maças, manguais, malhos, barras de metal, e etc.); armas mágicas; armas de fogo (exceto armas com mecanismo wheel-lock, mísseis teleguiados e armas de feixe); e armas de qualidade superior ou altíssima de todos os tipos. Se o combatente possuir uma arma dessas, ele deve jogar novamente. Somente se obtiver um resultado “arma quebrada” pela segunda vez é que essas armas se quebram. No caso de qualquer outro resultado, ignore o texto e o combatente deixa a arma cair. V. *Armas Quebradas* (pág. 485).

- 5 – O combatente atinge a si mesmo no braço ou perna (50% de chance para cada). *Exceção*: se estiver realizando um ataque *por perfuração* ou *perfurante* com uma arma de combate corpo a corpo ou qualquer tipo de arma de combate à distância, jogue novamente. Se obtiver um resultado “atinge a si mesmo” pela segunda vez, aí então *assuma este resultado* – metade ou todo o dano, conforme o caso (v. 6). No caso de um resultado diferente de “atinge a si mesmo”, use o outro resultado.
- 6 – Como 5, mas apenas metade do dano.
- 7 – O combatente perde o equilíbrio. Ele não pode fazer *nada* (nem mesmo uma ação livre) até seu próximo turno e todas as suas defesas ativas sofrem uma penalidade de -2 até lá.
- 8 – A arma gira na mão do combatente. Ele precisa executar uma manobra Preparar adicional antes de poder usá-la novamente.
- 9, 10, 11 – O combatente deixa a arma cair. *Exceção*: no caso de uma arma barata ela se quebra; veja 3.
- 12 – Como 8.
- 13 – Como 7.
- 14 – Se o combatente estava desferindo um *golpe em balanço* com uma arma de combate corpo a corpo, a arma voa da mão dele 1d metros de distância – 50% de chances para frente ou para trás. Qualquer pessoa no local atingida pela arma deve fazer um teste de DX ou sofre metade do dano do ataque! Se o combatente estava desferindo um *golpe de ponta* ou qualquer tipo de ataque à distância, ou se estiver aparando, ele simplesmente deixa a arma cair, como em 9.
- 15 – O combatente estira o ombro! Seu braço da arma fica “incapacitado”. Ele não precisa deixar a arma cair, mas não pode usá-la para atacar ou defender durante 30 minutos.
- 16 – O combatente cai! Se ele estava fazendo um ataque à distância, veja 7.
- 17, 18 – A arma se quebra; veja 3.

DANO DE OBJETOS ARREMESSADOS

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

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

GURPS é uma marca registrada da Steve Jackson Games Incorporated.

GURPS Escudo do Mestre é copyright © 2004 da Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados.

TABELA DE ERRO CRÍTICO COM GOLPE DESARMADO

Use esta tabela somente para erros críticos em golpes *desarmados* (mordidas, garras, agarrões, cabeçadas, chutes, socos, encontros, etc.) ou aparar desarmado, incluindo os de animais.

- 3 – O combatente se nocauteia! Os detalhes ficam a critério do Mestre – talvez ele tenha tropeçado e caído de cabeça, ou deu com a cara no escudo ou no punho do oponente. Ele deve fazer um teste contra a HT a cada 30 minutos para se recuperar.
- 4 – Se o combatente estiver atacando ou aparando com um membro, este fica estirado: ele sofre 1 ponto de dano e o membro fica “incapacitado”. Ele não pode usá-lo para atacar ou defender durante 30 minutos. Se estiver dando uma mordida, cabeçada, etc; ele distende um músculo e sofre dor moderada (v. *Condições Irritantes*, pág. 428) pelos próximos (20 - HT) minutos, mínimo de um minuto.
- 5 – O combatente atinge um objeto sólido (parede, chão, etc.) em vez de atingir o oponente ou aparar o ataque. Ele sofre dano *por contusão* igual ao seu dano de GDP na parte do corpo que estava sendo usada; a RD protege normalmente. *Exceção*: se estiver atacando um oponente armado com uma arma preparada que causa dano por perfuração, o combatente cai sobre a arma! Ele sofre o dano da arma, mas com base em *sua própria* ST em vez da ST da pessoa portando a arma.
- 6 – Como 5, mas somente metade do dano. *Exceção*: se estiver atacando com armas naturais, como garras ou dentes, eles se *quebram*: -1 de dano nos próximos ataques até se curar (veja *Duração de Lesões Incapacitantes*, pág. 422, para informações sobre a recuperação).
- 7 – O combatente dá um passo em falso. Se estiver atacando, ele avança um metro além do oponente e termina na direção oposta a ele; o oponente agora está nas costas do combatente! Se estiver aparando, ele cai, veja 8.
- 8 – O combatente cai!
- 9, 10, 11 – O combatente perde o equilíbrio. Ele não pode fazer *nada* (nem mesmo uma ação livre) até seu próximo turno e todas as suas defesas ativas sofrem uma penalidade de -2 até lá.
- 12 – O combatente tropeça. Ele precisa fazer um teste de DX para não cair – DX-4 se estiver chutando ou contra o *dobro* da penalidade normal à DX no caso de técnicas que exigem um teste de DX para evitar um acidente até mesmo em fracassos comuns (ex., DX-8 para uma Voadora).
- 13 – O combatente baixa a guarda. Até seu próximo turno, suas defesas ativas sofrem uma penalidade de -2 e quaisquer bônus de Avaliar ou penalidades de Fintar sobre ele contam em *dobro*! Isso fica bem óbvio para os oponentes próximos.
- 14 – O combatente dá um passo em falso; veja 7.
- 15 – O combatente rompe um músculo. Ele sofre 1d-3 de dano no membro usado (ou a um dos membros usados, se ele estava usando dois), ou no pescoço se estava mordendo, dando uma cabeçada, etc. Ele perde o equilíbrio e sofre uma penalidade de -1 em todas as jogadas de ataque e defesa durante o próximo turno. Ele também sofre uma penalidade de -3 em qualquer ação que envolva o membro em questão (ou em todas as ações se tiver ferido o pescoço!) até que o dano seja curado. Essa penalidade é reduzida para -1 se ele possuir Hipoalergia.
- 16 – O combatente atinge um objeto sólido; veja 5.
- 17 – O combatente estira um membro ou distende um músculo, como em 4. *Exceção*: um animal de IQ 3-5 fracassa tão desastrosamente que fica nervoso e perde a coragem. Ele se vira e foge no próximo turno, se possível. Se estiver encurralado em algum canto, ele assume uma posição de rendição (garganta descoberta, barriga exposta, etc.).
- 18 – O combatente se nocauteia; veja 3.

Combatentes que não podem cair: Trate qualquer resultado de queda como se o combatente fosse forçado a uma posição desajeitada de voo ou nado com os mesmos resultados efetivos (-4 para atacar, -3 para defender).

MODIFICADORES DE ATAQUE CORPO A CORPO

Ao atacar com uma arma de combate corpo a corpo, calcule seu NH *efetivo* da seguinte maneira:

1. Verifique o NH básico com a arma ou o ataque desarmado que está sendo utilizado. (Em algumas situações, outras perícias – como, Gravidade Zero, Cavalgar ou traje Pressurizado – podem limitar o NH.).

2. Aplique os modificadores condicionais relevantes relacionados abaixo. Os modificadores são cumulativos, mas as penalidades combinadas de *visibilidade* não podem exceder -10 (-6 se estiver acostumado à cegueira). Se *qualquer* modificador marcado com um asterisco (*) for aplicado, o NH efetivo depois de todos os modificadores não pode exceder 9.

Um resultado menor ou igual a este número alvo indica um sucesso.

Alvo (escolha um)

Arma, para *causar dano*: -5 para atingir uma arma de alcance “C”(uma faca) ou pistola; -4 para atingir uma arma de alcance 1 (uma montante); -3 para atingir uma arma de alcance 2+ (uma lança) ou rifle

Arma, para *desarmar*: como acima, com uma penalidade adicional de -2 se a arma utilizada não for uma arma de esgrima

Pontos de impacto: 0 para tronco, -2 para braço ou

perna, -3 para virilha, -4 para mão ou pé, -5 para rosto, -7 para crânio; ataques *perfurantes* ou *por perfuração* podem atingir órgãos vitais com uma penalidade de -3 ou os olhos com -9

Pontos de impacto, através de fenda em armadura: -8 para tronco, -10 para qualquer outro local (como viseiras)

Manobra do Atacante

Ataque Total (Determinado): +4

Avançar e Atacar: -4*

Outras Ações do Atacante

Ataque com duas armas: -4/-8 com mão primária/inábil (-4/-4 com Ambidestria)

Ataque com mão inábil: -4 (sem penalidade com Ambidestria)

Ataque Enganoso: -2 para cada penalidade de -1 à defesa do oponente

Avaliar: +1/turno (máximo de +3)

Golpe Desenfreado: -5*

Golpe Rápido: -6 nos dois ataques (-3 com Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas)

Golpear em combate corporal: -2

Posição do Atacante

Agachado, ajoelhado ou sentado: -2

Rastejando ou deitado: -4 (se estiver rastejando, só pode fazer ataques com alcance “C”)

Situação do Atacante

Atribulação (tosse, ânsia, etc): v. *Atribuições* (pág. 428)

Agarrado: -4

Choque: -dano sofrido no último turno (máximo de -4)

Distração grande (ex., todas as roupas em chamas): -3 ou mais (a critério do Mestre)

Distração pequena (ex., parte das roupas em chamas): -2

Montado, e a montaria atacou em seu último turno: -2

Montado, e a velocidade relativa entre a montaria e o alvo é 7+: -1

Piso ruim: -2 ou mais (a critério do Mestre)

Portando um escudo em combate corporal: -BD do escudo

Portando um escudo grande: -2

ST abaixo do mínimo da arma: -1/ponto abaixo

Visibilidade

Escuridão parcial, nevoeiro, fumaça, etc.: -1 a -9 (a critério do Mestre)

Não é possível ver nada: -10 (-6 se estiver acostumado à cegueira)*

Não é possível ver o oponente: -6, ou -4 se souber sua localização com uma margem de erro de 1 metro de raio*

MODIFICADORES DE DEFESA ATIVA

Quando um personagem tenta se esquivar, bloquear ou aparar, calcule a jogada de defesa da seguinte forma:

1. Verifique o valor básico da Esquiva, Bloqueio ou Aparar. (As vantagens Reflexos em Combate e Defesas Ampliadas aumentam esses valores acima do valor básico.).

2. Aplique os modificadores condicionais relevantes relacionados abaixo. Todos os modificadores são cumulativos.

Um resultado menor ou igual a este número alvo indica que o ataque foi evitado com sucesso.

Equipamento do Defensor

Aparar com adaga ou faca: -1 para Aparar

Aparar com bastão: +2 para Aparar

Aparar com kusari ou chicote: -2 para Aparar

Aparar desarmado contra uma arma: - 3 para Aparar (0 contra golpes de ponta ou com Caratê ou Judô)

Escudo ou capa: +BD do escudo (v. *Tabela de Escudos*, pág. 287) exceto contra armas de fogo

Manobra do Defensor

Ataque Total: ele não pode se defender!

Avançar e Atacar: somente esquiva ou bloqueio; não pode aparar

Defesa Total (Defesa Aumentada): +2 para Esquiva, Bloqueio ou Aparar

Natureza do Ataque

Arma de arremesso: -1 para Aparar; -2 para Aparar se for pequena (0,5 km ou menos)

Atacante usou mira laser: +1 para Esquivar se o ponto for visível

Ataque com duas armas: -1 se os dois ataques forem contra o mesmo alvo

Ataque Enganoso: -1 para cada penalidade de -2 à qual o atacante submeteu sua jogada de ataque

Ataque lateral ou ataque “esquivo”: -2 (sem penalidade com Visão Periférica)

Ataque por trás: sem defesa possível (um defensor com Visão Periférica pode se defender com uma penalidade de -2)

Fintar com sucesso: penalidade igual à margem de vitória do atacante

Mangual: -4 para Aparar/-2 para Bloquear um mangual (-2/-1 se for um nunchaku); armas de esgrima não podem aparar um mangual

Outras Ações do Defensor

Aparar com mão inábil: -2 para Aparar (sem penalidade com Ambidestria)

Aparar mais de uma vez: -4 por tentativa adicional de Aparar depois da primeira, cumulativo (*metade* dessa penalidade se estiver usando armas de esgrima ou se tiver Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas)

Defesa Exaltada: +2 (custa 1 PF)

Esquiva Acrobática: +2 para Esquivar com sucesso no

teste de Acrobacia; -2 em caso de fracasso

Esquiva e Queda: +3 para Esquivar contra ataque à distância

Retirada: +3 para esquivar ou para Aparar com Boxe, Caratê, Judô ou armas de esgrima; caso contrário, +1

Posição do Defensor

Agachado, ajoelhado ou sentado: -2

Rastejando ou deitado: -3

Situação do Defensor

Abaixo do atacante: -1 com diferença de 0,90 m, -2 com 1,20 m e -3 com 1,50 m

Acima do Atacante: +1 com diferença de 0,90 m, +2 com 1,20 m e +3 com 1,50 m

Atordado: -4

Atribulação (tosse, ânsia, etc): v. *Atribuições* (pág. 428)

Carga: penalidade igual ao nível de Carga para Esquivar ou para Aparar com armas de esgrima, Judô ou Caratê

Combate corporal: apenas armas de alcance “C” podem aparar

Distração (ex., roupas em chamas): -1 ou pior (a critério do Mestre)

Incapaz de ver o atacante: -4; bloquear ou aparar requer um teste de Audição -2

Montado: penalidade igual a diferença entre 12 e o NH em Cavalgar (sem penalidade com NH12+)

Piso ruim: -1 ou pior (a critério do Mestre)

TABELA DE PONTOS DE IMPACTO PARA HUMANOS E HUMANOIDES

Resultado	Ponto (Penalidade)	Obs.
-	Olho (-9)	[1,2]
3-4	Crânio (-7)	[1,3]
5	Rosto (-5)	[1,4]
6-7	Perna Direita (-2)	[5]
8	Braço Direito (-2)	[5,6]
9-10	Tronco (0)	
11	Virilha (-3)	[1,7]
12	Braço Esquerdo (-2)	[5,6]
13-14	Perna esquerda (-2)	[5]
15	Mão (-4)	[6, 8, 9]
16	Pé (-4)	[8, 9]
17-18	Pescoço (-5)	[1, 10]
-	Órgãos Vitais (-3)	[1, 11]

[1] Um ataque que fracassar por um atinge o tronco.

[2] Apenas ataques *perfurantes*, *por perfuração* e *por queimadura de feixe concentrado* podem visar os olhos – e somente ataques frontais ou laterais. Qualquer dano acima de PV/10 cega o olho. Caso contrário, trate como crânio, mas sem a RD adicional!

[3] O crânio tem RD adicional de 2. O modificador de ferimento é x4. Os testes de nocaute sofrem uma penalidade de -10. Golpes fulminantes usam a *Tabela de Golpes Fulminantes na Cabeça* (pág. 557). *Exceção*: Esses efeitos não se aplicam a dano *por toxina*.

[4] Maxilar, bochechas, nariz, orelhas, etc. Se o alvo possuir um capacete aberto, ignore a RD. Os testes de nocaute sofrem uma penalidade de -5. Golpes fulminantes usam a *Tabela de Golpes Fulminantes na Cabeça*. Dano *por corrosão* recebe um modificador de ferimento de x1,5; um ferimento grave também cega um dos olhos (ou os *dois* se ultrapassar o PV total). Ataques aleatórios por trás atingem o crânio.

[5] Membro. Reduz o modificador de ferimento para danos *por perfuração*, *extremamente perfurantes* e *muito perfurante* para x1. Qualquer ferimento grave (perda de mais de PV/2 em um único golpe) incapacita o membro. Dano além deste limiar é perdido.

[6] Se houver um escudo, *dobre* a penalidade para atingir o ponto: - 4 para braço do escudo, -8 para mão do escudo.

[7] Homens humanos e os machos de espécies semelhantes sofre o *dobro* do choque de danos *por contusão* e sofrem uma penalidade de -5 nos testes de nocaute. Caso contrário, trate como um golpe no tronco.

[8] Extremidade. Trate como um membro, exceto que dano acima de PV/3 em um único golpe causa ferimento grave incapacitante. Dano além deste limiar é perdido.

[9] Se estiver determinando aleatoriamente, jogue 1d: 1-3 atinge a extremidade direita, 4-6 a esquerda.

[10] Pescoço e Garganta. Aumente o modificador de ferimento de ataques *por contusão* e *por corrosão* para x1,5 e *por corte* para x2. A critério do Mestre, uma pessoa morta por um golpe por corte no pescoço pode ser decapitada!

[11] Coração, pulmões, rins, etc. Aumente o modificador de ferimento para ataques *por perfuração* ou qualquer ataque *perfurante* para x3. Aumente o modificador de ferimento para ataques *por queimadura de feixe concentrado* para x2. Outros ataques não podem visar os órgãos vitais.

GURPS®

Quarta Edição

ESCUDO DO MESTRE



STEVE JACKSON GAMES

MODIFICADORES DE ATAQUES À DISTÂNCIA

Ao atacar com uma arma de ataque à distância, calcule seu NH efetivo da seguinte maneira:

- 1. Verifique o NH básico com a arma de combate a distância que está sendo utilizada.
 - 2. Aplique o Modificador de Tamanho (MT) do alvo.
 - 3. Aplique os modificadores relativos à distância e velocidade do alvo; v. Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância (pág. 550).
 - 4. Aplique os modificadores condicionais relevantes relacionados abaixo. Os modificadores são cumulativos, mas as penalidades combinadas de visibilidade não podem exceder -10 (-6 se estiver acostumado à cegueira). Se qualquer modificador marcado com asterisco (*) for aplicado, o NH efetivo depois de todos os modificadores não pode exceder 9.
- Um resultado menor ou igual a este número alvo indica um sucesso. Num ataque em fogo contínuo, o ataque atinge um disparo adicional para cada múltiplo inteiro do Recuo na margem de sucesso.

Alvo

Para atingir armas ou pontos de impacto específicos, use as penalidades sob Modificadores de Ataque Corpo a Corpo (pág. 547). Se o alvo estiver atrás de alguma cobertura, é possível escolher atacar sem penalidades e determinar aleatoriamente o ponto de impacto (disparos que atingem um local encoberto sempre atingem a cobertura se ela for total ou atingem a cobertura num resultado de 4-6 em 1D se ela for parcial) ou apontar contra um local exposto (com uma penalidade adicional de -2 se o local estiver parcialmente coberto).

Alvo exposto parcialmente: -2

Atingir uma pessoa atrás de outra: -4 por pessoa no caminho

Disparo através de cobertura leve: -2

O alvo está agachado, ajoelhado, sentado ou deitado: penalidade adicional de -2 para atingir tronco, virilha ou pernas

Atacando sobre Montaria ou Veículo em Movimento

Se a arma não estiver numa montagem estável, o bônus combinado de Precisão, Apontar, firmeza da arma e sistemas de pontaria não podem exceder o Índice de Estabilidade (IE) do veículo.

Ocupante exposto pendurado para fora do veículo/montaria e disparando por cima ou por baixo dele: -6

Veículo aéreo: -1 para uma arma empunhada, 0 para outras armas

Veículo aquático, água agitada: -1 com a utilização de uma torre ou montagem aberta estabilizada; -2 para montagens fixas, inflexíveis ou num vagão; -3 para montagens abertas externas; -4 para uma arma empunhada

Veículo aquático, água calma: 0 com a utilização de uma torre ou montagem aberta estabilizada; -1 para montagens fixas, inflexíveis ou num vagão; -2 para montagens abertas externas; -3 para uma arma empunhada

Veículo espacial: 0

MAU FUNCIONAMENTO DE ARMAS DE FOGO

Quando uma arma sofre um mau funcionamento, jogue 3d e consulte a tabela abaixo:

3-4 – Problema mecânico ou elétrico.

5-8 – Disparo falho.

9-11 – Emperramento.

12-14 – Disparo falho.

15-18 – Problema mecânico ou elétrico e possível explosão.

Problema Mecânico ou Elétrico

A arma não dispara. Um teste de Armeiro ou contra a própria perícia na arma em questão (leva uma manobra Preparar) pode diagnosticar o problema. Uma vez reconhecido o problema, o personagem pode fazer um teste de Armeiro para corrigi-lo. Cada tentativa leva uma hora e qualquer falha crítica destrói a arma.

Veículo terrestre, estrada boa: -1 um para uma arma empunhada, 0 para outras armas

Veículo terrestre, estrada ruim: 0 com a utilização de uma torre ou montagem aberta estabilizada; -1 para montagens fixas, inflexíveis ou num vagão; -2 para montagens abertas externas; -3 para uma arma empunhada

Veículo terrestre, trilha: - 1 com a utilização de uma torre ou montagem aberta estabilizada; -2 para montagens fixas, inflexíveis ou num vagão; -3 para montagens abertas externas; -4 para uma arma empunhada

Veículo/montaria fracassou no último teste de controle: penalidade igual à margem de fracasso

Veículo/montaria se esquivou no último turno e o atacante não é o operador/cavaleiro: -2, ou -4 se estiver voando

Virando-se numa sela/assento exposto de veículo/montaria para disparar contra um oponente na retaguarda: -4

Disparo de Oportunidade

Verifica o alvo antes de disparar: -2

Hexágonos vigiados: 0 para 1 hexágono; -1 para 2 hexágonos; -2 para 3 ou 4 hexágonos ou uma linha; -3 para 5 ou 6 hexágonos; -4 para 7 a 10 hexágonos; -5 para 11+ hexágonos vigiados

Manobra do Atacante

Ataque Total (Determinado): +1

Avançar e Atacar: -2 ou -Magnitude da arma, o que for pior

Outras Ações do Atacante

Apontar por um turno: +Precisão da arma

Apontar turnos adicionais: +1 para 2 segundos, +2 para 3+ segundos

Arma firmada: +1 se estiver parado e levou um turno para Apontar

Ataque com duas armas: -4/-8 com mão primária/inábil (-4/-4 com Ambidestria)

Ataque com mão inábil: -4 (sem penalidade com Ambidestria)

Ataque súbito: -2 – não é possível Apontar

Fogo Contínuo: 0 para 2 a 4 disparos; +1 para 5 a 8 disparos; +2 para 9 a 12 disparos; +3 para 13 a 16 disparos; +4 para 17 a 24 disparos; +5 para 25 a 49 disparos; +6 para 50 a 99 disparos; +7 para 100 a 199 disparos; e assim por diante



Sistemas de Pontaria

Arma ou sistema de pontaria com o qual o atira dor não está acostumado: -2

Mira lazer: +1

Mira telescópica: +1 por segundo de Apontar, até o bônus máximo da mira telescópica

Sistema de pontaria veicular: +1 a +3 se o atirador levar um turno para Apontar

Situação do Atacante

Arma danificada: - dano sofrido no último turno (máximo de -4)

Atribulação: (tosse, ânsia, etc.): v. Atribuições (pág. 428)

Choque: - dano sofrido no último turno (máximo de -4)

Combate corporal: uma penalidade igual à Magnitude da arma (v. Armas de Combate Corporal, pág. 391)

Granadas: Ocorreu um problema no detonado e a arma detona com 1d segundos de atraso.

Disparo Falho

A arma não dispara. Um teste de Armeiro+2 ou contra a própria perícia na arma em questão (leva uma manobra Preparar) identifica o problema. Se a arma for um revólver, o próximo disparo será normal. Caso contrário, cada tentativa de consertar o problema requer três manobras Preparar, duas mãos livres e um teste de Armeiro+2 ou contra a própria perícia da arma. Uma falha crítica provoca um problema mecânico ou elétrico.

Granadas: A granada é defeituosa e nunca explodirá.

Emperramento

A arma dá um disparo e depois emperra ou para de funcionar por algum motivo. (Trate o disparo dado como um ataque normal.) Cada tentativa de liberar a arma requer três manobras Preparar, duas mãos livres e um teste

TABELA DE TAMANHO E VELOCIDADE / DISTÂNCIA		
Veloc/Dist.	Tamanho	Medida Linear
0	-15	5 mm
0	-14	8 mm
0	-13	12 mm
0	-12	17 mm
0	-11	25 mm
0	-10	38 mm
0	-9	5 cm
0	-8	7,5 cm
0	-7	12,5 cm
0	-6	20 cm
0	-5	30 cm
0	-4	45 cm
0	-3	60 cm
0	-2	1 m
0	-1	1,5 m
0	0	2 m
-1	+1	3 m
-2	+2	5 m
-3	+3	7 m
-4	+4	10 m
-5	+5	15 m
-6	+6	20 m
-7	+7	30 m
-8	+8	50 m
-9	+9	70 m
-10	+10	100 m
-11	+11	150 m
-12	+12	200 m
-13	+13	300 m
-14	+14	500 m
-15	+15	700 m
-16	+16	1 km
-17	+17	1,5 km
-18	+18	2 km
-19	+19	3 km
-20	+20	5 km
etc.	etc.	etc.

Continue esta progressão indefinidamente, com cada aumento de 10× na medida linear resultando em +6 ao MT ou -6 ao modificador de velocidade/distância.

Distração grande (ex., todas as roupas em chamas): -3 ou mais (a critério do Mestre)

Distração pequena (ex., parte das roupas em chamas): -2

Piso ruim: -2 ou mais (a critério do Mestre)

ST abaixo do mínimo da arma: -1/ponto abaixo

Visibilidade

Alvo levemente oculto (ex., atrás de um arbusto): -2

Cego, alvo completamente invisível ou em escuridão total: -10*

Escuridão parcial, nevoeiro, fumaça, etc.: -1 a -9 (a critério do Mestre)

Não é possível ver o oponente: -6, ou -4 se souber sua localização com uma margem de erro de 1 metro de raio*

de Armeiro ou NH-4 na perícia com a arma em questão. Um sucesso conserta a arma. Um fracasso indica que ela ainda não está consertada, mas o personagem pode tentar novamente. Uma falha crítica provoca um problema mecânico ou elétrico.

Armas de feixe: Trate como um problema mecânico ou elétrico.

Granadas e outras armas de uso único: A arma é defeituosa; ela nunca irá disparar ou explodir.

Explosão

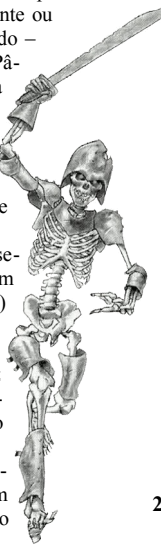
Qualquer arma de fogo de NT3 ou granada, arma de retrocarga ou arma de fogo de repetição de NT4 pode explodir no rosto do atirador, causando 1d+2 de dano cont ex [2d]. Se a arma usar uma ogiva explosiva, use o dano da carga da ogiva. Armas de NT5+ não explodem – trate como um problema mecânico ou elétrico.



TABELA DE VERIFICAÇÃO DE PÂNICO

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

- 4, 5 – Atordoado por um segundo, depois se recupera automaticamente.
- 6, 7 – Atordoado por um segundo. A cada segundo depois disso, o personagem faz um teste contra a Vontade (não modificada) para sair do atordoamento.
- 8, 9 – Atordoado por um segundo. A cada segundo depois disso, o personagem faz um teste contra a Vontade, mas quaisquer bônus ou penalidades que teve no teste original, para sair do atordoamento.
- 10 – Atordoado por 1d segundo. A cada segundo depois disso, o personagem faz um teste contra a Vontade modificada, como acima, para sair do atordoamento.
- 11 – Atordoado por 2d segundos. A cada segundo depois disso, o personagem faz um teste contra a Vontade modificada, como acima, para sair do atordoamento.
- 12 – Acesso de vômito. Trate isto como ânsia por (25 - HT) segundos e depois disso, a cada segundo, o personagem faz um teste contra a HT para se recuperar; v. *Condições Incapacitantes* (pág. 428). Dependendo das circunstâncias, isso pode ser apenas um inconveniente ou se tornar uma situação humilhante.
- 13 – Adquire uma nova peculiaridade mental (v. *Peculiaridades*, pág. 162). Essa é a única maneira de se adquirir mais que 5 peculiaridades.
- 14, 15 – Perde 1d PF e fica atordoado por 1d segundos, como em 10.
- 16 – Atordoado por 1d segundo, como em 10, e adquire uma nova peculiaridade, como em 13.
- 17 – Desmaia por 1d minuto, depois disso, a cada segundo, o personagem faz um teste contra a HT para se recuperar.
- 18 – Desmaia como acima e o personagem faz um teste contra a HT imediatamente. Em caso de fracasso ele sofre um ferimento de 1 ponto de dano ao cair.



- 19 – Desmaio grave de 2d minutos. A cada minuto depois disso, o personagem faz um teste contra a HT para se recuperar. Ele também sofre um ferimento de 1 ponto de dano.
- 20 – Desmaio de 4d minutos e quase entra em choque. Além disso, perde 1d PV.
- 21 – Pânico. O personagem corre erratically gritando, senta e chora ou faz alguma outra coisa igualmente sem sentido durante 1d minuto. No final desse período, o personagem faz um teste contra a Vontade (não modificada) para se recuperar.
- 22 – Adquire uma Fobia de -10 pontos (pág. 140) ou outra desvantagem mental de -10 pontos.
- 24 – Ocorre um grande efeito físico definido pelo Mestre: o cabelo do personagem fica branco, ele envelhece 5 anos numa noite, fica parcialmente surdo e etc. Em termos de regras, ele adquire -15 pontos em desvantagens físicas (-3 pontos para cada ano de envelhecimento).
- 25 – Se o personagem já tem alguma Fobia ou outra desvantagem mental relacionada ou incidente, o número de autocontrole na desvantagem piora uma categoria. Se ele não possuir nenhuma desvantagem relacionada, ou seu número de autocontrole for 6, ele adquire uma nova Fobia de -10 pontos ou outra desvantagem mental de -10 pontos.
- 26 – Desmaia por 1d minuto, como em 18 e adquire uma nova Fantasia de -10 pontos, como em 22.
- 27 – Desmaia por 1d minuto, como em 18, e adquire uma nova desvantagem mental de -10 pontos, como em 23.
- 28 – Coma leve. O personagem perde a consciência e faz um teste contra a HT a cada 30 minutos para se recuperar. Quando o personagem recobrar os sentidos, durante 6 horas, todos os seus testes de perícia e de atributos sofrem uma penalidade de -2.
- 29 – Coma. Como acima, mas o personagem fica inconsciente por 1d hora. Depois disso, ele faz um teste contra a HT. Em caso de fracasso, ele permanece em coma por mais 1d hora e assim por diante.
- 30 – Catatonia. O personagem fica olhando para o vazio por 1d dia. Depois disso, ele faz um teste contra HT. Em caso de fracasso, ele permanece catatônico por mais 1d dia e assim por diante. Se não receber cuidados médicos, ele perde 1 PV no primeiro dia, 2 no segundo dia e assim por diante. Se o personagem sobreviver e despertar, todos os seus testes de perícia e de atributo sofrem uma penalidade de -2 durante um número de dias igual a duração do estado catatônico.

- 31 – Ataque apoplético. O personagem perde o controle do seu corpo e cai, numa crise que dura 1d minuto e custa 1d PF. Além disso, o personagem faz um teste contra a HT. Em caso de fracasso, ele sofre 1d ponto de dano. Numa falha crítica, o personagem também perde 1 de HT permanentemente.
- 32 – Uma pontada de dor. O personagem cai, sofre 2d pontos de dano na forma de um leve derrame ou colapso cardíaco.
- 33 – Pânico total. O personagem perde o controle e pode fazer *qualquer coisa* (o Mestre joga 3d: quanto maior o resultado, mais inútil será sua reação). Por exemplo, ele pode saltar de um penhasco para evitar o monstro. Se ele sobreviver à sua primeira reação, pode fazer outro teste conta a vontade para se recuperar do pânico. Em caso de fracasso, o Mestre joga outra reação de pânico e assim por diante!
- 34 – Adquire uma Fantasia de -15 pontos (pág. 139).
- 35 – Adquire uma Fobia de -15 pontos (pág. 140) ou outra desvantagem mental de -15 pontos.
- 36 – Ocorre um grave efeito físico, como em 24, mas equivalente a -20 pontos de desvantagens físicas.
- 37 – Ocorre um grave efeito físico, como em 24, mas equivalente a -30 pontos de desvantagens físicas.
- 38 – Coma, como em 29, e o personagem adquire uma Fantasia de -15 pontos, como em 34.
- 39 – Coma, como em 29, o personagem adquire uma fobia de -15 pontos ou outra desvantagem mental de -15 pontos, como em 35.
- 40+ – Como acima, mas a vítima também, perde 1 ponto de IQ *permanentemente*. Isso automaticamente reduz em 1 o NH de todas as perícias baseadas em IQ, incluindo mágicas.

MODIFICADORES DE LONGA DISTÂNCIA

Use os modificadores abaixo para mágicas de Informação que funcionam à longa distância, como por exemplo, as de “Localizar”. Algumas outras características também usam essas penalidades de distância. Se a distância se encontra entre dois valores, use o *mais alto*.

Distância	Penalidade
Até 200 m	0
750 m	-1
1,5 km	-2
4,5 km	-3
15 km	-4
45 km	-5
150 km	-6
450 km	-7
1.500 km	-8

Acrescente uma penalidade de -2 para cada fator adicional de 10.

PROBABILIDADE DE SUCESSO

Nível de Habilidade	Probabilidade de Sucesso	Nível de Habilidade	Probabilidade de Sucesso
3	0,50%	10	50,00%
4	1,90%	11	62,50%
5	4,60%	12	74,10%
6	9,30%	13	83,80%
7	16,20%	14	90,70%
8	25,90%	15	95,40%
9	37,50%	16	98,10%

TABELA DE POSIÇÕES

Posição	Ataque	Defesa	Alvo	Movimento
Em pé	Normal	Normal	Normal	Normal; pode disparar
Agachado	-2	Normal	-2	2/3 (+1/2 por hexágono)
Ajoelhado	-2	-2	-2	1/3 (+2 por hexágono)
Rastejando	-4*	-3	-2†	1/3 (+2 por hexágono)
Sentado	-2	-2	-2	Nenhum
Deitado	-4	-3	-2†	1 metro/segundo

* Somente ataques corpo a corpo com armas de alcance “C” são permitidos.

† Se um atacante estiver na mesma elevação ou abaixo do nível de um alvo nessa posição e mais longe que sua própria altura, ele ataca o tronco do alvo como se estivesse apenas parcialmente exposto (-2 para atingir) e simplesmente não pode atacar a virilha, pernas ou pés. Se o alvo também estiver com a cabeça baixa, o atacante não pode visar o pescoço, olhos ou rosto.

TABELA DE FALHAS CRÍTICAS EM OPERAÇÕES MÁGICAS

Jogue 3 dados e consulte a tabela abaixo. Se algum resultado desta tabela for inadequado ou coincidir com o resultado *pretendido* pelo operador, refaça a jogada. O Mestre não é obrigado a usar esta tabela e tem toda a liberdade para improvisar (contudo, o resultado do improviso deve ser coerente com a magia e com a situação e nunca deve matar o operador de imediato).

- 3 – A magia fracassa completamente; o operador sofre 1d ponto de dano.
- 4 – O feitiço se volta contra o feiticeiro (se for perigoso) ou contra um inimigo próximo qualquer (se for benéfica).
- 5-6 – A magia tem efeito sobre um dos companheiros do operador (se for perigosa) ou sobre um inimigo próximo qualquer (se for benéfica).
- 7 – A magia atinge alguém ou alguma coisa diferente do alvo original: um aliado, inimigo ou objeto. O Mestre deve decidir aleatoriamente ou escolher uma opção apropriada.
- 8 – A magia fracassa completamente e o operador sofre 1 ponto de dano.
- 9 – A magia fracassa completamente e o operador fica atordoado (ele precisa de um sucesso em um teste de IQ para se recuperar).
- 10-11 – A magia não produz nada a não ser um ruído intenso, lampejo de luz colorida, cheiro desagradável etc.
- 12 – A magia produz um efeito tênue em relação ao desejado.
- 13 – A magia produz o efeito inverso ao desejado.
- 14 – A magia parece ter funcionado, mas tudo não passa de uma ilusão. O Mestre deve se esforçar para convencer o mago e os companheiros dele que a magia funcionou *de verdade*.
- 15-16 – A magia produz o efeito inverso ao desejado e num alvo errado (decida aleatoriamente).
- 17 – A magia fracassa completamente. O operador esquece temporariamente a magia. Ele deve fazer um teste de IQ por semana até se lembrar.
- 18 – A magia fracassa completamente e um demônio ou outra entidade maligna típica do cenário aparece e ataca o operador – a menos que, *na opinião do Mestre*, a magia e o operador tivessem a melhor e a mais pura das intenções.

DIFICULDADE DA TAREFA

Esse modificador é diferente dos modificadores de cultura, equipamento, idioma, nível tecnológico etc., uma vez que ele é aplicado a todos que tentarem realizar a tarefa. Ele também é acumulativo com todos os outros modificadores.

+10 – Automática. Tarefas tão triviais que o Mestre deve abrir mão da necessidade de um teste de habilidade, exceto em circunstâncias extraordinárias.

+8 ou +9 – Trivial. Situações onde um fracasso é extremamente improvável, exceto num caso extremo de azar.

+6 ou +7 – Muito Fácil. Tarefas onde um fracasso é possível, mas só em caso de azar.

+4 ou +5 – Fácil. A maioria das tarefas mundanas, incluindo testes feitos por pessoas comuns em seus trabalhos do dia-a-dia.

+2 ou +3 – Muito Favorável. Tarefas de risco leve que a maioria das pessoas realiza sem exitar.

+1 – Favorável. Tarefas que a maioria das pessoas hesitaria em função do risco, mas que um aventureiro de carreira consideraria fácil.

0 – Média. A maior parte das tarefas de um aventureiro, assim como a utilização de uma perícia sob estresse.

-1 – Desfavorável. Tarefas estressantes que desafiariam um aventureiro novato, mas não um veterano.

-2 ou -3 – Muito desfavorável. Tarefas estressantes que desafiariam um profissional. Aventureiros habilidosos ainda aceitam rotineiramente tais riscos!

-4 ou -5 – Difícil. Tarefas tão desafiadoras que até mesmo um especialista buscaria alternativas, embora um verdadeiro “mestre” provavelmente ainda não se sentiria desafiado.

-6 ou -7 – Muito Difícil. Situações em que até os mestres pensariam duas vezes antes de levá-las adiante.

-8 ou -9 – Perigosa. Tarefas nas quais até mesmo os grandes mestres não acreditam no sucesso.

-10 – Impossível. Nenhuma pessoa sã tentaria realizar essa tarefa. O Mestre pode optar por proibir tais tentativas.

TABELA DE RD DE COBERTURAS

Material	RD / centímetro
Alumínio	8 - 12
Tijolo	2 - 3,2*
Concreto	2,4 - 3,6*
Concreto reforçado	4 - 5*
Vidro, janela de	2 - 3,2
Vidro à prova de balas	4 - 8
Ferro	16 - 24
Sacos de areia	1,2
Aço maleável	20 - 24
Aço rígido	24 - 28
Pedra	3,2 - 5*
Madeira	0,2 - 0,4*

* Ataques repetidos a um mesmo ponto reduz a RD, como explicado em *Tabela de Dano Estrutural* (pág. 558).

Modificadores de Nível Tecnológico

Perícias Tecnológicas Baseadas em IQ; Veja abaixo.

NT do Equipamento	Penalidade
NT da Perícia +4 ou mais	Impossível!
NT da Perícia +3	-15
NT da Perícia +2	-10
NT da Perícia +1	-5
NT da Perícia	0
NT da Perícia -1	-1
NT da Perícia -2	-3
Por -1 no NT da Perícia	-2

Outras Perícias Tecnológicas: -1 por NT de diferença entre a Perícia e o Equipamento.

Familiaridade

Equipamento Estranho: -2

Equipamento de outro Nível Tecnológico: Adicione a penalidade de Familiaridade e o Modificador de NT. Seis ou mais familiaridades para uma perícia Role novamente sua perícia. Em caso de sucesso, você deve usar o novo aparelho sem penalidade.

Cultura Estranha: -3 em Boemia, Connoisseur, Criminologia, Dança, Detecção de Mentiras, Diplomacia, Lábia, Jogos de Entretenimento, Mímica/Pantomima, Heráldica, Intimidação, Liderança, Comércio, Poesia, Política, Psicologia, Oratória, Trato Social, Sex Appel, Sociologia, Manha e Pedagogia.

Escopo Geográfico e Cultural

As penalidades a seguir se aplicam as perícias Conhecimento do Terreno, Assuntos Atuais (Locais), Geografia (Locais) e História quando usadas fora de seu campo de especialização.

Distância: Utilize as penalidades indicadas em Modificadores de Longa Distância. Em NT5+, o Mestre pode decidir jogar 3D contra NT+1 (9 ou menos em NT8) para ignorar todas as penalidades de distância.

Tempo: Utilize os Modificadores de Longa Distância, substituindo anos por quilômetros.

Diferença de NT: Dobre o modificador de tempo (uma diferença de 2 NT quadruplicaria, etc.).

Classe de Área (de menores para maiores): Vizinhaça; Aldeia, Vila ou Cidade Pequena, Cidade, Baronato, Condado, Ducado ou País Pequeno; País Grande; Planeta; Federação Interplanetária e Galáxia.

Especialização em uma área *maior* e quer informação sobre uma área menor: -2 para uma classe de diferença, dobrando a cada classe.

Especialização em uma área *maior* e quer informação de uma área de tamanho similar: use os Modificadores de Longa Distância.

Especialização em uma área *menor* e quer informações sobre uma área *maior* dentro dela: -2 por classe de diferença.

Modificadores Fisiológicos

Esses modificadores se aplicam as seguintes perícias: Cirurgia, Diagnose, Linguagem Corporal, Medicina, Pontos de Pressão, Pontos Secretos e Primeiros Socorros.

Espécies com fisiologias semelhantes: -2 (Humanos vs. Elfos) a -4 (Humanos vs. Trolls).

Espécies com fisiologias muito diferentes, mas que habitam o mesmo mundo: -5. Isso inclui todos os animais normais.

Espécies completamente alienígenas: -6 ou pior (a critério do Mestre).

Máquinas: Nenhum teste possível! Essas perícias não funcionam com criaturas que possuam a metacaracterística Máquina.

Um sucesso num teste contra uma perícia adequada permite evitar essas penalidades.

Modificadores de Equipamento

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

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

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

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

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

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

Se você tem equipamento básico ou melhora a disposição, mas ele não estiver em perfeitas condições:

Faltam itens importantes: -1 por item.

Equipamento danificado: -1 a -3.

Modificadores de Idioma

Aplique a Escrita, Lábia, Leitura Dinâmica, Oratória, Pedagogia e Pesquisa.

Compreensão Rudimentar: -3

Compreensão com Sotaque: -1

Habilidades Artísticas (Poesia, Canto, etc.): Dobre essas penalidades!

Tempo Gasto

Tempo Adicional: 2x o tempo normal concede o bônus +1, 4x +2, 8x +3, 15x +4, e 30x +5.

Este bônus só pode ser aplicado se fizer algum sentido levar mais tempo para realizar a tarefa em questão (a critério do Mestre).

Pressa: -1 para cada 10% de tempo a menos utilizado.

Em uma partida cinematográfica, o Mestre pode permitir que uma tarefa seja completada instantaneamente com uma penalidade de -10.

Observe que algumas perícias apresentam modificadores de tempo específico (por exemplo, Magia Cerimonial), elas sobrepõem os modificadores sugeridos acima.

SUCESSO E FALHA CRÍTICAS

Um resultado de **3** ou **4** é *sempre* um sucesso.

Um resultado de **5** é um sucesso decisivo para um NH efetivo de 15+.

Um resultado de **6** é um sucesso decisivo para um NH efetivo de 16+.

Um resultado de **18** é *sempre* uma falha crítica.

Um resultado de **17** é uma falha crítica para um NH efetivo de 15 ou menos; caso contrário trata-se de um fracasso comum.

Qualquer resultado de **10** ou mais acima do NH efetivo se uma falha crítica: 16 para NH 6, 15 para NH 5 e assim por diante.

MODIFICADOR DE TAMANHO E ALCANCE

MT	Alcance	MT	Alcance
+1	+0*	+6	+7
+2	+1	+7	+10
+3	+2	+8	+15
+4	+3	+9	+20
+5	+5	+10	+30

* Uma arma de alcance “C” passa a ter alcance 1, sem outros efeitos.

TABELA DE REAÇÕES

Jogue três dados e aplique os modificadores.

0 ou menos: *Desastrosa.* O PdM odeia os PdJs e faz o possível para prejudicá-los. Nada será impossível: atacar, trair, ridicularizar em público, ou até mesmo ignorar um pedido de vida ou morte; são todas possibilidades válidas.

1 a 3: *Muito ruim.* O PdM antipatiza com os PdJs e tenta prejudicá-los se isso lhe for conveniente: atacando, oferecendo termos absolutamente injustos em uma transação comercial e assim por diante.

4 a 6: *Ruim.* O PdM não dá pouca importância para os PdJs e irá prejudicá-los (como citado acima), se isso lhe trazer algum benefício.

7 a 9: *Fraca.* O PdM não se deixa impressionar. Ele pode ser hostil se isso lhe trazer um lucro muito grande ou houver pouco perigo.

10 a 12: *Neutra.* O PdM ignora os PdJs tanto quanto possível. Ele está totalmente desinteressado. Enquanto os protocolos forem seguidos, as transações transcorrerão calmas como de costume.

13 a 15: *Boa.* O PdM gosta dos PdJs e será prestativo dentro de limites cotidianos razoáveis.

16 a 18: *Muito boa.* O PdM tem os PdJs em alta conta e é bastante prestativo e amigável, oferecendo ajuda voluntariamente e apresentando condições vantajosas em quase todos os negócios.

19 ou melhor: *Excelente.* O PdM ficará extremamente impressionado com os PdJs e os ajuda da melhor forma possível, dentro dos limites de suas capacidades — talvez arriscando até mesmo sua vida, dinheiro ou reputação em nome deles.

DISTÂNCIA DO ARREMESSO

1. Divida o peso do objeto em quilogramas pela Base de Carga para obter o “coeficiente de peso”.

2. Encontre o coeficiente de peso na coluna Coeficiente de Peso da tabela a seguir. Se ele estiver entre dois valores, use o maior valor.

3. Encontre o modificador de distância relativo ao coeficiente de peso na coluna Modificador de Distância.

LESÕES: PONTOS DE VIDA PERDIDOS

Menos de 1/3 dos PV restantes — O personagem fica cambaleando devido aos ferimentos. Seu Deslocamento e Esquiva são reduzidos pela metade (arredondado para cima).

0 PV ou menos — O personagem corre o risco de desmaiar a qualquer hora. Além dos efeitos acima, ele precisa de um sucesso num teste de HT no início do seu próximo turno, com uma penalidade de -1 para cada múltiplo inteiro do PV inicial abaixo de zero. Um fracasso indica que ele desmaia (ou simplesmente para de funcionar, se não se tratava de um alvo vivo ou consciente); v. *Retomando a Consciência*, (pág. 423). Um sucesso significa que ele pode agir normalmente, mas deve fazer um novo teste a cada turno para continuar agindo. Exceção: se escolher por Fazer Nada em seu turno e não tentar nenhuma defesa ativa, o personagem pode permanecer consciente sem fazer testes. Ele só precisa fazer um teste nos turnos em que tentar uma defesa ativa ou escolher uma manobra diferente de Fazer Nada.

-1 x PV inicial — Além dos efeitos acima, o personagem deve fazer imediatamente um teste de HT para não morrer. (Se fracassar por uma margem de apenas 1 ou 2, ele estará morrendo, mas ainda não estará morto — v. *Ferimentos Fatais*, pág. 423. Em caso de sucesso, o personagem ainda poderá falar, lutar etc., como acima (até fracassar em um teste de HT e sucumbir). Ele deve refazer esse teste sempre que alcançar um novo multiplicador negativo desse valor, independente se isso é resultado de um ferimento ou de vários.

-5 x PV inicial — O personagem morre imediatamente. Ele perdeu um total de 6 vezes seu PV inicial!

-10 x PV inicial — Destruição corporal total.

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

TABELA DE MANOBRAS

Manobra	Descrição	Defesa Ativa	Movimento
Aguardar	Fica em prontidão para agir.	Qualquer	Vária
Apontar	Mira com uma arma de combate à distância para obter seu bônus de Precisão.	Qualquer*	Passo
Ataque Total	Ataca com bônus ou mais de uma vez.	Nenhuma	Metade do Desloc.
Ataque	Ataca desarmado ou com uma arma.	Qualquer	Passo
Avaliar	Estuda um oponente antes do ataque de combate corpo a corpo.	Qualquer	Passo
Avançar e Atacar	Desloca-se e ataca com penalidade.	Sem Aparar	Desloc. Total
Concentrar	Concentra-se em uma tarefa mental.	Qualquer*	Passo
Defesa Total	Defesa aumentada ou defesa dupla.	Qualquer†	Vária
Deslocamento	Não faz nada além de deslocar.	Qualquer	Desloc. Total
Fazer Nada	Não executa nenhuma ação mas se Recupera de atordoamento.	Qualquer††	Passo
Fintar	Finge um ataque corpo a corpo.	Qualquer	Passo
Mudança de Posição	Fica empé, senta-se, etc.	Qualquer	Passo

* Usar uma defesa ativa pode atrapalhar sua pontaria ou concentração.

† Confere +2 em Esquiva, Bloqueio e Aparar, ou permite duas jogadas de defesa contra cada ataque.

†† O personagem sofre uma penalidade de -4 em todas as defesas se estiver Fazendo Nada devido a atordoamento.

PONTOS DE FADIGA PERDIDOS

Menos de 1/3 do seu PF remanescente — o personagem está muito cansado. Divida seu Deslocamento, Esquiva e ST pela metade (arredondado para cima). Isso não afeta as características baseadas em ST.

0 PF ou menos — O personagem está à beira de um colapso. Se ele sofrer mais fadiga, cada PF perdido também resultará na perda de 1 PV. Para fazer qualquer coisa diferente de conversar ou descansar, o personagem precisa fazer um teste de Vontade; em combate, ele também precisa fazer um teste sempre que fizer uma manobra diferente de Fazer Nada. Em caso de sucesso, ele age normalmente, mas ainda sofre normalmente a perda de 1 PV para cada PF perdido. Em caso de fracasso, ele cai por esgotamento, incapacitado, e não pode fazer mais nada até alcançar um valor positivo de PF. Numa falha crítica, o personagem deve fazer imediatamente um teste de HT. Se fracassar, ele sofre uma parada cardíaca; v. *Condições Fatais* (pág. 429).

-1 x PF inicial — O personagem perde a consciência. Enquanto estiver inconsciente, ele recupera o PF perdido como se estivesse descansando e acorda quando alcançar um valor positivo de PF. O PF nunca pode cair abaixo desse nível. A partir deste valor, qualquer custo em PF é subtraído diretamente do PV!

TABELA DE DANO

ST	GdP	GeB
1	1d-6	1d-5
2	1d-6	1d-5
3	1d-5	1d-4
4	1d-5	1d-4
5	1d-4	1d-3
6	1d-4	1d-3
7	1d-3	1d-2
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
21	2d	4d-1
22	2d	4d
23	2d+1	4d+1
24	2d+1	4d+2
25	2d+2	5d-1
26	2d+2	5d
27	3d-1	5d+1
28	3d-1	5d+1
29	3d	5d+2
30	3d	5d+2
35	4d-1	6d+1
45	5d	7d+1
50	5d+2	8d-1
55	6d	8d+1
60	7d-1	9d
65	7d+1	9d+2
70	8d	10d
75	8d+2	10d+2
80	9d	11d
85	9d+2	11d+2
90	10d	12d
95	10d+2	12d+2
100	11d	13d