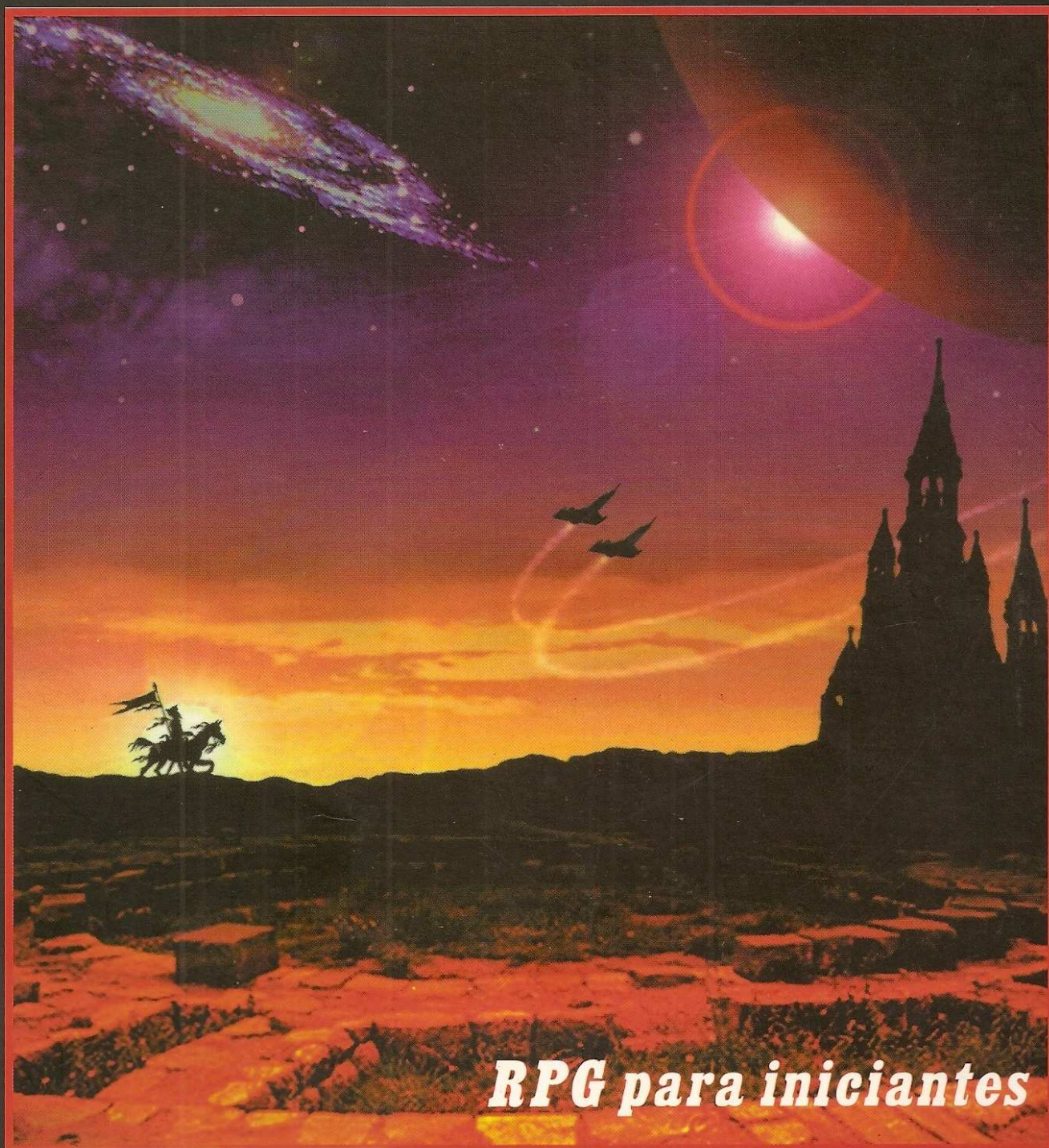


mini G U R P S[®]

Regras Básicas para Jogar RPG



RPG para iniciantes

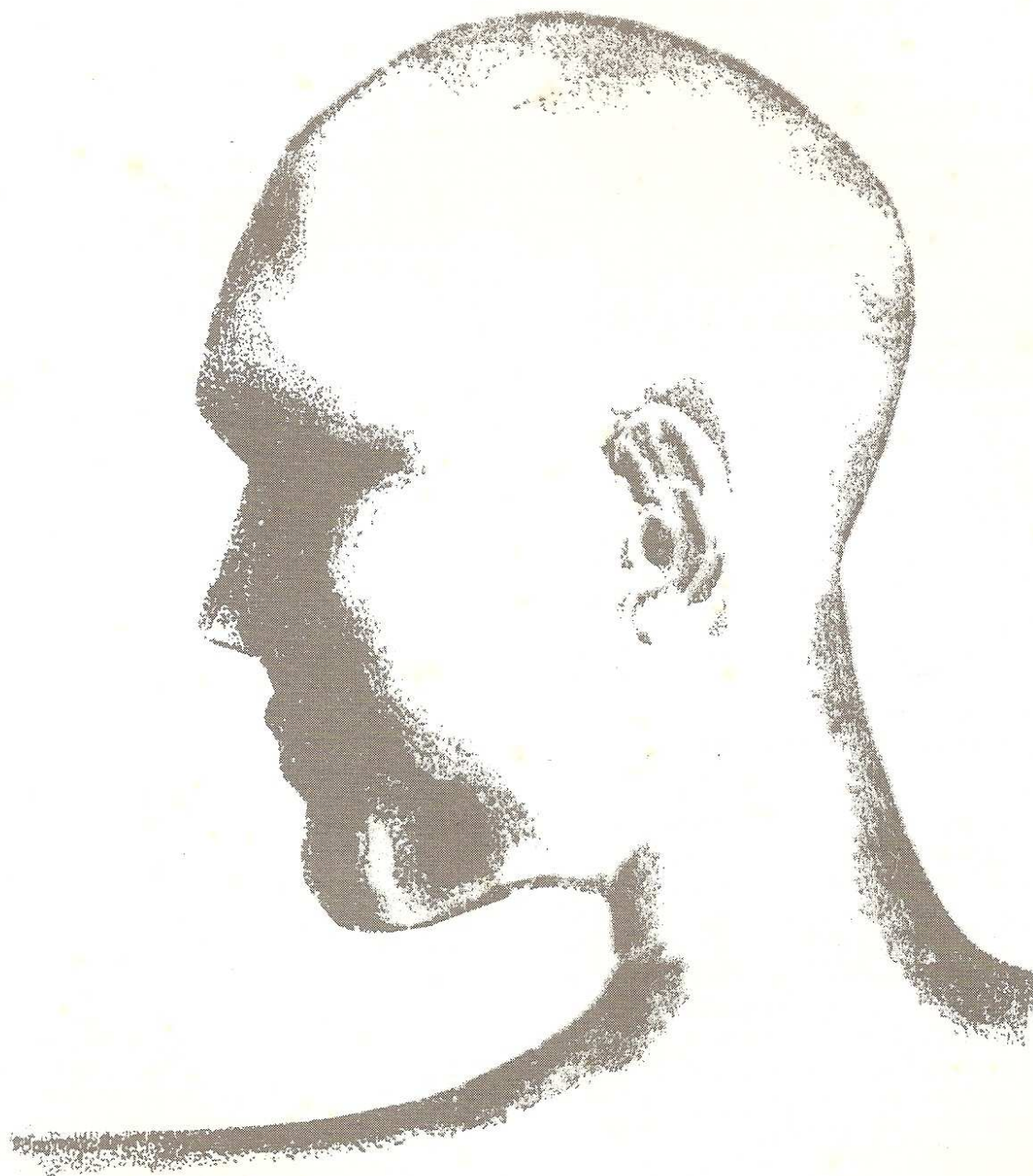


*Escrito por
Steve Jackson e Douglas Quinta Reis*

Devir
DEVIR EDITORA

mini G U R P S[®]

Regras Básicas para Jogar RPG



*Escrito por
Steve Jackson
e
Douglas Quinta Reis*

CRÉDITOS

Sistema **GURPS**® criado por: Steve Jackson.

Adaptação do Sistema e Texto Final: Douglas Quinta Reis.

Coordenação Editorial: Devir Livraria Ltda.

Revisão: Deborah Monegaglia Fink.

Leitura e Sugestões: Deborah Monegaglia Fink, Cynthia Monegaglia Fink, Luiz Eduardo Ricon, Mauro Martinez dos Prazeres, Silvana Mattiazzo e Walder Mitsuharu Yano.

Ilustração da Capa: Jeff Koke.

Ilustração da Quarta Capa: John Zeleznik.

Produção da Capa: Tino Chagas.

Editoração Eletrônica: Tino Chagas.

Ilustrações Internas: Lourenço Mutarelli e Thais Quintella de Linhares.

ISBN 85-85443-55-3

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

Jackson, Steve

Mini GURPS : regras básicas para jogar RPG
/ escrito por Steve Jackson e Douglas Quinta Reis
São Paulo : Devir, 1999

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia

I. Reis, Douglas Quinta. II. Título

99-1234

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.9
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.9



Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA LTDA.

Rua Teodureto Souto, 624 — Aclimação

CEP 01542-020 — São Paulo — SP

Fone (011) 3272-8200 ou (011) 279-0477 — Fax (011) 279-5901

email: rpgdevir@unisys.com.br

Copyright da marca **GURPS**® Steve Jackson Games Incorporated, 1986, 1987, 1988, 1991, 1992, 1993, 1994, 1996.

Todos os direitos reservados

Publicado sob licença da Steve Jackson Games Inc., Austin, TX, EUA

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios sem autorização prévia, por escrito, da editora.

SÚMARIO

O que é RPG? 3

A série mini GURPS 3

O que é GURPS 3

Sobre os Autores 3

Personagens 4

Vantagens 4

Desvantagens 4

Perícias 4

Nível de Habilidade 4

Modificadores 4

Testes Especiais 5

Modificadores de Reação 5

Sucesso Decisivo 5

Falha Crítica 5

Sucesso Automático 6

Disputa de Habilidades 6

Combate 7

Sequência Dentro do Combate 7

Manobras 7

Avaliação de Dano 7

Ferimentos, Pontos de Dano e Pontos de Vida 8

Atordoamento 8

Recuperação 8

Cura Natural 9

Primeiros Socorros 9

Ataques à Distância 9

Combate Sem Armas 10

Manobras II 10

Outros Perigos 11

Fadiga 12

Animais 13

Magia 14

O Aprendizado das Mágicas 14

Propriedades das Mágicas 14

Como Fazer Mágicas 14

Tipos de Mágicas 14

Criação de Personagem 16

Compre os Atributos 16

Velocidade Básica 16

Vantagens 16

Desvantagens 17

Peculiaridades 17

Perícias 17

Objetos Pessoais 18

Carga 19

Deslocamento 19

Evolução do Personagem 20

Para ser Mestre 22

Apêndice A Vantagens 23

Apêndice B Desvantagens 27

Apêndice C Perícias 31

Apêndice D Tabelas 36

O QUE É RPG?

RPG é a abreviação da expressão inglesa: Roleplaying Game, que já foi traduzida de várias formas em nossa língua, dentre as quais, uma das mais populares é *Jogo de Interpretação*. Apesar dessa tradução e de ser comum ouvir a expressão “Vamos jogar RPG!”, o RPG não é exatamente um jogo. Ele é uma brincadeira de contar histórias.

A principal diferença que existe entre o contar histórias tradicional e o RPG é que no primeiro caso o narrador conta uma história que ele já conhece e praticamente nunca altera, a não ser por mudanças de inflexão ou pequenas improvisações. Num RPG, por outro lado, cada um dos ouvintes representa um personagem que faz parte da história que está sendo contada pelo narrador e interfere no seu desenvolvimento, transformando-a em uma criação coletiva.

O processo narrativo do RPG pode ser descrito da seguinte maneira: O narrador expõe uma situação e diz aos ouvintes o que seus personagens vêem e ouvem. Em seguida, os ouvintes descrevem o que seus personagens fazem naquela situação e o narrador, então, diz qual o resultado das ações dos personagens dos ouvintes... e assim por diante. A história vai sendo criada pelo narrador e pelos ouvintes à medida que ela é contada e vivenciada como uma aventura.

Exemplo: O narrador diz aos ouvintes “quando vocês cruzam com a rua São Bento, vocês ouvem um grito de socorro; um grito de mulher. O que vocês fazem?” Um dos ouvintes diz: “Eu olho para ver o que está acontecendo!” O narrador diz: “No meio do quarteirão da rua São Bento você vê um vulto de costas, um sujeito tão alto quanto você e muito forte, ele está curvado e batendo em alguém;” o ouvinte diz: “eu começo a correr na direção dele e grito para ele parar!”; o narrador diz: “quando você grita, ele vira o corpo lentamente. Na mão esquerda ele está segurando uma mulher pela gola do casaco. Ela parece estar desmaiada. Quando ele gira o corpo, você vê alguma coisa brilhar em sua mão direita, o que você faz?” E a história segue assim...

É importante salientar que as atitudes e reações do personagem de cada ouvinte são escolhidas exclusivamente pelos ouvintes e que o resultado das ações dos personagens e suas consequências são definidas exclusivamente pelo narrador. A única exceção a esta regra são os personagens que fazem parte da história, mas não são representados pelos ouvintes. Estes personagens ficam aos cuidados do próprio narrador. São os chamados NPCs.

Exemplo: Suponhamos que nossa história tem três personagens: Horácio, Prático e Heitor. Estes três personagens são representados por ouvintes que tomam as decisões por eles. No início da história nossos três personagens, que são irmãos, estão pensando em construir uma casa para si. No entanto, em um certo ponto da história aparecerá um personagem novo, o Lobo Mau, que tem a intenção de devorar os três irmãos. O Lobo Mau não é um personagem representado por um dos ouvintes e, portanto, será representado pelo narrador.

Como toda atividade, o RPG tem também um jargão todo próprio e particular com o qual nós iremos aos poucos nos acostumando. No linguajar dos praticantes de RPG, por exemplo, os narradores são chamados de *mestres*, os ouvintes/participantes são chamados de *jogadores* e as histórias são chamadas de aventuras.

A história do primeiro exemplo passava-se em São Paulo no início da década de 70. No entanto, é possível contar histórias que se passam em qualquer lugar e em qualquer época. E nada implica que este lugar ou esta época tenham que existir no mundo real. Poderíamos contar uma história que se passa na Terramédia do Senhor dos Anéis, na Enterprise de Jornada das Estrelas ou num mundo qualquer que venha a ser inventado.

Normalmente, o local e a época em que a história está sendo contada são chamados de cenário. Existem diversos cenários prontos que você pode usar junto com este livro. Vale a pena dar uma olhada num deles. Você pode também criar um cenário seu.

Da mesma maneira, as decisões que o narrador/mestre toma durante o desenrolar da história não são aleatórias nem arbitrárias. Ele usa um método para tomar estas decisões que os jogadores de RPG em geral chamam de *sistema de regras*. Existem centenas de sistemas de regras para RPG e o que nós veremos neste livro é um sistema simples de usar, mas bastante interessante e flexível que, por esse motivo, pode ser aplicado em qualquer tipo de história. Este sistema chama-se GURPS.

A série mini GURPS

A série mini GURPS se divide em dois tipos de livros: os *Livros de Cenário* e o *Livro de Regras*.

Os *Livros de Cenário* trazem aventuras e personagens já prontos, e ensinam tudo o que os jogadores e mestres iniciantes precisam saber para entrar no mundo fantástico dos RPGs.

Com os livros de cenário, mesmo alguém que nunca tenha jogado RPG antes é capaz de aprender e se divertir.

Já o *Livro de Regras*, traz as regras para você criar qualquer personagem que quiser, em qualquer cenário que puder imaginar. Ele pode ser usado em conjunto com os *Livros de Cenário* ou de forma independente.

O Que é GURPS

GURPS é um sistema de RPG, um conjunto de regras para você criar personagens e aventuras em qualquer época, em qualquer ambiente.

GURPSGURPS foi criado por Steve Jackson e é um dos RPGs mais populares no Brasil e no mundo, tendo recebido vários prêmios.

A série mini GURPS utiliza um extrato das regras.

A versão completa dessas regras está no livro GURPS Módulo Básico, que é indicado para jogadores e mestres mais experientes.

Suporte e Apoio aos Leitores

Se você tiver alguma dúvida sobre as regras de mini GURPS ou se quiser mais informações sobre esse ou outros RPGs, entre em contato com a gente:

Pelo telefone: (011) 279-0477

ou

Pelo fax: (011) 242-8264.

Se preferir, escreva para :

Devir Livraria

Caixa Postal 15239

São Paulo - SP

CEP 01599-070

e-mail: rpgdevir@unisys.com.br

Sobre os Autores

STEVE JACKSON

Steve Jackson trabalha profissionalmente com RPG desde 1977. Entre os jogos que criou incluem-se *Ogre*, *GEV*, *Car Wars* e o premiadíssimo *GURPS*. Steve foi secretário da *Game Manufacturers Association* e é a pessoa mais jovem já incluída no *Hall of Fame* do prêmio *Origins*. Ele mora em Austin, no Texas. Seus hobbies, quando não está em uma convenção de ficção científica ou de RPG são a apicultura, a jardinagem e a criação de peixes ornamentais.

DOUGLAS QUINTA REIS

Douglas Quinta Reis fez a primeira tradução para o português do *GURPS* em 1991 e desde então vem se dedicando a organizar convenções, traduzir e editar livros de RPG em nossa língua e a estudar diversas formas de se utilizar o RPG como uma ferramenta pedagógica. Seus hobbies são o tai-chi-chuan, a música folclórica e a coleção de palavras e expressões interessantes de nossa língua.

PERSONAGENS

Uma das coisas mais importantes num sistema de regras de RPG é a forma de descrever o personagem que se está representando. Para isso, normalmente usa-se uma planilha (v. página 21) onde estão anotadas as diversas características do personagem. Uma espécie de raio-x. Essa descrição está baseada em quatro atributos numéricos que descrevem as características básicas do personagem. Estes quatro atributos são:

FORÇA (abreviada como ST): uma medida da força muscular do personagem.

DESTREZA (abreviada como DX): uma medida da agilidade e da coordenação do personagem.

INTELIGÊNCIA (abreviada como IQ): uma medida da capacidade mental, vivacidade, adaptabilidade e experiência em geral.

VITALIDADE (abreviada como HT): uma medida da energia e da saúde. HT significa também a quantidade de dano físico que o personagem é capaz de suportar antes de desmaiar ou morrer.

Nesse sistema de regras que estamos descrevendo, o valor médio destes atributos, ou seja o valor que corresponde à maioria das pessoas que existem no mundo é 10. Valores maiores que 10 indicam personagens mais fortes, inteligentes ou com mais saúde que a média das pessoas de nosso mundo. Quanto maior o valor, mais forte, inteligente, etc. o personagem é. De forma similar, valores menores que 10 indicam personagens mais fracos, menos inteligentes, etc. que a média das pessoas que existem.

Vantagens

Além dos atributos, você pode escolher uma série de habilidades inatas (habilidades com as quais a gente já nasce) para seu personagem. Como facilitam a vida do personagem durante o desenrolar da história, estas habilidades são chamadas de Vantagens. Entre os exemplos de Vantagens que podemos citar incluem-se: *Senso de Direção*, *Visão Aguçada*, *Noção do Perigo*, etc. Veja a descrição de algumas Vantagens no Apêndice A.

Desvantagens

Da mesma maneira que pode ter algumas habilidades inatas (Vantagens), o personagem deve ter alguns problemas adquiridos antes da história começar que o atrapalham durante o decorrer da aventura. Entre os exemplos destas características negativas, poderíamos citar *Miopia*, *Excesso de Confiança*, *Surdez* e *Paranóia*. Você encontrará uma relação de algumas Desvantagens e sua descrição no Apêndice B.

Perícias

A última coisa importante que falta para definir seu personagem é decidir que coisas ele sabe fazer. Isto é, que tipo de escola ele frequentou, que tipo de treinamento ele recebeu, o que ele estudou e o que ele acabou aprendendo no dia-a-dia. Cada uma das coisas que o personagem sabe fazer recebe o nome de Perícia. As Perícias são divididas em dois grupos, as Perícias Mentais e as Perícias Físicas. As Perícias Mentais são aquelas que você precisa adestrar apenas a mente, enquanto

que as Perícias Físicas exigem também um treinamento físico. *Exemplos de Perícias Mentais: Física Nuclear, Xadrez e Heráldica. Exemplos de Perícias Físicas: Ciclismo, Judô e Arremesso de Faca.* Você encontrará uma relação de algumas Perícias e suas descrições no Apêndice C.

Nível de Habilidade

Naturalmente, nem todo mundo que estuda um determinado assunto aprende-o com a mesma intensidade. Uns aprendem mais que os outros. Por isso, cada Perícia que seu personagem tiver virá acompanhada de um número chamado Nível de Habilidade que descreve quão bem seu personagem conhece aquele assunto. O Nível de Habilidade das Perícias físicas é calculado tendo como base o atributo Destreza (DX), enquanto que o Nível de Habilidade das Perícias mentais é calculado com base no atributo Inteligência (IQ).

Teste de Habilidade

Em muitas situações durante o desenrolar da aventura, os personagens tentarão realizar ações cujo resultado é completamente previsível como, por exemplo, subir numa cadeira, ligar o rádio ou colher uma fruta madura em uma árvore. Nestes casos, o personagem consegue realizar seu intento.

Pode acontecer, no entanto, do mestre/narrador ter dúvida se o personagem conseguirá ou não realizar a ação que ele está tentando ou, mesmo que ele consiga, qual a qualidade do resultado que ele irá obter.

Exemplo: Um dos personagens do grupo sofreu um acidente e está perdendo muito sangue. Um segundo personagem, que tem a Perícia Primeiros Socorros vai tentar estancar a hemorragia. Como o personagem não tem nenhum equipamento de primeiros socorros o narrador decide que ele deve fazer um teste de habilidade para ver se consegue o resultado desejado.

Para fazer um teste de habilidade você joga três dados e compara a soma dos resultados dos três dados com o Nível de Habilidade do personagem na Perícia que está sendo testada. Se o resultado dos dados for **menor ou igual** ao Nível de Habilidade do personagem, ele foi **bem sucedido** no teste e conseguiu fazer o que pretendia. Se, por outro lado, o resultado for **maior** que o Nível de Habilidade do personagem, ele **falhou** no teste e não conseguiu fazer o que pretendia.

Exemplo: No exemplo anterior, o personagem com conhecimento de Primeiros Socorros tem Nível de Habilidade 12. Ele joga os dados e consegue um resultado igual a 11, o que significa que ele foi bem sucedido.

Modificadores

No entanto, nem todas as ações que os personagens decidem realizar apresentam o mesmo grau de dificuldade. De vez em quando, uma determinada ação torna-se mais fácil ou mais difícil de se realizar devido a fatores que a diferenciam da média. Nestes casos, o mestre deve aplicar modificadores ao Nível de Habilidade do personagem de modo a refletir esta mudança no grau de dificuldade.

Exemplo: Suponhamos que seu personagem está tentando arrombar uma fechadura e seu Nível de Habilidade em Arrombamento é igual a 11. Se a fechadura que ele está tentando arrombar for uma dessas fechaduras comuns que existem na maioria das portas, ele faria o teste de habilidade com seu Nível de Habilidade, ou seja, ele

jogaria três dados e compararia o resultado com 11. Se o resultado for menor ou igual a 11 ele conseguiu abrir a fechadura. Caso contrário, não. Suponhamos, no entanto, que a fechadura que ele está tentando abrir é uma fechadura antiga, com um segredo bastante simples. Neste caso o mestre aplica um bônus ao Nível de Habilidade do personagem, isto é, ele soma um número positivo (+3) ao Nível de Habilidade do personagem aumentando-o para 14. Assim, o jogador precisará tirar um resultado menor ou igual a 14 nos dados para conseguir abrir a fechadura, o que é muito mais fácil. Por outro lado, se estiver diante de uma dessas fechaduras com quatro segredos, o personagem terá muito mais dificuldade para abri-la. Nesta situação, o mestre adiciona um redutor ao Nível de Habilidade do personagem, isto é, ele soma um número negativo (-4) ao Nível de Habilidade do personagem. Agora ele precisa conseguir um resultado menor ou igual a 7 (11-4) nos dados para conseguir arrombar a fechadura.

Testes Especiais

Existem situações nas quais o personagem não estará usando uma Perícia e sim sua força física, um de seus sentidos ou a própria vontade. Nestes casos, o mestre faz um teste especial que depende da ação que está sendo realizada.

Testes dos Sentidos

Existem três testes dos sentidos: visão, audição e olfato/paladar. São feitos com base no atributo Inteligência (IQ).

• Visão

Normalmente se faz um teste de visão quando o personagem está tentando encontrar alguma coisa que está escondida ou quando o narrador quer saber se ele vê um inimigo ou animal de tocaia. O narrador pode usar modificadores para torná-lo mais fácil ou mais difícil conforme o objeto esteja mais ou menos escondido.

• Audição

O teste de audição é feito para saber se o personagem é capaz de ouvir um som fraco. O mestre poderá torná-lo mais fácil ou mais difícil dependendo da intensidade do som, ruído ambiente, etc.

• Olfato e Paladar

O mestre faz este teste para verificar se o personagem percebe um sabor ou aroma.

Teste de Vontade

O narrador poderá fazer um teste de vontade toda vez que um personagem se encontrar em uma situação alarmante ou tiver necessidade de superar uma desvantagem mental. Normalmente, a Vontade é igual ao atributo IQ, logo um teste de vontade é igual a um teste de Inteligência (IQ). Se o teste for bem sucedido, o personagem terá dominado seu medo, instinto ruim ou o que quer que seja. No caso de uma falha, o personagem estará aterrorizado ou terá cedido a um "impulso vil." **No caso dos testes de Vontade, qualquer resultado maior que 14 nos dados se constitui numa falha.**

Testes de Reação

Na vida real, toda vez que encontra alguém pela primeira vez, a gente tem uma primeira impressão dessa pessoa e é essa primeira impressão que dita nosso comportamento com relação a ela até termos oportunidade de conhecê-la melhor. Durante as aventuras de RPG, os personagens também entram

em contato com pessoas que eles não conheciam antes. Quando isso acontece e essas pessoas são personagens representados pelo mestre, ele faz um teste de reação para determinar como essas pessoas reagem diante da presença dos personagens dos jogadores. Este teste é sempre opcional; o mestre pode pré-determinar as reações. Mas (pelo menos de vez em quando) é mais divertido deixar que os dados decidam qual é essa reação.

Para fazer o teste de reação o mestre joga 3 dados e consulta a tabela de reações existente no Apêndice D. Quanto maior for o resultado melhor será a reação e o tratamento que eles darão aos personagens dos jogadores.

Os testes de reação são feitos normalmente em situações onde existe possibilidade de combate, durante transações comerciais, em resposta a pedidos de ajuda ou informações e para determinar a postura e a lealdade dos empregados dos personagens.

Modificadores de Reação

Existem vários tipos diferentes de modificadores de reação.

Muitos personagens receberão modificadores pessoais devido a sua aparência, posição social, etc. que devem ser somados ou subtraídos do resultado do teste.

Pode acontecer de vez em quando da própria situação gerar um modificador. Fazer uma proposta comercial muito ruim ou tentar convencer alguém a não atacá-lo, quando o outro grupo é muito mais numeroso, podem gerar redutores. Fazer uma boa proposta ou tratar com um antigo funcionário que confia em você deveria dar um bônus. Isto fica a cargo do mestre.

Por último, o próprio comportamento dos personagens dos jogadores deveria influenciar o resultado dos testes de reação. Uma boa abordagem deveria valer um bônus igual a +1, enquanto que uma abordagem completamente inadequada deveria submeter o teste a um redutor igual a -1.

Sucesso Decisivo

Às vezes, quando estamos tentando fazer alguma coisa, algo inesperado acontece e obtemos um resultado muito bom, melhor do que aquele que conseguiríamos normalmente. Isto é chamado de sucesso decisivo. Em termos de mecanismo de jogo, os sucessos decisivos acontecem quando o jogador obtém um resultado igual a 3 ou 4 nos dados quando está fazendo um teste de habilidade. O mestre determina o que acontece no caso de um sucesso decisivo mas é sempre uma coisa muito boa.

Exemplo: O personagem acerta o tiro na mosca, sua intuição lhe diz que aquela pista indica onde o tesouro está enterrado...

Falha Crítica

Da mesma forma, acontece às vezes do resultado obtido ser muito pior do que aquele que seria esperado do personagem em condições normais. Estes casos são chamados de falhas críticas. Em termos de mecanismo de jogo, as falhas críticas acontecem quando o jogador está fazendo um teste de habilidade e obtém um resultado igual a 18 nos dados. Outra vez é o mestre quem determina o que acontece, mas é sempre uma coisa ruim.

Exemplo: A corda de seu arco se quebra quando você vai disparar a flecha, a mensagem que você decifrou diz que as tropas do inimigo estão avançando para leste quando na verdade elas estão se dirigindo para o oeste, e assim por diante.

Sucesso Automático

Algumas situações são completamente triviais. Nenhum teste é necessário quando o bom senso nos diz que é impossível acontecer uma falha crítica. Ir até a loja da esquina não exige um teste de habilidade.

Disputa de Habilidades

Até o momento, vimos apenas situações nas quais o narrador precisa verificar qual o resultado de uma ação realizada por um dos personagens. No entanto, existem situações onde dois personagens precisam comparar suas habilidades para decidir uma disputa ou competição como, por exemplo, duas pessoas disputando um braço de ferro ou um cabo de guerra. Aquele que tem o maior Nível de Habilidade nem sempre vence, mas é nele que se deve apostar. Nestes casos, o narrador faz uma disputa de habilidades.

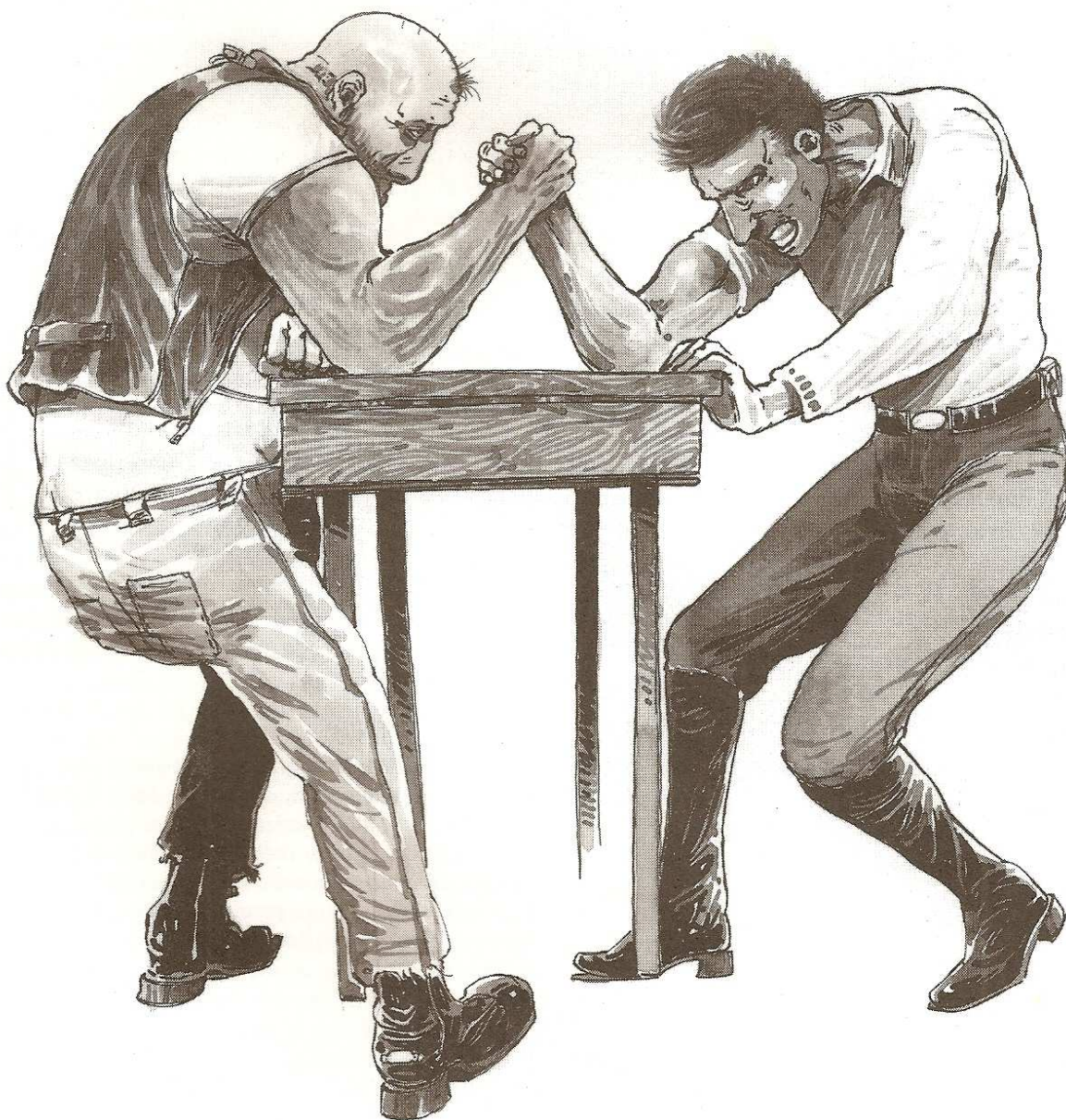
Sempre que uma disputa de habilidades for necessária, cada um dos personagens fará um teste da habilidade em questão com todos os modificadores pertinentes. Se um deles for bem sucedido e o outro falhar, o vencedor será óbvio. Se os dois

forem bem sucedidos (ou falharem), o vencedor será aquele que foi bem sucedido pela maior margem ou aquele que falhou pela menor margem. Um empate significa que ninguém venceu (os dois agarraram a arma simultaneamente ou a disputa de braço de ferro continua equilibrada).

Margem é a diferença entre o resultado conseguido nos dados e o resultado necessário para ser bem sucedido no teste de habilidade.

Exemplo: Ivan e Hagar são os dois finalistas de um torneio de arco e flecha. Ivan tem Nível de Habilidade 13 em arqueirismo e Hagar tem 12. Os dois fazem seus testes de habilidade. Ivan consegue um resultado igual a 8 nos dados enquanto que Hagar tira 7. Os dois são bem sucedidos.

A margem com que Ivan foi bem sucedido é $13 - 8 = 5$. A margem com que Hagar foi bem sucedido é $12 - 7 = 5$ o que significa um empate. As duas flechas atingem o alvo à mesma distância da mosca. Os dois disparam novamente. Ivan consegue um resultado igual a 14 e Hagar um resultado igual a 9. Ivan falhou e Hagar foi bem sucedido. Portanto, Hagar vence a competição.



COMBATE

Uma situação um pouco mais complicada que uma disputa entre dois personagens é um combate. Um combate é qualquer confronto entre dois ou mais personagens, estejam eles armados ou não.

Seqüência Dentro do Combate

Um combate é dividido em turnos. Um turno representa um segundo do tempo de jogo e é suficiente para se realizar uma manobra. Seu turno começa quando você escolhe uma manobra e termina quando sua próxima manobra for escolhida. Isto, depois de todos os outros personagens terem realizado uma ação.

Existem duas maneiras de determinar quem age primeiro:

O modo simples: Cada jogador lança um dado. Aquele que tirar o maior resultado age primeiro. O segundo maior age em seguida e assim por diante.

O modo realista: Compare os parâmetros Deslocamento (v. página 19) dos personagens antes do combate começar. O personagem que tiver o maior valor no parâmetro Deslocamento age primeiro. O segundo maior valor joga em seguida e assim por diante. No caso de um empate, o personagem que tem o maior valor no parâmetro Velocidade Básica (v. página 16) age primeiro.

Manobras

Existem diversos tipos de manobra que podem ser realizadas durante um combate. No entanto, as duas mais importantes são ataque e defesa.

Ataque

Com esta manobra seu personagem ataca qualquer oponente usando sua arma ou alguma técnica de luta. Para saber qual o resultado da manobra faz-se um teste contra seu Nível de Habilidade no uso da arma ou técnica de luta que ele está empregando (Boxe, Judô, etc.)

Exemplo: Ivan está envolvido em um combate de espadas contra um inimigo. Seu Nível de Habilidade com a espada é 14. Ele decide atacar seu adversário. Ele joga três dados e consegue um resultado igual a 12. Ivan desferiu um golpe bom o suficiente para atingir seu oponente.

Defesa

Mesmo que tenha sido bem sucedido em sua jogada de ataque, seu personagem não terá ainda atingido seu adversário. Ele desferiu um golpe bom o suficiente para atingi-lo mas o adversário ainda tem a possibilidade de se defender. Para verificar se consegue se defender o personagem que foi alvo do golpe faz uma jogada de defesa. As jogadas de defesa funcionam da mesma forma que os testes de habilidade. Você joga três dados e compara o resultado com o valor de sua defesa. Se o resultado dos dados for **menor ou igual** ao valor de sua defesa, o defensor foi **bem sucedido** e conseguiu se defender. Se o resultado dos dados for **maior** que o valor de sua defesa, o defensor **falhou** na sua defesa e o golpe o atingiu.

O valor de sua defesa é composto de duas partes: um valor que depende do tipo de roupa ou armadura que você está usando, chamado Defesa Passiva e outro que depende do tipo de defesa que você escolheu, chamado Defesa Ativa.

A Defesa Passiva representa a proteção oferecida pelo tipo de roupa e/ou armadura que o personagem está usando. Você encontrará o valor da defesa passiva para os mais diversos tipos de roupa e armadura na tabela *Roupas e Armaduras* do Apêndice D.

Se o personagem estiver usando um escudo, a Defesa Passiva oferecida pelo escudo deverá ser somada à Defesa Passiva oferecida pelo resto de sua roupa ou armadura. Você encontrará o valor da Defesa Passiva de alguns tipos de escudo na Tabela de Escudos do Apêndice D.

Existem três tipos possíveis de Defesa Ativa:

• Esquiva

A esquiva serve para evitar um golpe desferido contra seu personagem mudando repentinamente a posição de seu corpo. O valor de sua defesa Esquiva é igual ao valor de seu parâmetro Deslocamento mais sua Defesa Passiva. É possível esquivar-se de qualquer ataque, a menos que você não saiba que ele vai acontecer. A Esquiva é uma manobra que não tem nenhum limite com relação ao número de vezes que você pode realizá-la em um turno.

• Bloqueio

Você precisa ter um escudo para “bloquear” o ataque. O valor de sua defesa Bloqueio é igual à sua Defesa Passiva mais a metade de seu Nível de Habilidade com o escudo, arredondado para baixo.

Exemplo: Se o valor de sua habilidade com escudo é 11, o valor de sua defesa bloqueio 5,5, que arredondado para baixo se torna igual a 5.

Em geral, é possível bloquear qualquer arma de lâmina, clava, machado, lança, etc. não importa se arremessada ou brandida. É possível também bloquear flechas, quadrellos*, pedras arremessadas com fundas e outras armas de nível tecnológico baixo. É impossível bloquear balas pois elas chegam rápido demais para serem bloqueadas com um escudo. Você pode bloquear apenas um ataque por turno.

• Aparar

Armas de mão (lâminas, clavas, machados, lanças, etc.) podem ser usadas tanto para a defesa quanto para o ataque. O valor de sua defesa Aparar é igual a sua Defesa Passiva mais a metade de seu Nível de Habilidade com aquela arma (arredondado para baixo).

Avaliação de Dano

Se seu oponente for bem sucedido na jogada de defesa (Aparar/Bloqueio/Esquiva), isto significa que o golpe de seu personagem não o atingiu. Neste caso nada acontece e será a vez do próximo personagem na seqüência de combate realizar sua ação.

No entanto, se falhar em sua jogada de defesa, o defensor terá sido atingido pelo golpe. Neste caso, será necessário avaliar qual a extensão do dano causado pelo golpe que foi desferido. Isto é feito com uma Avaliação de Dano.

Naturalmente, a quantidade de dano causado depende do tipo de arma que o personagem está usando e, em alguns casos, de sua força. Estas jogadas são especificadas usando-se uma notação especial do tipo “dados + acréscimos.”

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 devemos

*Quadrellos ou virotes são os projéteis disparados com a besta.

jogar 3 dados e adicionar 1 ao resultado; "2D-2" significa que devemos jogar 2 dados e subtrair 2 do resultado.

Normalmente, a planilha de seu personagem tem uma lista das armas que ele está carregando consigo e quanto dano elas causam.

Qualquer pessoa que anda de bicicleta sabe que quando a gente cai com a bicicleta e está usando, por exemplo, uma calça de brim, parte do dano que seria causado em quem cai é sofrido pela roupa e só quando a calça se desgasta é que a pele começa a sofrer dano.

Da mesma maneira, parte do dano causado pela arma é usado para danificar a roupa ou a armadura que o alvo do ataque está usando. Esta parte do dano que é gasto danificando a roupa e/ou armadura é chamada de Resistência ao Dano (RD) e deve ser subtraída da quantidade de dano causado pela arma.

Você encontrará o valor da Resistência ao Dano para os mais diversos tipos de roupas e armaduras na tabela *Roupas e Armaduras* do Apêndice D.

Exemplo: Suponhamos que seu personagem esteja usando uma espada curta que causa 1D+2 pontos de dano, que seu ataque foi bem sucedido e seu oponente falhou em sua jogada de defesa e, portanto, não conseguiu se defender. O golpe atingiu o alvo. Você joga 1 dado e consegue um resultado igual a 3; $3 + 2 = 5$. Seu ataque causou 5 pontos de dano. Mas seu adversário está usando um gibão de couro que tem Resistência ao Dano igual a 1. Dos 5 pontos que seu ataque causou, um é gasto atravessando o gibão de couro de seu adversário e portanto só 4 ($5 - 1$) pontos o atingirão.

Além disso, as armas provocam três tipos diferentes de dano: corte, perfuração e contusão. Instrumentos perfurantes são aqueles que se golpeiam com uma ponta afiada (ex.: *lança e flecha*). Armas cortantes são aquelas que se golpeiam com um fio cortante (ex.: *espada e machado*) e as armas contundentes golpeiam com uma superfície romba (ex.: *punho e clava*).

As armas cortantes e perfurantes são mais efetivas contra a carne do que contra uma armadura. Por isso, o dano que consegue ultrapassar a armadura é modificado para refletir este fato.

Quando você atinge alguém com uma arma cortante, todo o dano que consegue ultrapassar a armadura será aumentado em 50%. Isto significa que, no exemplo anterior, os 4 pontos que ultrapassaram a armadura seriam transformados em 6 (50% de 4 é igual a 2; $4 + 2 = 6$). E o alvo perderia 6 pontos de vida.

Quando você atinge alguém com uma arma perfurante, todo o dano que consegue ultrapassar a armadura será dobrado. Isto significa que, se no exemplo anterior o personagem tivesse golpeado com a ponta da espada em vez de usar o fio, os 4 pontos que ultrapassaram a armadura seriam transformados em 8. E o alvo perderia 8 pontos de vida.

Quando você atinge alguém com uma arma que causa dano por contusão, o dano que ultrapassa a armadura não se altera. E o alvo perderia 4 pontos de vida.

Ferimentos, Pontos de Dano e Pontos de Vida

Ferimentos ou 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 chegue a zero desmaiará rapidamente. No entanto, é possível sobreviver com um número negativo de pontos de vida.

Toda vez que seu personagem recebe um golpe ou sofre um ferimento de qualquer tipo, ele perde um certo número de pontos de vida igual ao número de pontos de dano causado pelo ataque que o atingiu.

Exemplo: Ivan tem o atributo Vitalidade igual a 12. Ele se envolve numa briga com Dai que tem uma faca. Durante a luta Dai acaba atingindo Ivan com uma cutelada. A faca causa 1D-1 pontos de dano. Dai joga o dado e tira 5; $5 - 1 = 4$. O golpe causa 4 pontos de dano. Como o dano causado é de perfuração, devemos multiplicá-lo por 2. $4 \times 2 = 8$. Isto significa que a Vitalidade de Ivan agora é $12 - 4 = 8$.

Os personagens que perderem um número de pontos de vida maior que o valor de seu atributo Vitalidade serão afetados da seguinte maneira:

Vitalidade igual a 1, 2 ou 3: Seu parâmetro Deslocamento é reduzido à metade (você está cambaleando devido aos ferimentos sofridos).

Vitalidade menor ou igual a zero: Você corre o risco de desmaiar imediatamente. No início do próximo turno faça um teste de HT. Um sucesso significa que o turno continuará normalmente para você. Isto não quer dizer que houve recuperação de pontos de vida, você só adiou os efeitos dos ferimentos. Uma falha significa que você desmaia.

Vitalidade igual a -HT: Você tem de ser bem sucedido num teste de Vitalidade para não morrer. Se sobreviver, você ainda será capaz de lutar. Um novo teste de HT será necessário a cada 5 pontos de vida perdidos subsequentemente.

Exemplo: Suponhamos que sua Vitalidade seja igual a 8. Então -HT significa -8. Quando sua Vitalidade chegar a -8 você deverá ser bem sucedido num teste de HT ou terá morrido. Caso sobreviva, você terá de fazer outro teste quando sua Vitalidade chegar a -13, e assim por diante.

Vitalidade igual a -5 x HT: Morte automática.

Atordoamento

Além disso, se perder de um golpe só, um número de pontos de vida maior que HT/2, um personagem fica atordoado. Isto significa que todas suas Defesas Ativas estarão submetidas a um redutor igual a -4 até o próximo turno. Faça um teste de Vitalidade (HT) no início de cada turno subsequente. Um sucesso significa que ele volta a agir normalmente a partir daquele turno. Uma falha significa que ele continua atordoado.

Atordoamento Mental

Os efeitos do Atordoamento Mental são iguais aos do Atordoamento, mas o jogador faz testes de Inteligência (IQ) em vez de teste de HT para ver se consegue se recuperar. Ele não está ferido e sim confuso.

Recuperação

Da mesma forma que se ferem em combate e, conseqüentemente, perdem pontos de vida, os personagens podem também recuperar estes pontos.

Cura Natural

A recuperação gradual curará qualquer número de pontos de vida perdidos. A vítima pode fazer um teste de HT ao fim de cada dia de repouso e boa alimentação no tempo da história. O sucesso significa a recuperação de um ponto de vida. O mestre pode modificar o resultado para menos se as condições forem ruins ou para mais se as condições forem excepcionalmente boas.

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 sucesso num teste de Primeiros Socorros restaurará um número variável de pontos de vida, dependendo do nível tecnológico da Perícia.

Nível Tecnológico

Pontos de Vida Restaurados

0	(Idade da Pedra)	
1	(Idade do Bronze)	1D-4
2,3	(Roma, Idade Média)	1D-3
4	(até a Guerra Civil Americana)	1D-2
5	(Guerra Civil até II Guerra)	1D-1
6,7	(II Guerra — Era Moderna)	1D-1
8	(Futuro próximo)	1D

O que nós vimos até agora em termos de mecanismos é mais que suficiente para contar qualquer tipo de história. No entanto, existe uma quantidade imensa de detalhes e variações dessas “regras” que pode ser usada para tratar de forma mais particular as diversas situações que aparece em uma aventura de RPG. O que veremos a seguir é uma coleção dessas variações.

Exemplo de Combate

Louis LeBlanc é o atacante. Sua arma é um machete que é considerado como uma espada curta. Seu Nível de Habilidade (NH) 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 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.

Pierre está vestindo um Laudel, que confere uma defesa passiva igual a 1.

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 mostrada 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 dano 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...

Ataques à Distância

Embora não tenhamos sido específicos quando descrevemos a maneira de tratar os ataques dos personagens, tudo que vimos até o momento supõe que os personagens estão usando apenas armas de mão. Ou seja, armas cujo alcance está limitado pelo tamanho da arma e o comprimento do braço de quem a está usando (espadas, facas, lanças, etc.) Existem, no entanto, armas que podem ser usadas para atingir seu oponente à distância. Estas armas são chamadas de armas de longo alcance. Entre as armas de longo alcance incluem-se as armas de arremesso, as armas de projétil e os vários tipos de

mágicas hostis (v. a seção de Magia) se porventura existir magia no universo onde a história se passa.

A maneira de tratar este tipo de arma é igual ao mecanismo que vimos até agora, ou seja, o atacante faz um teste de habilidade para ver se desferiu um golpe bom o suficiente para atingir o adversário. No caso de um sucesso, o defensor faz uma jogada de defesa para ver se consegue se defender. Se o defensor falhar, o atacante faz uma avaliação do dano causado pelo ataque.

No entanto, existem alguns detalhes deste processo que precisam ser revistos no caso de armas de longo alcance.

Armas de Mão Arremessadas

Existem diversas armas que são usadas num combate corpo-a-corpo mas podem ser arremessadas contra o adversário. Exemplos deste tipo de arma são a faca e a lança.

Se for arremessar uma arma de mão que foi projetada para ser arremessada, o personagem terá de fazer um teste na Perícia 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 Faca, ainda que a faca seja a mesma. Existe uma Perícia de Arremesso para cada tipo de arma de arremesso.

Arremesso de Objetos

Além das armas que foram construídas para serem arremessadas (faca, lança, etc.) o personagem pode arremessar contra um oponente qualquer coisa que esteja a sua mão, tijolo, pedra, frasco, vaso, bastão de baseball, etc. Neste caso, existe uma Perícia genérica chamada Arremesso. Se não tiver a Perícia genérica Arremesso, o personagem faz um teste de DX-3.

Armas de Projétil

Entre as armas de projétil incluem-se os arcos, as bestas, as fundas e as armas de fogo. Os ataques com armas de projétil são tratados da mesma maneira que os ataques com armas de mão. As únicas diferenças são as seguintes:

O alvo de um ataque com uma arma de projétil pode se esquivar mas não pode aparar o ataque.

Flechas e quadrelas (as flechas das bestas) podem ser bloqueados com um escudo mas os mísseis tecnologicamente mais avançados (armas de fogo, por exemplo) não podem.

Nem sempre o alvo de um ataque com uma arma de longo alcance está completamente exposto. Pode ser que o mestre queira aplicar alguns modificadores no teste de habilidade do atacante dependendo da visibilidade e/ou cobertura do alvo:

Agachado, sentado ou ajoelhado: -2 (-4, se estiver atrás de alguma coisa)

Alvo atrás de outra pessoa: -4

Corpo parcialmente exposto: -3

Deitado ou se arrastando: -4 (-7 se estiver atrás de algum tipo de cobertura)

Você encontrará no *Apêndice D* uma relação de armas de longo alcance e a quantidade de dano que elas causam.

Explosivos

Só existe mais um tipo de arma que podemos usar em nossas histórias. São os explosivos. Uma explosão causa dano por contusão em tudo que se encontra nas proximidades. As granadas usadas na Segunda Guerra Mundial, dependendo do tipo, causavam de 2D a 5D pontos de dano.

Todos que estiverem a menos de 2 metros do local da explosão recebem todo o dano causado pela explosão.

Todos que estiverem entre 2 e 4 metros de distância do local da explosão sofrerão ¼ do dano.

Todos que estiverem entre 4 e 6 metros de distância do local da explosão sofrerão 1/16 do dano, e assim por diante. A cada 2 metros a mais na distância, o dano sofrido é dividido por 4.

Você encontrará no *Apêndice D* uma relação de tipos de granadas e a quantidade de dano que elas causam.

Se um personagem arremessar uma granada contra um alvo, o mestre deverá fazer um teste de Arremesso para ver a que

distância do alvo a granada cai. Se for bem sucedido a granada cairá a poucos centímetros do alvo. Se o personagem falhar no teste a granada cairá a uma distância do alvo, em metros, igual à margem pela qual ele falhou no teste. O mestre pode adicionar os modificadores (bônus ou redutores) que ele achar convenientes devido à distância do alvo ou à dificuldade do arremesso.

Exemplo: Pedro Ernesto tem Nível de Habilidade igual a 12 na Perícia Arremesso. Ele tenta arremessar uma granada contra um grupo de inimigos que se encontra a uns 15 metros de distância. O mestre decide aplicar um modificador igual a -2 devido à distância. O Nível de Habilidade de Pedro Ernesto em Arremesso fica igual a 10. Ele joga os dados e consegue um resultado igual a 14. Ele falha no teste. A margem pela qual ele falhou é igual a 4 (14 - 10). A granada cai a 4 metros de distância do grupo de soldados inimigos. Eles sofrerão ¼ do dano causado pela explosão da granada.

Combate sem Armas

Até o momento, vimos apenas como tratar combates nos quais os combatentes estão fazendo uso de armas. O procedimento no caso de um combate sem armas é exatamente o mesmo, existindo apenas alguns detalhes a acrescentar.

Soco

Um soco é um ataque. O Nível de Habilidade a ser usado na jogada de ataque é igual ao valor de seu atributo DX, o Nível de Habilidade do personagem em Briga ou seu Nível de Habilidade em Caratê, o que for maior.

Chute

Um chute é tratado exatamente como um soco, com a diferença que o Nível de Habilidade do personagem será igual a DX-2, Briga-2 ou Caratê. Se tentar chutar um adversário e errar, o personagem deverá fazer um teste de Destreza (DX). Se falhar neste teste, ele perde o equilíbrio e cai.

Aparar com as Mãos Limpas

Se estiver lutando de mãos limpas, o personagem poderá aparar um soco ou um chute com as mãos. Neste caso, ele usará metade do valor de seu atributo Destreza (DX) como valor de sua Defesa Ativa. Perícias de combate sem armas melhoram seu nível no Aparar com as Mãos Limpas. Se tiver alguma destas perícias, o personagem deverá usar 2/3 do Nível de Habilidade em Briga, Judô ou Caratê (arredondado para baixo) como defesa ativa.

Se o personagem aparar um golpe feito com uma arma usando as mãos limpas, sua jogada de defesa estará submetida a um redutor igual a -3.

Manobras II

Além de ataque e defesa, existem algumas outras manobras que você pode realizar durante um combate.

Deslocamento

O personagem se movimenta e não faz mais nada. Pode-se usar qualquer defesa ativa.

A movimentação é completamente abstrata, não há necessidade de se usar um tabuleiro. Se, porventura, algum detalhe sobre a movimentação se tornar importante (ex: "*quanto tempo eu levarei para atravessar a sala e apanhar a jóia?*"), o mestre o fornecerá. O Deslocamento do personagem é igual ao número

de metros que ele é capaz de percorrer em um segundo (v. página 19). Um parâmetro deslocamento igual a 5 significa que o personagem é capaz de percorrer 5 metros por segundo.

Mudar de Posição

É 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 para a posição em pé: primeiro você ajoelha, depois fica em pé.) Exceção: o personagem pode passar da posição ajoelhado para a posição em pé, ou vice-versa e atacar no mesmo turno.

Você pode usar qualquer tipo de defesa no turno em que muda de posição.

Recarregar a Arma

O tempo necessário para recarregar uma arma depende do tipo de arma:

Funda: 2 turnos.

Arco: 2 turnos.

Besta: 4 turnos.

Armas de Fogo: As armas de repetição estão divididas em três grupos: armas de pente removível, de carregador alimentável e revólveres.

Armas de carregador alimentável: 3 turnos.

Armas de pente removível: A troca de pentes leva 5 turnos.

Revólveres: 3 turnos mais 1 turno para cada bala no tambor.

Apontar

Significa apontar uma arma de longo alcance já preparada para um alvo específico. A jogada de ataque estará submetida a um redutor igual -4 se o personagem estiver usando uma arma de longo alcance sem apontar. Se o personagem usar um turno para apontar, seu ataque será feito com seu Nível de Habilidade normal, mais o modificador de precisão da arma (v. a Tabela de Armas no Apêndice D). Pode-se usar até mais 3 turnos para apontar, cada um deles dando um bônus igual a +1.

O personagem pode usar qualquer defesa enquanto está apontando, mas ao fazê-lo estragará sua mira e perderá todas as vantagens acumuladas.

Concentrar

Significa fazer uma magia ou alguma outra coisa que exija concentração mental. Você pode usar qualquer defesa enquanto está se concentrando, mas uma defesa durante a concentração desvia a atenção, a menos que o personagem consiga um sucesso num teste de Vontade.

Outros Perigos

Antes de continuar, é importante lembrar que todos os detalhes que vimos até agora são sugestões de como proceder em cada uma das mais diversas situações que podem ocorrer numa aventura de RPG. Eles representam a realidade da maneira mais acurada possível. No entanto, ninguém tem necessidade de saber todos estes detalhes de cor e nem é obrigado a usar cada uma das regras existentes neste livro. Afinal de contas, as melhores histórias de aventura não são lá muito realistas e estão sempre recheadas de feitos heróicos muito além da capacidade das pessoas normais.

Se por alguma razão, você achar que não precisa de uma destas regras sintá-se à vontade para não usá-la. Se no decorrer de uma aventura você não se lembrar, por exemplo, quantos

turnos são necessários para se recarregar uma besta não se preocupe, escolha um número de turnos que seu bom senso lhe diz que é razoável e use-o. O mais importante é não deixar que a diversão seja prejudicada por uma dúvida qualquer com relação às regras. Elas foram criadas para ajudar os mestres a contar uma história, não para atrapalhá-los.

Com isto em mente, veremos alguns outros perigos que nossos heróis podem vir a enfrentar durante sua próxima aventura.

Fogo

Caminhar por entre as chamas causa 1D-3 pontos de dano por segundo/turno.

Ficar parado no meio das chamas causa 1D-1 pontos de dano por segundo.

As armaduras protegem completamente o personagem contra o fogo durante um número de turnos igual a 3 vezes a Resistência a Dano (RD) da armadura.

Quedas

Quedas podem causar ferimentos. Claro que o risco depende da altura da qual o personagem cai. Quando isso acontece, a Avaliação de Dano é feita da seguinte maneira:

1 ou 2 m: (1D - 4) pontos de dano por metro

3 ou 4 m: (1D - 3) pontos de dano por metro

Maior ou igual a 5 m: (1D - 2) pontos por metro

A velocidade limite (isto é, a velocidade máxima que um corpo em queda pode atingir) varia para cada ser humano, 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 45 m.

Se você cair sobre alguma coisa macia, subtraia um ponto de dano para cada metro de queda.

Armaduras de metal do tipo medieval protegem contra quedas com metade do valor de sua RD normal.

Objetos em Queda

O dano sofrido por um personagem que é atingido por um objeto duro que cai, deve ser calculado da seguinte maneira: Divida o peso do objeto em quilos por 5, e a altura da queda em metros por 10. A seguir, multiplique entre si, os dois resultados encontrados depois de tê-los arredondado. 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 $(2 \times 3) = 6$ dados de Dano. Uma armadura pesando 22 kg, caindo de uma altura de 35 m provoca $(4 \times 4) = 16$ dados de dano.

Veneno

Os tipos de veneno incluem agentes de contato (que precisam apenas entrar em contato com a pele), agentes sanguíneos que precisam entrar na corrente sanguínea através de um ferimento ou injeção; agentes digestivos que devem ser engolidos e agentes respiratórios que precisam ser inalados.

Os venenos são encontrados comumente: em armas, dardos, agulhas ou aguços em armadilhas; na comida ou bebida oferecida por um inimigo traiçoeiro, e em qualquer outro lugar inesperado.

Um efeito muito comum dos venenos é o de reduzir temporariamente os atributos ST, DX e IQ (e o NH de todas as Perícias relacionadas a estes atributos).

Como regra geral podemos dizer que qualquer personagem que venha a ser envenenado tem direito a um teste de HT para ver se consegue evitar os efeitos do veneno. Alguns testes serão mais difíceis do que outros, dependendo do veneno. Para isto o mestre pode usar modificadores. 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, sanguíneo, respiratório ou digestivo (ou alguma combinação destes tipos).

Efeitos do veneno caso a vítima não tenha resistência. A maioria dos venenos é de ação lenta; o tempo deve ser 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.

Exemplo: Acônito: Veneno vegetal, normalmente usado por selvagens. É tanto um agente sanguíneo quanto digestivo. O acônito provoca 2 D pontos de dano, causando entorpecimento e convulsões. Reduz o valor do atributo DX da vítima em 4 pontos durante 2 horas. Um sucesso num teste de HT feito pela vítima evita todos os efeitos. Os sintomas levam uma hora para aparecer.

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 para uma aventura.

Qualquer pessoa que esteja num lugar assolado por uma praga ou encontre um portador da doença corre perigo. (*Exceção: A Vantagem Imunidade protege completamente contra doenças.*) No caso da maioria das doenças o mestre faz um teste de HT por dia, em segredo, para ver se o personagem contrai a doença. Este teste pode ser afetado de diversas maneiras dependendo da exposição do personagem à doença. O mestre pode escolher a opção que ele achar que descreve melhor as atividades do personagem:

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; escolha o teste conforme a situação todos os dias. O mestre pode tornar o teste de HT mais difícil, no caso de uma epidemia mais virulenta, ou mais fácil, no caso de uma doença menos contagiosa.

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 incluem-se o delírio, a inconsciência, a cegueira, etc...

Diagnóstico

Quando os sintomas de uma doença forem visíveis, o mestre deverá fazer um teste de Diagnose para cada personagem. 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 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 de doença para doença. Para uma doença genérica, um fracasso poderia significar que o personagem perde um ponto de Vitalidade (HT); um sucesso permite que ele recupere um ponto.

O personagem estará curado quando tiver recuperado todos os pontos de HT perdidos devido à doença. Se o tipo de doença permitir testes de HT para tentar se recuperar, um resultado igual a 3 ou 4 nos dados 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.

Fadiga

A Fadiga representa a perda de pontos de Força, da mesma forma que os ferimentos resultam na perda de Vitalidade. Se a ST do personagem for igual a 10, ele poderá perder 10 "Pontos de Fadiga" antes de desmaiar devido à exaustão. A Fadiga não afeta a Vitalidade.

O personagem perde pontos de Fadiga nos seguintes casos:

Marchando: Cada hora de viagem a pé causa a perda de um número de pontos de Fadiga igual a seu Nível de Carga + 1 (v. página. 19). Adicione um ponto de perda no caso de climas quentes.

Correndo ou Nadando: Faça um teste de HT para cada 100 metros percorridos. Uma falha significa a perda de um Ponto de Fadiga.

Esforço Excessivo: Carregar um peso maior que 10 vezes sua ST, ou puxar ou empurrar uma carga muito pesada causa a perda de 1 Ponto de Fadiga por segundo/turno.

Deixar de Dormir: Uma noite sem dormir custa 5 Pontos de Fadiga. Perder meia noite de sono custa 2 pontos.

Enquanto o valor de seu atributo ST estiver reduzido devido à perda de Pontos de Fadiga, todos os testes de Força do personagem serão feitos com o valor reduzido do atributo. A mesma coisa vale para os testes de perícias baseadas no atributo Força.

Recuperação da Fadiga

Qualquer pessoa que tenha perdido Pontos de Fadiga poderá recuperá-los descansando. Falar e pensar são permitidos mas caminhar ou qualquer outra coisa mais enérgica não é descanso. Cada 10 minutos de descanso curam 1 ponto de Fadiga. O mestre pode permitir que o personagem recupere um ponto a mais de Fadiga, se ele comer uma refeição decente enquanto descansa.

Animais

Os animais não são necessariamente um perigo. Pelo contrário, muitas vezes eles são justamente a salvação. De qualquer maneira, os animais são descritos de uma forma semelhante à usada para os personagens:

Atributos: Os atributos têm o mesmo significado na descrição de animais que eles têm na descrição de personagens humanos com uma única exceção: no caso dos animais, o número de pontos de vida não precisa ser igual ao valor do atributo Vitalidade (HT). O atributo Vitalidade indica quão vigoroso o animal é, mas o número de pontos de vida depende fortemente do tamanho do animal. Isto significa que criaturas muito grandes e muito pequenas podem ter um número de pontos de vida maior ou menor que o atributo HT.

Habilidades e Perícias: A maioria das criaturas tem sentidos aguçados. Um valor genérico para se fazer um teste para ver se o animal percebe alguma coisa (testes de audição, olfato, visão ou paladar) é 14 independente da Inteligência (IQ) do animal. Alguns animais têm também habilidades que são equivalentes a Perícias.

Exemplo: Um sabujo poderia ter a Perícia Rastreamento com Nível de Habilidade (NH) igual a 18.

DP e RD: Muitos animais têm uma pele, concha, escamas ou uma camada de gordura que os protege como uma armadura.

Jogadas de Ataque: Para atacar, os animais fazem testes usando seu atributo DX; use os mesmos modificadores que você usaria se fosse um ser humano atacando.

Esquiva: Esta é a única defesa ativa da maioria dos animais. Seu valor é igual a metade do valor do atributo DX do animal, ou metade de seu Deslocamento, o que for maior, até um valor máximo igual a 10.

Dano: O dano causado pela mordida ou por uma patada de um animal depende de sua ST. Use a tabela a seguir para determinar o dano causado pela criatura. Quando um animal carnívoro morde, o dano é tratado como se tivesse sido causado por uma arma cortante. Quando um animal herbívoro morde, o dano é causado por contusão. Uma mordida, mesmo a de uma criatura carnívora, pode causar 0 pontos de dano.

ST	Dano
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	

No Apêndice D você encontrará uma tabela com os atributos médios de alguns animais comuns.



MAGIA

Em muitos cenários de aventura existe magia. Por isso, precisamos de um método para lidar com a magia no decorrer de uma aventura. Como vocês verão a seguir, isto é bastante simples e não traz nenhuma dificuldade adicional para o mestre.

A 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 de Aptidão Mágica (v. *Apêndice A*). Qualquer pessoa com algum grau de Aptidão Mágica é considerada um mago. Em alguns universos, apenas os magos são capazes de usar a magia. Em outros, eles apenas se saem melhor com a magia do que os não-magos.

O Aprendizado das Mágicas

Cada mágica é considerada uma Perícia e é aprendida da mesma maneira que todas as outras Perícias. Normalmente as mágicas são Perícias Mentais/Difíceis. Se o personagem tiver a Vantagem Aptidão Mágica, você deverá somar o número de níveis que ele tem de Aptidão Mágica ao valor do atributo IQ quando for aprender a mágica.

Propriedades das Mágicas

As mágicas têm alguns atributos que indicam como elas funcionam:

Tempo de Operação: Este é o tempo necessário para se ativar a mágica. Normalmente este tempo é igual a 1 segundo. Existem, no entanto, algumas mágicas cujo tempo de operação é diferente de 1 segundo. Nestes casos, o tempo necessário estará especificado na descrição da mágica.

Duração: O espaço de tempo que a mágica dura. Enquanto os efeitos da mágica não terminam, ela é considerada como estando “ativada.”

Custo: É o número de pontos de Força “gastos” temporariamente pelo mago para fazer a mágica (v. *o parágrafo Fadiga na página 12*). Estes pontos de Força serão recuperados à razão de 1 ponto para cada 10 minutos de descanso.

Pré-requisito: São coisas que se precisa ter ou saber antes de poder aprender a fazer aquela mágica. Na maioria dos casos, estes pré-requisitos são Aptidão Mágica ou o nome de mágicas que o mago tem de saber com Nível de Habilidade maior ou igual a 12 antes de poder aprender esta mágica.

Como Fazer Mágicas

Para fazer uma mágica o mago precisa se concentrar (v. *a Manobra Concentrar na página 11*) durante um certo período de tempo chamado “Tempo de Operação.” No início do próximo turno, ele faz um teste de habilidade usando seu Nível de Habilidade naquela mágica.

Se o resultado for um sucesso, o mago paga o custo em pontos de ST e a mágica é ativada.

Se o resultado é uma falha, o personagem que está fazendo a mágica paga um ponto de ST e nada acontece.

Se o resultado for um sucesso decisivo a mágica é ativada mas o mago não precisa pagar nenhum ponto de ST.

Se o resultado for uma falha crítica, o personagem que está fazendo a mágica pagará o custo em pontos de Força normalmente, mas em vez da mágica ser ativada acontecerá um pequeno desastre (um cheiro muito ruim, um raio cegante, alguém sofre um dano pequeno, etc. — o mestre decide o que acontece).

Independente do que acontece, o personagem pode fazer qualquer coisa depois de jogar os dados. A ativação da mágica não conta como uma ação naquele turno.

Tipos de Mágicas

As mágicas são divididas em quatro classes: *Comuns*, *de Área*, *de Projétil* e *Resistíveis*.

Comuns: Funcionam exatamente como acabamos de ver.

Resistíveis: São mágicas contra as quais o alvo pode oferecer resistência. Em vez de fazer um teste de habilidade, você deve fazer uma Disputa de Habilidades entre o Nível de Habilidade do personagem que está fazendo a mágica e algum atributo do alvo (qual o atributo a ser usado no teste depende da mágica) mais Força de Vontade (se ele tiver esta Vantagem) mais o número de níveis de Resistência à Magia (se ele tiver esta Vantagem).

de Projétil: Quando uma mágica deste tipo é feita com sucesso, algum tipo de projétil aparece na mão do personagem que a fez. Depois disso o personagem tem de fazer um teste de habilidade usando a Perícia Arremesso de Mágica. Se for bem sucedido, o projétil atingirá o alvo e causará o dano especificado na descrição da mágica.

de Área: Estas mágicas afetam uma área circular. Neste caso, o custo especificado na descrição da mágica deve ser multiplicado pelo raio, em metros, da área a ser afetada pela mágica. Se o personagem obtiver um sucesso no teste de habilidade, a mágica afetará toda a área.

Vejam os a seguir, a descrição de algumas mágicas. Se você quiser mágicas diferentes poderá encontrá-las no **GURPS Módulo Básico** ou no **GURPS Magia**.

Apressar

Comum

Aumenta 1 a 3 pontos no valor dos parâmetros Deslocamento e Esquiva do objetivo.

Tempo de Operação: 2 segundos.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para fazer e 1 para manter para cada ponto adicionado ao valor dos parâmetros Deslocamento e Esquiva do objetivo.

Atear Fogo

Comum

É usada para atear fogo em um objeto inflamável, não em um ser vivo.

Duração: 1 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 uma tocha: capaz de acender papel ou tecidos em 1 segundo. Roupas comuns em uso levarão 4 segundos.

2 - Para um efeito igual ao de um palito de fósforo: capaz de acender uma vela, cachimbo ou pavio em 1 segundo.

3 - Para um efeito igual ao de um maçarico: capaz de acender madeira seca ou roupas em uso em 1 segundo, couro em 2 e madeira densa em 6.

4 - Para um efeito igual ao do fósforo ou magnésio se queimando: capaz de acender carvão em 1 segundo e madeira densa em 2.

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 capaz de incendiar qualquer material inflamável.

Custo: Qualquer um entre 1 e 3; a bola de fogo causará 1D pontos de dano para cada ponto de energia gasto.

Tempo de operação: 1 segundo para cada ponto de Força gasto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica, Criar Fogo, Moldar Fogo.

Criar Fogo

Área

Cria fogo sem precisar de combustível. O fogo tomará a área toda, e provocará a ignição de qualquer material inflamável que tocar causando dano de acordo com as regras de Fogo existentes na página 11. Não pode ser feita sobre um objetivo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2; metade para manter.

Pré-requisito: Atear Fogo.

Cura Superficial

Comum

Restaura até 3 pontos de vida do alvo. Se esta mágica for usada mais de uma vez num mesmo dia sobre a mesma pessoa pelo mesmo mago, as tentativas posteriores estarão submetidas a um modificador igual a -3.

Duração: O efeito nunca desaparece. A cura é definitiva.

Custo: 1 a 3. Igual à quantidade de pontos de vida restaurados.

Pré-requisito: Dar Vitalidade.

Dar Força

Comum

Permite que o mago transfira pontos de Força para restaurar a ST de alguma outra pessoa. Não pode ser usada para aumentar o valor da Força de outra pessoa além do valor que ela tinha originalmente.

Duração: A ST do alvo é restaurada instantaneamente; o mago recupera sua ST normalmente.

Custo: Cada ponto de ST transferido custa 1 ponto ao mago.

Pré-requisito: Aptidão Mágica ou a Vantagem Empatia.

Dar Vitalidade

Comum

Permite que o mago gaste pontos de ST para restaurar temporariamente qualquer quantidade de pontos de vida que o alvo da mágica porventura tenha perdido. Quando o efeito da mágica termina, os ferimentos voltam. Não pode ser usada para fazer com que o valor do atributo HT do alvo seja maior que seu valor original.

Duração: 1 hora.

Custo: 1 para cada ponto de HT restaurado. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Dar Força.

Detecção de Magia

Comum

Permite ao operador descobrir se um objeto é encantado. Um sucesso decisivo permitirá uma identificação completa da magia.

Custo: 2.

Tempo de operação: 5 segundos

Pré-requisito: Aptidão Mágica.

Escudo

Comum

Adiciona pontos à Defesa Passiva (DP) do alvo. Esta DP funciona como se o alvo estivesse usando armadura. O número máximo de pontos que pode ser adicionado à DP é 5.

Duração: 1 minuto.

Custo: O dobro do número de pontos adicionados à DP.

Pré-requisitos: 2 níveis de Aptidão Mágica.

Inépcia

Resistível/IQ

Reduz temporariamente o atributo IQ do objetivo. O Nível de Habilidade em todas as Perícias e mágicas baseadas em IQ ficará reduzido também.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada ponto de IQ (máximo 5); metade disto (arredondado para cima) para manter.

Pré-requisito: IQ maior ou igual a 12.

Luz

Comum

Produce 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.

Moldar Fogo

Área

Permite ao operador controlar o formato das chamas, mas as chamas mantêm seu volume. As chamas podem ser movimentadas de um lugar para outro a uma velocidade máxima de 5 m/s e a movimentação é feita no turno do operador.

Duração: 1 minuto.

Custo Básico: 2. *Custo de manutenção:* Metade do custo para fazer.

Pré-requisito: Atear Fogo.

Sono

Resistível/HT

O objetivo adormece (se estiver em pé, ele cairá) e dormirá durante 8 horas a menos que seja acordado. Quando acordar ele estará mentalmente "atordoado" e terá de ser bem sucedido num teste de IQ para se recuperar.

Custo: 4.

Tempo de Operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Torpor.

Torpor

Resistível/HT

O objetivo agirá e parecerá normal, mas não será capaz de perceber o que está acontecendo a sua volta, nem se lembrará depois. 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.

Tempo de Operação: 2 segundos.

Duração: 1 minuto

Custo: 3 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisito: Inépcia.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Agora que nós já conhecemos todos os mecanismos que o mestre pode usar para resolver as diversas situações que surgem enquanto ele conduz uma aventura de RPG, vamos ver como criar um personagem e como descrevê-lo em uma planilha. Na página 39 você encontrará uma planilha de personagem em branco. Você pode fazer várias cópias dela para descrever seus vários personagens.

Antes de mais nada é preciso criar a história de seu personagem. Tente imaginar onde ele nasceu, como foi sua infância, como ele ganha a vida, que tipo de pessoa ele é, o que ele sabe fazer, etc.

Exemplo: Pedro Gouveia é filho de colonos. Seus pais trabalharam a vida inteira na fazenda do Coronel Oliveira. Pedro nasceu na fazenda, poucos meses depois da esposa do coronel dar a luz também. Como a mãe de Pedro era a cozinheira da casa do coronel, Pedro acabou tornando-se o amigo de infância do filho do coronel. À noite, Pedro costumava passar algumas horas no barraco dos peões, ouvindo suas histórias, bravatas e modas de viola. Com isso desenvolveu o gosto pela cantoria e acabou se tornando um violeiro conhecido. Quando o filho do coronel foi para a cidade grande estudar na faculdade, Pedro passou a trabalhar como auxiliar do delegado devido à influência do coronel. Quando o delegado morreu 7 anos depois, Pedro assumiu a delegacia e hoje é o delegado da cidade de Salto do Pirapora.

Depois que seu personagem tiver uma história e uma personalidade, você deverá usá-las como base para descrevê-lo usando os dados estatísticos que existem na planilha. Para fazer isso você poderá usar uma certa quantidade de *Pontos de Personagem* que serão “gastos” para comprar suas características. Cada característica tem um custo e o jogador vai “gastando” os Pontos de Personagem para “pagar” esses custos.

Em geral, os personagens de GURPS são construídos com 100 pontos. Um personagem de 100 pontos é um genuíno candidato a herói, um indivíduo acima da média, mas ele está longe de ser um super-homem.

Valores Iniciais dos Atributos

Nível	Custo em Pontos
1	-80
2	-70
3	-60
4	-50
5	-40
6	-30
7	-20
8	-15
9	-10
10	0
11	10
12	20
13	30
14	45
15	60
16	80
17	100
18	125
19	150
20	175

Compre os Atributos

Como toda a descrição do personagem se baseia no valor dos quatro atributos básicos, é por eles que devemos começar. Os quatro atributos básicos são considerados equivalentes e, ter Força igual a 12 “custa” o mesmo número de pontos de personagem que ter os atributos Inteligência, Vitalidade ou Destreza igual a 12. A tabela Valores Iniciais dos Atributos 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 em 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 incomum. Valores abaixo de 10 têm custo negativo. Se, por exemplo, você adotar o valor 8 para o atributo Destreza, o custo será -15.

Exemplo: Pedro passou toda sua infância e adolescência na fazenda. Isso significa muito exercício e boa alimentação. Portanto, nosso personagem tem Força e Vitalidade um pouco acima da média. Suponhamos que estes dois atributos tenham valor igual a 12.

Consultando a tabela Valores Iniciais dos Atributos verificamos que custa 20 pontos de personagem para se ter ST igual a 12 e outros 20 para ter Vitalidade igual a 12. As brincadeiras na fazenda e depois o trabalho na adolescência, deram-lhe oportunidade para desenvolver a Destreza que é igual a 13. Consultando outra vez a tabela verificamos que para ter Destreza igual a 13 precisamos gastar outros 30 pontos. Apesar de ter a inteligência aguçada Pedro não teve muita oportunidade para desenvolvê-la e por isso o valor de seu atributo IQ é igual a 10. Isto custa zero pontos. Até agora gastamos 70 pontos de personagem e nos restam 30 para comprar Vantagens e Perícias.

Depois de ter uma história para seu personagem, você tem toda liberdade de escolher a aparência que ele terá. Descreva-o em sua planilha de personagem. Se não houver espaço suficiente na frente, você pode usar o verso. A planilha tem também espaço para que você coloque um desenho de seu personagem se você quiser. No entanto, uma aparência muito boa é considerada uma Vantagem e uma aparência muito ruim é considerada uma Desvantagem.

Velocidade Básica

A Velocidade Básica indica quão rápido você é capaz de se movimentar quando não está carregando nada. Este parâmetro é calculado a partir do valor de seus atributos DX e HT. 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.

Para calcular o valor de seu parâmetro Velocidade some seus atributos HT e DX e divida o total por 4.

Exemplo: Para calcularmos a velocidade de Pedro temos de somar os valores de seus atributos DX e HT. $12 + 13 = 25$. Depois dividir o total por 4. $25 \div 4 = 6,25$.

Vantagens

Vantagens são habilidades inatas do personagem. 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. Existe uma relação com todas as Vantagens no Apêndice A.

Exemplo: A vida na fazenda fez com que Pedro se afeioasse aos animais e desenvolvesse uma ligação com eles. Por isso, ele tem a Vantagem Empatia com Animais que vale 5 pontos. Ele tem também 2 níveis de Visão Aguçada. Como cada nível desta Vantagem vale 2 pontos de personagem, o custo total será de 6 pontos. O fato de ser delegado da cidade o torna um oficial da lei com jurisdição local, a habilidade de prender criminosos suspeitos e o direito de carregar uma arma. Isto equivale à Vantagem Poderes

Legais que, neste caso, custa 5 pontos. Por último, Pedro Gouveia tem 3 níveis de Talento Musical. Cada nível desta Vantagem custa 1 ponto de personagem. No total, gastamos até agora $5 + 4 + 5 + 3 = 17$ pontos com as Vantagens de Pedro. Ele tem ainda 13 pontos para gastar.

Desvantagens

Desvantagens são problemas adquiridos pelos personagens antes deles serem representados pela primeira vez. É provável que você esteja se perguntando por que cargas d'água iria querer que seu personagem tivesse alguma desvantagem. Existe uma razão. As Desvantagens têm custo negativo em pontos. Quanto pior a Desvantagem maior o número de pontos. Ou seja as Desvantagens dão alguns pontos extras que podem ser usados para melhorar o personagem em outros aspectos. Além disso, 1, tira uma imperfeição ou duas tornam seu personagem mais realista e interessante, e o jogo mais divertido.

“Boas” Desvantagens

Pode parecer estranho que virtudes como Honestidade e Senso do Dever estejam relacionadas como “desvantagens” mas estas virtudes limitam sua liberdade de ação.

Por este motivo, várias virtudes são tratadas como desvantagens dentro da estrutura do jogo.

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 matar o coitado para se livrar dele ou se divertirá 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 for assumida, ela poderá ter qualquer valor. Pobreza, Feiúra, Má Reputação e atributos básicos com valor menor do que 7 contam como desvantagens.

Exemplo: Pedro Gouveia é honesto. Ele é o melhor delegado que a cidade poderia ter. Mas o Coronel ainda não sabe disso e a honestidade do delegado ainda poderá vir a ser a origem de desentendimento entre os dois. Honestidade é uma Desvantagem que vale -10 pontos. Além disso, Pedro tem Excesso de Confiança; ele sempre acha que será capaz de resolver todos os problemas. Excesso de Confiança é uma Desvantagem que vale -10 pontos. Como nosso personagem tinha 11 pontos para gastar agora ele terá 31.

Peculiaridades

Existe mais um tipo de características que podemos incorporar em nosso personagem. Elas são as peculiaridades. Uma peculiaridade é um traço de personalidade. Não é uma vantagem nem necessariamente uma desvantagem. Uma característica mais marcante como, por exemplo, a Cobiça é uma desvantagem, mas se seu personagem é do tipo que insiste em ser pago em ouro, isto é uma peculiaridade.

Você pode assumir até 5 Peculiaridades, cada uma delas valendo -1 ponto de personagem. Assim ao adotá-las, você disporá de mais 5 pontos para gastar com Vantagens ou Perícias. Estes pontos não devem ser levados em conta no

cálculo do número máximo de pontos de Desvantagens permitidos.

Exemplos de Peculiaridades

Crenças e Objetivos: Seu objetivo na vida é ganhar dinheiro suficiente para comprar um balão (ou barco, castelo, etc.) ou então você faz questão de exibir seu “cavalheirismo” para com todas as mulheres ou qualquer outra coisa que você consiga imaginar.

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

Hábitos ou Expressões: Dizer “Entende?”, ou “Cacilda!” com frequência, por exemplo, ou carregar uma moeda de prata que você vive atirando para o ar, ou até mesmo nunca se sentar com as costas voltadas para a entrada.

Qualquer outra coisa que você seja capaz de imaginar, que transforme seu personagem em uma “pessoa real.” Maneirismos no vestir ... escolha de amigos ... amor não correspondido ... diversão favorita ... Cabe a você decidir.

Exemplo: Pedro tem mania de contar histórias antigas e façanhas de boiadeiros, gosta de pescarias e tem mania de coçar a barba rala. Com estas 3 peculiaridades Pedro ganha mais três pontos de personagem ficando com um total de 34 para gastar com perícias.

Perícias

Uma perícia é um tipo particular de conhecimento. Judô, física nuclear, mecânica de automóveis e a língua húngara são todas perícias. Para aprender ou aperfeiçoar uma perícia é necessário gastar alguns pontos de personagem. O custo de uma perícia depende do tipo e da dificuldade. Como vimos anteriormente, as perícias estão divididas em dois grupos: mentais (com base na Inteligência do personagem) e físicas (com base na Destreza do personagem). A Tabela de Perícias mostra o custo em pontos de cada uma delas. Quanto mais difícil a perícia, maior o número de pontos que você precisará gastar para desenvolvê-la.

A primeira coluna mostra o Nível de Habilidade que você está querendo que seu personagem tenha em relação ao atributo no qual aquela perícia está baseada.

Exemplo: Adestramento de Animais é uma perícia Mental/ Difícil. Neste caso teremos que usar a tabela de Perícias Mentais. O valor do atributo Inteligência (IQ) de Pedro Gouveia é igual a 10. Como ele viveu boa parte de sua vida na fazenda e gosta de animais nós queremos que ele tenha Nível de Habilidade igual a 13 em Adestramento de Animais. $13 = 10 + 3$. Neste caso você deverá procurar na tabela, na primeira coluna, a linha em que aparece o valor $IQ + 3$. Depois, seguindo por esta linha, encontrar a coluna Difícil. No encontro da linha $IQ + 3$ com a coluna Difícil, encontraremos o número de pontos que o personagem precisa gastar para ter Nível de Habilidade igual a 13 em Adestramento de Animais que é igual a 10. Ou seja para que Pedro tenha NH igual a 13 em Adestramento de Animais, ele terá de gastar 10 pontos.

Além disso, Pedro toca muito bem a viola. Por isso, queremos que ele tenha Nível de Habilidade igual a 15 na

perícia Instrumento Musical (viola). Instrumento Musical é uma perícia Mental/Difícil. O atributo IQ de Pedro é igual a 10, mas ele tem 3 níveis da Vantagem Talento Musical. Logo ele aprende instrumentos musicais como se seu atributo IQ fosse igual a 13 (o valor do atributo IQ somado com o número de níveis da Vantagem Talento Musical). Isto significa que temos que usar a tabela de perícias mentais e olhar a linha em que aparece IQ+2 na primeira coluna. O cruzamento desta linha com a coluna difícil nos diz que Pedro tem de gastar 8 pontos para poder ter Nível de Habilidade igual a 15 na perícia Instrumento Musical (viola).

Pedro também nada bem (passou a infância nadando nos rios da fazenda) por isso queremos que ele tenha um Nível de Habilidade em Natação igual a 15. Natação é uma perícia Física/Fácil. O atributo DX de Pedro é igual a 13. Desta vez temos que consultar a tabela de perícias físicas. 15 = DX+2. O cruzamento da linha DX+2 com a coluna Fácil nos diz que Pedro terá de gastar 4 pontos para ter Nível de Habilidade (NH) igual a 15 em Natação.

Pedro é delegado e recebeu treinamento de tiro ao alvo enquanto trabalhava como ajudante. Seu NH na perícia Armas de Fogo é igual a 16. Consultando a tabela descobrimos que ele tem de gastar 8 pontos para isso.

Por último, compraremos a perícia Pescaria para Pedro. Ele passou algumas tardes de sua vida na beira do rio pescando curimatás e lambaris. Ele sabe onde achar iscas e preparar o anzol mais seu excesso de confiança atrapalha um pouco. Por isso queremos que Pedro tenha Nível de Habilidade igual a 12 em Pescaria. Esta é uma perícia Mental/Fácil. O Atributo IQ de Pedro é igual a 10. 12 = IQ+2. O cruzamento da linha IQ+2 com a coluna Fácil nos diz que Pedro terá de gastar 4 pontos para ter Nível de Habilidade (NH) igual a 12 em Pescaria.

Nível Pré-definido

A maioria das perícias tem um nível pré-definido. O nível pré-definido é o Nível de Habilidade com que você é capaz de usar uma determinada perícia sem nunca ter recebido treinamento nela.

Exemplo: A perícia Fotografia é a habilidade de tirar boas fotos e usar um quarto escuro com competência. Qualquer

pessoa é capaz de pegar uma máquina fotográfica e tirar fotos. Quanto mais inteligente a pessoa for e mais experiência ela tiver na vida (é basicamente isto que representa o atributo Inteligência) maior a chance dela obter um bom resultado com a fotografia. Por isso, o nível pré-definido da perícia Fotografia é IQ-5. Isto significa que, se seu personagem nunca recebeu qualquer treinamento formal com fotografia, e tentar tirar fotografias ou revelá-las, ele fará testes de habilidade usando o valor de seu atributo Inteligência menos 5.

Pré-requisitos

Algumas perícias têm pré-requisitos que normalmente são outras perícias. Isto acontece quando uma perícia mais avançada está baseada em uma outra ou é, sob certos aspectos, um desenvolvimento de uma outra. O personagem precisa ter Nível de Habilidade maior ou igual a 12 na perícia pré-requisito para poder aprender a mais avançada. Exemplo: é preciso ter um Nível de Habilidade maior ou igual a 12 em Matemática para poder aprender Física Nuclear.

Objetos Pessoais

Por último, temos de relacionar na planilha do personagem aqueles objetos que ele costuma levar consigo em suas aventuras ou está levando naquela aventura em particular. Se algum destes objetos for uma arma, devemos anotar também quanto dano ela causa.

Dano Causado Pelas Armas

Sob este aspecto, as armas podem ser divididas em dois grandes grupos:

- armas modernas cujo dano não depende da força de quem as está usando. Exemplo: revólver, fuzil.
- armas antigas e medievais cujo dano depende da força de quem as está usando. Exemplo: faca, espada.

O dano causado pelas armas modernas pode ser encontrado diretamente na coluna Dano da Tabela de Armas Modernas existente no Apêndice D.

O caso das armas antigas cujo dano depende do atributo Força do atacante é um pouco mais complicado.

Existem dois tipos principais de ataque: Golpe de Ponta e Golpe em Balanço.

Tabelas de Perícias

Perícias Físicas

Nível de Dificuldade da Perícia

NH 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

NH 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

Golpe de Ponta, como o próprio nome diz, é o tipo de ataque no qual você atinge seu adversário com a ponta de sua arma. *Exemplos: Soco (você atinge o adversário com a extremidade do braço) e Lança.*

No Golpe em Balanço, a arma descreve um semi-círculo antes de atingir o alvo. Exemplos: Espada (quando você está golpeando com o fio) e Machado.

Normalmente, um golpe em balanço provoca um dano maior porque a arma age como um braço de alavanca aumentando a força com que o golpe é aplicado.

Por este motivo a tabela *Dano Básico Provocado Pelas Armas* existente no *Apêndice D* tem duas colunas de dano em função do valor do atributo Força do atacante. Uma para golpes de ponta e outra para golpes em balanço.

Exemplo: Pedro Gouveia carrega consigo normalmente um canivete grande com cabo de madrepérola que ele ganhou do filho do Coronel quando eles tinham 16 anos de idade. Além disso, ele traz sempre consigo a pistola calibre 38 que a profissão o obriga a usar.

Consultando a Tabela de Armas Modernas, encontramos na coluna Dano o valor 2D-1 para a pistola calibre .38. Portanto devemos anotar na planilha de personagem, ao lado do revólver de Pedro, a quantidade de dano que ele causa, 2D-1.

A outra arma que Pedro carrega é o canivete que ele ganhou do filho do coronel. A arma que mais se assemelha ao canivete existente na Tabela de Armas Antigas e Medievais é a faca pequena que causa Bal-3 pontos de dano por corte ou GDP-1 pontos de dano perfuração (v. Apêndice D).

Para saber o que isto significa temos de consultar a tabela Dano Básico Provocado Pelas Armas (v. Apêndice D). Pedro tem o atributo Força (ST) igual a 12. Esta linha da tabela nos diz que um golpe de ponta realizado por um personagem com Força igual a 12 causa 1D-1 pontos de dano. Como a faca pequena causa GDP-1 pontos de dano, chegamos à conclusão que o canivete de Pedro causa 1D-1-1, ou seja 1D-2 pontos de dano quando usado para ferir de ponta.

De forma similar, verificamos que a faca pequena causa 1D+2 pontos de dano quando usada num golpe em balanço por uma pessoa com Força igual a 12. Como a faca pequena causa Bal-3 pontos de dano, chegamos à conclusão que o canivete de Pedro causa 1D+2-3, ou seja 1D-1 pontos de dano quando usado para talhar de golpe.

Dano Causado por Socos e Chutes

Já que estamos calculando o dano que as armas de Pedro causam, vamos avaliar quanto dano Pedro causa quando soca ou chuta alguém.

• Soco

O dano básico causado por um soco é GDP-2. Como vimos anteriormente, o dano causado por um personagem que tem Força igual a 12 quando aplica um golpe de ponta é 1D-1. Portanto, o dano causado pelo soco de Pedro $1D-1-2 = 1D-3$ pontos de dano por contusão.

• Chute

O dano básico causado por um chute é igual a GDP. Outra vez, o dano causado por um golpe de ponta neste caso é igual

a 1D-1. Portanto um chute de Pedro Gouveia causaria 1D-1 pontos de dano. Se estiver calçando botas pesadas, o chute causará um ponto a mais ou seja 1D pontos de dano por contusão.

Carga

Agora que já relacionamos os objetos que nosso personagem carregará consigo durante a aventura podemos, se quisermos ser rigorosos, avaliar o peso destes objetos e o efeito que ele teria sobre sua velocidade e sua movimentação. É importante salientar que essa avaliação não é obrigatória. Seu único objetivo é trazer mais realismo a sua história e ela não deve ser usada se você não se sentir à vontade com mais esse detalhe.

A carga é o peso total que seu personagem está carregando. A Carga reduz a taxa de movimentação do personagem. O *Nível de Carga* é uma medida do peso que o personagem está carregando em função de sua Força. Uma pessoa mais forte consegue carregar mais peso que uma fraca; por isso a razão entre o peso carregado e a força da pessoa que o carrega determina o *Nível de Carga*.

Peso até 1 x ST: Sem Carga. Nenhuma penalidade.

Peso até 2 x ST: Carga Leve. Redutor igual a -1 na movimentação.

Peso até 3 x ST: Carga Média: Redutor igual a -2 na movimentação.

Peso até 6 x ST: Carga Pesada: Redutor igual a -3 na movimentação.

Peso até 10 x ST: Carga Muito Pesada: Redutor igual a -4 na movimentação. Nenhum personagem é capaz de carregar mais que 10 vezes sua ST mais do que um ou dois metros de cada vez. O maior peso que o personagem é capaz de carregar é igual a 15 vezes sua ST.

Deslocamento

Se aplicarmos estes redutores devidos ao peso que está sendo carregado à Velocidade Básica do personagem, cujo cálculo foi visto na página 16, obteremos o parâmetro Deslocamento que é igual ao número de metros que o personagem consegue correr em um segundo, levando-se em conta o peso que ele está carregando.

Para obter o parâmetro Deslocamento nós aplicamos o redutor devido à Carga à Velocidade Básica do personagem e depois arredondamos para baixo o valor obtido.

Exemplo: A Velocidade Básica de Pedro Gouveia é igual a 6,25. Se somarmos o peso de todos os objetos que Pedro costuma carregar veremos que ele é menor que o valor de seu atributo ST, o que indica nenhuma carga. Portanto, não existe nenhum redutor a ser subtraído de sua Velocidade Básica. Nós só temos que arredondar para baixo seu valor que é 6,25. Com isso, obtemos um valor igual a 6 para o parâmetro Deslocamento de Pedro. Isto significa que ele é capaz de correr 6 metros em um segundo.

O parâmetro Deslocamento controla:

- Com que velocidade o personagem se movimenta.
- Quando o personagem se movimenta (v. o parágrafo *Sequência Dentro do Combate*, na página 7)
- O valor de sua defesa Esquiva (v. o parágrafo *Esquiva*, na página 7). Quanto menos peso o personagem carrega, mais rápido ele consegue se esquivar.

Evolução do Personagem

É costume o mestre premiar os personagens depois de uma boa sessão de jogo com pontos de personagem. Os pontos são dados para cada personagem separadamente. Estes "prêmios" são normalmente de 1 a 3 pontos, tendo 5 como limite máximo no caso de uma representação estupenda.

Estes pontos podem ser usados para desenvolver e melhorar o personagem. Registre-os no canto superior direito de sua planilha até gastá-los. Você pode guardar os pontos de personagem que ganhar por quanto tempo quiser antes de "gastá-los." Eles podem ser usados para melhorar seu personagem refletindo a experiência que ele vai adquirindo nas aventuras que vive e são gastos da mesma maneira que o foram durante a criação do personagem com algumas diferenças:

Atributos Básicos: Para aumentar o valor de qualquer um dos atributos básicos (ST, DX, IQ, HT) é preciso gastar o *dobro* do número de pontos que custaria para comprar a mesma diferença no valor do atributo quando o personagem foi criado.

Exemplo: Pedro Gouveia tem HT igual a 12. Isto custou 20 pontos de personagem. Para ele ter HT igual a 13 quando foi criado teria sido necessário gastar 30 pontos de personagem. Portanto a diferença entre ter HT igual a 12 e HT igual a 13 é 10 pontos. Isto significa que para aumentar o valor do atributo HT de 12 para 13 depois que o personagem foi criado custaria 20 pontos de personagem.

Se o valor de um atributo do personagem é aumentado, o Nível de Habilidade em todas as perícias baseadas naquele atributo também aumenta.

Vantagens: A maioria das Vantagens é inata e não pode ser comprada depois que o personagem foi criado. Entre as exceções incluem-se Reflexos em Combate e Alfabetização que podem ser aprendidas e Vantagens sociais como Status que podem ser conquistadas (em algumas sociedades). Para adicionar uma vantagem ao personagem é preciso pagar o número de pontos apropriado.

Recomprando Desvantagens: Não é permitido ao personagem conseguir pontos extras adicionando desvantagens depois que ele foi criado. No entanto, ele pode se livrar da maioria das desvantagens "recomprando-as" com um número de pontos de personagem igual ao que foi ganho quando o personagem foi criado, desde que o mestre e o jogador concordem numa explicação lógica dentro da história para isto ter acontecido.

Adicionar Perícias Novas ou Melhorar as que o Personagem Já Tem: Os pontos ganhos podem ser usados para aumentar o Nível de Habilidade (NH) das perícias do personagem ou para adicionar perícias novas. Normalmente, elas devem ser perícias que, na opinião do mestre, foram significativamente usadas na aventura em que estes pontos foram ganhos. Quando você aumenta o Nível de Habilidade em uma perícia o custo é igual à diferença entre o custo para ter o Nível de Habilidade que o personagem tem antes do aumento e o custo para se ter o Nível de Habilidade novo.



A Planilha de Personagem

Num RPG, o personagem é representado por uma Planilha como essa. Ela mostra todas as características do personagem e também os seus valores numéricos (que serão usados durante o jogo). No final desse livro existe uma Planilha em branco, que pode ser fotocopiada e preenchida por cada jogador para criar seu personagem.

Nota: Não se preocupe em entender toda a Planilha agora. Mais adiante você vai aprender em detalhes o que significa cada um desses itens. Você deve consultar sempre esta página para tirar qualquer dúvida durante sua leitura.

mini GURPS

Escreva o nome do seu personagem: **Pedro Gouveia**

Conte a história do personagem: **Delegado de profissão, Voleio por paixão**

Descreva o personagem em poucas palavras: **Moreno, forte, ágil, barba sempre por fazer**

Faça um desenho do personagem ou cole uma figura para representá-lo: 

Anote os Pontos de Personagem que não foram usados e os Pontos ganhos durante as aventuras. Esses pontos serão usados para evoluir o personagem (veja a página 20): **70**

Anote o dia em que o personagem foi criado: **01/01/80**

Anote quantos Pontos de Personagem foram gastos no total: **30**

As Perícias representam as coisas que o personagem sabe fazer:

Perícia	Custo	Pontos	NH
Adestramento de Animais	10	13	
Instrumento Musical	10	15	
Natação	04	15	
Armas de Fogo	08	16	
Pescaria	04	12	

O Nível de Habilidade (NH) é o valor numérico da Perícia, usado nos testes de habilidade (veja a página 4)

Anote os valores de Dano Básico do Personagem (veja o Apêndice D): **1D-1**

Os Pontos de Vida são a "energia" do personagem, medindo quanto dano ele pode sofrer. Seu valor é igual à HT do personagem: **12**

O dano é calculado somando-se o Dano Básico da Força do Personagem com o dano da arma (veja o Apêndice D): **1D+2**

Anote o valor da DP da armadura do personagem (veja o Apêndice D): **0**

Anote o valor da RD da sua Armadura (veja o Apêndice D): **0**

Anote quantos Pontos foram gastos em cada etapa da criação e calcule o total de Pontos do seu personagem: **70**

As Peculiaridades são características marcantes que individualizam o personagem:

Peculiaridade	Valor
Gosta de Pescaria	+1
Mania de Coçar a Barba rala	+1
Contar histórias antigas e façanhas de boiadeiros	+1

PLANTILHA DO PERSONAGEM

ST 12 **DX 13** **IQ 10** **HT 12**

Mvmt 6,25 **6**

CARGA **DEFESA PASSIVA**

ESQUIVA 6 **APARAR 6** **BLOQUEIO 0**

RESISTÊNCIA A DANO **TOTAL**

VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES

Vantagens

- Empatia com Animais +5
- Visão Aguçada +2
- Poderes Legais +5
- Talento Musical +3

Desvantagens

- Honestidade -10
- Excesso de Confiança -10

Peculiaridades

- Gosta de Pescaria +1
- Mania de Coçar a Barba rala +1
- Contar histórias antigas e façanhas de boiadeiros +1

ARMAS E OBJETOS PESSOAIS

Item	Dano	NH	Peso
Canivete Grande	1D-1	3	250 g
Pistola calibre .38	2D-1		1 kg
Soco	GDP 1D-3		
Chute	GDP 1D-1		
Chute(botas)	GDP 1D		

ALCANCE DAS ARMAS

Arma	TR	Prec	+D	Máx

RESUMO

	Total de Pontos
Atributos	70
Vantagens	17
Desvantagens	-20
Peculiaridades	-3
Perícias	36
TOTAL	100

PARA SER MESTRE

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 para dizer o que acontece, o que lhes possibilita decidir sobre o que irão fazer a seguir, e assim por diante. Bem, talvez isto não seja assim tão fácil.

Os parágrafos abaixo ajudarão a determinar “o que acontece depois” numa série de situações. As coisas 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 regra e siga o bom senso.
- *Seja justo.* Dê uma chance igual a todos os jogadores e tente mantê-los envolvidos na ação.
- *Mantenha viva a ação.* Uma aventura de RPG é como uma história da qual você, como mestre, é o autor. Seus personagens principais têm vontade própria e, com frequência, a história se desvia para onde eles querem que ela vá. Mas quando as coisas começam 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.
- *Não se apoie em receitas de nenhum tipo.* Isto inclui, indiscutivelmente, as várias receitas que são as 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 um dos personagens precisa realmente erguer aquela pedra para manter a aventura em andamento, deixe que ele o faça.

Planejamento da Aventura

Quando está planejando a aventura, o mestre deve escrever apenas o roteiro da história, o cenário onde os jogadores irão atuar. Deve criar uma sequência de eventos (os encontros) e esboçar as cenas que compõem a aventura.

Cenário

O Cenário é o palco de sua história. Ele inclui não somente uma descrição do local (bairro, cidade, condado, país, planeta, etc.) e da época na qual a história vai se desenrolar como também uma visão da situação “política” dos personagens envolvidos (o relacionamento que existe entre eles e entre cada um deles e os personagens secundários da história). Existem diversos livros de RPG com cenários prontos que você pode usar como um guia para criar seu próprio cenário. Dentre eles, um bastante simples e ilustrativo é o *mini GURPS - O Descobrimento do Brasil*.

Enredo

O enredo é a sequência de coisas que devem acontecer durante a aventura. Numa aventura simples, o mestre guia os personagens de uma cena para outra. Numa aventura mais sofisticada, existem coisas acontecendo sem que os personagens saibam. Nesse caso, o mestre cria muitas situações e os personagens vão passando de uma cena para outra à medida que vão descobrindo pistas. É como uma casa onde o mestre sabe o que existe em cada quarto e os jogadores escolhem em que cômodo seu personagem entrará primeiro.

Outra vez, existem centenas de aventuras prontas que podem ser compradas nas livrarias mas existem idéias para aventuras escondidas em todo lugar, num artigo de jornal, num filme, num poema ou até mesmo num verbete de dicionário.

Introdução

A maneira mais comum de se começar uma aventura é usando um “porta-voz”, um personagem que encarrega os personagens de uma missão e lhes dá algumas informações. Este porta-voz pode ser um velho numa taverna, um ricoço contratando os jogadores para realizarem um serviço, um forasteiro ferido que entrega uma carta e morre, alguém que conta uma lenda ou uma notícia que os personagens lêem no jornal.

Os Personagens do Mestre

Os personagens interpretados pelo mestre são fundamentais para a aventura. Existem três tipos de personagens do mestre:

Os *genéricos* são aqueles que têm pouca influência na história, como o dono da taverna, os transeuntes, a velhinha da igreja, etc. O mestre deve torná-los interessantes, pois mesmo que não tenham muita importância, eles servem para criar o clima e deixar o cenário mais vivo.

Os *coadjuvantes* são os aliados, informantes e personagens poderosos da aventura. O rei, o chefe de polícia, o mago que ajuda os personagens são alguns exemplos de coadjuvantes. O mestre deve pensar em quais são suas motivações e personalidades para poder interpretá-los de forma mais interessante.

Já os *adversários* devem ser tratados como os personagens dos jogadores. Além de motivações e personalidades, o mestre precisa conhecer as perícias e os poderes do vilão para poder transformá-lo num verdadeiro desafio para os jogadores.

Encontros

Os encontros são as situações que envolvem ação dentro da aventura. Podem ser combates, discussões, armadilhas, catástrofes naturais, etc. Existem encontros planejados, improvisados e aleatórios.

Os encontros planejados são aqueles que têm de acontecer pois são importantes para a aventura. Eles devem ser planejados com antecedência.

Já os encontros improvisados são criados pelo mestre quando os jogadores decidem fazer algo que o mestre não tinha planejado. Eles são usados para “colocar os jogadores (e a aventura) no caminho certo”.

Os encontros aleatórios servem para recheiar a história, criando distração entre os encontros planejados.

Final

Toda história precisa de um climax, um grand finale! Você deve planejar com cuidado o desfecho de sua aventura para garantir muita emoção na cena final.

A Campanha Contínua

Mais interessante (e mais complexa) que uma aventura é uma série de aventuras envolvendo os mesmos personagens. Isto se chama campanha.

Numa campanha, cada aventura deve levar à outra naturalmente, como os capítulos de uma novela. Deve haver um objetivo maior por trás de cada aventura, algo que só pode ser realizado com muitas sessões de jogo. A cada capítulo, os jogadores evoluem e chegam mais perto do objetivo, mas velhos inimigos retornam, novas informações são descobertas e a história segue seu rumo.



APÊNDICE A VANTAGENS

Alfabetização

variável

O mestre decide o que é a norma em termos de alfabetização em sua campanha: A maioria das pessoas é *alfabetizada*, *semi-alfabetizada* ou *totalmente analfabeta*? Uma população alfabetizada é a norma na maioria dos cenários de alta-tecnologia, uma população semi-alfabetizada é comum num cenário parecido com a Renascença e num cenário pós-holocausto, enquanto que as populações analfabetas são comuns em cenários de baixo nível tecnológico e de fantasia.

Ter um nível de alfabetização maior do que a norma da campanha é uma Vantagem. Um nível menor é uma Desvantagem.

Alfabetizado: O personagem é capaz de ler e escrever todas as línguas que é capaz de falar. Esta Vantagem vale 0 pontos quando a norma é ser alfabetizado, 5 pontos quando a norma é ser semi-alfabetizado e 10 pontos quando a norma é ser analfabeto.

Semi-alfabetizado: O personagem é capaz de entender palavras simples e corriqueiras, consegue ler e escrever vagarosamente, mas palavras complexas e poesia escrita estão além de sua capacidade. Ela vale -5 pontos quando a norma é ser alfabetizado, 0 pontos quando a norma é ser semi-alfabetizado e 5 pontos quando a norma é ser analfabeto.

Analfabeto: O personagem não é capaz de ler nem escrever. -10 pontos quando a norma é ser alfabetizado; -5 pontos quando a norma é ser semi-alfabetizado e 0 pontos quando a norma é ser analfabeto.

Ambidestria

10 pontos

O personagem é capaz de usar as duas mãos com a mesma habilidade. Ele não está sujeito ao redutor igual a -4 sobre seu atributo Destreza por estar usando a mão ambiesquerda e pode lutar (ou agir) com qualquer uma das mãos indistintamente. Se acontecer algum acidente com um(a) de seus (suas) braços (mãos), assumo que foi com o(a) esquerdo(a).

Aptidão Mágica

15 pontos para 1 nível,
25 para 2 níveis e 35 para 3

O personagem tem um talento natural para a magia. Quando aprende uma mágica, o personagem o faz como se o valor de seu atributo Inteligência (IQ) fosse igual a seu IQ mais o número de níveis de Aptidão Mágica que ele tem. Quando o personagem vê qualquer objeto mágico ou toca-o pela primeira vez, o mestre faz um teste de IQ + Aptidão Mágica para ver se ele percebe que o objeto é mágico.

Atrevimento

15 pontos

A sorte parece sorrir para o personagem toda vez que ele corre algum risco. Toda vez que corre um risco desnecessário (a critério do mestre), o personagem ganha um bônus igual a +1 nos testes de habilidade. Além disso, ele pode fazer de novo qualquer teste de habilidade cujo resultado tenha sido uma falha crítica, enquanto estava se comportando de uma forma altamente arriscada.

Exemplo: Se é atacado por um bando armado com metralhadoras Uzi e se esconde atrás de uma parede e começa a atirar dali, o personagem não recebe o bônus.

No entanto, se saltar sobre o muro e atacar gritando, ele receberá o bônus.

Bom Senso

10 pontos

Toda vez, que o personagem começar a fazer alguma coisa que o mestre 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.

Carisma

5 pontos/nível

Esta é a habilidade natural de impressionar e liderar outras pessoas. Qualquer pessoa 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 igual a +1 nos 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, Xamã, etc. e ele poderá realizar diversas cerimônias.

Empatia

15 pontos

O personagem tem uma “sensibilidade especial” para com as outras pessoas. Quando encontra alguém pela primeira vez ou depois de uma longa separação, ele poderá pedir ao mestre que faça um teste contra seu atributo IQ. O mestre dirá então o que o personagem “sente” em relação àquela pessoa. (Note que uma falha neste teste significa que o mestre pode mentir para você.) Este talento, quando funciona, é excelente para identificar impostores, possessões por espíritos, etc., e determinar a quem os personagens representados pelo Mestre 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 personagens estão sendo sinceros ou não.

Empatia com Animais

5 pontos

O personagem entende e gosta de animais, e eles gostam do personagem. Ele recebe um bônus igual a +2 em qualquer teste de reação com um animal selvagem, e igual a +4 nos testes de reação envolvendo animais domésticos. Você também recebe um bônus igual a +4 nos testes de habilidade envolvendo Perícias relacionadas 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, no caso de uma caçada o personagem receberia um bônus igual a +3 sem suas tentativas de encontrar caça.

Facilidade para Línguas

2 pontos/nível

Você aprende línguas rapidamente. Sempre que seu personagem estiver aprendendo uma língua você deverá adicionar o nível de Facilidade para Línguas ao seu atributo Inteligência (IQ).

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 um teste de Vontade, por qualquer razão, incluindo tentativas de influenciá-lo através da Diplomacia, Lábria, Sex Appeal, Interrogatório, Hipnotismo ou tentativas de dominar sua mente através de magia ou psiquismo. Esta vantagem, no entanto, não ajuda no caso de choque em combate, etc. Em casos questionáveis, a decisão do mestre é lei. *Custo:* 4 pontos por ponto de bônus.

Hipoalergia (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 mestre poderá permitir que ele receba um bônus igual a +3 em testes de Vontade, para ver se é capaz de ignorar a dor.

Hierarquia Militar

5 pontos/nível hierárquico

Da mesma maneira que o Status reflete sua posição na sociedade, o Posto Militar (também chamado “graduação”) reflete sua posição numa organização militar ou paramilitar. Todos os níveis têm autoridade sobre os níveis 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. Os soldados alistados têm nível 0, os oficiais subalternos têm níveis 1 e 2, os oficiais têm nível maior ou igual a 3 e os generais ou seus equivalentes têm nível 7.

Os Postos Militares são quase sempre acompanhados de uma carga significativa de Dever (*v. a Desvantagem Dever*).

Imunidade/Resistência a Doenças

5/10 pontos

O corpo do personagem resiste naturalmente aos organismos que provocam a doença. Neste caso, as invasões de fungos e vírus também são considerados doenças embora parasitas maiores como, por exemplo, a solitária, não o são. Se tiver a Vantagem Resistência a Doenças, o personagem recebe um bônus igual a +8 nos testes de HT para ver se ele consegue evitar uma doença. 5 pontos.

Se for imune, ele nunca pegará uma infecção ou uma doença mesmo que ela seja injetada artificialmente. O personagem só pode escolher esta Vantagem se ele tiver o atributo HT maior ou igual a 12. 10 pontos.

Noção do Perigo

15 pontos

Você não pode depender dela sempre, mas de vez em quando você tem aquela sensação esquisita na nuca que diz que alguma coisa está errada... Se seu personagem tem Noção do Perigo, o mestre 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 neste teste significa que o personagem deve receber um aviso de que alguma coisa está errada. Um resultado igual a 3 ou 4 significa que o mestre lhe dará alguns detalhes sobre a natureza do perigo.

Poderes Legais

5, 10, 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 lavar 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.

Alguém com jurisdição nacional ou internacional, *ou* que não esteja obrigado a respeitar os direitos civis dos outros, *ou* tenha liberdade para envolver-se em uma investigação secreta, *ou* possa matar com relativa impunidade, deve pagar 10 pontos por seus poderes.

Um oficial com 3 ou mais das habilidades descritas acima tem 15 pontos de Poderes Legais.

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.

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 adicionado em seu teste de habilidade.

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 igual a +1 em qualquer Defesa Ativa. Ele nunca ficará “paralisado” devido à surpresa. Nos testes de IQ feitos para despertar, ou se recuperar de uma surpresa ou de “atordoamento” mental, o personagem receberá um bônus igual a +6.

Recuperação Alérgica

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

Alguns personagens são tão conhecidos, que sua reputação se torna, na verdade, uma vantagem ou uma desvantagem. Em termos de jogo, a reputação afeta os *testes de reação* feitos pelos personagens do mestre. 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 Reputa-

ção, 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 mestre pode fazer mais de um teste, se desejar.

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

O *Tipo de Reputação* afeta o modificador de reação 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 de pessoas que poderiam ter ouvido falar de você; quanto maior esse número, maior o valor de sua reputação, como veremos a seguir:

Todas as pessoas 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 custo em pontos de personagem (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): $\frac{1}{3}$ do custo em pontos de personagem (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.

Frequência de Reconhecimento: Também modifica o valor da reputação. Quanto mais frequentemente 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 custo em pontos de personagem, arredondado para baixo.

Ocasionalmente (resultado menor ou igual a 7): $\frac{1}{3}$ do custo em pontos de personagem, arredondado para baixo.

Rijeza

10/25 pontos

Sua pele e carne são mais duras do que da média dos seres humanos. Seu próprio corpo tem uma 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.

Ela não permite que sua pele faça as armas desviarem. 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 o dano normal.

Custo: 10 pontos para RD igual a 1, ou 25 pontos para RD igual a 2. Rijeza maiores não são possíveis para um ser humano “natural”.

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 igual a +3 na Perícia Navegação do personagem.

Sentidos Aguçados

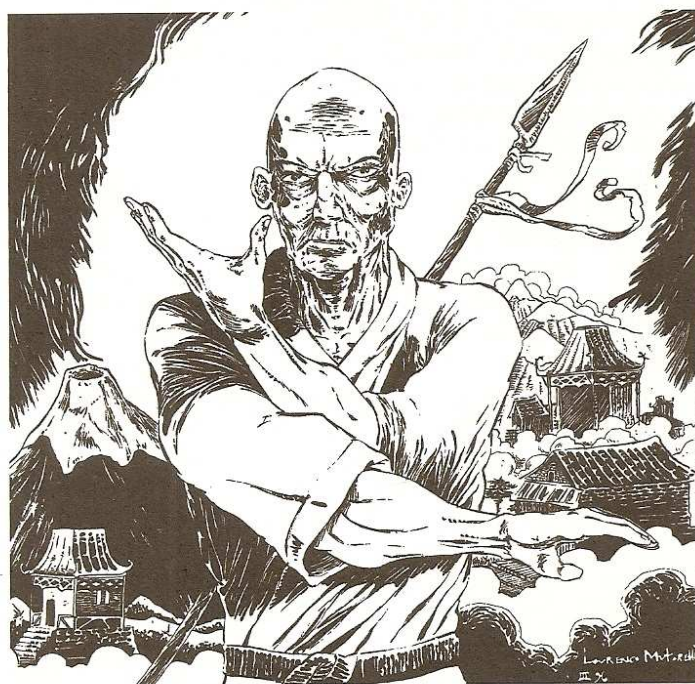
2 pontos/nível

O personagem tem os sentidos melhor que a média das pessoas.

Ouvido Aguçado dá ao personagem um bônus em todos os testes de audição. Ex. *Ouvido Aguçado* +6 custa 12 pontos.

Paladar/Olfato Apurado dá um bônus ao personagem toda vez que ele tiver de fazer um teste para ver se consegue sentir o cheiro ou o sabor de alguma coisa.

Visão Aguçada dá ao personagem um bônus toda vez que ele fizer um teste para ver se enxerga alguma coisa. Cada sentido aguçado é uma vantagem separada e custa 2 pontos para cada ponto de bônus no teste.



Sorte

15, 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 mestre estiver fazendo a jogada (ex.: para ver se um determinado personagem chega, ou para verificar se você nota alguma coisa), você lhe diz que está usando sua sorte e ele deverá jogar os dados 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.

Depois de usar a Sorte, o personagem tem de esperar uma hora (30 minutos no caso de Sorte Extraordinária) antes de usá-la novamente. Você não pode usar a Sorte às 11:58 e depois novamente às 12:01.

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 seguidas!

Status

O Status reflete sua posição social. 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.

O Status é medido em “níveis sociais”, variando de -4 (escória social) a 8 (você é literalmente considerado divino). 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.

Status Elevado: Status Elevado significa que você faz parte da classe governante em sua civilização de origem. Como consequência, *os outros membros de sua cultura (e somente eles)* irão tratá-lo com deferência.

Status Elevado traz consigo vários privilégios que variam de cenário para cenário; 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”.

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” (v. *Apendice B*).



Status como um Modificador de Reação: Quando um *Teste de Reação* é feito, o Status relativo dos personagens envolvidos pode afetar a reação.

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.

Valores negativos para o Status normalmente implicam em uma *penalidade*. Se o seu Status for 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 personagem afetado (com um valor mínimo de -4) como redutor.

Valores menores de Status podem implicar numa *penalidade*. Se você estiver lidando com um personagem do Mestre que é essencialmente amistoso, seu Status não fará diferença (enquanto ele for positivo). Porém, se o personagem for neutro ou já estiver zangado, um Status mais baixo piora ainda mais a situação.

Talento Musical 1 ponto/nível

Você tem um talento natural para música e instrumentos musicais. Seu nível de Talento Musical deve ser adicionado a seu atributo Inteligência (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*.



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).

Visão Noturna (Cióptica)

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.

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*, *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.

APÊNDICE B DESVANTAGENS

Avareza

-10 pontos

Semelhante à Cobiça 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.

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 mestre 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 igual a -5 ou até mais, se houver um rico prêmio à vista. Personagens honestos (veja a *Desvantagem Honestidade*) fazem testes com um bônus igual a +5 para resistir a um negócio escuso, e igual a +10 para resistir a um crime inequívoco. No entanto, praticamente todos os personagens irão, mais cedo ou mais tarde, fazer alguma coisa ilegal.

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. Só alguém que realmente segue um código de honra pode receber os pontos relativos a esta desvantagem.

Um Código de Honra é uma desvantagem porque ele exigirá, com frequência, um comportamento perigoso (se não imprudente). Além disso, uma pessoa honrada pode ser forçada a situações desfavoráveis.

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.

Código de Honra dos Piratas: Pode ser usado também por bandedeiros, gangues de motoqueiros, etc. -5 pontos.

Código de Honra dos Cavalheiros: Se aplica somente entre cavaleiros. -10 pontos.

Código de Honra dos Cavaleiros: Mesmo em guerra, as forças e armas devem ser equivalentes se o oponente também for um cavaleiro. -15 pontos.



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 a compulsão de seu personagem numa determinada situação (ou num dia específico). Note que tentar evitar a compulsão com frequência significa má atuação.

O valor da desvantagem, em pontos, depende de qual o hábito, quanto ele custa e em quanta confusão ele colocará o personagem. O mestre tem a palavra final.

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 igual a -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 igual a -2, a partir do momento em que eles tomarem conhecimento de sua covardia.

Deficiente Físico

Variável

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

Perna Mutilada: O personagem tem uma perna ruim. Seu Deslocamento fica reduzido em 3 pontos e ele estará submetido a um redutor igual a -3 em todos os testes de habilidade que exigem que ele ande ou corra. 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 igual a -6 em todos os testes de habilidade que exigem o uso das pernas. -25 pontos.

Sem pernas ou paraplégico: O personagem está confinado a uma cadeira de rodas ou a uma plataforma com rodas. Sua velocidade será igual a 1/4 do valor 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.

Exemplo: 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 igual a -6 se precisar lutar com uma arma de mão. -35 pontos.

Dever

Variável

Você tem uma responsabilidade significativa em relação a outros, e está pessoalmente comprometido com essa responsabilidade. Os deveres podem ter origem em trabalhos árduos, uma responsabilidade feudal ou em qualquer outra coisa. Por definição, um dever é uma imposição.

O mestre 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 frequência com que ele é demandado:

Quase todo o tempo (resultado menor ou igual a 15): -15 pontos.

Muito freqüente (resultado menor ou igual 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 frequência menor do que “muito freqüente”. No entanto, um Dever Extremamente Perigoso (típico de um membro de uma força especial ou de um clã ninja) ao qual o personagem é chamado o tempo todo e arrisca a vida, vale -20 pontos.

Disopia

-10/-25 pontos

O personagem pode tanto ser míope quanto hipermetrope, a escolha é sua. Se for míope, ele não será capaz de ler letras pequenas, etc. a uma distância maior que 30 cm., ou placas de estrada, etc. a mais de 10 m. Se estiver usando uma arma de longo alcance, as jogadas de ataque do personagem estarão submetidas a um redutor igual a -2.

Se for hipermetrope, ele terá grande dificuldade para ler um livro (o triplo do tempo normal) e sua Destreza (DX) estará submetida a um redutor igual a -3 no caso de trabalhos manuais.

Qualquer personagem que viva numa sociedade com nível tecnológico maior ou igual a 5 pode adquirir óculos capazes de corrigir completamente seus problemas com os olhos enquanto estiverem em uso; no século XX existirão lentes de contato à disposição. A desvantagem Disopia vale -10 pontos. Se o personagem vive em uma sociedade na qual é impossível corrigir o problema de visão a Desvantagem vale -25 pontos.

Duro de Ouvido

-10 pontos

O personagem não é surdo, mas perdeu uma parte da audição. Ele estará submetido a um redutor igual a -4 em todos os testes de Audição (portanto você compara o resultado dos dados com IQ-4 e não IQ). O personagem está submetido a um redutor igual a -4 em todos os testes de habilidade relacionados com alguma língua em qualquer situação onde ele tenha de entender o que está sendo dito. Esta desvantagem não o afeta, quando é ele quem está falando.

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. 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 igual a -1 em todos os testes de reação, exceto os feitos por membros de sua própria classe.

“Pessoa-objeto” (ex.: uma mulher nos EUA do século XVIII ou no Japão do século XVI): -10 pontos. Geralmente aparece sob a forma de liberdade limitada ou ausência de respeito intelectual.

Minoria: -10 pontos. Redutor igual a -2 em todos os testes de reação feitos por qualquer pessoa que não pertença a seu grupo, mas recebe um bônus igual a +2 nos testes com membros de seu grupo.

Forasteiro, Fora-da-lei ou Bárbaro (ex. um índio americano em território branco): -15 pontos. 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. Estes personagens estarão submetidos a um redutor igual a -3 nos testes de reação com membros de outras raças ou um bônus igual a +3 no caso de encontros com membros de sua raça ocorridos longe de casa.

Em todos os casos, um personagem que assume um Estigma Social deverá agir de acordo com ele.

Excesso de Confiança

-10 pontos

O personagem 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 mestre) demonstrar um grau de cautela exagerado, ele deverá fazer um teste de IQ. Uma falha significará que o personagem 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 igual a +2 nos testes de reação feitos por pessoas jovens ou ingênuas (elas acreditam que ele é tão bom quanto diz ser), e um redutor igual a -2 no caso de personagens do mestre mais experientes.

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

Fanfarronice

-10 pontos

O personagem 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 tantas pessoas, quantas puder. Como ninguém gosta de um fanfarrão, seus testes de reação estarão submetidos a um redutor igual a -2.

Fobias

Variável

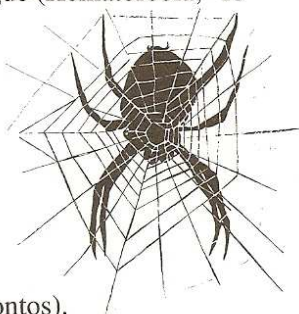
Uma “fobia” é um medo de um objeto, criatura ou circunstância específicos. Alguns medos são razoáveis, mas uma fobia é um medo mórbido, irracional e ilógico. Quanto mais comum for o objeto ou a situação, maior será o valor em pontos da fobia.

Se o personagem sofre de alguma fobia, ele será capaz de controlá-la através de sucessos em testes de Vontade. No entanto, o medo persiste. No caso de conseguir controlar uma fobia, você estará submetido a um redutor igual a -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. No caso de uma falha no teste de Vontade para vencer a Fobia, o personagem se encolherá, fugirá, entrará em pânico ou reagirá de alguma outra forma que exclui a possibilidade de uma ação sensata.

Se uma vítima de fobia for ameaçada com o objeto temido, ela deverá fazer imediatamente um teste de Vontade com um bônus igual a +4. Se os inimigos realmente lhe infligirem o

objeto do medo, ele deverá fazer um teste de Vontade sem nenhum bônus.

Algumas fobias comuns: sangue (Hematofobia; -15 pontos), multidões (Demofobia; -15 pontos), cães (Cinofobia; -5 pontos), escuridão (Nictofobia; -15 pontos), espaços fechados (Claustrofobia; -15 pontos), altura (Acrofobia; -10 pontos), número 13 (Triscedecofobia; -5 pontos), aranhas (Aracnofobia; -5 pontos), coisas estranhas e desconhecidas (Xenofobia; -15 pontos).



Gula -5 pontos

O personagem gosta demais de comida e bebida de boa qualidade. Se tiver chance, ele sempre se sobrecarregará com provisões extras e não deverá nunca perder uma refeição por vontade própria. O personagem 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 os que o conhecerem.

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, este é um outro tipo de Código de Honra. Isto é uma desvantagem, porque ela frequentemente limitará suas opções. O personagem 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 mestre poderá penalizá-lo por má atuação. O personagem pode mentir se isto não significar violar a lei. A Veracidade é uma desvantagem diferente.

Hábitos Detestáveis -5, -10, -20 pontos

O personagem se comporta parte do (ou todo o) tempo de maneira repugnante aos outros. Quanto pior for seu comportamento, maior o número de pontos. A natureza do comportamento deve ser especificada no momento em que o personagem é criado e o valor do bônus estimado junto com o Mestre. Odor de suor pode valer -5 pontos. Cuspir no chão pode valer -10 pontos. Hábitos dignos 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.

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.

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.

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. O personagem se oporá também a qualquer plano proposto por um "rival", e odiará se alguma outra pessoa estiver em evidência. Se um dos personagens do mestre for invejoso, o mestre deverá subtrair de 2 a 4 pontos de suas reações junto às vítimas de sua inveja.

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 igual a -2 pontos por ano. Ele estará submetido a um redutor igual a -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).

Magreza -5 pontos

O personagem é excessivamente magro. 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. Haverá um redutor igual a -2 também, nos testes de Disfarce e Sombra se ele estiver tentando seguir alguém no meio de uma multidão.

Maneta -20 pontos

O personagem perdeu um braço (ou nasceu sem ele). Assume-se que o braço perdido é o esquerdo se ele for destro ou vice-versa. Ele não poderá usar uma espada e um escudo simultaneamente, ou qualquer arma ou coisa que exija o uso de duas mãos. 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 igual a -4 em seu atributo DX ou tentar uma rápida verificação prática, se possível.

Mau Humor -10 pontos

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

Pacifismo -15 ou -30 pontos

O personagem se opõe à violência. Esta oposição pode assumir 2 formas:

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 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 teste de Vontade para tentar qualquer tipo de violência contra qualquer pessoa por qualquer motivo. -15 pontos.

Piromania

-5 pontos

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

Preguiça

-10 pontos

O personagem sente uma aversão violenta ao trabalho físico. Suas chances de conseguir uma promoção no trabalho são reduzidas à metade. Se o personagem trabalhar como autônomo, sua renda ficará dividida pela metade. Ele tem de evitar o trabalho, principalmente o trabalho duro, a qualquer custo. Represente esta desvantagem.



Primitivismo

-5 pontos/Nível Tecnológico

O personagem pertence a uma cultura com nível tecnológico (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.

O valor desta desvantagem é 5 pontos para cada ponto de diferença entre o seu nível tecnológico original e o da campanha.

O personagem não poderá adquirir Perícias Mentais relacionadas com equipamentos de NT elevado enquanto não recomprar esta desvantagem. Se ele conseguir encontrar um professor, as Perícias Físicas poderão ser adquiridas sem nenhuma penalidade.

Senso do Dever

-5, -10, -15, -20 pontos

Se o personagem 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 o personagem for conhecido por ter Senso do Dever, a reação das outras pessoas em relação a ele terá um bônus igual a +2, por confiarem nele numa situação de perigo. Se o personagem tiver Senso de Dever e agir contra ele, agindo contra os interesses daqueles por quem supostamente ele sente este dever, o mestre o penalizará por má atuação.

O jogador define o grupo pelo qual o personagem terá seu senso de dever e o mestre 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).

Teimosia

-5 pontos

O personagem sempre quer fazer as coisas a seu modo e deverá ser uma pessoa 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 igual a -1.

Veracidade

-5 pontos

O personagem odeia dizer uma mentira ou o faz muito mal. Para conseguir se manter calado sobre uma verdade desconfortável (mentir por omissão), ele precisa de um sucesso em um teste de Vontade. Para chegar a realmente dizer uma mentira o teste precisará ser feito com um redutor igual a -5. Uma falha significará que o personagem deixou escapar a verdade ou gaguejou tanto que sua mentira ficou óbvia.

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 etc. A Vontade Fraca também afeta as tentativas de controlar fobias, resistir à magia hostil.

Voto

-1 a -15 pontos

O personagem fez um juramento de que faria (ou não faria) uma determinada coisa. Qualquer que seja o voto, ele o levará a sério. Se o personagem não agir desta forma, isto 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.

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 igual a -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 igual a -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.

APÊNDICE C

PERÍCIAS

Acrobacia (Física/Difícil)

DX-6

Esta é a habilidade em realizar proezas acrobáticas e ginásticas, rolar, tomar tombos, etc. Deve-se fazer um teste para cada truque que o personagem tenta.

Adestramento de Animais (Mental/Difícil) IQ-6

Esta é a habilidade em 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.

Alvenaria (Física/Fácil)

IQ-3

A habilidade de construir coisas de tijolos e pedras, tendo as ferramentas adequadas. Faça um teste de habilidade para cada hora de trabalho.

Armadilhas/NT(Mental/Médio) IQ-5 ou DX-5

Esta é a Perícia usada na construção de armadilhas e aparelhos de detecção e como anulá-los. Faça um teste de habilidade para cada armadilha. Um sucesso possibilitará (entre outras coisas) a detecção de uma armadilha, se o personagem 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.

Armas Arremessadas (Física/Fácil)

DX-4

É a Perícia usada no arremesso de qualquer tipo de arma "arremessável". Esta Perícia é diferente para cada tipo de arma. Exemplo: arremesso de faca, arremesso de machado, arremesso de lança, etc.

Armas de Mão (Física/Varia)

Variável

Cada classe de armas de mão exige uma perícia física independente; faça um teste de habilidade usando o NH nesta perícia quando estiver atacando com uma arma deste tipo. A maioria das armas de mão pode ser usada para Aparar ataques desferidos contra o personagem; estas defesas Aparar são iguais a 1/2 do Nível de Habilidade com a arma.

Armas de Haste (Física/Média): Qualquer arma de haste muito longa e desequilibrada como a acha de armas e a alabarda.

Arremesso de Faca (Física/Fácil): Arremessar qualquer faca arremessável.

Esgrima (Física/Média): O florete e o sabre. A defesa Aparar é igual a 2/3 do NH em Esgrima em vez de metade.

Espada Curta (Física/Média): Qualquer arma equilibrada empunhada com uma mão, com 30 a 60 cm de comprimento como o gládio e o bastão.

Espada de Duas Mãos (Física/Média): Qualquer arma longa (1,20 a 1,50 m) e equilibrada empunhada com as duas mãos.



Espada de Lâmina Larga (Física/Média): Qualquer arma equilibrada tendo entre 60 cm e 1,20 metros de comprimento como, por exemplo, um montante ou um taco de baseball.

Faca (Física/Fácil): Qualquer faca, adaga ou estilete.

Lança (Física/Média): Qualquer tipo de lança, dardo, baioneta fixa ou arma longa ponteaguda similar.

Machado/Maça (Física/Média): Qualquer arma pequena ou média, desequilibrada, empunhada com uma mão.

Machado/Maça de Duas Mãos (Física/Média): Qualquer arma longa e desequilibrada como o martelo de combate e o malho.

Mangual (Física/Difícil): Qualquer arma desequilibrada com um peso preso a um cabo por uma corrente ou corda como, por exemplo, o mangual ou o nunchaku. Todas as tentativas de bloquear ataques com uma arma deste tipo estão submetidas a um redutor igual a -2. Todas as tentativas de aparar ataques com uma arma deste tipo estão submetidas a um redutor igual a -4.

Armas de Projétil (Física/Varia)

Variável

Armas de projétil são armas de longo alcance que disparam projéteis. Cada classe geral exige uma perícia física independente; quando estiver atacando usando uma arma destas o personagem deverá fazer um teste contra o Nível de Habilidade na perícia correspondente.

Arcos (Física/Difícil): Todos os arcos, inclusive os arcos compostos modernos.

Armas de Feixe (Física/Fácil): Qualquer arma de feixe como por exemplo o laser.

Armas de Fogo (Física/Fácil): Cada tipo de arma de fogo do século XX é uma perícia independente. Entre os tipos existentes incluem-se a pistola, o fuzil e as armas automáticas leves.

Armas de Pólvora Negra (Física/Fácil): Qualquer arma de pólvora negra, incluindo entre elas o mosquete, a pistola e o fuzil.

Bestas (Física/Fácil): Todas as bestas, inclusive aquelas que disparam chumbo em vez de quadrellos.

Funda (Física/Difícil): A funda e o fustíbalo.

Armeiro (Mental/Média)

IQ-5

Esta é a habilidade na construção e conserto de armas e armaduras no Nível Tecnologia apropriado. Faça um teste de habilidade para descobrir, consertar ou fabricar uma arma ou armadura.

Arremesso (Física/Difícil) Sem nível pré-definido

Esta é a Perícia geral usada para arremessar qualquer coisa que você consiga apanhar. Ela ajuda tanto na precisão (faça testes de habilidade usando seu Nível de Habilidade em Arremesso quando for arremessar 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).

Arremesso de Mágica (Física/Fácil)

DX-3, Arremesso-2

Esta é a perícia usada para atingir um alvo com uma mágica de projétil depois dela ter sido criada (v. página 14). Todas as



regras e modificadores normais válidos para armas de longo alcance devem ser aplicados.

Arrombamento/NT (Mental/Média) IQ-5

Esta é a habilidade em abrir fechaduras, cadeados e cofres sem ter a chave ou a combinação. Cada tentativa gasta 1 minuto e exige um sucesso num teste de habilidade; arrombar um cofre pode exigir um tempo consideravelmente maior.

Artista (Mental/Difícil) IQ-6

Esta é a habilidade em desenhar e pintar com beleza e precisão. Faça um teste de habilidade por trabalho realizado. Um sucesso 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.

Boxe (Física/Média) Sem nível pré-definido

O personagem recebeu treinamento de como lutar dando socos. Toda vez que der um soco, o personagem deverá fazer um teste de Boxe para ver se acerta o golpe e adicionar 1/5 de seu Nível de Habilidade (arredondado para baixo) ao dano que ele causa. O personagem pode usar as mãos nuas para aparar ataques realizados por seus oponentes. Neste caso, sua defesa Aparar será igual a 2/3 do Nível de Habilidade em Boxe (submetido a um redutor igual a -2 se o ataque for um chute e -3 se o ataque não for um golpe de ponta.)

Briga (Física/Fácil) Sem nível pré-definido

Esta é a "Perícia," sem base científica, usada em combates desarmados. Faça um teste de Briga sempre que atacar o adversário com as mãos ou com os pés para ver se consegue atingi-lo. Adicione 1/10 de seu Nível de Habilidade em Briga (arredondado para baixo) ao dano provocado pelo personagem. 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 Nível de Habilidade em Briga.

Camuflagem (Mental/Fácil) IQ-4

Esta é a Perícia no uso de elementos naturais e/ou pintura para se disfarçar e esconder sua posição, equipamento, etc. Faça um teste de habilidade para cada pessoa, veículo ou acampamento escondido.

Canto (Física/Fácil) HT-4

O estudo desta Perícia está baseado em HT, e não DX. Esta é a habilidade de cantar de modo agradável. Faça um teste de habilidade por performance.

Caratê (Física/Difícil) Sem nível pré-definido

Esta Perícia representa uma habilidade geral com socos e chutes. Quando dá um soco ou um chute, você usa o Nível de Habilidade em Caratê em vez do atributo DX e adiciona 1/5 de seu Nível de Habilidade (arredondado para baixo) ao dano que você causa. Você pode também aparar ataques (até mesmo com armas) usando 2/3 de seu Nível de Habilidade. Sua Carga tem de ser menor ou igual a Leve para poder usar o Caratê (v. o parágrafo Carga, à página 19).

Carpintaria (Mental/Fácil) IQ-4 ou DX-4

Esta é a Perícia na fabricação de objetos de madeira dispondo das ferramentas apropriadas. Faça um teste de habilidade para cada hora de trabalho.

Cavalgar (Física/Média) DX-5

Esta é a Perícia usada para se montar um animal. Você tem de aprender uma versão diferente desta Perícia para cada tipo de animal. Faça um teste de habilidade na primeira vez que o animal for montado e outro toda vez que for encontrada uma situação difícil enquanto você o está montando.

Ciências Naturais (Mental/Difícil) IQ-6

Cada especialidade (como, por exemplo, química, botânica, geologia, física ou zoologia) é uma perícia mental/difícil independente que tem valor pré-definido igual a IQ-6. Faça testes contra o Nível de Habilidade para ver se o personagem consegue analisar dados, realizar experiências em laboratório ou lembrar conhecimentos gerais dentro da especialidade etc.

Ciências Sociais (Mental/Difícil) IQ-6

Cada "ciência social" (ex.: antropologia, arqueologia, psicologia ou sociologia) é uma perícia Mental/Difícil independente com valor pré-definido igual a IQ-6. Faça um teste de habilidade para ver se o personagem consegue se lembrar de alguma informação geral dentro do assunto, identificar sinais que caracterizam um indivíduo, cultura ou sociedade, etc...

Comércio (Mental/Média) IQ-5

Esta é a Perícia no trato comercial, comprando e vendendo mercadorias. No caso de um sucesso em um teste de habilidade, um Comerciante será capaz de avaliar um determinado bem, descobrir novos mercados etc.

**Conhecimento do Terreno (Mental/Fácil) IQ-4
somente para personagens que vivem na área**

Esta Perícia representa 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.

Exemplo: O Conhecimento do Terreno de Washington lhe daria a localização da embaixada da Rússia, mas não a localização atual da sede da KGB.

Corrida (Física/Difícil) Sem nível pré-definido

O Nível de Habilidade desta Perícia baseia-se no valor do atributo HT e não DX. Ela representa o treino em corridas de curta e longa distância. Se você estudou este assunto, divida o seu Nível de Habilidade por 8 (não arredonde) e some o resultado a seu parâmetro Velocidade Básica quando for calcular seu Deslocamento. (Isto afeta somente o movimento em terra.)

Criminologia/NT (Mental/Média) IQ-4

Esta é o estudo do crime e da mente criminoso. Faça um teste de habilidade para encontrar e interpretar pistas, fazer suposições quanto ao comportamento dos criminosos, etc.

Culinária (Mental/Fácil) IQ-4

Esta é a capacidade de preparar uma refeição agradável, a partir dos ingredientes básicos. Faça um teste de habilidade por refeição.

Dança (Física/Média) DX-5

Esta é a capacidade de executar danças peculiares a sua própria cultura e de aprender novos estilos rapidamente. Faça um teste de habilidade por performance.

Demolição/NT (Mental/Média) IQ-5

Esta é a habilidade em explodir coisas. Toda vez que for usar explosivos, você precisará fazer um teste de habilidade.

Diagnose/NT (Mental/Difícil) IQ-6

Esta é a capacidade de dizer o que está errado com uma pessoa doente ou ferida, ou o que matou uma pessoa. Faça um teste de habilidade para cada diagnóstico.

Disfarce (Mental/Média) IQ-5

Esta é a habilidade em se fazer parecer com uma outra pessoa. Faça uma Disputa de Habilidades entre sua Perícia Disfarce e a Inteligência (IQ) de cada pessoa (ou grupo) que seu disfarce tem de enganar.

Dissimulação (Mental/Média) IQ-5

Esta é a habilidade em simular estados de ânimo, emoções e vozes e de mentir convincentemente durante um certo período de tempo. Faça uma Disputa de Habilidades entre o Nível de Habilidade do personagem em Dissimulação e o valor do atributo Inteligência (IQ) de cada pessoa que ele deseja enganar.

Eletrônica/NT (Mental/Difícil) Sem nível pré-definido

Esta é a habilidade em projetar e construir aparelhos eletrônicos. Um sucesso num teste de habilidade permitiria, por exemplo, determinar qual a função de um dispositivo desconhecido, diagnosticar uma falha, realizar um conserto ou projetar novos sistemas.

Engenharia Mecânica/NT (Mental/Difícil) Sem nível pré-definido

Esta é a Perícia usada para se projetar e construir mecanismos complexos. Um sucesso em um teste de habilidade permitirá determinar a função de um mecanismo desconhecido, diagnosticar um problema elétrico ou mecânico, fazer um reparo, projetar um novo mecanismo ou improvisar um aparelho para resolver um determinado problema.

Escalada (Física/Média) 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. Faça um teste quando começar a escalada; escaladas longas podem exigir mais de um teste. Uma falha significa que o personagem cai.

**Escrita (Mental/Média) IQ-5**

Esta é a habilidade em escrever de maneira clara e/ou divertida. Faça um teste de habilidade para cada artigo escrito, ou dia de trabalho.

Escudo (Física/Fácil) DX-4

Esta é a habilidade no uso de um escudo do tipo medieval ou daqueles usados pelas tropas de choque. A defesa ativa Bloqueio é igual a metade de seu Nível de Habilidade com o escudo.

Falsificação/NT (Mental/Difícil) IQ-6, DX-8 ou Artista-5

Esta é a habilidade em falsificar carteira de identidade, passaporte ou outro documento similar. Faça um teste de habilidade para cada falsificação.

Ferreiro/NT (Mental/Média) IQ-5

Esta é a capacidade de trabalhar manualmente com ferro e outros metais não-preciosos tendo as ferramentas apropriadas. Faça um teste de habilidade para cada hora de trabalho.

Fotografia/NT (Mental/Média) IQ-5

Esta é a capacidade de usar uma máquina fotográfica e uma câmera escura adequadamente. Faça um teste de habilidade para cada rolo de filme fotografado ou revelado.

Fuga (Física/Difícil) DX-6

Esta é a habilidade usada para se soltar de cordas, algemas e atilhos semelhantes. A primeira tentativa de escapar leva 1 minuto; cada tentativa subsequente levará 10 minutos.

Furtividade (Física/Média) IQ-5 ou DX-5

Esta é a habilidade em se esconder e se mover silenciosamente. Faça uma Disputa de Habilidades entre sua Furtividade e a Audição da pessoa da qual você está tentando se esconder.

Humanidades (Mental/Difícil) IQ-6

Cada assunto acadêmico relacionado com artes ou humanidades (como por exemplo História, Literatura, Filosofia ou Teologia) é uma Perícia Mental/Difícil independente cujo valor pré-definido é igual a IQ-6. Faça um teste de habilidade na Perícia toda vez que o personagem precisar se lembrar de referências sobre um determinado assunto, fazer uma análise crítica etc.

Instrumento Musical (Mental/Difícil) Sem nível pré-definido

Esta é a habilidade em tocar um instrumento musical. Cada instrumento é uma versão independente desta Perícia. Faça um teste de habilidade para cada nova performance.

Interrogatório (Mental/Média) IQ-5

Esta é a capacidade de interrogar um prisioneiro. Para isso é necessário vencer uma Disputa de Habilidades: sua Perícia Interrogatório vs. a Vontade do prisioneiro.

Jogo (Mental/Média)

Esta é a habilidade com jogos de azar. Um sucesso em um teste de Jogo poderá dizer ao personagem, 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.

Jurisprudência (Mental/Difícil)**IQ-6**

Um sucesso num teste de Jurisprudência permite que o personagem se lembre, deduza ou descubra a resposta a uma dúvida sobre a lei. Um julgamento é tratado como se fosse uma Disputa de Habilidades usando o NH em Jurisprudência das partes envolvidas.

Liderança (Mental/Média)**ST-5**

Esta é a capacidade de coordenar um grupo de pessoas em uma situação de tensão ou perigo.

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 espões 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. Cada forma de linguagem de sinais é uma Perícia independente e deve ser tratada como uma outra língua.

Medicina/NT (Mental/Difícil)**IQ-7**

Esta é a habilidade profissional genérica de socorrer doentes, prescrever medicamentos e tratamentos, etc. Esta é a Perícia a ser usada quando um mestre exigir um teste de habilidade para avaliar a competência ou o conhecimento médico geral.

Mecânica/NT (Mental/Média)**IQ-5**

Esta é a capacidade de diagnosticar e resolver problemas mecânicos comuns, em máquinas de seu nível tecnológico. Faça um teste de habilidade por diagnóstico ou conserto.

Meteorologia/NT (Mental/Média)**IQ-5**

Este é o estudo do clima e a capacidade de predizê-lo desde que se tenha os instrumentos apropriados. Faça um teste de habilidade para cada previsão.

Navegação/NT (Mental/Difícil)**Sem nível pré-definido**

Esta é a capacidade de saber sua posição através das estrelas, correntes oceânicas, etc. Um sucesso em um teste de habilidade dirá onde você está, no mar ou em terra.

Natação (Física/Fácil)**ST-5 ou DX-4**

Esta Perícia é usada tanto para nadar quanto para salvar uma pessoa que está se afogando. Faça um teste de habilidade cada vez que for nadar, mergulhar ou tentar salvar a vida de alguém.

Naturalista (Mental/Difícil)**IQ-6**

Esta Perícia compreende o conhecimento dos animais, das plantas e da natureza em suas várias formas. Faça um teste de habilidade para identificar plantas, animais, etc.

Ocultamento (Mental/Média)**IQ-5**

Esta é a capacidade de esconder objetos em seu corpo ou no de outras pessoas (normalmente com a cooperação delas). É também a habilidade em encontrar objetos escondidos por outrem. Faça um teste de habilidade para cada objeto.

Ocultismo (Mental/Média)**IQ-6**

Este é o estudo do inexplicável e/ou do sobrenatural. Faça um teste de habilidade para identificar cada crença mística ou ritual mágico.

Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT (Mental/Média)**IQ-5**

Esta Perícia permite a utilização de equipamento eletrônico dentro de uma especialidade conhecida. Não há necessidade de se fazer testes de habilidade para a utilização diária do equipamento. Eles são necessários apenas nas situações de emergência.

Operação de Computadores (Mental/Fácil)**IQ-4**

Esta é a capacidade de operar um computador. Faça um teste toda vez que o personagem precisar extrair dados, executar programas já existentes ou realizar uma tarefa similar.

Pedagogia (Mental/Média)**IQ-5**

A habilidade em ensinar outras pessoas. O mestre pode exigir um teste de habilidade para ver se o personagem consegue ensinar uma perícia a outro personagem.

Perícias com Línguas (Mental/Varia)**Sem nível pré-definido**

Cada língua é uma Perícia mental independente. A Vantagem Facilidade para Línguas faz com que seja muito mais fácil aprender outras línguas. O valor pré-definido de seu Nível de Habilidade em sua língua-nativa é igual a seu atributo IQ e custa apenas 1 ponto de personagem por nível. 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.

Quando duas pessoas estiverem tentando se comunicar numa língua que não é a língua materna de uma ou de ambas as pessoas o mestre deverá fazer testes de habilidade para ver se a pessoa entende ou é entendida.

Perícias Para Exercer Influência (Mental/Varia)**Variável**

Existem diversas maneiras de se influenciar outras pessoas; cada uma delas é uma Perícia independente. Um sucesso num teste de habilidade tem como resultado uma reação Boa por parte da pessoa. Uma falha resulta numa reação Ruim. Para realmente coagir ou manipular uma outra pessoa, o personagem precisa vencer uma Disputa de Habilidades entre a Perícia dele e a Vontade da pessoa. Entre os métodos de influenciar as pessoas incluem-se:

Diplomacia (Mental/Difícil): Negociação e compromisso. Pré-definido como IQ-6.

Intimidação (Mental/Média): Ameaças e violência. Pré-definido como ST-5.

Lábia (Mental/Média): Mentira e tapeação. Pré-definido como IQ-5.

Manha (Mental/Média): Contatos e (normalmente) intimidação sutil. Útil apenas em situações que envolvem pessoas do submundo. Pré-definido como IQ-5.

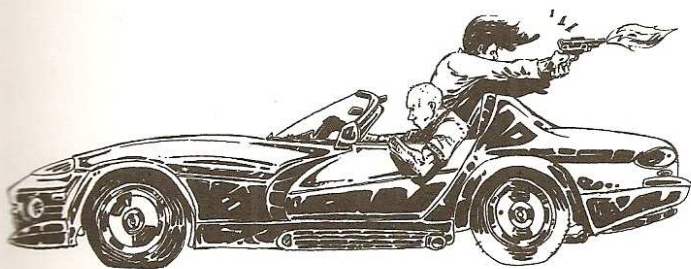
Sex-Appeal (Mental/Média; baseada em HT e não IQ): Sedução, normalmente de membros do sexo oposto. Pré-definido como HT-3.

Trato Social (Mental/Fácil): Boas maneiras e etiqueta. Útil principalmente em situações que envolvem a alta-sociedade. Pré-definido como IQ-4.

Perícias com Veículos (Física/Varia) Variável

Cada classe de veículo exige uma Perícia diferente para ser operado. Faça um teste de habilidade para colocar o veículo em movimento. Uma falha pode significar qualquer coisa entre o motor se recusar a pegar imediatamente e um acidente imediato. O mestre pode fazer um novo teste de habilidade toda vez que surgir uma situação difícil ou perigosa; uma falha significa que o personagem perdeu tempo ou até mesmo causou um acidente.

O valor pré-definido desta Perícia é DX -4 no caso de veículos fáceis de conduzir, DX -5 no caso de veículo médios e DX -6 para os difíceis. No caso de veículos motorizados o valor pré-definido passa a ser IQ -4 (fáceis), IQ -5 (médios) e IQ -6 (difíceis).



Pescaria (Mental/Fácil) IQ-4

Esta é a habilidade de pegar um peixe (com uma rede, anzol e linha ou qualquer outro método usado pela sua cultura). Se o personagem tiver o equipamento apropriado e peixes para serem apanhados, um sucesso num teste de habilidade os trará para ele. Quando não há material de pesca à disposição pode-se improvisar. Modificadores: -2 ou pior, dependendo das circunstâncias, devido a um equipamento inadequado (fiscar um tubarão com um alfinete entortado é *muito* difícil).

Pesquisa (Mental/Média) IQ-5

Pesquisa é a capacidade geral de fazer uma investigação em uma biblioteca ou arquivo eletrônico. Um sucesso em um teste de Pesquisa num lugar apropriado permitirá que você descubra algum fragmento de informação útil, se esta for uma informação a ser descoberta.

Programação de Computadores (Mental/Difícil) Sem nível pré-definido

Esta é a habilidade de escrever e depurar programas de computador. Um sucesso em um teste de habilidade (entre outras coisas) permitir-lhe-ia encontrar 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.

Primeiros Socorros/NT (Mental/Fácil) IQ-5

Esta é a capacidade de fazer um curativo rápido num ferimento no campo de batalha. Faça um teste de habilidade por ferimento.

Punga (Física/Difícil) DX-6

Esta é a habilidade usada para se roubar um objeto pequeno (uma carteira, faca, etc.) de uma outra pessoa. Faça um teste de habilidade por roubo; se o alvo estiver alerta, faça uma disputa de habilidades Punga vs. a IQ do alvo.

Rastreamento (Mental/Média) IQ-5



Esta é a habilidade em seguir o rastro deixado por um homem ou animal. Faça um teste de habilidade para achar uma pista e mais um para cada 5 minutos de viagem.

Salto (Física/Fácil) Sem nível pré-definido

Esta é a Perícia de fazer o melhor uso possível de sua força quando você salta. Faça um teste de habilidade por salto.

Sobrevivência (Mental/Média) IQ-5

Esta é a Perícia em "viver da terra", encontrar água e comida de boa qualidade, evitar os perigos, construir abrigos, etc. Existe uma versão diferente da Perícia para cada tipo de terreno. Faça um teste de habilidade para cada dia.

Sombra (Mental/Média) IQ-6

Esta é a habilidade em seguir uma outra pessoa no meio de uma multidão sem ser notado. Faça uma Disputa de Habilidades entre seu Nível de Habilidade em Sombra contra a Visão da pessoa que está sendo seguida a cada 10 minutos. Se você perder, a pessoa o terá despistado ou percebido que está sendo seguida.

Tática (Mental/Difícil) IQ-6

Esta é a capacidade de adivinhar as intenções do inimigo quando a luta for homem-a-homem ou em pequenos grupos. Um sucesso em um teste de Tática poderá dar (a critério do GM) informações sobre os planos imediatos do inimigo.

Técnicas Judiciais/NT (Mental/Difícil) Sem nível pré-definido

Esta é a ciência geral da criminologia "laboratorial". Faça um teste de habilidade para cada análise de evidência.

Trovador (Mental/Média) IQ-5

Esta é a habilidade de contar histórias e falar de improviso. Faça um teste para cada história ou discurso. O bom uso deste talento permitirá (por exemplo) que o personagem 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".

APÊNDICE D

TABELAS

Roupas e Armaduras

Tipo	DP	RD	Peso (kg)
Roupa de Verão	0	0	1
Roupa de Inverno	0	1	2,5
Laudel	1	1	7
Coura	1	1	5
Loriga de Couro	2	2	10
Cota de Malha	3	4	22,5
Loriga de Escamas	3	4	25
Armadura mista placa/cota	4	5	35
Armadura de placas	4	6	45
Armadura de placas reforçada	4	7	55
Colete de campanha	2	3	8,5
Kevlar leve	2	4	2,5
Kevlar pesado	2	12	4,5
Colete à prova de balas	4	15	11
Reflec	6	2	2

Dano Básico Provocado pelas Armas

Força do Atacante	Golpe de Ponta	Balanço
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

Golpe de Ponta: lança, punho, etc

Balanço: espada, clava, etc.

Animais de Montaria e Tração

Tipo	ST	DX	IQ	HT	Desloc	Peso (kg)	Observações.
Asno	25	10	4	13	8	230	
Mula pequena	30	10	4	14	8	370	Peq. demais para se montar
Mula grande	40	10	4	14	9	640	
Pônei	30	10	4	13	13	370	
Cavalo de Corrida	32	9	4	13	8	510	Alguns são mais rápidos
Cavalo de Sela	35	9	4	14	12	550	Animal comum de montaria
Cavalo de Cavalaria	40	9	4	15	16	640	Um cavalo de batalha leve
Cavalo de Batalha	50	9	4	6	15	870	Normalmente temperamental
Cavalo de Tração	60	9	4	16	12	920	
Boi	80	8	4	17	8	1.150+	
Camelo	40	9	4	15	10	640	Temperamental; bebe pouco
Elefante	300	12	6	17/50	8	5.520	DP 1, RD

Tabela de Reações

0 ou menos	Desastrosa. A pessoa odeia os personagens e procurará prejudicá-los o mais possível. Nada é impossível: assalto, traição, ridicularização em público ou ignorar um pedido de vida ou morte são todas possibilidades.
1 a 3	Muito Ruim. A pessoa antipatiza com os personagens e agirá contra eles se isso lhe for conveniente. Atacar, oferecer condições comerciais grosseiramente injustas, etc.
4 a 6	Ruim. A pessoa não liga a mínima para os personagens e agirá contra eles se isso lhe trazer algum benefício.
7 a 9	Fraca. A pessoa não se deixa impressionar. Ele poderá fazer ameaças, exigir uma propina imensa antes de oferecer ajuda ou algo do gênero.
10 a 12	Neutra. A pessoa ignora os personagens tanto quanto possível. Ela está totalmente desinteressada. As transações comerciais serão realizadas rotineiramente, desde que o protocolo seja observado.
13 a 15	Boa. A pessoa gosta dos personagens e será prestativa dentro do razoável. Pedidos razoáveis serão atendidos.
16 a 18	Muito Boa. A pessoa tem os personagens em alta conta e será muito gentil e prestativo, oferecendo ajuda e termos favoráveis na maioria das coisas.
Maior ou igual a 19	Excelente. A pessoa ficará extremamente impressionada com os personagens e agirá sempre no melhor interesse dos personagens, dentro dos limites de sua própria capacidade.

TABELA DE ARMAS DE MÃO ANTIGAS/MEDIEVAIS

As armas estão agrupadas de acordo com a perícia necessária para usá-las.

As armas que têm dois tipos de dano estão relacionadas em linhas separadas.

Tipo: É o tipo de dano que a arma causa.

Dano: É a quantidade de dano causado ao oponente (inimigo).

Alcance: Indica a distância, em metros, a que a arma atinge um oponente (inimigo). "C" indica a distância menor que 0,5 m.

Peso: Indica o peso da arma, que você carrega ou empunha.

ST Mín: É o valor mínimo que se pode ter no atributo Força para se poder usar aquela arma.

Arma	Tipo	Dano	Alcance	Peso	ST Mín	Observações
MACHADO/MAÇA (DX-5)						
Machado	corte	BAL+2	1	1 kg	7	1 turno p/preparar
Maça	cont.	BAL+3	1	1,5 kg	11	1 turno p/preparar. Pode ficar presa
BLACKJACK (DX-4)						
Blackjack	cont	GDP	C	500 g	7	Não pode ser usado p/aparar
ESPADAS DE LÂMINA LARGA (DX-5, Espadas Curtas)						
Montante	corte	BAL+1	1	1,5 kg	10	Montante padrão têm ponta romba
	cont	GDP+1	1			
Porrete	cont	BAL+1	1	1,5 kg	10	
ESGRIMA (DX-5)						
Terçado	perf	GDP+1	1	500 g	—	Dano máximo 1D-1
Rapieira	perf	GDP+1	1,2	740 g	—	Dano máximo 1D-1
Sabre	corte	BAL	1	1 kg	7	GDP: dano máximo 1D+2
	perf	GDP+1	1			
MANGUAL (DX-6) As tentativas de Aparar uma arma tipo mangual têm um redutor igual a -4. As armas de esgrima não podem aparar manguais.						
Morningstar	cont	BAL+3	1	3 kg	12	1 turno para preparar
Mangual	cont	BAL+4	1,2	4 kg	13	Empunhada com as duas mãos 1 turno para preparar
FACA (DX-4)						
Facão	corte	BAL-2	C,1	500 g	—	Dano máximo: 1D+2
	perf	GDP	C		—	Arremessável. Dano máximo: 1D+2
Faca	corte	BAL-3	C,1	250 g	—	Dano máximo: 1D+1
	perf	GDP-1	C		—	Arremessável. Dano máximo: 1D+1
Adaga	perf	GDP-1	C	100 g	—	Arremessável. Dano máximo: 1D
ARMA DE HASTE (DX-5) Todas as armas de haste devem ser empunhadas com as duas mãos						
Falcione	corte	BAL-3	2,3	4 kg	11	2 turnos para preparar
	perf	GDP+3	1-3			1 turno para preparar após GDP
Acha d'armas	cort/cont	BAL+4	2,3	5 kg	12	2 turnos para preparar após BAL
Alabarda	corte	BAL+5	2,3	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)						
Gládio	corte	BAL	1	1 kg	7	Sabres podem ser usados c/ a perícia Espada Curta
	perf	GDP	1			
Bastão (cetro)	cont	BAL	1	500 g	7	Um porrete curto, bem equilibrado
	cont	GDP	1			
LANÇA (DX-5 ou Bastão-2)						
Dardo	perf	GDP+1	1	1 kg	—	Uso principal: arremesso.
Lança	perf	GDP+2	1	2 kg	9	Empunhada com 1 mão.Arremessável.
		GDP+3	1,2			Mesma lança, empunhada com as duas mãos.
BASTÃO (DX-5 ou Lança-2) Deve ser empunhado com as duas mãos						
Bastão	cont	BAL+2	1,2	2 kg	6	Aparar vale 2/3 do NT em Bastão.
		GDP+2	1,2			
MACHADO/MAÇA DE DUAS MÃOS (DX-5) Deve ser empunhada com as duas mãos						
Machado	corte	BAL+3	1,2	4 kg	13	1 turno para preparar
Malho	cont	BAL+4	1,2	6 kg	14	1 turno para preparar
ESPADAS DE DUAS MÃOS (DX-5) Deve se empunhada com as duas mãos						
Espadão	corte	BAL+3	1,2	3,5 kg	12	Geralmente com ponta romba
	cont	GDP+2	2			

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

Armas	Tipo	Dano	Alcance	Peso	ST Mín	Observações
ARREMESSO DE MACHADO (DX-4)						
Machado de Arremesso	corte	BAL+2	2	1kg	11	
ARCO (DX-6) duas mãos para disparar 2 turnos para preparar						
Arco curto	perf	GDP	1	1kg	7	Dano máx. 1D+3
Arco médio	perf	GDP+1	2	1kg	10	Dano máx. 1D+4
Arco longo	perf	GDP+2	3	1,5kg	11	Dano máx. 1D+4
Arco composto	perf	GDP+3	3	2kg	10	Dano máx. 1D+4
Aljava				250g		Comporta 10 flechas/viotes
BESTA (DX-4) duas mãos para disparar; 4 turnos para preparar (8, se a ST for maior que a sua)						
Besta	perf	GDP+4	4	3kg	7	Dano máx. 3D
Besta de bala	cont	GDP+4	2	3kg	7	Dispara bolinhas de chumbo
ARREMESSO DE FACA (DX-4)						
Facão	perf	GDP	0	500g	—	Dano máx. 1D+2
Faca pequena	perf	GDP-1	0	250g	—	Dano máx. 1D+1
Adaga	perf	GDP-1	0	100g	—	Dano máx. 1D
FUNDA (DX-6) duas mãos para municiar, 1 para disparar, 2 turnos para preparar						
Funda	cont	BAL	0	250g	—	Lança pedras
Fustíbalo	cont	BAL+1	1	1kg	—	Lança pedras
ARREMESSO DE LANÇA (DX-4)						
Dardo	perf	GDP+1	3	1kg	7	
Lança	perf	GDP+3	2	2kg	9	
DX-3 ou PERÍCIA ARREMESSO						
Pedra	cont	GDP-1	0	500g	—	

TABELAS DE ARMAS DE FOGO

TR: Nível de Habilidade a ser usado na jogada de ataque se o personagem não tiver passado nenhum turno mirando o alvo.

Prec: Bônus a ser usado na jogada de ataque devido à precisão da arma.

Tiros: Número total de tiros que a arma pode disparar sem ser recarregada.

CdT: Cadência de tiro. É o número de vezes que a arma dispara num turno.

ST Min: É o valor mínimo que se pode ter no atributo Força para se poder usar aquela arma.

Arma	Tipo	Dano	TR	Prec	Peso	Tiros	ST Mín	CdT
Espingarda								
Rem 12G	Cont	4D	12	5	4 kg	5	12	3
Pistolas Automáticas								
38 Sp	Cont	2D-1	10	2	1 kg	6	8	3
Luger	Cont	2D+2	9	4	1,38 kg	8	9	3
Colt 45	Cont	2D	10	2	1,38 kg	7	10	3
Wltr PPK	Cont	2D-1	10	2	0,63 kg	7	8	3
.44 Mag. Rev.	Cont	3D	10	2	1,63 kg	6	11	3
Glock 17	Cont	2D+2	10	3	1 kg	17	9	3
Fuzis								
Win 44-40	Cont	3D	13	7	3,55 kg	6	10	2
Win 30-30	Cont	5D	13	8	3,5 kg	6	10	2
LE Mk3#1	Cont	6D+1	14	10	5,1 kg	10	12	1
M1 Garand	Cont	7D+1	14	11	5 kg	8	12	3
M16, .223	Cont	5D	12	11	4 kg	20	9	3
Armas de Feixes								
Fuzil Laser	Perf	2D	15	13	2,5 kg	12	—	3
Pistola Laser	Perf	1D	9	7	1 kg	20	—	4

TABELA DE ESCUDOS

Tipo	Defesa Passiva	Peso
Improvisado	1 ou 2	—
Broquel	1	1 kg
Pequeno	2	4 kg
Médio	3	7 kg
Grande	4	12 kg

TABELA DE GRANADAS

Arma	Tipo	Dano	Peso
US Mk 2 Defensiva	Cont	2D-1	0,75 kg
US M59 Ofensiva	Cont	5D+2	0,75 kg
RU "jam tin"	Cont	5D	0,75 kg
AL "Potato masher"	Cont	2D-2	0,65 kg
URSS RGD-5 Defensiva	Cont	3D-1	0,30 kg

二

85

1

10

Questionário do **mini GURPS**

Estamos contentes por você ter se interessado pela série **mini GURPS**. E gostaríamos de saber o que você achou deste livro. Preenchendo este pequeno questionário e enviando suas respostas pelo correio, você estará nos ajudando a melhorar cada vez mais nossos produtos.

Além disso, se você tiver alguma dúvida, sugestão ou quiser fazer algum comentário, esteja à vontade.

Além de responder suas dúvidas, nós vamos incluir seu nome no Cadastro Nacional de Jogadores e lhe enviaremos uma correspondência para mantê-lo informado sobre as novidades na área de RPGs nacionais e internacionais.

Atenção: você não precisa arrancar a página, envie suas respostas por carta ou tire uma cópia do questionário.

Seus Dados Pessoais:

Nome: _____

Endereço: _____

Data de Nascimento: ____ / ____ / ____

1. Qual a sua opinião sobre o **mini GURPS**?

2. Você teve alguma dificuldade em aprender as regras? Qual?

3. Como entrou em contato com os RPGs?

4. Você já joga RPG? Há quanto tempo? Quais os jogos?

5. Você costuma atuar como mestre? Há quanto tempo?

6. Que tipo de cenário histórico ou de ficção você gostaria de ver adaptado para o **mini GURPS**?

7. O que você mais gostou neste livro?

8. Do que você não gostou?

9. Onde você comprou o **mini GURPS**?

10. Você tem alguma dúvida sobre as regras ou os personagens?

11. Você tem alguma pergunta, comentário ou sugestão a fazer?

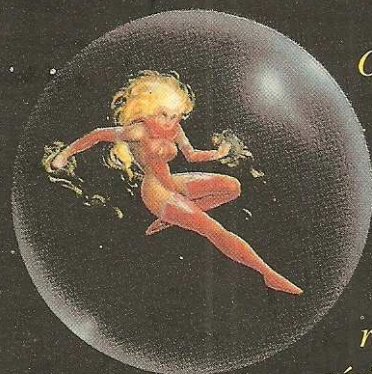
Nosso endereço:

DEVIR LIVRARIA

Caixa Postal 15239 - CEP 01599-970 - São Paulo-SP

e-mail: rpgdevir@unisys.com.br

A INTRODUÇÃO IDEAL AOS JOGOS DE RPG



O Roleplaying Game (RPG) é uma forma de lazer onde os participantes criam e vivem suas próprias histórias, exercitando sua criatividade e expressividade.



*Para ajudar os iniciantes, que desejam aprender de forma rápida, simples e divertida como se joga RPG, criamos a série **mini GURPS**.*

*Com o **mini GURPS Regras Básicas para Jogar RPG**, você vai ter uma coleção estruturada de regras e sugestões de como lidar com as diversas situações que podem surgir durante o desenrolar de uma história de RPG.*

*Você pode usar estas regras em conjunto com outros livros da série **mini GURPS**, que trazem cenários, aventuras e personagens prontos para se jogar.*

Ou, se preferir, use apenas as regras deste livro para criar o personagem que quiser e viver aventuras em qualquer época ou cenário que você puder imaginar!



*Este livro utiliza um resumo das regras de GURPS, um dos RPGs mais populares no Brasil e no mundo, e é compatível com o livro **GURPS Módulo Básico**, indicado para jogadores que desejam maior detalhamento em suas aventuras.*



GURPS é marca registrada da Steve Jackson Games

Devir
DEVIR EDITORA

ISBN 85-85443-55-3



9 788585 443559