



LÉO ANDRADE / ROJ VENTURA



RPG (Jogo de Interpretação) é a arte de contar e participar de histórias.

O que diferencia um jogo de interpretação de uma brincadeira de faz-de-conta são as regras do RPG.

Para que as ações de um personagem tenham o resultado esperado (atingir um alvo, saltar um obstáculo), um jogador precisa ter um pouco de sorte e uma boa estratégia.

Para montar uma boa estratégia, o jogador precisa conhecer bem os detalhes de seu personagem.

E para compreender o seu personagem, o jogador precisa de uma ficha de personagem preenchida de acordo com as regras do RPG.

ReOps não é o resultado do trabalho árduo de dois estudiosos do RPG para criar um sistema de regras genérico e eficiente.

O ReOps, assim como o OPERA, surgiu com muitas sessões de jogo, muita diversão e muitos jogadores participando desta criação.

Desta vez, contamos com críticas e sugestões de jogadores de todo o país para ajustar e evoluir as regras do OPERA, incluindo novas regras, resumindo outras, e agilizando ainda mais o jogo.

Agradecemos a todos os participantes de nossas mesas de jogo e aos internautas participantes dos Fóruns da SpellBrasil, SpellRPG, FaleRPG e RedeRPG e da Lista de Discussão do OPERA.

Índice

Atributos:	2
Características:	4
Habilidades:	22
Metamorfose:	35
Testes:	47
Combates:	49
Evolução:	56
Arsenal:	57
Listas:	60



A compatibilidade com as regras do OPERA continua. A mudança está em alguns procedimentos que foram resumidos e algumas regras específicas, características e habilidades incluídas.

Todo o material feito para o OPERA pode ser utilizado com o ReOps.



Personagem

Atributos

Para serem comparados com os números dos dados, os principais atributos de um personagem são transformados em números.

Um humano adulto padrão tem **18 Pontos de Atributo** para serem **divididos entre seus 3 Atributos Principais**. Com pontuação limitada **entre 3 e 10**, quanto maior o número, melhor o funcionamento do atributo.

Atributos Principais

Físico:

- Funciona como base para os testes de atividades que envolvam força ou resistência física,
- Determina a capacidade de levantamento de peso do personagem,
- Modifica o valor do dano causado pelo personagem,
- Indica quantos pontos o personagem suporta antes de ficar agonizando no chão, o que ocorre quando o Físico Atual do personagem é reduzido a 0, e indica também quando o personagem morre ao atingir o limite negativo de seu Físico (Exemplo: O limite mortal de um personagem com Físico Original = 7 é -7).

Destreza:

- É a base para grande parte dos testes envolvendo habilidades físicas, como acrobacia, esquiva, iniciativa, furtividade, dançar, golpe, etc.
- Quando uma habilidade que envolve Destreza é exigida em um teste, mas o personagem não tem tal habilidade em sua ficha, ele pode fazer o teste utilizando apenas o Atributo Destreza. Ele pode até ter alguma penalidade se esta atividade necessitar de algum conhecimento prévio que o personagem não tem.

Inteligência:

- É a base para quase todos os testes que envolvam habilidades mentais normais, como um teste sobre conhecimentos agrônômicos, administração, resistência à lábia, etc.
- Mais uma vez, não ter uma determinada habilidade Psíquica não impede o personagem de tentar um teste dessa habilidade utilizando apenas o Atributo Inteligência, porém, algumas atividades intelectuais necessitam de muito conhecimento prévio para serem realizadas, o que pode aumentar em muito as penalidades ou até impedir a realização do teste, como no caso de um teste de cirurgia cardíaca ou hackeamento de computadores, por exemplo.
- Os Pontos de Criação e a compra de novas habilidades com Pontos de Experiência estão relacionadas com a Inteligência do personagem, ou seja, quanto mais inteligente o personagem for, maiores serão seus Pontos de Criação e menores serão seus gastos com Pontos de Experiência.





Além desses Atributos Principais, o personagem conta com **Atributos Secundários**.

Seus valores são fixos, dependendo da raça do personagem e do tipo de cenário em que ocorre a aventura, e, ainda dependendo do tipo de cenário, alguns destes atributos podem até ficar ausentes, como Mente, Mana ou Sorte.

Os valores abaixo representam o padrão para um humano adulto padrão, podendo ser modificados por algumas Características.

Atributos Secundários

Percepção = 6

- Esse valor são as chances do personagem perceber algum elemento do cenário com seus 5 sentidos (visão, audição, olfato, tato ou paladar).
- Testes de Percepção geralmente servem para indicar se um personagem percebeu algo e o quanto ele percebeu desse elemento, portanto, quanto maior o sucesso no teste, mais detalhes sobre tal elemento devem ser apresentados.
- Se um elemento não estiver escondido ou disfarçado, como acontece na maioria das vezes, o personagem terá bônus em seus Testes de Percepção, e se o jogador disser que seu personagem está procurando algo que não está escondido no cenário, o Teste de Percepção pode até ser dispensado, pois o personagem encontra tal elemento automaticamente.

Vontade = 6

- Geralmente, esse atributo funciona em disputas que tentam obrigar o personagem a desistir de algum objetivo seu, como quando alguém tenta intimidar ou seduzir o personagem. Quanto maior a obrigação do personagem ou quanto mais oposta ao interesse for a ação que está sendo proposta pela sedução ou pela intimidação, maiores serão os bônus do personagem para resistir com sua Vontade (ou as penalidades para a Intimidação ou Sedução de seu adversário).
- Pode também ser utilizada em testes para o personagem resistir a situações de pânico, como atravessar um corredor em chamas, não fugir diante de uma cena aterrorizante ou para um personagem com medo de altura conseguir olhar pela janela no 20º andar de um prédio.

Mente = 8

- Esse Atributo indica a capacidade de dano mental que o personagem pode sofrer. Tais danos podem ser resultado de Ataques Mentais (Fantasmas, Adagas Psíquicas), utilização forçada de Poderes Mentais ou até mesmo alguma doença. Seus efeitos são descritos de acordo com o cenário, mas quando esse atributo chega no 0, geralmente, significa estado de coma para o personagem.

Mana = 15

- É a energia mágica acumulada em um corpo que um personagem pode canalizar para a realização de magias.
- Esse atributo varia muito entre os cenários mágicos, não só na sua quantidade como também na sua capacidade de regeneração, que geralmente é de 24 horas para a recarga total.

Sorte = ?

- Não existe um padrão para esse Atributo, que apresenta os pontos que podem ser declarados pelo jogador, antes da rolagem dos dados, para modificar os resultados dos dados.
- Os Pontos de Sorte declarados pelo jogador nunca podem ser superiores ao Atributo envolvido no teste, e depois da rolagem dos dados, esses pontos serão somados ou subtraídos do resultado dos dados (dependendo do tipo de teste) e reduzidos dos Pontos de Sorte atuais do personagem.
- Dependerá do cenário a recuperação desses pontos.



Características e Habilidades

Uma vez distribuídos os Pontos de Atributos, são calculados os Pontos de Criação para a compra de Características e Habilidades.

Um humano adulto padrão tem $(3 \times \text{Inteligência} + 10)$ Pontos de Criação (Exemplo: Um personagem com Inteligência = 6 terá 28 Pontos de Criação $(3 \times 6 + 10)$).

10 Pontos de Criação podem ser trocados por 1 Ponto de Atributo, e vice-versa.

Características

São aquelas modificações que fazem parte do personagem naturalmente, geralmente são modificações em seu corpo ou em sua mente.

Características podem ser compradas por um preço fixo que acompanha o nome da característica, e apenas aquelas marcadas com um "+" poderão ser compradas cumulativamente para somar seus bônus ou penalidades. A quantidade máxima de acúmulo de característica é 4.

Características com custo negativo são prejudiciais ao personagem (e responsáveis por grande parte da diversão no jogo) e portanto, dão os pontos indicados quando são compradas (Exemplo: Com 12 Pontos de Criação, um jogador compra para seu personagem uma Característica que custa -4, e fica com 16 Pontos de Criação).

É recomendável que se tome cuidado para não colocar Características opostas em um personagem para não deixá-lo incoerente (Exemplo: Cegueira e Visão Aguçada), e para que os jogadores não exagerem em Características Negativas apenas para ganhar pontos, pode-se considerar normalmente a pontuação até -10; os pontos que ultrapassarem esse limite serão contados apenas pela metade arredondada para cima, por exemplo, -17 pontos $(-10 - 7)$ serão contados como -14 $(-10 - 4)$.

Características Físicas Favoráveis	Custo
Ambidestria	3
Atraente +	2
Contorcionismo +	2
Imunidade a Doenças +	2
Imunidade a Dor	4
Longevidade +	3
Recuperação Rápida	3
Reflexos em Emergências	8
Reflexos Rápidos	5
Resistência +	2
Resistência ao Frio/Calor	3
Segurar Fôlego	2
Sentidos Ampliados +	2 , 8
Surto de Adrenalina	8
Voz Melodiosa	2

Características Físicas Desfavoráveis	Custo
Ageusia (Paladar inativo)	-2
Albinismo	-4
Alergia	variável
Alta Sensibilidade à Dor	-4
Característica Óbvia	-1,-2,-4
Cegueira	-12
Daltonismo	-1, -3
Disopia	-2 , -4
Disosmia (olfato)	-2
Doença Crônica	variável
Epilepsia	-4
Estatuta Diferenciada	-2
Eunuco	-4
Feio +	-2
Gagueira	-3
Hemofilia	-3
Mudez	-4
Mutilado	-1 à -8
Paraplégico	-8
Peso Anormal	-2
Reflexos Lentos +	-3
Surdez	-2, -6



Características Físicas Favoráveis

Ambidestria (3 PC)

O personagem tem boa coordenação motora tanto com a mão direita como com a esquerda, mas isso não significa que ele possa atacar duas vezes ao mesmo tempo. (Observação: personagens sem *Ambidestria* usando sua mão não destra para atividades difíceis como atacar com arma ou escrever tem penalidade de -3, exceção feita a utilização de escudo ou arma para aparo).

Atraente + (2 PC)

O personagem tem uma aparência física que agrada aqueles que apreciam os membros de sua raça. Quando escolhendo esta Característica especifique a exata natureza do "dom" que o faz especial: uma face angelical, um físico ideal, ou um certo porte; que no fim das contas contribui para a atração que o personagem exerce sobre outros. Cada nível desta Característica acrescenta +1 em testes de interação com membros do sexo oposto e (nível - 1) com indivíduos do mesmo sexo. Assim, um personagem homem, com Atraente +2 tem um bônus, em testes de interação social, de +2 com mulheres e de apenas +1 com homens.

Contorcionismo + (2 PC)

A flexibilidade desse personagem dá +1 de bônus/nível em Testes de Destreza que envolva se esticar, se encolher ou se dobrar.

Imunidade a Doenças + (2 PC)

O personagem tem +1 de bônus/nível em um Teste de Físico para um de chance de destruir uma doença que o contaminou antes que ela se manifeste.

Imunidade a Dor (4 PC)

Nesse caso o personagem até sente o toque e a fratura, mas não sente dor pelo ferimento. Com essa Característica o personagem não cederá a torturas nem desmaiará por causa de danos, sendo exceção os casos de dano no cérebro; o único problema dessa Característica é que o personagem não terá noção de seus limites e dificilmente se lembrará de se curar.

Longevidade + (3 PC)

O personagem terá uma década adicional por nível de atraso para sofrer as penalidades de idade.

Recuperação Rápida (3 PC)

O personagem leva metade do tempo padrão de sua raça para recupera 1 ponto de Físico. No caso de humanos, cujo padrão são 48 horas, ele levará apenas 12 horas, lembrando que descanso ou desgaste podem interferir nessa recuperação em qualquer caso.

Reflexos em Emergências (8 PC)

Em situações de tensão o personagem consegue apurar seus reflexos e sua destreza a níveis sobre-humanos. Em situações de combate ou emergências, o personagem fica com 1 ação física extra por 5 minutos, e após o efeito passar, o personagem ficará esgotado terá uma penalidade de -1 em todos os testes envolvendo Físico ou Destreza até que tenha a chance de descansar (pelo menos 1 hora).

Se o personagem tiver alguma falha crítica enquanto estiver sob o efeito desta Característica, ele sofre 1 ponto de dano (decorrente de alguma distensão muscular ou algo parecido).

Caso o personagem possua a Característica Psíquica Desfavorável Fúria, ele pode comprar esta Característica por apenas 6 pontos, mas só poderá utilizá-la se estiver em fúria.





Reflexos Rápidos (5 PC)

A resposta do corpo é rápida e o personagem tem +1 para a esquiva e iniciativa de um combate ou demais situações que envolvam reflexos, como interceptar algo ou jogar video-game.

Resistência + (2 PC)

Confere ao personagem +1 de bônus/nível para Testes de ações que envolvem longos ou repetitivos trabalhos físicos, tais como marchar, carregar tijolos, cavar, subir escadas, etc...

Resistência ao Frio/Calor (3 PC)

O personagem tem naturalmente +2 para Testes de Físico que envolvam resistência ao frio ou ao calor, e por 2 Pontos de Criação o personagem tem +2 de resistência apenas para frio ou apenas para calor.

Segurar Fôlego (2 PC)

O personagem pode segurar o fôlego por até 5 minutos.

Sentidos Ampliados (audição, visão, paladar, tato ou olfato , todos) + (2 PC, 8PC)

O personagem sempre terá +1 de bônus/nível em testes de percepção que envolva um sentido ampliado, sendo o custo de 2 PC/nível. Se o personagem preferir comprar ampliação em todos os sentidos, o custo dessa Característica passa a ser 8 PC por nível. Para seres humanos normais, apenas 2 níveis de ampliação são permitidos.

Surto de Adrenalina (8 PC)

Em situações de tensão o personagem consegue elevar sua força para níveis sobre-humanos.

Durante 5 minutos, o Físico Original do personagem será dobrado para cálculos de levantamento de peso ou de aumento nos danos (mas não para pontos de vida).

Após o efeito passar, o personagem ficará tremendo, com penalidade de -1 em todos os testes envolvendo Físico ou Destreza até que tenha a chance de descansar (pelo menos 1 hora).

Se o personagem tiver alguma falha crítica enquanto estiver sob o efeito desta característica ele sofre 1 ponto de dano (decorrente de alguma distensão muscular ou algo parecido).

Caso o personagem possua a Característica Psíquica Desfavorável Fúria, ele pode comprar esta Característica por apenas 6 pontos, mas só poderá utilizá-la se estiver em fúria.

Voz Melodiosa (2 PC)

Esse personagem tem uma voz muito agradável de se ouvir. Para testes que envolvam lábia, canto ou atuação, esse personagem tem +1 de bônus.



Características Físicas Desfavoráveis

Ageusia (Paladar inativo) (-2 PC)

Esse personagem não tem paladar, para ele, tudo tem gosto de nada.

Albinismo (-4 PC)

Esse personagem tem a pele e os cabelos brancos; ele pode até ser bonito, mas será reconhecido em qualquer situação; se exposto a luz intensa (como o sol), sem nenhuma proteção por cada hora de exposição ele sofre um ponto de dano.

Alergia (variável)

O personagem possui algum tipo de alergia, normalmente incurável, que atrapalha sua vida e até mesmo pode resultar na sua morte.

É como se o próprio corpo do personagem tentasse envenená-lo. O custo básico depende dos efeitos que a alergia causa no personagem (calcule o valor segundo as regras da Metamorfose *Veneno* e divida o valor por -2).

O valor desta Característica também depende do quão comum é a substância a que o personagem é alérgico no mundo que ele vive. A tabela abaixo mostra os multiplicadores para diversas classes de frequência de substâncias em nosso mundo (os *Observadores* devem utilizá-la como referência alterando-a de acordo com o seu mundo de jogo).

Multiplicador	Frequência	Exemplos
x 3	Muito Comum	plásticos, metais, pólen, grama, algodão
x 1	Comum	álcool, leite, madeira, medicamentos comuns
x 0,8	Incomuns	couro, sabão comum, alimentos exóticos
x 0,4	Raro	Medicamentos incomuns
x 0,2	Raríssimo	Kriptonita

Alta Sensibilidade à Dor (-4 PC)

Todas as áreas desse personagem são áreas sensíveis, ou seja, qualquer dano causado nesse personagem deve-se recorrer às regras de golpes em área sensível do Diagrama de Resistência (Área D).

Característica Óbvia (-1, -2, -4 PC)

O personagem tem um tipo de marca em sua face, ou no corpo que o faz facilmente reconhecível. Esta marca deixa muito mais fácil do localizar (*-Vocês viram um negro de cabelos verdes passar por aqui?*). Esta Característica não está ligada a feiúra, e o personagem apenas tem uma característica muito notável. O custo está ligado a quão óbvia (ou difícil de esconder) é a Característica: -1 para tatuagens facilmente escondidas por uma camiseta, -4 para ter uma pele totalmente branca e cabelos verdes ou escamas ao invés de pele.

Cegueira (-12 PC)

O personagem terá penalidades de até -8 ao utilizar seus outros sentidos e seus conhecimentos prévios para passar por situações onde sua visão seria necessária, ficará simplesmente impossibilitado de passar por situações onde a visão é insubstituível.

Níveis ampliados de outros sentidos poderão diminuir as penalidades se justificados na situação.

Daltonismo (-1 PC, -3 PC)

Ou o personagem vê tudo preto e branco (-3 PC), ou então vê algumas cores trocadas (-1 PC).

Disopia (visão) (-2 PC, -4 PC)

O personagem tem algum problema leve de vista que precisa da correção com óculos, como miopia, hipermetropia, astigmatismo, etc...

O custo vai para -4 PC se não existirem óculos no cenário.



Disosmia (olfato) (-2 PC)

O personagem com disosmia não percebe cheiros, seu olfato é inativo.

Doença Crônica (variável)

Semelhante a alergia, descrita acima, calcule o valor segundo as regras descritas na *Metamorfose Veneno* e divida o valor por 2. Possuindo o valor básico deve-se determinar qual é a frequência com o que esta doença afeta o personagem. Para isso deve ser escolhido um ou mais “números de doença”, sempre que a soma dos dados rolados pelo personagem for igual a este número o personagem é atacado pela doença. Estes números podem variar de 3 a 11, o jogador escolhe. Se for esperto, ele escolherá os números mais extremos, pois quanto mais próximo de 7, maior a chance do número ser rolado.

Quanto mais forem os “números de ataque” maior o valor desta Característica; para apenas 1 número use o valor básico, para 2 números multiplique o valor básico por 1,5, para 3 números multiplique por 4, para 4 multiplique por 6, para cinco por 10 e para 6 multiplique por 10.

Outro fator que influencia esta característica é se a contagiosa, como ela se transmite, e o quão contagiosa esta doença é. As duas tabelas abaixo cobrem estes fatores:

Vetor de Contágio	Multiplicador
Sangue / fluidos corporais	X 1,2
Saliva	x 2
Toque / Transpiração	x 4
Respiração	x 8
OBS.: Cada nível inclui o meio de contágio anterior	

Resistível Por	Multiplicador
Teste de Físico +4	x 0,25
Teste de Físico +2	x 0,5
Teste de Físico	x 1
Teste de Físico -2	x 2
Teste de Físico -4	x 3
Não Resistível	x 4

Epilepsia (-4 PC)

Sempre que 2D6 forem rolados pelo personagem com esta Característica o forem obtidos dois números 2 ou dois 3 (2 e 2, 3 e 3), o *Observador* testa em segredo o Físico atual do personagem, no caso de falha, o epilético terá uma crise e ficará incapacitado por minutos iguais a quantidade de pontos que faltaram no teste.

Estatura Diferenciada (-2 PC)

Ou o personagem é alto demais, ou então, baixo demais quando comparado com os padrões normais de sua raça.

Eunuco (-4 PC)

O personagem masculino tem seus órgãos genitais mutilados, apesar de todos os problemas psíquicos e práticos que resultam dessa situação, golpes que atingem a área D do Diagrama de Resistência só causam danos normais.

Feio + (-2 PC)

O personagem tem uma aparência física que desagrade os que apreciam membros de sua raça. Quando esta Característica for escolhida, especifique o motivo exato da sua aparência desagradável: rosto feio, físico diferente do ideal, etc. Cada nível desta Característica acrescenta -1 em testes de interação com membros do sexo oposto e - (nível-1) com indivíduos do mesmo sexo. Assim um personagem, homem, com Feio 2 tem um penalidade, em testes de interação social, de -2 com mulheres e de apenas -1 com homens.



Gagueira (-3 PC)

Não basta dizer que o personagem está gaguejando, o jogador que esta interpretando o personagem com esta Característica tem que gaguejar também. Se essa interpretação estiver ruim, o *Observador* pode pedir um teste de Destreza atual quando quiser, e se falhar, o personagem não conseguirá passar sua mensagem por 10 segundos multiplicados por X, sendo X, o número de pontos que faltaram no teste.

Hemofilia (-8 PC)

Esse personagem não se recupera normalmente a cada 48 horas, muito pelo contrário, pelo fato de não fabricar glóbulos brancos, ele não cicatriza, perdendo 1 ponto de Físico a cada 1 hora se receber dano que envolva sangramento, e precisa também de uma transfusão de sangue por semana para evitar a perda de 1 ponto de Físico.

Mudez (-4 PC)

Existem casos onde o mudo pode tentar alguns grunhidos aleatórios, assim como o jogador, que estará proibido de conversar com os outros participantes durante o jogo sobre as intenções de seu personagem.

Mutilado (-1 à -8 PC)

Esse personagem pode não ter uma orelha (-1 PC), um olho (-3 PC), uma perna (-6 PC), um braço (-8 PC). Qualquer Teste de Atributo que envolva um membro ausente tem uma penalidade que pode variar de -3 à -6.

Paraplégico (-8 PC)

O personagem não pode mover suas pernas, quase não pode se mover sem ajuda, precisa de um par de muletas (e mesmo assim é doloroso e incômodo fazer) ou uma cadeira de rodas. Situações como escadas ou objetos colocados em lugares altos, etc; tornam-se complicadas e o *Observador* pode exigir um teste de Destreza ou Físico com quaisquer redutores que julgar adequado. Em termos de jogo isso se manifesta na forma de penalidades ou, até mesmo, impossibilidade de realizar certas ações.

Peso Anormal (-2 PC)

Ou o personagem é gordo demais, ou então é magro demais quando comparado com os padrões normais de sua raça.

Reflexos Lentos + (-3 PC)

Em situações que envolvam Reflexos (Iniciativa, Esquiva,...) o personagem terá -1 de penalidade no teste por nível da característica.

Surdez (-2 PC, -6 PC)

O personagem não tem o sentido da audição (-6 PC) (existem casos onde a surdez é parcial, e o personagem escuta com dificuldade: -2 PC).



Características Psíquicas Desfavoráveis	Custo
Alucinação	-2,-4,-6
Anseio de Justiça	-2,-4,-6
Anseio de Poder	-2,-4,-6
Antipatia +	-2
Aquamania	-2,-4,-6
Benevolência	-2,-4,-6
Catatonismo	-2,-4,-6
Ceticismo	-2,-4,-6
Cobiça	-2,-4,-6
Covardia	-2,-4,-6
Cleptomania	-2,-4,-6
Credulidade	-2,-4,-6
Dependência	-1,-2,-3
Dependente	-2,-4,-6
Desdobramento de Personalidade +	-8
Devoção [alvo]	-2,-4,-6
Distração +	-4
Dislexia	-4
Egoísmo	-2,-4,-6
Estigma Social	-2,-4,-6
Excesso de Confiança	-2,-4,-6
Fanatismo	-2,-4,-6
Fanfarronice	-2,-4,-6
Flashback	-2,-4,-6
Fobia [tipo]	-2,-4,-6
Fúria	-2,-4,-6
Gula	-2,-4,-6
Hábitos Detestáveis	-2,-4,-6
Honestidade	-2,-4,-6
Honra [código]	-2,-4,-6
Identidade Secreta	-4
Impulsividade	-2,-4,-6
Intolerância	-2,-4,-6
Intolerância (tipo)	-2,-4,-6
Inveja	-2,-4,-6
Luxúria	-2,-4,-6
Mau Humor	-2,-4,-6
Mentira	-2,-4,-6
Orgulho	-2,-4,-6
Pacifismo	-2,-4,-6
Pessimismo	-2,-4,-6
Piromania	-2,-4,-6
Preguiça	-2,-4,-6
Psicopata	-7
Reputação Má	-1 à -6
Responsabilidade de Líder	-2,-4,-6,

	-8,-10
Sadismo	-2,-4,-6
Sanguinolência	-2,-4,-6
Sem Iniciativa	-2,-4,-6
Teimosia	-2,-4,-6
Timidez	-2,-4,-6
Tutor	-2,-4
Vício [tipo]	-1,-2,-3
Vontade Fraca	-4
Voto [tipo]	-2,-4,-6

Características Psíquicas Favoráveis	Custo
Bom Senso	3
Cargo +	2
Carisma +	4
Controle Emocional +	3
Conexões +	3+mod
Empatia com (tipo)	6
Instinto	4
Inventividade	12
Mente Matemática	3
Noção Exata do Tempo	2
Prontidão +	4
Recursos	variável
Reputação Boa	1 à 6
Senso de Direção	2
Sensualidade	2
Vontade Forte +	6



Características Psíquicas Favoráveis

Bom Senso (3 PC)

O personagem tem uma quantia significativa de sabedoria prática, cotidiana comumente usada por sua raça ou sociedade. Sempre que você está a ponto de fazer algo contrário ao bom senso, o *Observador* pode, ou pelo menos deve alertá-lo sobre como sua ação poderia ser perigosa ou não adequada. O jogador também pode perguntar para o *Observador* quais seriam os procedimentos habituais em uma determinada situação comum.

Essa Característica é uma excelente oportunidade para o *Observador* impedir o jogador de fazer besteira informando que o Bom Senso dele o alerta.



Cargo + (2 PC)

O personagem está em uma posição de grau de autoridade e responsabilidade em alguma organização influente na sua sociedade. O personagem pode ser um oficial militar, um líder religioso ou um funcionário governamental de algum grau. Mesmo se o personagem não queira, seu grau sempre exige respeito, mas também exige alguns sacrifícios (o personagem tem deveres a cumprir de acordo com o seu cargo). Um cargo nível 1 significa pertencer a uma organização influente qualquer em um nível baixo (policia de rua, soldado raso, escriturário); com os níveis de 2 a 3 o personagem terá um grau secundário (sargento, burocrata, padre); o nível 4 representa uma posição influente (capitão, administrador, chefe de polícia, agente federal, bispo); para o nível 5 pontos você defende uma alta posição entre sua raça (senador, conselheiro real, embaixador, general, governador de um estado); o nível 6 poderia representar que o personagem está entre um dos líderes de sua raça/país. O jogador pode descrever seu cargo, mas cabe ao *Observador* criar os mecanismos que regem seu funcionamento, e seu custo, como julgar adequado.

Carisma + (4 PC)

O personagem possui uma força de personalidade tão desenvolvida que afeta

os outros com a sua simples presença. Some o nível desta Característica em TODAS as jogadas de interação social do personagem (Lábia, Intimidação, Liderança, etc.).

Controle Emocional + (3 PC)

Embora seja capaz de sentir emoções, o personagem as mantém sob controle, não permitindo que elas interfiram no seu julgamento ou suas ações ou mesmo demonstrando-as. Calmo e imperturbável sob quaisquer condições, o personagem é quase inafetado pelo medo, reage de maneira reservada a qualquer situação ou personagem.

Ao assumir esta Característica o personagem não pode escolher qualquer outra Característica “emocional” (como Fúria por exemplo).

Cada nível acrescenta +2 em seus Testes de Vontade para resistir a medo, sedução ou intimidação.



Conexões + (3 PC + modificadores)

O personagem possui contatos que são seus amigos, parceiros comerciais ou lhe devem favores; estes contatos fornecem a você informações e até mesmo ajuda. O nível desta Característica indica o cargo ou posição do seu contato, sendo o nível máximo 8. A seguir encontram-se os níveis e as posições ou cargos do contato:

- **Nível 1:** Informantes de rua, traficantes menores, repórter novato, etc.
- **Nível 2:** Contrabandistas Menores, Taberneiros, Funcionário da Prefeitura, Policiais, Repórteres, Enfermeiros, Marginais Barra Pesada, Os Saqueadores da floresta, Sargento do exército, Operador da Bolsa de Valores, etc.
- **Nível 3:** Detetives de Polícia, Médicos, Repórteres de Grandes Jornais, Empresários, Padres, Tenente do Exército, Capitão da guarda, Líderes de Gangue, etc.
- **Nível 4:** Chefões do crime, Deputados, Donos de Jornal/Televisões, Comissários de Polícia, Burgomestres, Agentes do F.B.I., Prefeitos, Grandes Empresários, Líderes Religiosos, guilda de ladrões, etc.
- **Nível 5:** Governadores, Senhores feudais, Senadores, Organizações como a C.I.A. e a KGB que operam de maneira eficiente em escala global, ou um indivíduo realmente excepcional.
- **Nível 6:** Presidente, Reis, Organizações de escala global e que controlam tecnologia ou magia em um nível bastante superior ao resto do mundo. Ou algum superser poderoso (nos dias de hoje um super herói, em fantasia um dragão).
- **Nível 7:** O quer que seja não pode ser classificado como humano: um grupo de super seres, o esquadrão de defesa do sistema solar, etc.
- **Nível 8:** Você tem conexões com um semideus ou coisa parecida, ou uma organização que opera em escala galáctica (Federação dos Planetas Livres, por exemplo).

Cada vez que um contato for ativado através de uma *Conexão*, rola-se 1D6; de acordo com o resultado, observa-se a tabela a seguir, que mostra a frequência do auxílio do contato:

D6+Bônus	Efeito
1	Informações totalmente erradas, ou a conexão decidiu te prejudicar de propósito
2	Nenhuma Informação, conexão indisponível
3	Poucas Informações (quase sem efeito), conexão desinteressada ou temerosa
4	Algumas Informações, (metade do total de informações disponível)
5	Todas as informações disponíveis
6	Todas as informações e alguma ajuda (nada que comprometa o informante)
7	Todas as informações e ajuda (funções de apoio/cobertura)
8	Apoio total e irrestrito

A frequência do contato, pode ser modificada, gastando 2 PC para a obtenção de um bônus de +1 para o teste de frequência. Estes bônus, são acrescentados ao D6 que é rolado para determinar a frequência do contato, sendo o bônus máximo de +7.

Após um contato ser efetuado, pode-se tentar uma conexão com os recursos do contato. O fator para ser testado o recurso, é igual a soma do nível da Característica + 4. O *Observador* faz um teste contra este fator (nível da Característica + 4) e no caso de sucesso significa que sua conexão foi capaz de auxiliar o personagem.

Empatia com (tipo) (6 PC)

Pode ser com carros, motos, animais, relacionamentos sociais, línguas ou qualquer outro grupo de atividades.

Esta Característica Psíquica reduz em -2 pontos o custo das Habilidades ou Características relacionadas com o tipo escolhido, seja com Pontos de Experiência ou de Criação, porém, sempre existirá o custo mínimo de 1 ponto.

As utilizações e combinações dessa Característica são muitas, caberá ao Observador julgar se as propostas dos jogadores serão válidas ou não (não dá para aceitar um jogador com **Empatia com Esportes** exigindo descontos na Habilidade Briga).

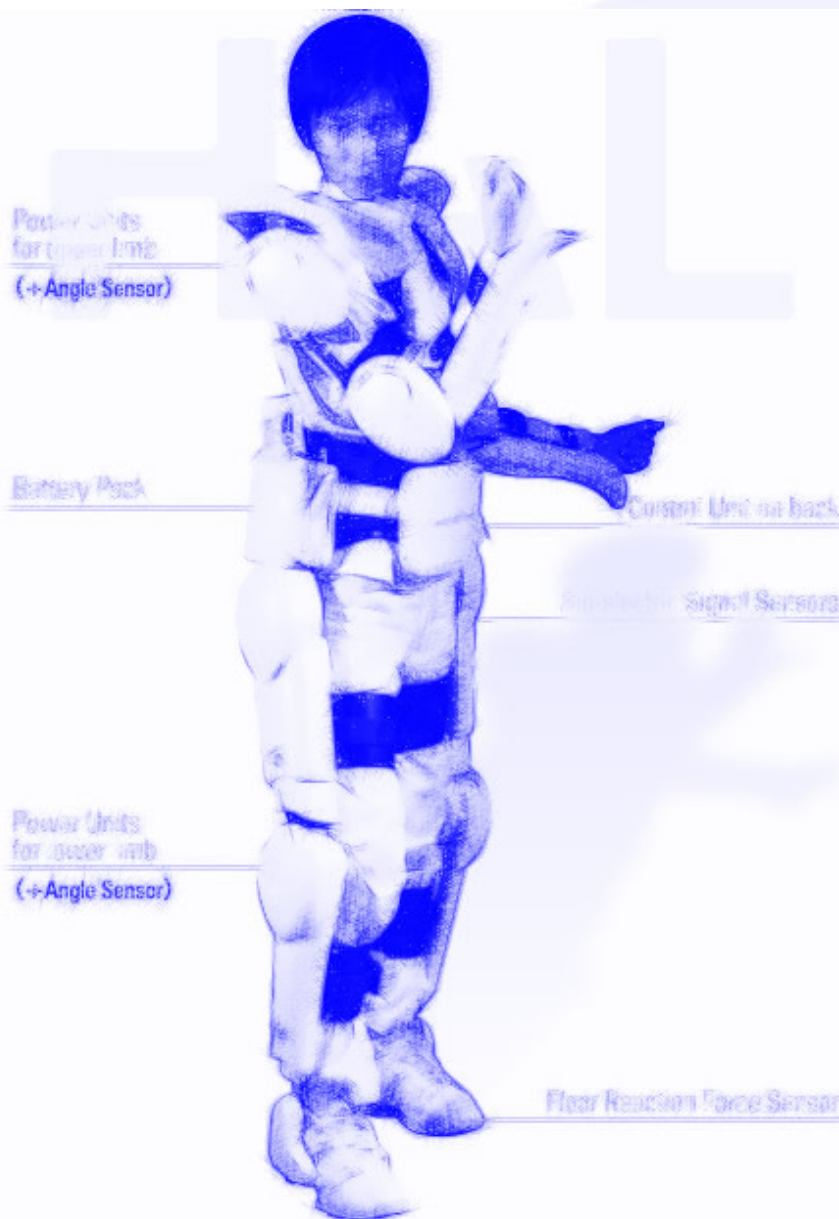


Instinto (4 PC)

Em humanos, essa é uma característica que pode aumentar as chances de sucesso em um teste, pois quando o jogador disser que quer ouvir seus instintos para realizar algum teste, O *Observador* pode fazer um teste escondido para determinar a possibilidade dos instintos ajudarem o personagem.

Não só em testes, mas em situações de dúvidas do personagem o *Observador* pode rolar 1D6, e com 1 de resultado ele pode mentir para o jogador ou dar penalidade de -1 para o teste, com 2 ou 3 ele não dirá nada, com 4 ou 5 ele dará algumas informações e +1 de bônus para o teste, e com um 6 ele deve fornecer boas informações e +2 para o teste. Alguns exemplos deste tipo de característica são: *Empatia*: Qual é o estado emocional de outra pessoa, *Diagnóstico*: o médico descobre que um paciente tem hepatite apenas olhando para ele (embora precise de um exame para confirmar), *Mecânica*: - Isso está com cara que é carburador...,etc.

Se o jogador ficar abusando muito dessa Característica, o *Observador* pode impedir mais do que 3 consultas aos instintos por dia, e se surgir uma situação em que o jogador nem desconfia da decisão errada que está tomando, o *Observador* pode tentar salvar o jogo rolando um teste e dizendo para o jogador o que o instinto do personagem está recomendando.



Inventividade (12 PC)

O personagem possui uma habilidade natural para criar e improvisar aparelhos (que funcionam) em pouquíssimo tempo. Para testes que envolvam a criação de algum aparelho, dispositivo ou similar, o personagem ganha bônus de +3.

Mente Matemática (3 PC)

O personagem com esta Característica pode resolver em pouquíssimo tempo problemas matemáticos como: equações diferenciais não lineares, integrais trigonométricas, divisões de números com muitos algarismos, etc. Um personagem com esta Característica possui uma mente capaz de rivalizar com a maioria dos computadores, podendo ela mesma ser um computador...

Bônus de +3 para esses testes envolvendo matemática.

Noção Exata do Tempo (2 PC)

Mesmo ao acordar no meio da noite ou depois de alguns dias em uma caverna o personagem saberá em que período do dia ele está.

Enquanto está acordado, ele sabe qual é o horário com uma margem de erro de apenas meia-hora.

Prontidão* (4 PC)

O personagem terá +1 bônus/nível nos Testes de Percepção com perigo iminente, ou seja, apenas o *Observador* saberá quando aplicar esse bônus.



Recursos (Variável)

Esta Característica representa os seus recursos financeiros e bens materiais, quanto dinheiro seu personagem possui no momento de sua criação e quanto ele recebe por mês

Essa tabela apresenta a situação de um personagem no início do século XXI, com valores em dólar.

nível/ custo	Mensal	Disponí vel	Bens	Total
1/-4	0	\$ 10	Poucas roupas (velhas), canivete	\$ 40
2/-2	\$ 150	\$ 50	Roupas (baratas), revolver (velho), Eletrodomésticos,	\$ 900
3/0	\$500	\$ 400	Apartamento pequeno (alugado), Eletrodomésticos, carro usado	\$4000
4/3	\$1200	\$ 2000	Apartamento alugado totalmente montado, carro novo	\$ 12 mil
5/6	\$3000	\$ 4000	Casa em condomínio (completa, bem montada), dois carros (um deles novo), pequeno negócio	\$ 70 mil
6/10	\$9000	\$ 12 mil	Casa grande, carros último tipo, talvez um pequeno avião ou late	\$600 mil
7/15	\$ 40 mil	\$ 80 mil	Mansão, Empresa porte médio, carros (uma Ferrari), Jatinho, late, talvez um Helicóptero	7 Milhões
8/20	\$ 50 mil	\$ 150 mil	Mansão, Empresa de porte médio, tudo acima, mais alguma coisa	20 Milhões
9/30	\$ 120 mil	\$ 200 mil	Praticamente tudo o que ele quiser	80 Milhões
10/45	\$ 300 mil	\$ 400 mil	Nem o próprio personagem sabe decor todos os seus bens	200 Milhões
11/60	1 Milhão	2 Milhões	O personagem é um bilionário	1 Bilhão
12/100	5 Milhões	3 Milhões	Dinheiro não é problema	9 Bilhões
13/150	10 Milhões	12 Milhões	O personagem é um dos homens mais ricos do mundo	30 Bilhões
14/220	25 Milhões	30 Milhões	O personagem possui um império financeiro que se espalha pelo mundo todo	90 Bilhões
15/330	100 Milhões	80 Milhões	GODZILIONÁRIO	150 Bilhões
16/500	200 Milhões	160 Milhões	O mais rico de todos	400 Bilhões

Reputação Boa (1 à 6 PC)

O personagem tem uma boa reputação entre o público ou algum subconjunto de sociedade. Dependendo da natureza da sua reputação. Esta característica dá bônus em quase todos os testes sociais.

Se ele é conhecido em uma escala pequena (um subgrupo de uma cidade ou qualquer lugar menor), custa 1 ponto. Se uma cidade inteira o conhece, e respeita, o personagem isto vale 2 pontos. Se sua notoriedade atingiu todo o país e até mesmo em escala internacional, esta reputação vale 3 pontos.

Como uma regra geral, para calcular o valor desta característica faz-se uma soma dos bônus sociais e fator de popularidade; assim, um bônus +2 em seus testes sociais com o personagem conhecido por toda uma cidade (2) custará 4 pontos, um bônus de 3 em seus testes sociais com o personagem sendo conhecido em escala nacional-mundial (3) valerá 6 pontos.

Senso de Direção (2 PC)

O personagem tem como se fosse uma bússola em sua mente, o que garante saber sempre a direção a tomar ou de onde veio. Testes de orientação e navegação tem bônus de +3 para serem efetuados.



Sensualidade + (2 PC)

Esse personagem atrai naturalmente o sexo oposto com seu rebolado e seus trejeitos. Testes Sociais com o sexo oposto tem bônus de +(nível+1), mas personagens do mesmo sexo se sentirão incomodados com esse exibicionismo e tratarão o personagem com penalidade de -1 nos testes sociais.

Vontade Forte + (6 PC)

Essa Característica aumenta em um ponto o atributo Vontade.





Características Psíquicas Desfavoráveis

Podem ser compradas no nível Leve (-2 PC), Grave (-4PC) ou Gravíssimo (-6PC).

Essas características determinam o comportamento do personagem, e sempre que o jogador decidir tomar uma atitude que contrarie esse comportamento, o Observador pode impor um Teste de Vontade para confirmar essa mudança de conduta do personagem, com penalidade de -2 no caso de Característica Grave e -4 quando Gravíssimo.

Alucinação (-2, -4, -6 PC)

--Eles estão atrás de mim! --Olhem! Aquela mulher nua de novo! --É claro que eu tenho certeza, desenterrem esse caixão que eu escutei os pedidos de socorro! --Não acenda esse cigarro! Este lugar também tem cheiro de gás!

Esses são apenas alguns casos de alucinações, vários outros casos envolvendo paranóias, megalomalias e complexos podem ser aplicados.

Quanto mais grave o nível da Alucinação, maior será a frequência com que ela aparece e mais difícil será para o personagem distingui-la da realidade.

Anseio de Justiça (-2, -4, -6 PC)

O personagem tem como motivação busca por justiça, sendo que se necessário, tenta "fazê-la" com as próprias mãos.

Anseio de Poder (-2, -4, -6 PC)

A motivação neste caso é o poder; o personagem não medirá esforços para que possa ascender e sobrepujar quem quer que possa.

Aquamania (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem adora se molhar e molhar os outros, sem se importar com a situação ou com as roupas.

Benevolência (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem é bondoso com todos, até com quem não merece.

Catatonismo (-2, -4, -6 PC)

Em qualquer situação de tensão esse personagem deve superar um Teste de Vontade para não ficar imobilizado diante do perigo, com a possibilidade de um novo teste a cada minuto.

Ceticismo (-2, -4, -6 PC)

Precisa de muitas provas para acreditar em algo, tem tendência a duvidar de tudo. Quanto maior a gravidade, maior a desconfiança.

Cobiça (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem quer tudo. Se existe, já é o suficiente para ele querer.

Covardia (-2, -4, -6 PC)

Com essa Característica, o personagem tem aversão à qualquer situação que possa vir a colocá-lo em perigo físico ou mental, como combates, saltos arriscados, situações de estresse mental, entre outras.

Cleptomania (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem quer, de qualquer maneira, roubar qualquer objeto que ele cismar, independente do valor ou do proprietário.

Credulidade (-2, -4, -6 PC)

O personagem acredita em tudo e em todos, ele pode tentar um Teste de Inteligência se a mentira for muito absurda.



Dependência (-1, -2, -3 PC)

Deve ser utilizada junto com a Característica Psíquica “Vício”.

Os níveis Leve, Grave ou Gravíssimo do Vício (Custos de -1, -2 e -3, respectivamente), indicam o tempo que o personagem suporta sem uma dose de seu vício; quanto mais grave, menor o intervalo.

Dependência Leve dá uma semana de intervalo entre cada consumo.

Dependência Grave dá 3 dias de intervalo entre cada consumo.

Dependência Gravíssima dá 24 horas de intervalo entre cada consumo.

Quando extrapola esse limite de Dependência sem seu vício, o personagem começa a sofrer efeitos físicos e psíquicos da Abstinência, que variam de acordo com o tipo de vício, podendo ir de irritabilidade ou depressão à intensas dores no corpo e delírios.

Dependente (-2, -4, -6 PC)

O personagem é dedicado à proteção de uma criatura, relativamente, incapaz de se cuidar sozinho. O jogador pode descrever seu dependente, mas cabe ao *Observador* criá-lo, e determinar seu valor em pontos, como julgar adequado. Este personagem pode ser qualquer um, de um amigo ou parente; até alguém que você realmente ama (filho, namorado). Dependentes têm uma “queda” por se colocar em perigo em histórias de ação (normalmente tentando ajudar seu amigo/protetor), e são alvo frequentes de seus inimigos.

Quanto mais próximo e indefeso diante do perigo, maior a gravidade da Característica.

Desdobramento de Personalidade + (-8 PC)

Algum tipo de situação, acontecimento ou horário desencadeia um novo conjunto de Características Psíquicas nesse Personagem, que geralmente não tem consciência desta outra personalidade.

Podem existir até mais do que 2 personalidades, e provavelmente, quando estiver com uma personalidade, o personagem não se lembrará do que aconteceu com a outra. Cada nova personalidade, é considerada como um nível desta Característica.

Devoção [alvo] (-2, -4, -6 PC)

É a dedicação do personagem a um objeto, trabalho ou pessoa. Quanto maior a gravidade da Característica, menos esforços o personagem medirá para cuidar de seu alvo, e mais complicado será a manutenção deste alvo, seja ele um aquário, uma namorada ou sua atuação como pesquisador de avistamentos de ovnis.

Distração + (-4 PC)

O personagem terá -1 penalidade/nível nos Testes de Percepção quando não informar ao Observador que seu personagem está atento.

E se o jogador apelar, dizendo o tempo todo que seu personagem está atento, o Observador pode desconsiderar os avisos do jogador e considerar o personagem como distraído naquele momento.

Dislexia (-4 PC)

O personagem terá dificuldades em aprender algo que tenha de ler. Para a compra de Habilidades que envolvam leitura (algumas línguas, ciências, etc), aumente em +2 o custo em pontos da referida Habilidade.

Egoísmo (-2, -4, -6 PC)

É meu, meu e só meu, tira os olhos que eu vi primeiro. Dificilmente esse personagem dividirá suas posses.

Estigma Social (-2, -4, -6 PC)

É o personagem cujas atitudes ou aparência são vistas com preconceito ou rejeição pela sociedade em que vivem; na sociedade terrestre ocidental atual, são exemplos os ex-presidiários, cabeludos, etc...

Excesso de Confiança (-2, -4, -6 PC)

Quanto mais grave o nível dessa característica, menos o personagem leva em consideração os perigos das missões que aceita.

Nenhum problema é impossível de ser resolvido para ele. Pelo menos, é isso o que ele acha.



Fanatismo (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem acredita em algo, ou faz parte de um grupo, e realizará atos absurdos em defesa de suas idéias.

Ele não mede consequências para seguir os conceitos que essa fonte de seu fanatismo diz.

Fanfarronice (-2, -4, -6 PC)

É aquele personagem chato que adora fazer alguma gracinha com quem está por perto, não que ele queira ser chato, mas um cara te perguntando toda hora se você conhece o Mário, é chato!

É o tipo de pessoa que perde o amigo mas não perde a chance de fazer uma piada.

Flashback (-2, -4, -6 PC)

O personagem tem recordações de um momento marcante em sua vida, que pode ser revivido sob determinada situação.

Quanto mais grave a Característica, maior será a duração do Flashback e mais inoportuno será o momento em que ele se manifesta.

Fobia [tipo] (-2, -4, -6 PC)

O personagem tem um medo doente de alguma coisa ou situação, chegando a uma situação de covardia ou catatonia diante de seu objeto de terror, precisando superar teste de controle (dependendo da fobia) para enfrentar essa situação, situação essa que pode ser altura, lugares fechados, aranhas, televisores, carros, locais escuros, água, multidões, cadáveres, lixo, sons altos, bichinhos de pelúcia, etc...

Fúria (-2, -4, -6 PC)

É só alguém levantar o tom de voz ou a situação ficar desesperadora que o *Observador* já pode pedir um teste de Vontade, se falhar, esse personagem vai querer sair berrando e quebrando tudo.

Gula (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem é facilmente pescado com comidas apetitosas; ele não come para viver, ele vive para comer.

Hábitos Detestáveis (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem tem a mania de mastigar de boca aberta, ou então arrotar, escarrar em público, cumprimentar os outros passando a mão na bunda, etc...

Por falta de educação e falta de noção, o personagem comete inconscientemente esses atos. Caso o jogador esqueça disso, o Observador pode lembrá-lo, contando que o personagem o fez nos piores momentos.

Honestidade (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem mantém sempre a sua palavra e não gosta de mentir.

Em níveis graves, toda essa sinceridade pode atrapalhar sua vida social, pois nem aquelas mentirinhas educadas ele solta.

Honra [código] (-2, -4, -6 PC)

Ter a obrigação de seguir algumas normas pré-determinadas pelo grupo que o personagem faz parte, como o código de honra militar, o código mercenário ou o código marginal. É necessário estabelecer quais as regras deste código quando esta Característica é adquirida.

Identidade Secreta (-4 PC)

O personagem possui uma identidade “pública”, heróica ou criminosa, além da sua identidade normal. A revelação desta identidade pública irá arruinar a “vida normal” do personagem. Além de outras complicações como prisão, atentados contra familiares, etc.

Impulsividade (-2, -4, -6 PC)

Assim como personagens com Excesso de Confiança, um personagem com Impulsividade arranjará muitos problemas nas suas decisões, mas enquanto o personagem com Excesso de Confiança acha que pode lidar com a encrenca em que está entrando, o personagem com impulsividade nem pensa que existe alguma encrenca para enfrentar e já entra em ação.



Intolerância (-2, -4, -6 PC)

É um personagem que não tem paciência com nada nem com ninguém, qualquer contratempo ou mal entendido já é o suficiente para enfezá-lo.

Intolerância (tipo) (-2, -4, -6 PC)

Por preconceito, ódio racial ou más experiências, o personagem não suporta a presença de certos elementos, pode ser por causa da raça, religião, time de futebol ou qualquer outro fator.

Inveja (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem está sempre maldizendo ou prejudicando quem tem mais ou algo melhor do que ele.



Luxúria (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem está sempre pensando em sexo, e não desperdiça oportunidades de se satisfazer em qualquer situação, aliás, sempre tenta criar oportunidades de se satisfazer.

Mau Humor (-2, -4, -6 PC)

O personagem com esta Característica está sempre pronto a reclamando, criticando, resmungando ou tratando mal outros (especialmente os que estão abaixo dele). Embora esta seja uma Característica, relativamente inofensiva, ela costuma complicar a vida do mal-humorado, pois além dos modificadores de interação social, ele eventualmente vai precisar daqueles que tratou mal...

Mentira (-2, -4, -6 PC)

É um personagem que tem mania de mentir mesmo sem precisar, desde assuntos menores até informações importantes, nem sempre ele faz isso, mas quando surge a chance ele cria alguma história para contar ao invés da verdade.

Orgulho (-2, -4, -6 PC)

É aquele personagem que se acha "o melhor de todos".

No nível Leve, pode ser aquele personagem que apenas não leva desaforo para casa, mas quanto maior a gravidade, mais esnobe e arrogante fica o personagem.

Pacifismo (-2, -4, -6 PC)

Resolver tudo por meios pacíficos, esse é o lema desse personagem. É muito difícil para ele pegar em armas ou entrar em combates pois ele rejeita a violência.

Pessimismo (-2, -4, -6 PC)

É aquele personagem que acha que tudo vai dar errado, está sempre achando problemas na felicidade dos outros.

Piromania (-2, -4, -6 PC)

A tentação de pôr fogo em alguma coisa (não necessariamente viva) acompanha esse personagem, ele adora assistir incêndios.

Preguiça (-2, -4, -6 PC)

No nível leve, o personagem só fará algo que seja muito necessário; no nível grave, mesmo o que tiver que fazer deixará para depois e no nível gravíssimo, nem mesmo pensa em fazer suas obrigações.



Psicopata (-7 PC)

O personagem é dominado por uma torrente de emoções negativas (como ódio, inveja, arrogância, etc.), que o compelem a um comportamento cruel e desumano; esta Característica é aconselhada para vilões. O personagem está sujeito a mudanças súbitas de humor, acessos de fúria (assuma esta Característica, pois ela combina bem com Psicopata). Os sentimentos do personagem estão tão distorcidos que o ato de matar (uma pessoa a esmo ou uma centena) não incomoda o personagem.

Reputação Má (-1 a -6 PC)

O personagem tem uma má reputação entre o público ou algum subconjunto de sociedade. Esta Característica interfere em quase todos os testes sociais.

Se o personagem é conhecido em uma escala pequena (um subgrupo de uma cidade ou qualquer lugar menor) custo -1 ponto. Se uma cidade inteira o conhece, isto vale -2 pontos. Se a notoriedade atingiu todo o país e até mesmo em escala internacional, esta reputação vale -3 pontos.

Como uma regra geral para calcular o valor desta Característica some os bônus sociais e o fator de popularidade; assim uma penalidade -2 em seus testes sociais com o personagem conhecido por toda uma cidade (2) custará -4 pontos, uma penalidade de -3 em testes sociais com o personagem sendo conhecido em escala nacional e/ou mundial (3) valerá -6 PC.

Responsabilidade de Líder (-2, -4, -6, -8, -10 PC)

O personagem é o líder, legítimo ou não, de um grupo de pessoas, país, planeta ou até mesmo de uma galáxia (para isso ele deve comprar o Cargo adequado).

Um personagem muitas vezes é obrigado a abandonar uma luta por não poder se arriscar, seus seguidores sofreriam com a sua morte/captura.

Ou então, por se importar realmente com seus seguidores, ele está disposto a sacrificar-se por eles, esta Característica custará -8 PC; Se o líder está disposto a dar sua vida pelos seguidores (-10 PC).

E além desses fatores, existe o desgaste que o personagem estará disposto a sofrer tentando por ordem no grupo e organizando suas ações. E não é só o personagem que vai se desgastar tentando por ordem na mesa, jogador de RPG sabe muito bem a bagunça que vira quando todos tentam agir ao mesmo tempo.

Sadismo (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem sente prazer em agredir e machucar qualquer um, seja fisicamente ou psicologicamente.

Sanguinolência (-2, -4, -6 PC)

O sanguinolento é um assassino mais rápido que o sádico, pois enquanto o sádico aprecia a dor de sua vítima, o sanguinolento adora despedaçar imediatamente o inimigo em seus níveis mais graves.

Em alguns pontos, essa Característica pode até parecer uma vantagem, pois o personagem não fica enjoado ou impressionado ao lidar com vísceras ou cadáveres, mas, a reação dele diante da situação pode afetar a maneira como seus colegas o enxergam.

Sem Iniciativa (-2, -4, -6 PC)

O personagem não possui iniciativa própria, dependendo do que outros ordenam para ele fazer. O personagem não é de maneira alguma idiota, e pode perfeitamente ter idéias originais; ele apenas não possui motivação para iniciar algo ou tomar alguma atitude.

Teimosia (-2, -4, -6 PC)

É porque é, e acabou, não se fala mais nisso e daqui eu não tiro o pé!

O personagem se recusa a tentar entender o ponto de vista dos outros envolvidos na conversa, e não admite que pode estar errado em sua decisão.

Timidez (-2, -4, -6 PC)

Ah... sabe né... Essa Característica garante -1 por nível para testes que envolvam interação social nos primeiros contatos com alguém, e pode precisar de Testes de Vontade para iniciar conversas ou falar em público.



Tutor (-2 ou -4 PC)

O personagem por algum motivo qualquer (normalmente por ser jovem demais ou ser considerado louco), está (legalmente inclusive) sob a responsabilidade de outra pessoa. Este responsável precisa autorizar ações como viagens, retiradas de bancos, chegar tarde em casa, casamentos, etc.

Se o tutor for alguém que se preocupa com o personagem ele provavelmente irá proibir tudo aquilo que julgar prejudicial ao seu protegido; se o tutor não tiver afeição pelo personagem as coisas podem ser ainda piores. O *Observador* deve criar e interpretar o tutor, cabe ao personagem/jogador convencê-lo a permitir certas “ações irresponsáveis”.

Vício (-1, -2, -3 PC)

Deve ser utilizado junto com a Característica Psíquica “Dependência”.

Os níveis Leve, Grave ou Gravíssimo do Vício (Custos de -1, -2 e -3, respectivamente), servirão para designar o tipo de material no qual o personagem é viciado.

O **Vício Leve** ocorre quando o personagem precisa ficar em contato com elementos fáceis de serem conseguidos, e que não causam prejuízo algum, como Histórias em Quadrinhos, Vídeo-Games, Estátuas de Corujas, Programas de Televisão, Camisa de Time de Futebol, ...

O **Vício Grave** ocorre quando os elementos que satisfazem o vício do personagem são difíceis de se conseguir, seja pelo preço ou pela disponibilidade, ou então, são elementos que podem causar algum prejuízo psíquico ou físico ao personagem. São exemplos: Drogas Legalizadas (Cigarros e Bebidas), Atividades que envolvam Adrenalina (Pára-Quedismo, Lutas, Rachas de Automóveis, ...), Roupas de Marca, Sangue ...

O **Vício Gravíssimo** é aquele que envolve elementos muito caros ou muito raros, ou então, causam danos graves ao corpo e à mente do personagem. Exemplos: Drogas Ilegais (Maconha, LSD, Heroína, ...), Sangue Fresco, Atividades que envolvam Adrenalina e Risco de Vida (Pára-Quedismo com material velho, Lutas Clandestinas, Rachas de Automóveis dentro de cidades movimentadas, ...), Roupas de Pele Humana, Carros Novos, ...

Vontade Fraca + (-4 PC)

As dificuldades que surgem numa situação causam facilmente a desistência desse personagem. Cada nível desta Característica, reduz em 1 ponto o atributo Vontade.

Voto [tipo] (-2, -4, -6 PC)

O personagem fez em algum momento da sua vida um juramento para si mesmo ou para alguém. Este juramento afeta a vida do personagem guiando suas ações. Talvez o personagem consiga cumprir seu juramento algum dia (*-Juro matar o maldito Pickard!!!*) talvez seja uma promessa para toda a vida e além (*-Juro combater o mal e a pirataria enquanto viver; e quando eu me for meus descendentes continuarão minha cruzada!!*). O *Observador* decide o valor de acordo com o tipo do voto e de quão grave ele é.



Habilidades

São bônus que o personagem recebe para determinadas ações que ele aprendeu a realizar, e continua aprendendo, pois novas habilidades podem ser compradas com futuros Pontos de Experiência.

O nível da Habilidade é o bônus que será somado ao Atributo correspondente para os testes.

O custo em Pontos de Criação de uma Habilidade é igual ao nível da Habilidade, porém, para comprar uma habilidade de nível elevado, você precisa comprar os níveis anteriores antes (Exemplo: Uma Habilidade 1 custa 1PC, uma Habilidade 3 custa 6 PC, pois para se chegar até a 3, foram compradas antes a 1 e a 2, ficando o custo total da Habilidade 3 = 1 + 2 + 3 = 6 PC).

O nível máximo que o valor de Teste de uma Habilidade pode alcançar é 14, ou seja, a soma do Atributo + Habilidade não pode ultrapassar 14.

Exemplo: um personagem com Atributo 6 pode ter sua Habilidade elevada até o nível 8 (6+8=14).

Habilidades Físicas	Atributo
Acrobacia	Des
Arremesso [tipo de objeto]	Des
Correr	Fis, Des
Dança	Des
Escalar	Fis, Des
Escape	Des
Esporte [tipo]	Fis, Des
Furtar	Des
Furtividade	Des
Interceptar	Des
Levantamento de Peso	Fis
Montar [tipo de animal]	Des
Mov. em Gravidade Alterada	Des
Música [tipo de instrumento]	Des
Natação	Fis
Prestidigitação	Des
Saque Rápido [tipo de arma]	Des
Veículos [tipo]	Des

Acrobacia (Destreza)

Dá bônus em atividades que envolvam saltos, equilíbrio e giros. Se o personagem cair de uma altura de até 5 metros, ele pode testar esta Habilidade para não sofrer nenhum dano. Muitas Artes Marciais necessitam dessa Habilidade para a realização de determinadas manobras.

Arremesso [tipo de objeto] (Destreza)

Habilidade de arremessar algum tipo específico de arma ou projétil, o qual deve ser escolhido na compra desta Habilidade. Para os objetos com alguma aerodinâmica (dardos, machadinhas de arremesso, etc), os bônus iniciais (que são aumentados em +1 com os níveis desta Habilidade) são de +1/+2 (+1 para arremesso sem mira e +2 para arremesso mirado); objetos como pedras, facas, tem bônus iniciais de +0/+1 e objetos sem nenhuma aerodinâmica (cadeiras, livros), tem bônus de -1/+0.

Correr (Físico, Destreza)

Dança (Destreza)

Escalar (Físico, Destreza)

O teste de Inteligência só é utilizado no caso de longas escaladas, para ser determinado o melhor caminho e o equipamento adequado, que poderão dar mais bônus para o teste com Físico e Destreza para a escalada.



Escape (Destreza)

Com penalidades ou bônus dependendo do tipo de amarra ou agarro em que se encontra.

Esporte [tipo] (Físico, Destreza)

O(s) atributo(s) escolhido(s) dependem do tipo de esporte que esse personagem tenha Habilidade, como futebol, sinuca, golfe, natação, etc.

Furtar (Destreza)

Não confundir com roubo, pois o furto não envolve intimidação da vítima, o furto ideal é aquele ninguém percebe, principalmente a vítima. O exemplo mais comum é a “batida de carteira”.

Furtividade (Destreza)

É a Habilidade de andar silenciosamente e o mais escondido possível.

Interceptar (Destreza)

Esta é a Habilidade de se agarrar objetos lançados na sua direção com um mínimo de dano a sua pessoa. Um mestre nesta Habilidade poderia, com uma boa dose de sorte, interceptar até mesmo balas (HÁ HÁ HÁ!!! É o tipo de coisa que se fala para jogadores se entusiasmarem e perderem seus personagens!!!). Utilizar esta Habilidade conta como uma defesa, em caso de falha o personagem recebe o dano normal que o objeto faria se o tivesse atingido, cada teste permite que o personagem agarre 1 objeto. Esta jogada é feita normalmente com redutores de acordo com o tamanho / velocidade dos objetos. O *Observador* deve utilizar a tabela abaixo como referência:

Objeto	Penalidade
Granada (lançada da maneira usual, em arco)	-1
Bola de basquete (arremessada por um profissional)	-2
Objetos do tamanho de uma bola de tênis (arremessados por um ser humano normal)	-3
Bola de futebol (chutada por um profissional)	-5
Bola de Baseball (lançada por um profissional)	-7
Flecha	-7
Shurikem (arremessada por um Ninja)	-9
Balas (mesmo se agarradas causam 1 ponto de dano na mão do personagem)	-11



Levantamento de Peso (Físico ou 7)

A Carga Máxima que um personagem levanta é $2 \times F \times F$, gerando a seguinte tabela:

Físico	Carga	Físico	Carga	Físico	Carga
2	8kg	9	162kg	32	2048kg
3	18kg	10	200kg	36	2592kg
4	32kg	12	288kg	40	3200kg
5	50kg	16	512kg	48	4608kg
6	72kg	20	800kg	56	6272kg
7	98kg	24	1152kg	64	8192kg
8	128kg	28	1568kg	72	10368kg

Testes de levantamento de peso podem ser feitos para determinar se um personagem conseguiu erguer por um round sua carga máxima ou durante alguns minutos uma carga média.

O teste pode ter bônus ou penalidades dependendo da variação do peso ou das possibilidades de apoio da carga, mas, geralmente, esses testes ficam restritos a 10% a mais ou a menos dessa carga máxima do personagem, pois acima desse limite o levantamento é impossível, e abaixo, o teste é dispensado (podendo ser necessário em casos em que algo dificulta o levantamento da carga, como falta de apoio ou cansaço do personagem).

O teste pode ser baseado em 7 (independente do Atributo do personagem), afinal, todos os personagens tem a mesma dificuldade para levantar a sua carga máxima correspondente.

A Habilidade Levantamento de Físico, além do bônus para o teste, aumenta em +5% por nível a carga máxima do personagem.

Montar [tipo de animal] (Destreza)

É a Habilidade de se manter em cima de algum tipo de animal em movimento.



Movimento em Gravidade Alterada (Destreza)

É a Habilidade de se locomover sem maiores dificuldades de adaptação em ambientes com gravidade diferente da nossa, como no fundo do mar, em uma nave espacial em órbita, na lua, etc.

Música [tipo de instrumento] (Destreza)

É a Habilidade de produzir música a partir de algum tipo de instrumento musical.

Natação (Físico)

Prestidigitação (Destreza)

É a Habilidade de realizar pequenos movimentos rápidos e precisos com as mãos, trocando ou escondendo objetos; essa

Habilidade pode ser utilizada para trapacear em jogos, fazer pequenos truques, etc.

Saque Rápido [tipo de arma] (Destreza)

Essa Habilidade é contada como bônus na iniciativa e deve ser especificado o tipo de arma.

O bônus só vale quando as armas são sacadas (tanto a do personagem como a do seu rival), depois, a iniciativa é normal.

Veículos [tipo] (Destreza)

É a Habilidade de dirigir algum tipo de veículo, de charretes e canoas à aviões e submarinos.



Habilidades Psíquicas	Atributo
Administração	Int
Agronomia	Int
Armadilhas	Int
Arrombamento	Int
Arte [tipo]	Int
Atuação	Int
Avaliar (tipo de item)	Int
Barganha	Int
Caça [tipo de animal]	Int
Camuflagem	Per
Cerimônia	Int
Ciência [tipo]	Int
Combate a Incêndios	Int
Comediante	Int
Contrabando [tipo]	Int
Construção [tipo]	Int
Cozinhar	Int
Criminologia	Int
Criptografia	Int
Demolição	Int
Detectar Objetos Escondidos	Per
Detectar Mentiras	Int
Diplomacia	Int
Disfarce	Int
Eletrônica	Int
Enigmas	Int
Escolaridade	Int
Espionagem	Int
Estratégias [tipo]	Int
Etiqueta	Int
Explosivos	Int
Falsificação [tipo de item]	Int
Finesse	Int
Forencis	Int
Hacker	Int
Heráldica	Int
Herbalismo	Int
Imitar Sons	Int
Improvisar Objetos	Int
Interrogatório	Int
Intimidação	Fis / Int
Investigação	Int
Jogo	Int
Lábia	Int
Lei	Int
Ler Lábios	Int
Liderança	Int
Língua [tipo]	Int
Manha	Int
Mapeamento	Int
Mecânica	Int

Medicina	Int
Memória Treinada	Int
Mergulho	Int
Misticismo	Int
Operação de Computadores	Int
Operação de [tipo de equipamento]	Int
Oratória	Int
Orientação	Int
Passatempo	Int
Pesquisa	Int
Procedimentos Policiais	Int
Profissão [tipo]	Int
Produzir Fogo	Int
Programação de Computadores	Int
Rastreamento	Int
Sedução	Int
Sinalização	Int
Sistemas de Segurança	Int
Sobrevivência	Int
Tortura	Int
Treinar Animais [tipo de animal]	Int
Venefício	Int
Veterinária	Int



Administração (Inteligência)

É a Habilidade de se administrar um negócio, empresa ou organização de maneira satisfatória. Esta Habilidade também inclui noções de economia e contabilidade.

Agronomia (Inteligência)

É a Habilidade de se cultivar a terra, normalmente possuída por fazendeiros e lavradores.

Armadilhas (Inteligência)

Essa Habilidade pode ser utilizada para construir e desarmar os tipos de armadilhas que esse personagem conhece.

Arrombamento (Inteligência)

É a Habilidade de destrancar algum tipo de fechadura, ou tranca, com a utilização de materiais próprios (gazuas) ou improvisados quando necessários.

Arte [tipo] (Inteligência)

É a capacidade de produzir algum tipo de arte, como pinturas, teatro, cinema, escultura, artesanato, etc...

Atuação (Inteligência)

É a Habilidade de representar emoções e diálogos que não se está realmente sentindo ou pensando. Pode ser usada para apresentar uma peça de teatro ou mentir descaradamente para outras pessoas.

Avaliar (tipo de item) (Inteligência)

É a Habilidade de reconhecer a autenticidade de algum tipo de item, como obras de arte, jóias, dinheiro. Em alguns casos, é necessário algum instrumento para desempenhar a identificação.

Barganha (Inteligência)

É a Habilidade de valorizar o seu produto e desvalorizar o produto do outro.

Caça [tipo de animal] (Inteligência)

É o conhecimento dos costumes e técnicas para a captura de algum tipo de animal. Atenção: devem ser determinados os tipos de animais e ambientes.

Camuflagem (Percepção)

É a Habilidade de se tornar ou tornar uma estrutura o mais invisível possível em algum tipo de ambiente.

Cerimônia (tipo) (Inteligência)

São os conhecimentos e atuações necessárias para algum tipo de cerimônia. Habilidade muito útil para organizadores de eventos e participantes de rituais mágicos.

Ciência [tipo] (Inteligência)

São os conhecimentos teóricos e práticos de alguma ciência, como astrologia, química, biologia, matemática, engenharia, etc...

Qualquer atividade centrada no estudo e pesquisa de algum assunto pode ser considerada nessa habilidade, inclusive as de cenários de ficção, como exobiologia, biomecânica ou traumitologia (previsão do tempo baseada nos movimentos das asas dos tractor timorianos durante a sua revoada de hibernação).





Combate a Incêndios (Inteligência)

Esta Habilidade representa o conhecimento das técnicas e aparelhos de combate a incêndios empregados em uma sociedade. Da fila de baldes (empregadas no século XV) até recompressão por granadas de implosão (utilizadas no século XXV), passando por cobertores molhados e extintores de CO₂.

Comediante (Inteligência)

O personagem sabe fazer piadas, e até se apresentar em um palco. Embora pareça uma habilidade de menor importância, um personagem pode não só ganhar a vida com ela como também “alfinetar” seus inimigos. Os bons comediantes podem incutir em uma piada uma crítica mordaz a um rei ou governante sem se comprometer diretamente.

Contrabando [tipo] (Inteligência)

É o conhecimento das táticas e técnicas para a contrabandear mercadorias evitando as forças policiais e a alfândega. Atenção: devem ser determinados os meios e tipo de contrabando e em qual ambiente o contrabandista opera.

Construção [tipo] (Inteligência)

São os conhecimentos teóricos e práticos que permitem projetar e supervisionar a construção de estruturas de grande porte. Exemplos dessa Habilidade podem incluir: Navios, Castelos, Construções civis, Espaçonaves, etc...

Cozinhar (Inteligência)

Pode até haver especialização em algum tipo de prato.

Criminologia (Inteligência)

É a análise do comportamento do criminoso perante fatos, pistas, vítimas, ou seja, tudo o que compõe a cena do crime, para traçar um perfil do suspeito.

Criptografia (Inteligência)

Esta é a Habilidade de criar e decifrar códigos secretos (normalmente escritos). Para se determinar se um criptógrafo conseguiu decifrar ou não um código deve ser feita uma disputa entre o criador do código e aquele que está tentando decifrá-lo.

Embora possa parecer uma habilidade exclusiva de espiões, ela não é, muitos arqueólogos e historiadores também a possuem.

Demolição (Inteligência)

É o conhecimento das técnicas para a destruição eficiente e segura de algum tipo de estrutura.

Detectar Objetos Escondidos (Percepção)

É Habilidade de perceber a presença de algo estranho no ambiente, que não é percebido em uma primeira olhada, como passagens secretas, armas escondidas, quadros fora do lugar ou uma bituca de cigarro com marcas de batom atrás do cinzeiro.

Detectar Mentiras (Inteligência)

Com um sucesso no teste, o personagem percebe algo de estranho na falsa história que estão contando a ele.

Diplomacia (Inteligência)

É o conhecimento dos procedimentos corteses e termos polidos que devem ser tomados durante uma negociação de interesses rivais; também serve para xingar sem parecer que ofende.

Disfarce (Inteligência)

Se as roupas e pinturas específicas para o disfarce estiverem acessíveis, o teste poderá ter bônus, essa Habilidade pode ser aplicada também em outro personagem ou equipamento.

Eletrônica (Inteligência)

É a capacidade de burlar, consertar e projetar circuitos eletrônicos.



Enigmas (Inteligência)

É a capacidade de criar e decifrar enigmas das mais diversas formas: Adivinhações, Diagramas, etc.

Escolaridade (Inteligência)

Essa habilidade serve não só para determinar se o personagem se lembra de assuntos abordados em instituições de ensino (gramática, história, matemática, etc), mas também para determinar o nível de ensino em que o personagem está.

Um personagem com nível 1 nessa habilidade completou o 1º Grau (até a 8ª série), com nível 2, o 2º Grau (Colegial) foi concluído, com o nível 3, o personagem já se graduou em uma faculdade (marcar na frente da habilidade o tipo de curso), e um personagem com nível 4 tem algum mestrado ou doutorado (que também devem ser marcados na frente da habilidade).

Nem sempre a teoria corresponde com a prática, portanto, para exercer as funções aprendidas em uma faculdade, o personagem precisa comprar a Habilidade correspondente para se basear nos testes. Testes de Escolaridade servirão apenas para checar conhecimentos teóricos, mas serão inúteis para a prática.

Espionagem (Inteligência)

Esta Habilidade cobre toda a gama de informações usadas por espões em seu “trabalho”. Ela inclui técnicas de trocar mensagens de maneira discreta, uso de equipamentos de espião (sapato-fone, relógio magnético, caneta-pistola, etc), procedimentos padrão em operações de espionagem (quando manter ou não contato com a base, como abortar uma missão, etc.), decifrar rapidamente mensagens em código (conhecidos), origem e funcionamento de organizações rivais, táticas de despistar adversários, etc.

Estratégias [tipo] (Inteligência)

Um teste bem sucedido nesta habilidade pode dar informações sobre o melhor procedimento a ser adotado pelo personagem e seu grupo em determinada situação. Um personagem com Estratégia Militar pode saber qual o melhor momento para ataque, com Estratégia Vigilância pode determinar quais as melhores posições para os guardas. Cabe ao observador definir qual é essa estratégia correta caso o personagem tenha sucesso em seus testes, ou então, corrigir o personagem caso o jogador diga uma estratégia mal-feita que esteja em desacordo com o conhecimento que o personagem tem.

Etiqueta (Inteligência)

É o conhecimento dos procedimentos e termos de comportamento em um determinado meio social, como por exemplo, diferenciar o garfo da salada, do garfo da sobremesa, arrotar (ou não) ao final da refeição, se inclinar a todos que lhe dirigirem a palavra, gritar durante o discurso do anfitrião, entre outros; lembre-se que cada cultura tem um comportamento.

Explosivos (Inteligência)

A montagem, instalação ou desativação de explosivos requerem conhecimento e técnica, em um teste de montagem ou instalação, falhas significam apenas que a bomba não está funcional, mas um erro crítico pede um segundo teste, e se esse falhar, a bomba explode, esses testes só são necessários no caso de explosivos fabricados precariamente; já no caso de desativação de explosivos, bônus ou penalidades podem ser aplicados de acordo com a complexidade do explosivo que o especialista tem diante dele, mas no caso de qualquer falha, outro teste deve ser feito imediatamente, no caso de sucesso, a bomba foi desativada, no caso de outra falha, BUM.

Falsificação [tipo de item] (Inteligência)

Deve se escolher o tipo de falsificação, sendo necessária também a Habilidade com essa arte; existem falsificações de moedas, pinturas, esculturas, caligrafias, etc. Também é necessário o equipamento para o trabalho.

Finesse (Inteligência)

É a soma dos conhecimentos relacionados a vida social no *Jet-Set*. Inclui informações de como se vestir adequadamente, qual a melhor safra de *Don Perrinhon*, o quão bom é o *Chef* do restaurante, se aquele vestido é um *Armani* legítimo ou uma cópia, qual são os lugares, artistas e personalidades “na moda”, etc.



Forencis (Inteligência)

Trata-se de uma especialização da medicina voltada para autópsias em cadáveres. Um teste bem sucedido pode fornecer informações como: calibre aproximado da arma que baleou a vítima, tipo de faca empregado no crime (e se o atacante era canhoto ou destro), etc.

Hacker (Inteligência)

É a Habilidade utilizada para quebrar códigos de segurança, adquirir dados de bases não autorizadas, etc, utilizando computadores. É necessário possuir a Habilidade *Programação de Computadores* (2).

Heráldica (Inteligência)

É o reconhecimento de bandeiras, símbolos ou brasões que identificam nações, famílias ou pessoas. Esta Habilidade também inclui o conhecimento do simbolismo contido nos brasões, isto é, o personagem pode identificar um brasão como pertencendo, provavelmente, a um clã guerreiro mesmo que não conheça o brasão em questão.

Herbalismo (Inteligência)

É o conhecimento de ervas e raízes para os mais variados fins; reconhecimento de ervas ou raízes raras, são submetidos a penalidades (ervas comuns +0, ervas não muito comuns -2 e ervas raras -4).

Imitar Sons (Inteligência)

É a Habilidade de emitir sons e vozes que imitam algo que esse personagem já tenha escutado e treinado.

Improvisar Objetos (Inteligência)

Quanto mais favoráveis ao improviso os equipamentos e sucatas existentes, maiores os bônus para o teste, podendo até dispensá-lo se a explicação do jogador for boa.

Interrogatório (Inteligência)

É uma técnica intimidatória e persuasiva de extração de informações de outra pessoa.

Intimidação (Físico ou Inteligência)

Esta Habilidade é utilizada para ser convincente diante de uma situação em que seja necessária a imposição da vontade do personagem.

Normalmente é realizada uma disputa entre o Físico ou Inteligência com bônus dessa Habilidade e a Vontade do adversário, com bônus de acordo com a gravidade do que está sendo exigido.

Algumas Características como *Feio*, *Cargo*, *Reputação* (Boa ou Má entre outras) podem também dar bônus nessa disputa.



Investigação (Inteligência)

É a Habilidade de perceber e associar fatos e objetos em situações que estão sendo estudadas para a resolução de um mistério.

Jogo (Inteligência)

É a Habilidade com algum jogo mental, como xadrez, baralho, etc.



Lábia (Inteligência)

É a Habilidade de fazer alguém acreditar ou colaborar com você por mais absurda que seja a sua história, é claro que quanto mais absurda, maiores as penalidades, sendo necessária uma disputa de Atributos entre os envolvidos na conversa.

Ler Lábios (Inteligência)

O personagem com essa Habilidade consegue entender o que uma pessoa está falando (em uma língua que conheça) mesmo sem escutar sua voz.



Liderança (Inteligência)

O personagem possui uma voz de comando que faz com outros personagens possam aceitar com maior facilidade as sugestões dadas pelo líder. O Observador deve colaborar com o funcionamento dessa habilidade exigindo que os demais jogadores se calembem para escutar o que o jogador, cujo personagem teve sucesso nesse teste, tem para falar.

Língua [tipo] (Inteligência)

É a Habilidade de compreender e se expressar em uma determinada língua. Esta Habilidade, de acordo com o nível, define quanto o

personagem tem fluência:

- **Nível 1:** conhecimento básico da língua; o personagem conhece várias palavras e construções gramaticais simples; diante de diálogos, traduções e conversões de textos, é necessário teste de Inteligência;
- **Nível 2:** conhecimento parcial; o personagem consegue ler bem, contudo diante de diálogos e conversões de textos é necessário teste de Inteligência;
- **Nível 3:** bom conhecimento; o personagem lê e fala fluentemente; apenas para conversões de textos é necessário o teste;
- **Nível 4:** domínio total da língua; nenhum teste precisa ser feito.

Manha (Inteligência)

É a capacidade de identificar os padrões comportamentais de um meio e agir como se fizesse parte desse meio.

Mapeamento (Inteligência)

É a Habilidade de montar mapas precisos pela observação e cálculos.

Mecânica (Inteligência)

É a Habilidade de entender e interferir em algum tipo de mecanismo, motor ou aparelho. A utilização de aparelhos próprios para os consertos ou construção dará bônus nessas atividades.



Medicina (tipo de paciente) (Inteligência)

É a Habilidade de entender e consertar organismos vivos, identificar e tratar suas doenças. Medicamentos e equipamentos poderão dar bônus ao teste, ou penalidade na falta dos mesmos. Essa habilidade permite que o personagem faça 3 tipos de testes:

Diagnóstico: Identifica qual o problema de saúde do paciente.

Primeiros-Socorros: É uma operação rápida (de 1 a 5 minutos) que serve para estabilizar o Físico Atual do paciente em 0 pontos. Os pontos de sucesso no teste são os pontos de físico negativo que são anulados no Físico Atual do paciente. Esses testes só podem ser feitos uma vez após cada ferimento (recuperando apenas os danos causados depois da última operação de Primeiros-Socorros) ou uma vez por hora, caso o primeiro teste não tenha sido o suficiente.

Tratamento Médico: São cirurgias mais demoradas (de 1 a 5 horas) que, entre outras coisas podem recuperar o *Físico Atual* de um personagem até a metade do *Físico Original* (dependendo dos pontos de sucesso no teste).

Memória Treinada (Inteligência)

O personagem tem facilidade para se lembrar de tudo o que aconteceu com ele, como conversas, códigos, mapas, etc...

Mergulho (Inteligência)

Representa o conhecimento de técnicas e equipamentos empregados em excursões subaquáticas (mergulhos). Esta Habilidade inclui noções sobre descompressão, limites de permanência, técnicas de segurança, etc.

Misticismo (Inteligência)

É o conhecimento e prática de rituais místicos relacionados a magia.

Operação de Computadores (Inteligência)

É a Habilidade de manipular computadores para operações básicas, como planilhas eletrônicas, processadores de texto, etc.

Operação de [tipo de equipamento] (Inteligência)

É a Habilidade de controlar algum aparelho complexo, como máquinas de raio X, maquinário de linha de montagem, guindaste, etc.

Oratória (Inteligência)

É a Habilidade de discursar e falar para platéias.

Orientação (Inteligência)

É a Habilidade de se orientar através de sinais naturais (como posição do sol, dos astros) ou através de instrumentos (como bússolas, mapas), para manter-se em uma rota ou direção.

Passatempo (Inteligência)

É a Habilidade e conhecimento de algum tipo de atividade de diversão, como histórias em quadrinhos, vídeo-game, jardinagem, etc.

Pesquisa (Inteligência)

Esta Habilidade serve para se desenvolver uma busca de maneira organizada. Pode ser uma pesquisa científica ou encontrar um gibi no meio de sua desorganizada coleção de gibis. Serve por exemplo para se localizar informações sobre um determinado assunto em uma biblioteca, utilizar de maneira adequada sistemas de arquivos, checar álbuns de fotos de marginais na delegacia, procurar RPGs na Internet, etc. Quanto melhor for seu teste mais rápido você irá encontrar o que procura (é claro que para ser encontrado o objeto/informação deve existir...).

Procedimentos Policiais (Inteligência)

O personagem conhece as técnicas procedimentos e até mesmo gírias utilizadas pelas forças policiais da sociedade em que vive. Coisas como: necessidade (ou não) de mandado de busca, para onde vão as provas de crime, quem (e como) pode ter acesso a cena de um crime, -EU TENHO DIREITO Á UM ADVOGADO !!!!!, EU SOU DIMENOR, etc.



Profissão [tipo] (Inteligência)

É o conhecimento e prática de algum tipo de profissão, como eletricista, pedreiro, ferreiro, padeiro, vendedor, policial, bancário, professor, etc.

Produzir Fogo (Inteligência)

É a Habilidade de identificar as pedras, gravetos e palhas corretos e a fricção necessária para dar início ao fogo.

Programação de Computadores (Inteligência)

É a Habilidade de programar computadores, gerando softwares com funções específicas. É necessário possuir a Habilidade *Operação de Computadores* (1).

Rastreamento (Inteligência)

É a Habilidade de identificar e perseguir alvos por meio de pegadas, cheiros, restos e pistas em geral, em algum tipo de ambiente, a entrada em um novo ambiente (de floresta para deserto) pode anular essa Habilidade.

Sedução (Inteligência)

Esta Habilidade envolve os métodos e trejeitos para se conquistar emocionalmente alguém.

Sinalização (Inteligência)

É a Habilidade de passar ou entender algum tipo de sinal, como montar pedras, fumaça, bandeiras, código morse, movimentos das mãos, etc.

Sistemas de Segurança (Inteligência)

Representa o conhecimento de modernos sistemas de segurança e alarmes, como funcionam, onde devem ser instalados, qual é o melhor meio de neutralizá-los, etc. Além de permitir ao personagem instalar estes sistemas, esta Habilidade também pode ajudá-lo a passar por eles. Um teste bem sucedido nesta Habilidade acrescenta o seu resultado positivo nas jogadas posteriores de Arrombamento, Armadilhas e Eletrônica feitas para “driblar” o sistema.

Sobrevivência (Inteligência)

É o conhecimento das fontes de alimentação e abrigo em determinado tipo de ambiente.

Tortura (Inteligência)

O personagem sabe como causar dor e/ou pressão psicológica de maneira a “quebrar” outros personagens sem matá-los. Esta habilidade cobre os aspectos de causar dor extrema sem atingir órgãos vitais ou mesmo desmaiar a vítima. Um teste bem sucedido nesta habilidade acrescenta o seu resultado positivo nas jogadas posteriores de Interrogatório.

Treinar Animais [tipo de animal] (Inteligência)

O tempo e a qualidade do treinamento dependem também da inteligência e cooperação do animal.

Venefício (Inteligência)

São os conhecimentos sobre a fabricação e efeito de venenos e de antídotos. Habilidades como Herbalismo (na antiguidade) ou Ciência [Química] (atualmente) podem auxiliar na identificação de produtos para a obtenção do veneno ou antídoto.



Habilidades Bélicas

Briga (Destreza)

Habilidade de desferir golpes e defender-se deles pura e simplesmente, sem necessidade de um mestre como algumas artes marciais. O dano causado segue as regras de combate desarmado.

Cada nível da Habilidade dá 2 pontos que podem ser divididos entre Golpe, Aparo e Esquiva, porém, a diferença entre eles não pode ser superior a 1.

Por exemplo, Briga 2 pode deixar o personagem com Golpe 1, Aparo 1 e Esquiva 2, mas não com Golpe 2, Aparo 0 e Esquiva 2, pois a diferença de 2 pontos entre Aparo e as outras manobras não é permitida.

Arremesso (arma) (Destreza)

Como visto na *Habilidade Física Arremesso*, os bônus das armas mudam quando arremessadas, e não é toda arma que causa seus danos normais.

Armas que não precisam atingir com uma ponta ou parte específica para causar dano (escudos, varas, revólver sem munição, martelos), causam dano normal mesmo sem habilidade específica (o revólver sem munição causaria 1 dano, como uma pedra).

Armas que só causam dano se arremessadas corretamente (lanças, adagas, machadinhas) só causam dano normal com habilidade específica 1. Armas que não tem boa aerodinâmica para arremesso (espadas, machados, manguais) só causam dano normal em arremesso com habilidade específica 3.

Atenção: Nunca utilize o bônus de ataque dessas armas em arremesso, utilize apenas os bônus da habilidade arremesso.

Se alguma arma for arremessada sem habilidade própria, apenas a metade menor do dano será causada.

Habilidades Bélicas Básicas

Permitem que as armas sejam utilizadas com bônus de ataque e defesa.

A utilização de armas simples sem a Habilidade Básica até permite que seus danos normais sejam causados, porém, os bônus de golpe e aparo são zerados.

Escudos utilizados sem Habilidade Básica dão apenas a metade de seus bônus de Aparo.

Habilidades Bélicas Básicas não são cumulativas, mas são pré-requisito para que o personagem compre a Habilidade Bélica Específica da arma de sua preferência.

São Habilidades Bélicas Básicas: Arcos, Artilharias Fixas, Balestras, Chifres, Escudos, Espadas, Espingardas, Fuzis/Rifles/Carabinas, Garras, Machados, Mandíbulas, Manguais, Martelos, Metralhadoras, Mosquetes, Pistolas/Revólveres/Submetralhadoras, Tentáculos e Varas.



Habilidades Bélicas Específicas:

Aumentam em 1 ponto os bônus para a utilização de um tipo específico de arma.

Armas de Contato: causam +1 dano com habilidade específica 2.

Armas de Recarga: com o nível 2 de habilidade específica, o tempo, ou ações, para recarga cai pela metade.



Habilidade Bélica	pré-requisito
Adaga	Facas
Adaga Sai	Facas
Arco Grande	Arcos
Arco Médio	Arcos
Arco Pequeno	Arcos
Balestra Grande	Balestras
Balestra Média	Balestras
Balestra Pequena	Balestras
Boleadeira	Boleadeiras
Cajado/Vara Pequena	Varas
Cauda com protuberância	Caudas
Cauda normal	Caudas
Chicote	Manguais
Chifre Grande	Chifres
Chifre Médio	Chifres
Chifre Pequeno	Chifres
Cimitarra	Espadas
Espingarda	Espingardas
Escudo (Espinhado) Grande	Escudos
Escudo (Espinhado) Pequeno	Escudos
Escudo (Espinhado) Médio	Escudos
Espada Bastarda Grande	Espadas
Espada Bastarda Média	Espadas
Espada Bastarda Pequena	Espadas
Espada Grande	Espadas
Espada Média	Espadas
Espada Pequena	Espadas
Estilete	Facas
Faca	Facas
Faca Grande	Facas
Faca Pequena/Média	Facas
Fuzil/Rifle/Carabina	Fuzis/Rifles/Car
Fuzil Laser	Fuzis/Rifles/Car
Garra Grande	Garras
Garra Média	Garras
Garra Pequena	Garras
Gládio	Espadas
Katana	Espadas

Lança Grande	Lanças
Lança Média	Lanças
Lança Pequena	Lanças
Maça (Espinhada) Grande	Martelos
Maça (Espinhada) Média	Martelos
Maça (Espinhada) Pequena	Martelos
Machado Grande	Machados
Machado Médio	Machados
Machado Pequeno	Machados
Mandíbula Grande	Mandíbulas
Mandíbula Média	Mandíbulas
Mandíbula Pequena	Mandíbulas
Mangual (Espinhado) Grande	Manguais
Mangual (Espinhado) Médio	Manguais
Mangual (Espinhado) Peq.	Manguais
Martelo Grande	Martelos
Martelo Médio	Martelos
Martelo Pequeno	Martelos
Metralhadora	Metralhadoras
Mosquete	Mosquetes
Pistola	Pistolas/Rev/Subs
Pistola Laser	Pistolas/Rev/Subs
Punhal	Facas
Revólver	Pistolas/Rev/Subs
Sabre	Sabres
Sub-metralhadora	Pistolas/Rev/Subs
Tentáculo com ventosas	Tentáculos
Tentáculo normal	Tentáculos
Tridente	Lanças
Vara Grande	Varas
Vara Média	Varas
Vara Pequena	Varas

Nível 5

Habilidades Bélicas com nível 5, além do respectivo Bônus, dão ao personagem 1 Ação Extra por round para utilizar esta habilidade em combate.



Metamorfoses

Como seres humanos não são a única opção de personagem em um RPG, serão apresentadas aqui algumas Características que são consideradas Metamorfoses, pois modificam um personagem humano básico para qualquer outra raça.

Metamorfoses acompanhadas de "+" podem ser acumuladas, e as acompanhadas de (h) precisam de habilidade com o mesmo nome para serem utilizadas.

Absorção de Danos (+) (variável)

Faz com que o personagem absorva 1 dano em todo seu corpo. Determinados personagens possuem proteção contra apenas um tipo de ataque, só contra ácido, só contra frio/gelo, só contra Fogo/Calor, etc. O custo por nível se encontra na tabela a seguir:

Absorção	Custo por nível
Total	8
Frio / Gelo	2
Fogo / calor	2
Eletricidade	2
Ácido	1
Laser	2
Cinética/Sônica (Vibratória)	2
Golpes/ Armas de Fogo ou Brancas	5

Aderência (15 PC)

Permite ao personagem se deslocar com 1 nível a menos de sua velocidade normal (geralmente, a metade da velocidade) por qualquer superfície sólida e em qualquer inclinação, utilizando as mãos, pés ou qualquer outro órgão de contato para se fixar.

O personagem ganha automaticamente a *Habilidade Física "Escalar"* (4), podendo aumentá-la naturalmente (em mais 4 níveis) e não estará sujeito a grande parte das penalidades em uma escalada (inclinação, falta de ponto de apoio,...).

Alguém que for agarrado por um personagem com essa habilidade terá uma penalidade extra de -3 para se desvencilhar.



Ampliação de Destreza (+) (14 PC)

Cada nível de ampliação dá +1 ação física por round para o personagem.

O primeiro nível desse poder é marcado como 2 pois envolve multiplicação.

Fora de combate, as ações podem ser acumuladas para que um Teste de Destreza seja feita com mais concentração e bônus de +1 por acúmulo, ou podem permitir que ele tenha um feito extra no round (se tiver membros para tanto), como patinar e controlar um carrinho de controle remoto ao mesmo tempo.

Lembre-se que, mesmo com várias ações extras, com apenas um par de braços é impossível jogar video-game e datilografar ao mesmo tempo, pois são ações que exigem as duas mãos.

Para utilizar essas ações físicas extras, pelo menos uma das duas ações básicas deve ser gasta com uma ação física. Um personagem com *Destreza Ampliada 2* e *Inteligência* normal não pode realizar 1 ação física e 2 mentais, mas pode realizar 2 físicas e 1 mental.



Ampliação de Físico (+) (18 PC)

O primeiro nível desse poder é marcado como 2 pois envolve a multiplicação do Atributo *Físico*, e o resultado dessa multiplicação será o *Físico Relativo*, e é a partir do *Físico Relativo* que é calculado o bônus de dano e a capacidade de dano suportada pelo personagem.

Um aumento de 50% à 100% ocorre no peso do personagem em qualquer nível deste poder.

Eventualmente, o personagem pode conseguir alguma variação de poder onde sua *Ampliação de Físico* pode aumentar e diminuir. O que fazer com os danos?

Sempre que alguma *Ampliação* ou *Redução* ocorrer, determine qual é o *Físico Atual* do personagem dividindo o *Físico Relativo Atual* pela *Ampliação* atual do *Físico* (sempre arredondando para baixo), só então faça a *Ampliação* do *Físico*, multiplicando este *Físico Atual* pelo seu novo valor de *Ampliação*.

Exemplo: Um personagem com *Físico:7* e *Ampliação de Físico:3* terá um *Físico Relativo:21*. Após sofrer 4 danos, o seu *Físico Relativo Atual* será 17.

Uma *Carga de Poder* aumenta a *Ampliação de Físico* de 3 para 4. Seu *Físico Atual* é 5 ($17/3=5,6=5$). Multiplicando por sua nova *Ampliação*, seu *Físico Relativo Atual* vai para 20.

O personagem sofre mais 5 danos (*Físico Relativo Atual* = 15), e depois, com o final da *Carga de Poder*, sua *Ampliação* volta de 4 para 3.

O *Físico Atual* é 3 ($14/4=3,75=3$), e multiplicado por sua antiga *Ampliação:3*, seu *Físico Relativo Atual* vai para 9.

Ampliação de Inteligência (+) (12 PC)

Cada nível de ampliação dá +1 ação mental por round para o personagem.

O primeiro nível desse poder é marcado como 2, pois envolve multiplicação.

Em situações fora de combate, o personagem pode acumular 1 ação para ganhar bônus de +1 em um Teste com Inteligência ou Percepção.

Para utilizar essas ações mentais extras, pelo menos uma das duas ações básicas deve ser gasta com uma ação mental. Um personagem com *Destreza* normal e *Inteligência* Ampliada 2 pode realizar 1 ação física e 2 mentais, mas não pode realizar 2 físicas e 1 mental.

Asas (-4 PC)

Podem ser de penas ou de pele (como um morcego).

Por aumentarem a área de acerto do personagem, essa mutação dá penalidade de -1 para a sua esquiva quando as asas estiverem abertas ou aumentando muito a silhueta do personagem.

Atividade Noturna (0 PC)

Troca o ritmo de atividades do dia pela noite.

Carapaça (variável)

Podem ser um casco que protege apenas o tronco e baixo ventre do personagem (parcial) ou pode se dividir em várias placas por todo o corpo (total).

Material	Proteção (parcial-total)	Custo (parcial-total)
Cerâmico (imune a danos elétricos e reduzido para a metade menor por danos vibratórios ou sônicos)	3/2 - 2/1	6 - 7
Metálico	4/2 - 3/1	8 - 9
Orgânico (como casco de tartaruga, pode ser de matéria óssea, cartilagem, queratina e até madeira)	2/1 - 1/0	3 - 3
Plástico Reforçado	2/2 - 1/1	4 - 5

Esse tipo de mutação aumenta o peso do personagem de 20% a 100%, e não combina com pontos de *Destreza* altos (é apenas uma sugestão: se montar um personagem com carapaça pesada, tire um ou dois pontinhos da *Destreza* para dar mais realismo ao personagem).

Para cada nível de Tamanho Ampliado, essa carapaça pode ficar 1 nível mais grossa. Os valores de proteção e o custo são multiplicados por esse nível (Uma tartaruga de Tamanho Ampliado 2 pode ter Carapaça Orgânica parcial 2 com 4/2 de proteção e 6 de custo).



Cauda (6 PC)

As caudas aqui referidas são adicionais ao corpo, não substituindo as pernas da forma humanóide. Elas podem ter várias funções, de acordo com seu formato. Caudas longas e fortes podem ser utilizadas pela criatura para agarrar itens ou para se pendurar. Caudas grossas ou com protuberâncias em suas extremidades podem ser utilizadas para causar danos ou desequilibrar o adversário (+2 para o golpe, e se o golpe for bem sucedido e tiver essa intenção, o alvo deverá testar seu físico para se manter de pé).

Difícilmente caudas causam mais do que 1 dano, quanto mais longas e flexíveis, maior o bônus para acerto (+1 de Golpe para caudas normais ou +2 para Golpe para caudas com protuberâncias, e nenhum bônus de Aparo para ambas).

Cauda de Serpente (4 PC + modificador)

Neste caso, a cauda substitui as pernas da cintura para baixo, e o corpo passa a ser parecido com o de uma serpente. Esta cauda mede cerca de 3 m, você se desloca com cerca da metade da cauda ereta de maneira que a altura do seu tronco e cabeça é a mesma da de um ser humano normal com o seu *Físico*.

Esta cauda pode ser utilizada para ataques como um chicote (até dois metros de distância, causando D2 danos). Você também pode esticar sua cauda ao máximo ficando “na ponta dos pés” você mal pode se mover mas sua altura chega a quase 3,5 metros (+1 para Testes de Escalada quando apropriado). A ponta da cauda também pode servir para segurar objetos ou manipular aparelhos (*Destreza* -1).

Por +4 pontos, a cauda tem o dobro do tamanho (6m) e poderá se enrolar no alvo se tiver sucesso em um golpe. A cada alvo que o alvo permanecer preso, ele sofrerá 1 ponto de dano por constrição para cada ponto de bônus de dano por *Físico* do personagem rabudo.

Chifres (2, 3, 4 PC)

São pontas ósseas que se originam no esqueleto da criatura, geralmente se encontram na cabeça. Existem várias formas de chifres, curvos, semi-curvos, enrolados, grandes, pequenos ou ramificados (como os alces).

Nem todos os chifres podem ser usados como arma, seja pela fragilidade (chifres podem se quebrar se muitos longos e finos), seja pela falta de posicionamento (chifres voltados para baixo). Chifres sem ponta ainda podem ser utilizados para golpes de impacto.

A aquisição desta Característica confere a Habilidade *Chifres* (0), que confere os seguintes bônus (de acordo com o tamanho):

- **Chifres pequenos (2 PC):** +0G, +0A, D2
- **Chifres médios (3 PC):** +0G, +0A, D3
- **Chifres grandes (4 PC):** +0G, +0A, D2+1

De acordo com o *Físico* da criatura, aplique os danos adicionais.

Corpo de Madeira (5 PC)

Transforma o corpo do personagem em madeira, o que faz com que ele flutue na água e tira -2 pontos de sua *Furtividade* por causa dos sons de suas juntas.

Essas transformações ocorrem em 1 round (para virar madeira ou para voltar ao normal). Para torná-la instantânea, aumente o custo em +3.

Para que essa transformação atinja apenas partes do corpo, aumente o custo em +5. Sua proteção enquanto utilizar o poder é 1/1, e recebe danos dobrados de ataques de chamas. Este poder em uso permanente tem seu custo reduzido para 3 PC e se torna uma *Mutação*.

Escamas (variável)

Podem fazer parte do revestimento de alguma criatura. Escamas vão de frágeis rugas queratinosas (que não dão proteção alguma e podem ser compradas por custo 0) à resistentes placas ósseas, e podem dar proteção 1/1 (+5 PC) ou 2/2 (+10 PC) para a área que cobrem de acordo com a sua espessura ou resistência.

Para cada nível de Tamanho Ampliado, essas escamas podem ficar 1 nível mais grossa. Os valores de proteção e o custo são multiplicados por esse nível (Um crocodilo gigante de Tamanho Ampliado 3 pode ter Escamas Leves com 3/3 de proteção e 15 de custo).



Espinhos (3 PC + modificadores)

São o meio termo entre chifres e pêlos; se forem bem firmes e estiverem no ponto de contato do ataque, podem acrescentar +1 ponto ao dano (+1 PC).

Existem espinhos que podem ser arremessados, a distância do arremesso é de 10m, pode ter até +4 de bônus de acordo com o número de espinhos arremessados por rajada (+2 PC por número de bônus, que começam em 0/1) e pode causar 0 (+1 PC), 1(+3 PC) ou D2 danos (+5 PC).

Uma camada de espinhos pode dar resistência 1/0 para a área protegida (+3 pontos). Existem espinhos venenosos (+custo do veneno aplicado). Todos os espinhos perdidos renascem como pêlos.

Garras (2, 4, 6 PC + modificadores)

Ocorrem quando as unhas da criatura adquirem rigidez e terminam em pontas.

A exemplo dos felinos (gatos, tigres, etc), as garras podem ser retráteis, elas só aparecem quando os músculos são tencionados. Dedos com garras podem prejudicar a utilização de alguns objetos, como teclados, livros, roupas, etc.

Garras podem ser utilizadas para agarrar melhor (+2 de bônus no teste). Se as garras forem retráteis, acrescente +1 PC de custo.

A aquisição desta Característica, confere a Habilidade *Garras* (0), que confere os seguintes bônus (de acordo com o tamanho):

- **Garras pequenas (2 PC):** +1G, +0A, 1
- **Garras médias (4 PC):** +2G, +1A, D2
- **Garras grandes (6 PC):** +2G, +2A, D3

De acordo com o Físico da criatura, aplique os danos adicionais.

Gueiras (4 PC)

Permitem a respiração aquática, desde que o líquido no qual esteja mergulhado possua oxigênio.

Idade Imutável (20 PC)

O personagem não envelhece a partir da idade de maturidade da sua raça, e não pode morrer por velhice.

Ignorar Completamente Danos (20 PC)

O personagem não sofre penalidades na *Destreza* ou *Físico* por causa de danos e nem desmaia por *Físico* negativo.

Ele só para de lutar quando morre.

Ignorar Danos (10 PC)

O personagem não sofre penalidades na *Destreza* ou *Físico* por causa de danos.

Em caso de *Físico* negativo, as penalidades são normais, mas não se aplicam aos Testes de Consciência (teste contra o *Físico Original*) que devem ser feitos após cada dano sofrido pelo personagem neste estado negativo de *Físico*.

Levitação (7 PC)

Com este poder o personagem pode flutuar (sem controle de deslocamento lateral) com velocidade de no máximo 5 Km/h se não tiver apoio para se empurrar.

Além de dar a oportunidade de entrar em estádios de futebol sem ter que pagar a entrada, este poder dá a Habilidade Física "Movimento em Gravidade Alterada" nível 1 para o personagem. Assim que atingir o nível 3 nessa Habilidade, o personagem ganha bônus de +1 para se esquivar de inimigos que não voam ou flutuam.

Liberdade Aquática (10 PC)

O personagem com esse poder, pode locomover-se na água como se estivesse no ar, ou seja, sem nenhuma penalidade.

O personagem ganha a Habilidade "Natação" em nível 4 e sua velocidade de deslocamento na água é a mesma que a sua velocidade fora dela.



Mandíbulas (2, 3, 4 PC)

Podem ser proeminentes (focinhos) ou não em uma criatura. A mordida pode causar 1 a D3 danos, de acordo com a musculatura e os dentes, assim como chifres, existem mordidas que não causam danos e dentes que podem ser quebrados.

Criaturas que tem seu ataque baseado na mordida, uma vez que atingirem o alvo, têm a opção de continuar mordendo; no próximo turno, ele causará seus danos de novo, mas terá penalidade de -6 em sua Esquiva pois estará preso ao seu alvo e, portanto, sem mobilidade.

A aquisição desta Característica confere a Habilidade *Mandíbulas* (0), que confere os seguintes bônus (de acordo com o tamanho):

- **Mandíbulas pequenas (2 PC):** +0G, +0A, 1
- **Mandíbulas médias (3 PC):** +1G, +0A, D2
- **Mandíbulas grandes (4 PC):** +1G, +0A, D3

De acordo com o Físico da criatura, aplique os danos adicionais.

Membros (6 PC para cada membro adicional)

Cada perna ou pata a mais dá +1 em testes para evitar quedas, para empurrar, puxar, etc (limitando esses bônus ao máximo de 4).

Cada par de pernas (ou patas) aumentam a velocidade do personagem em sua metade menor (60km/h vão para 90km/h, ou seja, nesse caso, 30km/h são aumentados por par de pernas a mais).

Cada membro com função semelhante a braços a mais tem 1.001 utilidades, pode carregar mais sacolas, segurar a próxima flecha enquanto a outra é disparada, pode lutar com escudo e arma pesada ao mesmo tempo,...

Cada par de membros de função semelhante aos braços amplia a *Destreza* em 1 nível (Dão +1 ação física por round).

Olfato Discriminativo (8 PC)

Esta Característica permite a um personagem distinguir indivíduos e objetos através do olfato. Testes de *Percepção* que possam envolver esse sentido tem bônus de +4, e testes de Rastreamento, bônus de +2.

Olho Adicional (+) (2 PC + especial)

O personagem ganha um olho adicional, e o equivalente à característica Sentido Ampliado (Visão) +1 para cada olho além dos seus normais (Sendo 2 o bônus máximo, e todos devem estar voltados para a mesma direção).

Cada olho posicionado em uma posição lateral ou traseira custa +2 PC, mas cada um deles dá +1 de bônus em Testes de *Prontidão* que envolvam visão lateral (o bônus máximo é +3), sendo que um inimigo se aproximando por uma direção que o personagem tenha olhos dispensa testes para ser percebido.

Ossos Cartilagosos (2 PC)

Dão uma grande flexibilidade para a criatura e 1 nível extra para a Característica Física *Contorcionismo*.

Ossos Ocos (-10 PC)

Os personagens que possuem ossos ocos são mais leves (30% do peso normal), e mais frágeis.

Os danos que ultrapassarem a absorção deste personagem serão aumentados em sua metade menor (ou seja, serão multiplicados por 1,5). Como exemplo, um personagem que receber 3 danos, ficará com 4 danos.



Padrão de Tempo Alterado (+) (14 PC)

Faz com que o possuidor veja o tempo passar mais lentamente (como se o mundo fosse um filme em câmera lenta). Cada nível deste poder aumenta a *Destreza* em 1 ponto e, para elementos normais do cenário (que não estejam escondidos ou com intensidade muito baixa) a *Percepção* do personagem aumenta em 1 ponto.

A defesa do personagem em tentativas de invasão mental (Controle Mental, Ler Mentes, etc) aumenta em 1 ponto.

Pés Com Polegares Opostos (2 PC)

Permite que se agarre com os pés como se eles fossem mãos.

Planar (h) (4 PC)

Este poder permite ao seu possuidor planar no ar (como uma asa delta ou um ultraleve).

O teste da habilidade só é necessário quando personagem tenta alguma manobra.

Rajada Elétrica (+) (h) (10 PC)

Raios elétricos saem das mãos do personagem produzindo estalos, por nível de poder, causando 1 dano e alcançando 10m.

A Rajada Elétrica é um ataque à distância com bônus inicial de +3/+4, dado com a Habilidade "Rajada Elétrica" nível 0 (O Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo *Destreza*).

Este tipo de rajada não é absorvida por metais, mas armaduras (naturais ou não) de material isolante protegem de todo dano. Grades e entrelaçamento de metais em formato parecido funcionam como pára-raios, e não permitem a propagação desse tipo de rajada.

Superfícies metálicas ou molhadas podem servir de propagadores da rajada para todos que estiverem em contato direto com essas superfícies. O dano se propaga por 1mt por quantidade de dano, e será dividido entre todos os atingidos, causando um mínimo de 1 ponto para os que estiverem mais próximos.

Cada rajada gasta uma ação física, e o personagem sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada.

Se um segundo alvo estiver tocando o primeiro, o dano é dividido entre eles, ficando a metade maior para o primeiro alvo.

Rajada Líquida de Ácido, Fogo ou Gelo (+) (h) (12 PC)

O personagem cospe um jato líquido que, por nível de poder, causa 1 dano e alcança 5m.

A Rajada Líquida é um ataque à distância com bônus inicial de +2/+3, dado com a Habilidade "Rajada Líquida" nível 0 (O Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo *Destreza*, e não se esqueça dos modificadores de distância, que podem ficar positivos se o alvo estiver muito próximo).

Conte a proteção contra golpes normais (armaduras ou pele dura do alvo) para absorver os danos.

A metade menor dos danos se repete apenas no início do próximo round do alvo atingido se ele não gastar uma ação para retirar esse líquido prejudicial que está escorrendo pelo seu corpo (se jogar na água, utilizar um extintor,...).

Cada rajada gasta uma ação física, e o personagem sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada.

Lembre-se que Fogo e Gelo causam danos dobrados uns aos outros (uma rajada de Nitrogênio Líquido em um besouro gigante de lava incandescente, por exemplo) e metade do dano em elementos semelhantes (a mesma rajada de nitrogênio em um troll de gelo).

Um tipo de líquido deve ser escolhido quando o poder é comprado.

Está com dó do adversário? Quer um poder apenas para animar festinhas? Pagando apenas a metade do custo por nível (5 PC) ao invés desses abusivos 12 PC, seu personagem terá direito à uma refrescante rajada de água pressurizada. A cada 2 níveis ela causa 1 dano e... molha o adversário... Não, ela não causa dano no round seguinte... Eu sei, eu sei, é fraquinha mesmo... mas a criançada vai adorar brincar com você nos dias de calor...

Reflexos Rápidos (+) (5 PC)

A resposta do corpo é rápida e o personagem tem +1 para a esquiva e iniciativa de um combate. Sim, você já viu isso nas Características Físicas, mas como poder, ele pode ser cumulativo.



Reforço Metálico (+) (10 PC)

O corpo do personagem é reforçado internamente com um forte esqueleto de metal. Depois que mais do que 2 danos ultrapassarem suas proteções, até 3 danos poderão ser absorvidos por esta proteção interna (O personagem é atingido por um peso de demolição que causa 10 danos, sua armadura absorve 3 pontos de dano, 7 pontos passam, e depois disso, 2 pontos de dano são causados, 3 são absorvidos pelo reforço e os 2 danos restantes ocorrem normalmente; resultado: 4 danos).

O corpo aumenta seu peso em 20% e seus danos por golpes desarmados aumentam em +1, e esses valores não são aumentados pelo nível de Reforço Metálico.

O nível máximo desse poder é o dobro do nível de Tamanho Ampliado do personagem.

Reforço Ósseo (+) (3 PC)

O corpo do personagem é reforçado internamente com um esqueleto reforçado. Depois que mais do que 2 danos ultrapassarem suas proteções, 1 dano será absorvido por esta proteção interna (O personagem é atingido por um peso de demolição que causa 10 danos, sua armadura absorve 3 pontos de dano, 7 pontos passam, e depois disso, 2 pontos de dano são causados, 1 é absorvido pelo reforço e os 4 danos restantes ocorrem normalmente; resultado: 6 danos).

O nível máximo desse poder é o dobro do nível de Tamanho Ampliado do personagem.

Regeneração (+) (Variável)

Ocorre em quase todos os organismos vivos em diferentes taxas de regeneração. Podem regenerar 1 ponto de *Físico Relativo* por dia ou por minuto, existem casos de regeneração que recuperam até membros decepados (custo extra de 10 PC, pagos apenas uma vez e independente do nível).

A tabela a seguir, mostra quanto tempo é necessário para recuperar um ponto de Físico em situações normais de atividade. Em condições tranquilas ou com cuidados médicos, o tempo de regeneração cai pela metade:

Nível de Regeneração	Pontos regenerados / tempo	Custo em PC
0	1 / 48h	0
1	1 / 12h	2
2	1 / 6h	4
3	1 / 1h	8
4	1 / 5 s (1 rond)	10
5	2/round	20
6	3/round	30
7	4/round	40
8	5/round	50
9	6/round	60
10	7/round	70
11	8/round	80
N+3	N / round	N X 10

Respirar Água (5 PC)

O personagem é capaz de respirar água, como se fosse ar.

Super Audição (10 PC)

Além de dar +4 para o Sentido Audição, esse poder permite ao personagem estender o seu alcance ao infinito se nenhum outro som interferir (ele só não escuta o som das estrelas porque o som não se propaga no vácuo... olha a ciência detonando a poesia...).

Algumas vezes, o personagem poderá até escutar algum som procurado se concentrando, mas precisará de um Teste de Inteligência para diferenciar dos outros sons que ele também está escutando, lembrando que um som maior bloqueia a percepção de um som menor.

Além disso, essa percepção se torna direcional, se ele escutar, ele saberá de onde vem o som.



Super Pulo (+) (5 PC)

Este poder faz com que seu possuidor possa saltar 2,5m de altura e 10m de distância para cada nível do poder.

Sustentação Solar (+) (4 PC)

O personagem pode ficar por um determinado período sem precisar comer ou beber, desde que fique exposto à luz solar por pelo menos 1 hora por dia. O nível deste poder indica o número máximo de dias que o personagem pode se sustentar apenas com a luz solar.

Tamanho Ampliado (+) (15 PC)

O personagem pode aumentar sua massa o número de vezes igual ao nível do poder, ampliando também seu Físico, e diminuindo sua esquiva em -1 por nível.

Essas transformações ocorrem em 1 round (para aumentar ou para voltar ao tamanho normal). Para torná-la instantânea, aumente o custo em +3 pontos (pagos apenas uma vez, sem acúmulo por aumento de nível).

Se este for o tamanho natural do personagem, ou um poder sempre ativado, seu custo se reduz a 11 PC/nível, pois estará sujeito a certas restrições em sua civilização, como portas intransponíveis, roupas especiais feitas sob medida e pessoas reclamando na fileira de trás pois não conseguem enxergar a tela do cinema (ei, como você conseguiu entrar no cinema?).

Porém, ser um grandalhão não são apenas problemas. Você está pagando pontos por esse poder, não está?

Além dos óbvios pontos de vida a mais e dano maior, você poderá aumentar a sua velocidade com sua metade menor por nível de Tamanho Ampliado (um cavalo de Tamanho Ampliado 3, que corria 60km/h, passará a correr 120km/h (60 + 30 + 30)) e arremessar coisas grandes sem as dificuldades que um baixinho que tem apenas o *Físico Ampliado* tem ao tentar apoiar o tal objeto para arremessar.

O primeiro nível desse poder é marcado como 2 pois indica qual a multiplicação que foi sofrida pelo tamanho normal (humano) do personagem.

Tamanho Reduzido (+) (10 PC)

Reduz pela metade o tamanho de seu possuidor, o que acarreta na diminuição de seu Físico (um nível de *Redução de Físico* para cada diminuição) e bônus de +1 em sua Esquiva. Se este for o tamanho natural do personagem, seu custo se reduz a -12 PC por nível.

Essas transformações ocorrem em 1 round (para diminuir ou para voltar ao tamanho normal). Para torná-la instantânea, aumente o custo em +3 pontos (pagos apenas uma vez, sem acúmulo por aumento de nível).

Apesar de melhorar sua furtividade em +1, cada nível dessa mutação divide a velocidade do personagem.

O primeiro nível desse poder é marcado como 2 pois indica qual a divisão que foi sofrida pelo tamanho normal (humano) do personagem.

Tentáculos (5 PC + modificadores)

São semelhantes às caudas, com a diferença que podem ser melhor controlados e podem ter ventosas (+2 PC) para melhor agarramento (bônus de +2) ou manipulação.

A aquisição desta Característica confere a Habilidade *Tentáculos* (0), que confere os seguintes bônus:

- **Tentáculos:** +2G, +1A, D2

De acordo com o Físico da criatura, aplique os danos adicionais.

Lembre-se de comprar a característica "Sem Manipuladores Finos" se os tentáculos forem muito grossos.

Esse é o custo de 1 par de tentáculos.



Velocidade Ampliada(+) (h opcional) (6 PC)

Cada nível deste poder faz com que o personagem aumente a sua velocidade correndo e voando.

Se o personagem realizar um ataque utilizando esse poder (atingir um alvo em alta velocidade), ele terá um bônus de dano por carga e penalidades de manobra para chegar até o alvo ou qualquer outra ação que o personagem tente fazer em alta velocidade.

Se ele utilizar parte de seu próprio corpo para dar essa carga em alta velocidade, esses bônus de dano contarão como danos para ele mesmo, podendo ser absorvidos por alguma proteção na área. Se ele utilizar alguma arma, precisará superar um Teste de *Físico Original* com penalidades da velocidade para não perder sua arma no impacto.

Se o personagem quiser e tiver condições de ficar fazendo seqüências de cargas, ele precisará de espaço e de duas ações para manobrar.

Não gastando todas as suas ações Físicas para correr, o personagem alcança apenas a metade da sua velocidade máxima (caso resulte em um número que não esteja na tabela, aproxime o resultado para o nível superior), gastando todas as suas ações Físicas, ele atinge velocidade máxima.

Esta tabela apresenta os bônus de dano e penalidade de testes para cada nível de Velocidade, incluindo o padrão humano (20km/h):

Nível	Velocidade	Penal./Bônus	Custo
1	20 Km/h	1	0
2	40 Km/h	2	6
3	80 Km/h	3	12
4	120 Km/h	4	18
5	160 Km/h	5	24
6	220 Km/h	6	30
7	300 Km/h	7	36
8	500 Km/h	8	42
9	1.000 Km/h	9	48
10	2.000 Km/h	10	54
11	4.000 Km/h	11	60
12	8.000 Km/h	12	66
13	16.000 Km/h	13	72
14	32.000 Km/h	14	78
15	64.000 Km/h	15	84

A cada nível maior do que 15, a velocidade é multiplicada por 2, o bônus/penalidade aumenta em +1 ponto e o custo aumenta em +6 pontos.

Se o personagem quiser modificar sua Velocidade apenas para voar ou só para correr, o custo é de 5 PC/nível nos casos mais rápidos do que humanos.

As Habilidades Opcionais citadas no poder são Habilidades para controle de velocidade: dependendo da situação, pode ser a Habilidade “Correr” ou “Voar”. Se essa velocidade for natural do personagem, ele já terá essa Habilidade no nível de sua Velocidade (sendo necessários testes apenas para manobras difíceis), mas se essa velocidade for sobrenatural, ele precisará comprar níveis da habilidade para conseguir fazer as curvas.

Os Testes de Manobra (*Destreza Original* + Habilidade “Correr” ou “Voar”) podem ser exigidos sempre que o personagem está em alta velocidade e precisa atingir um alvo, passar por um local estreito ou desviar de obstáculos.

As penalidades dadas pela Velocidade para essas manobras podem ser multiplicadas dependendo da dificuldade da situação (x1 para atingir um alvo em movimento, x2 para passar por uma área estreita, x3 para passar por área com obstáculos). Em caso de falhas, o personagem pode simplesmente falhar ou colidir com algo (sofre até os seus pontos de dano por velocidade se colidir com uma superfície dura), dependendo da situação. Se falhar por mais do que 6 pontos, o personagem pode cair e sofrer a metade menor dos seus danos por Velocidade.



Em situação de combate em que o personagem em alta velocidade pretende passar correndo pelo alvo, atacar e continuar correndo, o personagem tem bônus iguais à metade menor de suas penalidade por velocidade para Iniciativa, Golpe (único) e Esquiva.

Se o alvo estiver em movimento (mesmo que não seja velocidade alta), o personagem precisa de um Teste de Manobra no início do round para atingir em carga seu alvo. Se pretendia finalizar a corrida no alvo, ele apenas perde a iniciativa se falhar no teste, mas se pretendia passar batendo e continuar correndo, ele não ataca se falhar.

Se o alvo estiver em movimento (mesmo que não seja velocidade alta), o personagem precisa de um Teste de Manobra no início do round para atingir em carga seu alvo. Uma vítima sendo atacada por um personagem em alta velocidade pode dar um golpe rápido (sem acúmulo de ações) mesmo que o personagem passe por perto sem conseguir desferir seu golpe (por maior que seja a velocidade do personagem, se houver aproximação da vítima, ele pode sofrer um ataque).

Observação 1: Não confunda Velocidade Ampliada com a capacidade de dar vários golpes. Essa velocidade sobrenatural permite um maior deslocamento do personagem, mas não aumenta o seu número de ações por round (esse é o efeito da *Destreza Ampliada*).

Observação 2: Mesmo gastando todas suas ações físicas em uma corrida em velocidade máxima, o personagem consegue dar seu golpe de carga.





Venenos (variável)

Podem ser utilizados de várias maneiras e com vários efeitos. O veneno é criado e armazenado no organismo da criatura e pode ser eliminado de várias maneiras, por dentes, por ferrão, por pêlos, ou até mesmo em esguicho.

Os efeitos também são variados, podem causar morte instantânea, morte lenta, febre, irritação, distúrbios nervosos. Todos os venenos devem ser injetados na corrente sanguínea da vítima, ou entrar em contato com alguma mucosa para fazer efeito. A seguir estão alguns efeitos possíveis:

- **Dano:** O efeito do veneno é dano direto sobre o físico do personagem, cada ponto de dano aleatório custa 3 PC, cada ponto fixo custa 5 PC; a quantidade aleatória máxima é 3.
- **Inconsciência:** O efeito do veneno é deixar o personagem inconsciente sem causar dano direto no seu físico; custo básico 10 pontos.
- **Incapacitação:** A ação do veneno causa náuseas, tonturas, febre, etc. Em termos de jogo a vítima tem uma penalidade em todas as suas jogadas. Cada -1 aleatório de penalidade custa 3 PC, e cada -1 fixo custa 5 PC; a quantidade aleatória máxima é 3..
- **Mutilação:** O veneno causa uma lesão séria em determinada parte do corpo da vítima, nas regras, a vítima “ganha” uma Característica Física Desfavorável pode ser: cegueira, paralisia em um ou mais membros, etc. A duração padrão deste efeito é 1D6 horas, e o custo é igual a dois terços arredondados para cima, do valor original desta Característica.

<i>Tempo de Efeito (Inconsciência, Incapacitação e Mutilação)</i>	Multiplicador de Custo
1D6 minutos	x 0,5
2D6 minutos	x 0,75
1D6 horas	x 1
2D6 horas	x 2
1D6 dias	x 3
3D6 dias	x 4
Permanente	x 8

<i>Resistível Por</i>	Multiplicador de Custo
Teste de Físico +4	x 0,1
Teste de Físico +2	x 0,25
Teste de Físico	x 0,5
Teste de Físico -2	x 0,75
Teste de Físico -4	x 0,9
Não Resistível	x 1

Início de Efeito: Nem todos venenos têm efeito imediato, de acordo com o tempo necessário para o início de seu funcionamento, o custo pode variar.

<i>Início de Efeito</i>	Multiplicador de Custo
Imediato	x 1,5
1 round	x 1,0
2D6 minutos	x 0,90
1D6 horas	x 0,75

Modificadores Especiais para os efeitos causados pelos venenos:

- **Meio Efeito:** O sucesso no teste de resistibilidade diminui os efeitos e/ou tempo de duração pela metade. Multiplique o custo do componente afetado por 1,3.
- **Dano Contínuo:** A cada hora passada a partir do momento da injeção do veneno a vítima sofre uma reincidência dos efeitos: A vítima sofre o dano normal causado pelo veneno -1, após duas horas sofre novamente o dano normal agora -2; e assim por diante até o dano chegar a zero. Multiplique o custo por 3.



- **Efeito Parcelado:** No caso de danos ou incapacitações, os efeitos totais podem não ser totalmente imediatos, mas sim, parcelados em rounds ou minutos.

1 ponto de Efeito Parcelado a cada	Multiplicador de Custo
1 round	x 0,9
1 minuto	x 0,75
1 hora	x 0,50

- **Ação Cutânea:** por + 5 PC o veneno pode ser definido como sendo um agente cutâneo, que pode atingir a corrente sanguínea através da pele. Estes tipos de veneno são muito difíceis de serem lavados. Os venenos do tipo ataque à distância são normalmente deste tipo.
- **Ataque à Distância:** por +3 PC o veneno pode ser liberado a curtas distâncias, até 5 metros, na forma de um jato ou cuspe. Normalmente, devem atingir um ferimento exposto ou uma mucosa (olhos, boca aberta, narina interna) para funcionar, a menos que seja um Agente Cutâneo. Venenos aplicados via cuspe ou jato só podem afetar um alvo por ataque.
- **Nuvem:** custa +5 PC para que o veneno possa ser lançado como uma nuvem de “vapor” que cobre um volume de até 2 m³ e dura 1D3 rounds (gaste mais 1 PC para dobrar a área ou o tempo de duração da nuvem), quem passar nesta área pode ser afetado pelo veneno.

Exemplos:

Veneno de cobra: Efeito dano D3+9 (54 pontos), resistível por Teste de Físico-2 (x 0,75), meio efeito (x 1,3), efeito parcelado por hora (x0,50); custo: $54 \times 0,75 \times 1,3 \times 0,50 = 26,3 = 26$ PC

Tranquilizante: Efeito inconsciência 1D6 horas (10 pontos), não resistível (x1), efeito imediato (x1,5); custo: $10 \times 1 \times 1,5 = 15$ PC

Toxina Cegante: Efeito dano: 1 (5 pontos), Incapacitante: -2 (6 pontos) em todas as jogadas por 2d6 minutos ($6 \times 0,75$), e causa cegueira ($12 \times (2/3) = 8$ pontos) por 3D6 dias (8×4) se a vítima falhar em um teste de Físico ($8 \times 4 \times 0,5$), ação cutânea + 5, efeito nuvem +5; custo: $5 + (6 \times 0,75) + (8 \times 4 \times 0,5) + 5 + 5 = 25,5 = 26$ PC

Visão Térmica (4 PC)

Permitem que seu possuidor possa diferenciar corpos com temperaturas diferentes, mesmo na ausência de luz. Corpos quentes são vistos com tons avermelhados e corpos frios são vistos com tons azulados.

O personagem não fica com essa visão ativada o tempo todo. Ele deve declarar sua utilização para sentir seus efeitos.

Caso essa seja a única visão do personagem e ele está em uma sociedade que utiliza recursos de uma visão normal (textos escritos, cores e demais detalhes que não são sentidos por esse tipo de visão), o seu custo cai para -2PC.

Visão Noturna (3 PC)

Permitem ao possuidor ver com visão monocromática com um mínimo de luz.

Vôo (h) (18 PC)

O personagem pode voar de acordo com sua velocidade normal.

Para aumentar essa velocidade de vôo, consulte o poder “Velocidade”.

Voando, o personagem pode carregar metade de sua capacidade normal de peso.



Regras

Testes

Testes são feitos rolando dados e comparando-os com os números do personagem para saber se ele teve sucesso ou não no teste.

No OPERA RPG, os testes são feitos com 2 dados de 6 lados (2D6), e existem 2 tipos de testes pelos quais os personagens podem passar.

Quando o personagem está fazendo uma atividade onde apenas ele está sendo testado, como numa tentativa de arrombar uma porta, ou enquanto ele está tentando compor uma música, é feito um **Teste de Atributo**, onde o resultado dos 2D6 é comparado com a Habilidade de arrombamento do personagem (Destreza + Arrombamento) ou com o talento musical dele (Inteligência + Arte (música)). Se ele conseguir nos 2D6 um número menor ou igual à sua capacidade, ele conseguiu seu objetivo.

Mas, se o personagem está disputando com alguém uma ação, ocorre um **Teste de Disputa** entre os envolvidos, por exemplo, o personagem quer passar escondido por trás de um guarda, ou então está tentando se esquivar do soco de um lutador. Nestes casos, cada um dos envolvidos rola os 2D6 e soma com suas habilidades correspondentes, no primeiro caso, o personagem utiliza (Destreza + Furtividade) e o guarda, apenas Percepção, no segundo, o personagem soma os 2D6 com sua Esquiva e lutador soma os 2D6 dele com o Golpe: Aquele que conseguir a maior soma nesse teste, consegue seu objetivo.

Resumindo: Em **Testes de Atributo**, o personagem testa seus próprios limites e quanto menor a rolagem de dados, melhor. Em **Testes de Disputa**, o personagem compete com alguém a realização de uma ação, e ganha quem conseguir os maiores números.

Rolagens Críticas

Eventualmente, os números extremos podem surgir nos dados, 2 ou 12. São os Sucessos ou Falhas Críticas.

Em **Testes de Atributo** o 2 é um Sucesso Crítico, e faz com que o Teste não só tenha sucesso como também dê algum bônus para o personagem, fazendo com que ele consiga seu objetivo e mais alguma coisa. Já um 12 é uma Falha Crítica, e sua rolagem indica não só que o personagem falhou como também que algo de ruim ocorreu enquanto ele tentava sua ação.

Já em **Testes de Disputa**, um 12, considerado um Sucesso Crítico, indica que o personagem ganhou a disputa, a não ser que o seu adversário também consiga um 12 nos 2D6 e a soma dele seja maior. Já uma Falha Crítica, com um 2 rolado nos 2D6, indica que o personagem falhou desastrosamente, e se o adversário dele também tira uma Falha Crítica, ambos falham em seja lá o que tentavam fazer, sendo que a soma maior vence se a situação exigir um vencedor.

A diversão nessas rolagens críticas não está no ganhar ou falhar, mas sim, nas descrições do Observador do quão vergonhosa foi a falha ou da perfeição dos movimentos do personagem que rolou esses números.

Pontos de Sorte podem anular Falhas Críticas. Se os Pontos de Sorte somados com os pontos dos 2D6 resultarem em 12 ou mais em Testes de Disputa, ou, se subtraídos dos 2D6 resultarem em 2 ou menos no caso de Testes de Atributo, o Observador pode interpretar que houve um Sucesso Crítico.

Modificadores de Situação

Eventualmente, fatores externos como terreno alagado, iluminação precária, fechadura enferrujada, teclado com defeito, placa de sinalização ou qualquer outro poderão interferir no teste.

Cabe ao observador decidir se a presença (ou ausência) desses elementos pode tornar o sucesso do personagem mais fácil ou mais difícil, e conforme seu julgamento, ele pode aplicar modificadores no teste de acordo com a tabela:

Situação	Muito Fácil	Fácil	Difícil	Muito Difícil
Modificador	+4, +3	+2, +1	-1, -2	-3, -4



2 Ações por Round

Durante 1 Round (5 segundos), um personagem humano padrão pode realizar 2 ações.

Se um personagem acumular suas 2 ações em um Teste de Destreza, Inteligência ou Percepção, ele ganha bônus de +1 nesse teste. Dependendo da situação, o Observador pode impedir esse acúmulo por considerar que o personagem está fazendo outra atividade ao mesmo tempo como conversando com alguém enquanto dirige ou escutando notícias no rádio enquanto joga videogame, ou então por considerar que tal atividade já é complexa e exige duas ações para ser feita normalmente, como dirigir em alta velocidade ou fazer uma equação de 2º grau.

Algumas ações fora de combate não duram apenas um round, portanto, cabe ao Observador determinar quanto tempo foi gasto para se realizá-las.





Combates

Outras situações de jogo até podem ser resolvidas com uma simples interpretação: O personagem quer pular o muro? Teste de Atributo (Destreza + Escalar). O personagem quer pegar o último biscoito antes do irmão? Ambos fazem Teste de Disputa (Destreza + Modificadores por posição na mesa). Mas para testes em situações de combate, algumas explicações são necessárias.

Para se organizar os testes de combate, é interessante que a seguinte ordem de eventos seja seguida:

- Iniciativa** para determinar quem atacará primeiro,
- Ataque** de quem ganhou a iniciativa,
- Defesa** de quem foi atacado,
- Ataque** do segundo colocado na iniciativa,
- Defesa** de quem foi atacado.

Nem sempre será essa a ordem dos eventos, pois podem existir mais elementos envolvidos no combate, ou então, alguém pode modificar a estratégia e partir para um ataque mais agressivo ou para uma defesa mais reforçada, mas para começar, essa é uma sequência simples a ser seguida.

A **Iniciativa** é um Teste de Disputa entre os envolvidos, onde aquele que conseguir a maior soma com **2D6 + Destreza Atual + Habilidades + Modificadores de Situação**. A Iniciativa não gasta ações, e em caso de empate, os danos só serão causados depois que todos os envolvidos rolem um ataque.

O tipo de Ataque depende da arma (mesmo que sejam os punhos) que o atacante está utilizando, já a Defesa, pode ser escolhida pelo defensor: ele tem a opção de tentar o Aparar do golpe utilizando suas técnicas de combate, ou então, escapar do golpe com sua Esquiva.

O Ataque é baseado na Destreza, e recebe bônus por habilidades e pela arma, o Aparar também, levando em consideração o bônus de aparar da arma ao invés do bônus de golpe, já a Esquiva, conta com a Destreza e possíveis bônus pela Característica Reflexos Rápidos, pela Habilidade Briga ou pela combinação entre a Característica Contorcionismo e a Habilidade Acrobacia, pois a cada 3 pontos somados de Contorcionismo/Acrobacia a Esquiva ganha bônus de +1.

O **Ataque** e a **Defesa** também são Teste de Disputa entre os envolvidos, sendo que quem ataca soma **2D6 + Destreza Atual + Arma + Habilidades + Modificadores de Situação**, e quem tenta se defender soma **2D6 + Destreza Atual + Aparar/Esquiva + Modificadores de Situação**. Se a soma do Defensor for maior, ele escapa do golpe e o combate continua, mas se o atacante ganha, os danos são causados no defensor.

Esses danos também podem exigir uma nova rolagem de dados se o Diagrama de Resistência estiver sendo utilizado. Os números conseguidos em 2D6 são comparados com a tabela do Diagrama de

Resistência para determinar qual área do corpo do alvo foi atingida, é conferida a existência ou não de armaduras nessa área, capazes de absorver danos.

Os danos são rolados (ou não, no caso de danos fixos), a absorção da armadura (se existente) são descontados desses danos e o que passar, é descontado do Físico Atual do alvo (ou Físico Relativo, no caso de personagens com Físico Ampliado). Se a área atingida no Diagrama de Resistência tiver efeitos especiais, eles serão calculados por último.

Se o alvo sobreviver, e se ele ainda tiver uma ação sobrando, é a vez dele atacar, e quando todas as ações se esgotarem, uma nova Iniciativa é rodada.





Ações Acumuladas em Combate Corpo a Corpo

Durante o combate, um personagem pode acumular ações do round para melhorar a sua Iniciativa, seu Golpe, seu Aparo ou sua Esquiva.

O jogador deve declarar antes de rolar os dados quantas ações ele e está acumulando nesta ação de combate, e ganhará +3 para a primeira ação acumulada e +1 para cada ação extra acumulada.

A Iniciativa pode acumular ações que sobraram do round anterior.

Defesa Passiva

Eventualmente, um personagem pode ficar sem ações para a defesa (por ter gasto todas em acúmulos de ações ou por ter vários atacantes contra ele), e sua única possibilidade de defesa será sua Esquiva, e ainda assim com penalidades. Se o personagem já tinha gastado ações com sua defesa neste round, ele terá -2 de penalidade e acumulará -1 nessa penalidade para cada defesa sem ação que ele tiver que enfrentar depois dessa, não passando da penalidade máxima de -4. Mas, se ele não tiver gasto nenhuma ação com defesa nesse round, ele já começa com a penalidade máxima de -4.

Combate Desarmado

Quando o personagem utiliza partes de seu próprio corpo para causar danos, ele causa D2-1 danos no adversário, ou seja, existe a chance dele acertar o adversário mas não dar um golpe forte o suficiente para causar dano.

Caso o personagem acerte uma superfície dura com absorção de danos, os danos absorvidos são causados na parte do corpo do personagem que deu o golpe.

Modificador de Dano por Físico

De acordo com o seu Físico Relativo, o personagem poderá ter bônus ou penalidades em seus danos, podendo até mesmo, ser incapaz de causar danos em uma criatura de tamanho normal (humano padrão).

Físico Relativo	1	2	3 e 4	5 a 7	8 a 15	16 a 23	24 a 31	A cada +8 de Físico Relativo
Modificador de Dano	-4	-2	-1	0	+1	+2	+3	+1





Situações de Combate

Combate no OPERA RPG não é só rolar os dados e ver quem acertou.

RPG é mais uma história do que um jogo, e o que faz as regras do combate é a situação em que ele ocorre.

É impossível de se prever todas as situações que podem ocorrer, mas vamos dar uma ajudinha citando as mais frequentes:

Alto Impacto: Antes do desconto por Absorção de Danos (armaduras, carapaças, etc), sempre que um personagem receber dano maior que a metade menor do seu Físico Original (ou Físico Relativo Original, no caso de personagens com Físico Modificado por causa do tamanho), ele perderá as ações de ataque que ainda tiver neste round e precisa vencer um teste de Destreza Atual para não cair, ficando com -3 de penalidade para ações no solo e precisando gastar uma ação para se levantar.

Ao cair por Alto Impacto, o personagem cai longe do combate, podendo ser atingido apenas uma vez e rapidamente (sem poder acumular ações para o golpe) por cada um dos outros inimigos que estiverem ao seu redor e ainda não tinham atacado (ele perdeu suas ações para ataque, mas como esses golpes ocorrem antes que ele caia no chão, ele ainda pode gastar suas ações para defesa). Depois disso, um novo round começa.

Ataque por trás: Mesmo que o alvo perceba o ataque por trás, ele terá penalidade de -3 para se defender se não puder se virar a tempo (percebeu um golpe-surpresa no último momento) ou se estiver impossibilitado de se virar (está preso ou lutando com outro inimigo pela frente). Essa penalidade não é acumulada com a penalidade por defesa sem ação.

Carga: ocorre quando um atacante se aproxima do seu alvo com alta velocidade (mais do que 10km/h).

Se o atacante em carga ganhar a iniciativa de seu alvo e atingir seu primeiro ataque, seus danos serão multiplicados pelo seu (Fator de Velocidade = 1).

Personagens atacando com um golpe de seu próprio corpo, sofrem os danos extras causados pela carga (é bom que ele tenha uma boa absorção de dano na parte do corpo que causou o golpe, pois é lá que esses danos serão sofridos), e se ele estiver utilizando uma arma sem flexibilidade, ele precisará vencer um Teste de Físico Original para não perder a arma no alvo (armas articuladas, como manguais, se dobram e dispensam esse teste).

Contra-Carga: Ainda falando sobre a carga, algum alvo deste ataque pode imaginar uma maneira de fazer o incremento de dano causado pela velocidade se voltar contra o próprio atacante; nesta situação, ele causará pontos de dano extra de acordo com a velocidade do atacante se ganhar a iniciativa.

Cuidado ao fazer isso contra personagens com Tamanho Ampliado, pois uma Disputa de Físico Relativo Original será necessária para impedir a carga do inimigo mesmo que você ganhe a iniciativa e cause danos.

Outro cuidado: você poderá levar algum dano ou até mesmo perder sua arma, como acontece em uma carga normal.

Destreza Prejudicada: Quando o Físico do personagem cair para sua metade (exata ou menor), ele terá penalidade de -2 em sua Destreza, e cada ponto de Físico Negativo se acumulará nessa penalidade.

Empurrar: Para derrubar o adversário, o atacante gasta uma ação em um empurrão que não causa dano no adversário. Se atingir, ocorre uma Disputa de Físicos Atuais (Relativos no caso de Ampliação), e se o alvo perder, ele cai como se tivesse sofrido um golpe de alto impacto, podendo gastar uma ação para fazer um Teste de Destreza com penalidades iguais aos seus pontos de falha no Teste de Disputa para evitar o tombo.

Fuga: A qualquer momento, durante sua vez de combate, o personagem pode declarar fuga do combate (contando que ele não esteja cercado). Isso não impede os seus adversários de darem 1 ataque rápido (sem acumular ações) durante a sua fuga. Se o personagem utilizar algum poder que facilite essa fuga (super-pulo, vôo,...), ele ganhará +3 em sua esquiva.

Durante a fuga, se os personagens tiverem a mesma velocidade, são feitos Testes de Disputa de Corrida (Destreza + Habilidade "Correr" durante os 6 primeiros rounds, Físico + Habilidade "Correr"



depois). 3 rounds de vitória do fugitivo a mais do que o perseguidor determinam que ele conseguiu fugir, sempre que o perseguidor consegue uma vitória a mais do que o fugitivo (o fugitivo consegue uma vitória, o perseguidor consegue uma vitória, e, finalmente o fugitivo consegue mais uma vitória, essa é considerada a vitória extra), ele pode dar 1 ataque no fugitivo (podendo gastar ações) e o fugitivo só tem a sua Esquiva para escapar, podendo acumular ações mas tendo a penalidade de -3 de ataque por trás, e não pode revidar (lembrando que enquanto correm, uma ação já está sendo gasta na corrida, ou seja, personagens normais, com 2 ações não terão ação para acumular).

Golpe Direcionado: Para atingir uma parte específica do corpo do adversário, utilize as penalidades por tamanho descritas na tabela de “Modificadores para Ataques à Longa Distância” e acrescente uma penalidade de -2, pois o inimigo não estará parado.

Muitas vezes, um adversário pode ficar invulnerável por causa de uma armadura. O Observador pode determinar uma penalidade (baseado no tipo da armadura e no seu acabamento) para permitir que os inimigos mirem seus golpes nas brechas dessa armadura (geralmente, uma penalidade de -6 à -8).

Golpe Mortal: Em combates desarmados ou com armas de contato, sempre existe a possibilidade de um golpe ser muito bem colocado, independente da área de acerto.

Nestes tipos de confrontos, sempre que um atacante conseguir um **Sucesso Crítico** ou pontos de sucesso ((seu ataque) - (defesa do alvo)) iguais a **6 ou mais** pontos, os danos serão dobrados depois de somados os bônus de Físico, Habilidade ou Poder, e antes do desconto por absorção de danos (armaduras, carapaças, etc).

Golpe Surpresa: Se um atacante conseguir se aproximar de um alvo sem que este perceba (com um sucesso em um Teste de Disputa: Furtividade x Percepção), este alvo só poderá contar com 2D6 na sua defesa contra esse primeiro ataque.

Se um alvo já estiver em combate, dificilmente ele será pego desprevenido; dependerá do Observador a possibilidade de um Golpe-Surpresa ou de apenas um Ataque por trás.

Mesmo que o alvo perceba no último momento uma aproximação furtiva, ele terá as penalidades de ataque por trás (nenhum dos dois terá tempo de acumular ações) e só poderá responder ao ataque no próximo round, sendo necessária a rolagem da Iniciativa.

Inaparável: Se um personagem estiver sendo atacado por outro cujo Físico Relativo Original é igual ou maior do que o dobro do seu, seu bônus por Aparar será desconsiderado (apanha com escudo e tudo...). Algumas armas pesadas dobram o Físico do atacante para tentar atingir esse efeito, mas não para danos ou outros efeitos.

Penalidades: Algumas situações podem atrapalhar o Ataque, a Defesa e a Iniciativa dos lutadores e dar penalidades para essas ações:

Penal	Situação
-6	Escuridão total, área com gravidade muito alterada, ambiente aquático, inimigo invisível
-3	Escuridão parcial, área com gravidade pouco alterada, terreno alagado, emaranhado de cipós

Repetir Membro: Durante 1 round, se algum **membro for utilizado em sequência** (para atacar duas vezes, para atacar e depois bloquear, etc...), ele terá -3 de penalidade da segunda ação em diante com esse membro. Armas que utilizem as duas mãos contarão como apenas 1 membro (-3 se utilizadas de novo) se forem muito pesadas (daquelas que dobram o Físico para quebrar o Aparar do alvo), as outras armas de duas mãos (mesmo as de uma mão podem ser seguradas com duas se tiverem cabo suficiente) terão penalidade de apenas -1 para demais ações na sequência no round.



Ataques de Longa Distância

Com arcos, revólveres, lanças sendo arremessadas ou qualquer arma de disparo ou arremesso, as rolagens de combate mudam um pouco.

O sucesso ou fracasso do disparo depende mais do atirador do que do alvo, portanto, ao invés de um Teste de Disputa, é feito um Teste de Atributo com o disparo do atirador.

Os números de teste para disparos costumam ser altos, pois acumular a Destreza + Habilidade + Bônus da Arma, mas isso não significa tiro certo, pois as penalidades que devem ser aplicadas em disparos também são muitas:



Tamanho (metros)	Modificador
0,01 a 0,03 (dedo humano)	- 6
0,04 a 0,06 (olho humano)	- 5
0,07 a 0,12 (mão humana)	- 4
0,13 a 0,25 (cabeça humana)	- 3
0,26 a 0,50 (perna humana)	- 2
0,51 a 1,00 (tronco humano)	- 1
1,01 a 2,00 (corpo humano)	0
2,01 a 4,00 (carro)	+ 3
4,01 a 8,00 (casa)	+ 6
8,01 a 16,00 (mansão)	+ 9

Distância (metros)	Modificador
0,0 a 0,5	+6
0,6 a 1,0	+3
1,1 a 3,0	0
3,1 a 6,0	-1
6,1 a 9,0	-2
9,1 a 12,5	- 3
12,6 a 25,0	-4
25,1 a 50,0	-5
50,1 a 75,0	-6
75,1 a 100,0	- 7
100,1 a 200,0	- 8

Movimento (relativo ao alvo e ao atirador)	Modificador
Humano andando	-1
Humano correndo	-2 (já incluída a penalidade de até 10km/h)
Humano pulando	-3
de 5 a 20km/h	- 1
de 21 a 40km/h	- 2
de 41 a 80km/h	- 3
de 81 a 120km/h	- 4
de 121 a 160km/h	- 5



Eventualmente, o alvo pode estar a menos do que 6 metros de distância, e o Observador pode optar por, ao invés de pedir um Teste de Atributo para o atirador, realizar um Teste de Disputa entre os envolvidos. Em casos de disputa, a Penalidade por Movimento do Alvo não será descontada do Teste de Disputa do atirador.

Mesmo em casos de Teste do Atributo do atirador (ou atiradores), se o alvo souber do tiro e informar que está gastando uma ação para realizar uma ação evasiva, é aplicada a penalidade por movimento do alvo (-3), e se o alvo tiver sucesso em um Teste de Esquiva, uma penalidade extra de -1 é adicionada ao teste.

Faltando paciência para calcular todos esses elementos de penalidades, você pode interpretar uma penalidade de acordo com a seguinte tabela:

<i>Dificuldade de Tiro</i>	Exemplo de Alvo	Modificador
Absurda	caixa de fósforos sobre uma cerca a 150m, moeda caindo a 30km/h e a 40m, atirador correndo e tentando acertar alvo humano tentando se esquivar a 80m.	-13
Muito Difícil	uma caixa de cd sendo arremessada a 50km/h e a 10m, um livro grosso de perfil em uma estante a 40m, atirador em queda livre estabilizada a 100km/h atirando em um avião a 180km/h e a 30m.	-10
Difícil	alvo humano escondido em trincheira com ¼ do corpo exposto a 20m, carro a 80km/h e a 80m, revólver na mão de alvo parado a 10m.	-7
Meio Difícil	cabeça de humano andando a 2m, monitor de computador a 7m, lagartixa andando a 2m	-4
Média	humano correndo a 3m, casa a 30m, borboleta voando a 0,5m	-2
Fácil	humano andando a 1m, cadeado a 0,5m, carro a 30km/h a 4m	0

Ações Acumuladas em Disparo

A primeira ação acumulada dá os bônus de Tiro Mirado para a arma, e cada ação posterior acumulada servirá apenas para anular penalidades por distância ou tamanho do alvo, podendo haver acúmulo por até 2 rounds, ao contrário das outras ações que não permite acúmulo por rounds diferentes.

Ferimentos

Danos são descontados do Físico do personagem, e alguns “efeitos especiais” podem ocorrer dependendo do dano.

Diagrama de Resistência

Danos na área B (órgãos vitais): são multiplicados por 3.

Danos na área A (cabeça): são multiplicados por 2, e se pelo menos 1 ponto for reduzido do *Físico Atual*, o personagem deve sobreviver a um teste de consciência baseado no *Físico Original*; se o resultado obtido nos 2D6 for maior que o *Físico Original*, ele cai inconsciente pelos pontos que falharem no teste vezes 10 minutos, e é feito um teste sobre os danos, se o resultado dos 2D6 for menor do que os danos causados no *Físico Atual* com este golpe, ocorre morte cerebral.

Danos na área D (órgãos sensíveis): se pelo menos 1 ponto for reduzido do *Físico Atual*, o personagem tem de realizar um Teste de *Físico Atual*; se falhar, os pontos de falha são o número de rounds que o personagem ficará realizando suas atividades com penalidade de -3.

Decepamento

Se a somatória de danos (sem contar multiplicação por acerto em área A) em um membro se igualar ao *Físico Original* do personagem, esse membro será decepado ou inutilizado, e se o personagem ainda não estiver com o *Físico Negativo*, o *Físico* dele cai automaticamente para -1.



Danos na Destreza

Quando o Físico Atual do personagem cair para a sua metade ou menos, o personagem ficará com penalidade de -2 na Destreza, e ao chegar no Físico Atual = 0, essa penalidade vai para -4.

Desmaiando e Morrendo

Com 0 ou menos de Físico Atual, o personagem precisa de ajuda para andar, mal consegue se arrastar e só é capaz de pequenos gestos.

Sempre que o Físico Atual for reduzido para **1, 0 ou valores negativos**, um Teste de Consciência (contra Físico Original - pontos de Físico Negativo) deve ser feito para evitar um desmaio.

Com o Físico Negativo, além do risco de desmaio, 1 ponto de Físico Atual é diminuído por hora; lembrando que a cada diminuição, um teste de consciência deve ser feito.

E o valor negativo do Físico Original é o limite fatal; o personagem morre assim que seu Físico Atual atinge pontos negativos iguais ao seu Físico Original.

Regeneração

Um ser humano padrão recupera 1 ponto de Físico Atual a cada 48 horas se não estiver com Físico Negativo.

Sufocamento

A cada 2 *rounds* que a vítima permanecer sufocada, é marcado 1 dano especial no *Físico Original*, e quando este baixar a 0, é necessário um teste de consciência após cada dano causado desta maneira, e se o Físico baixar para o valor negativo igual ao Físico Original, é a morte do personagem.

Se a vítima conseguir escapar do sufocamento com vida, ou até mesmo inconsciente, ele recuperará 1 ponto de dano especial causado pelo sufocamento a cada 2 *rounds*.

Quedas

Podem ocorrer grandes quedas em uma aventura e abaixo segue uma pequena tabela que determina os danos sofridos:

- **até 3 metros:** rola-se 1D2-1 de danos por metro;
- **4 metros ou mais:** 1 dano por metro.





Evolução

No final de cada aventura, ou de cada sessão de jogo, o Observador deve distribuir Pontos de Experiência para os personagens dos jogadores.



Pontos de Experiência são distribuídos de acordo com a dificuldade da aventura (4 pontos para uma aventura extremamente difícil, 2 pontos para uma aventura com algumas dificuldades,...) e de acordo com os feitos de cada personagem (1 ponto para uma boa idéia utilizada no jogo, 2 pontos para uma ação que salvou o grupo, 1 ponto para uma cena muito bem resolvida,...).

Esses pontos podem ser utilizados, basicamente, para comprar Habilidades.

Uma nova Habilidade custa (Próximo Nível da Habilidade +10 - Inteligência do Personagem).

Eventualmente, o Observador pode permitir que Pontos de Atributo ou Características sejam compradas com esses pontos.

Esta compra depende do Observador, pois essas modificações devem fazer sentido com a história do personagem. O Observador pode optar por alterar essas Características levando em conta apenas a história do personagem, sem envolver Pontos de Experiência.

Pontos de Atributo custam 3x o Atributo Atual do personagem, e Característica custam 2x seu Custo em Pontos de Criação.



Armas e Amaduras

Armas de Contato

Essas armas determinam o dano causado, podendo ser somado o bônus de força do personagem, e dão bônus para o Golpe e o Aparo do personagem se ele tiver Habilidade Bélica Básica com a arma.

Escudos, além de dar proteção para áreas do corpo com se fossem armaduras, também dão bônus para a esquiva do personagem.

Arma: Bônus para Golpe / Bônus para Aparo > Dano

- Adaga: +1/+1>D2
- Escudo Médio: +1/+3/+1>1 (Proteção 2/1 no braço em que estiver)
- Espada Média: +2/+2>D3
- Espada Pesada: +3/+3>D4 (Precisa das 2 mãos para ser manejada)
- Facão: +2/+2>D2
- Machadinha: +1/+1>D2
- Mangual Espinhado: +3/+1>D2+1 (Penalidade de -3 se utilizado sem Habilidade Básica)
- Martelo de Guerra: +3/+3>D3 (Precisa das 2 mão para ser manejado)

Armas de Disparo

Contam com mais elementos do que armas de contato, como ações gastas para recarga, carga de munição, alcance e cadência.



Arma: Tiro Rápido / Tiro Mirado > Dano / xCadência / Cargax - Ações de Recarga - Alcance

- Arco Médio: +0 / +3 > D3 / x- / 1x - 2 - 70m
- Balestra Pequena: +1/+4 > 2 / x- / 1x - 4 - 120m
- Espingarda 12 Cano Duplo: +0/+4 > D3+3 / -x,2x / x2 - 2 - 80m
- Lança de Arremesso: +1/+2 > D2 / x- / 1x - 2 - 20m
- Metralhadora M60: +0/+3 > D2+5 / x2,x3,x4 / 100x - 6 - 850m
- Mosquete: -1/+2 > D3+2 / x- / 1x - 26 - 100m
- Pistola Glock 25: +1/+4 > D2+1 / x3 / 16x - 2 - 160m
- Revólver S&W .38: +1/+3 > D2+1 / x2 / 6x - 6 - 140m
- Rifle AK-47: +0/+4 > D2+5 / x2,x3,x4 / 30x - 2 - 950m
- Submetralhadora Uzi: +1/+3 > D2+1 / x2,x3,x4 / 30x - 2 - 200m



Cadência

É o elemento mais complexo, pois dá um bônus de acerto e multiplicador de dano de acordo com a capacidade de projéteis disparados pela arma em um round.

Um personagem não pode aumentar a cadência de disparos da armas automáticas com suas ações, pois o mecanismo de troca de projéteis independe da velocidade de manuseio do personagem.

O nível da cadência entra como bônus no disparo da arma e multiplica os danos que atingirem o alvo e ultrapassarem sua absorção.

Cadência	-	2	3	4	5	6
Projéteis/Round	1	3	6	15	30	60

A multiplicação de danos por cadência é limitada pelos pontos de sucesso do atirado no teste, pois a cada 2 pontos de sucesso ele poderá fazer 1 multiplicação, ou seja, uma arma com cadência 3 que acerte por 1 ponto de sucesso, não terá multiplicação, se acertar por 2, terá multiplicação x2, e somente se acertar por 4 é que terá multiplicação x3.

Efeito Mangueira

Em armas com cadência 4 ou mais, o atirador pode tentar acertar todos que estiverem em um ângulo de 90°, com penalidade de -6 para cada teste e sem multiplicar os acertos por cadência.

Falta de Precisão

Armas rudimentares pequenas ou atirando com cadência 3 ou 4 podem ter sua precisão comprometida, e as penalidades por distância são multiplicadas por 1,5.

Com cadência superior a 5, ou, armas rudimentares grandes, terão as penalidades por distância multiplicadas por 2.

Munição Perfurante

As munições de rifles e de metralhadoras são consideradas perfurantes, portanto, dividem por 2 a Absorção Alta de Armaduras.

Cartuchos de Munição

Utilizados em espingardas, são cartuchos que liberam várias bolinhas de chumbo quando disparadas.

Com a distância, essas bolinhas se espalham, diminuindo o dano mas aumentando a área atingida de acordo com a tabela:

Efeito	Dobra o dano	+1 de bônus para acerto	Causa metade dos danos em todos os alvos que estiverem num círculo de 1 metro com +2 para acerto
Espingarda Normal	Até 2 m	de 2 a 4 m	Depois de 4 m

Explosões

São determinadas pelo dano que causam.

Se o dispositivo explosivo não envolver estilhaços, a cada meio metro de distância da explosão será sofrido o dano da explosão com -1 cumulativo, mas se o dispositivo envolver estilhaços, como uma granada, somente a cada 1 metro é que será aplicado esse -1 cumulativo, ou seja, uma granada D6+6 pode atingir até 12 metros.

Para se determinar o dano causado por uma granada, o arremessador faz seu teste, e os (pontos de falha x2) serão os metros de distância do alvo quando a granada explodiu (se o terreno for inclinado, multiplique por x4 esses pontos de falha).

Depois da área em que os danos da granada são fixos, a granada pode não causar danos, pois, a 8m de distância, o dano da granada será de D6+6-8, ou seja, uma rolagem de 2 no D6 significa que nenhum dano foi causado.



Armaduras

Elas protegem uma área específica do corpo do seu usuário e pode causar penalidade na sua destreza por causa de seu peso e de sua inflexibilidade nas juntas.

A Absorção Alta se refere a danos causados por armas de fogo, agulhas magnéticas e outros tipos de projéteis especiais.

Armadura: (Áreas Protegidas) > Absorção Norma / Absorção Alta (Penalidade)

Botas Longas de Couro: (G,H) > 1/0 (-)

Colete de Kevlar: (B,C) > 1/3 (0)

Coura Reforçada: (B,C,D) > 2/0 (-1)

Elmo: (A) > 4/2 (-1 de Percepção)

Malha de Aço: (B,C,D) > 3/0 (-1)

Manoplas de Couro e Ferro: (E,F) > 3/1 (-1)

Placas de Ferro: (B,C) > 3/1 (-2)





Listas

Característica Favorável	Custo
Ambidestria	3
Atraente +	2
Contorcionismo +	2
Imunidade a Doenças +	2
Imunidade a Dor	4
Longevidade +	3
Recuperação Rápida	3
Reflexos em Emergências	8
Reflexos Rápidos	5
Resistência +	2
Resistência ao Frio/Calor	3
Segurar Fôlego	2
Sentidos Ampliados +	2 , 8
Surto de Adrenalina	8
Voz Melodiosa	2

Característica Desfavorável	Custo
Ageusia (Paladar inativo)	-2
Albinismo	-4
Alergia	variável
Alta Sensibilidade à Dor	-4
Característica Óbvia	-1,-2,-4
Cegueira	-12
Daltonismo	-1, -3
Disopia	-2 , -4
Disosmia (olfato)	-2
Doença Crônica	variável
Epilepsia	-4
Estatutura Diferenciada	-2
Eunuco	-4
Feio +	-2
Gagueira	-3
Hemofilia	-3
Mudez	-4
Mutilado	-1 à -8
Paraplégico	-8
Peso Anormal	-2
Reflexos Lentos +	-3
Surdez	-2, -6

Característica Favorável	Custo
Bom Senso	3
Cargo +	2
Carisma +	4
Controle Emocional	3
Conexões +	3+mod
Empatia com (tipo)	6
Instinto	4
Inventividade	12
Mente Matemática	3
Noção Exata do Tempo	2
Prontidão +	4
Recursos	variável
Reputação Boa	1 à 6
Senso de Direção	2
Sensualidade	2
Vontade Forte +	6

Característica Desfavorável	Custo
Alucinação	-2,-4,-6
Anseio de Justiça	-2,-4,-6
Anseio de Poder	-2,-4,-6
Aquamania	-2,-4,-6
Benevolência	-2,-4,-6
Catatonismo	-2,-4,-6
Ceticismo	-2,-4,-6
Cobiça	-2,-4,-6
Covardia	-2,-4,-6
Cleptomania	-2,-4,-6
Credulidade	-2,-4,-6
Dependência	-1,-2,-3
Dependente	-2,-4,-6
Desdobramento de Personalidade -	-8
Devoção [alvo]	-2,-4,-6
Distração -	-4
Dislexia	-4
Egoísmo	-2,-4,-6
Estigma Social	-2,-4,-6
Excesso de Confiança	-2,-4,-6
Fanatismo	-2,-4,-6
Fanfarronice	-2,-4,-6
Flashback	-2,-4,-6
Fobia [tipo]	-2,-4,-6
Fúria	-2,-4,-6
Gula	-2,-4,-6
Hábitos Detestáveis	-2,-4,-6
Honestidade	-2,-4,-6
Honra [código]	-2,-4,-6
Identidade Secreta	-4
Impulsividade	-2,-4,-6
Intolerância	-2,-4,-6
Intolerância (tipo)	-2,-4,-6
Inveja	-2,-4,-6
Luxúria	-2,-4,-6
Mau Humor	-2,-4,-6
Mentira	-2,-4,-6
Orgulho	-2,-4,-6
Pacifismo	-2,-4,-6
Pessimismo	-2,-4,-6
Piromania	-2,-4,-6
Preguiça	-2,-4,-6
Psicopata	-7
Reputação Má	-1 à -6
Responsabilidade de Líder	-2,-4,-6, -8,-10
Sadismo	-2,-4,-6
Sanguinolência	-2,-4,-6
Sem Iniciativa	-2,-4,-6
Teimosia	-2,-4,-6
Timidez	-2,-4,-6
Tutor	-2,-4
Vício [tipo]	-1,-2,-3
Vontade Fraca	-4
Voto [tipo]	-2,-4,-6



Habilidade Física	Atributo
Acrobacia	Des
Arremesso [tipo de objeto]	Des
Correr	Fis, Des
Dança	Des
Escalar	Fis, Des
Escape	Des
Esporte [tipo]	Fis, Des
Furtar	Des
Furtividade	Des
Interceptar	Des
Levantamento de Peso	Fís
Montar [tipo de animal]	Des
Mov. em Gravidade Alterada	Des
Música [tipo de instrumento]	Des
Natação	Fis
Prestidigitação	Des
Saque Rápido [tipo de arma]	Des
Veículos [tipo]	Des

Habilidade Psíquica	Atributo
Administração	Int
Agronomia	Int
Armadilhas	Int
Arrombamento	Int
Arte [tipo]	Int
Atuação	Int
Avaliar (tipo de item)	Int
Barganha	Int
Caça [tipo de animal]	Int
Camuflagem	Per
Cerimônia	Int
Ciência [tipo]	Int
Combate a Incêndios	Int
Comediante	Int
Contrabando [tipo]	Int
Construção [tipo]	Int
Cozinhar	Int
Criminologia	Int
Criptografia	Int
Demolição	Int
Detectar Objetos Escondidos	Per
Detectar Mentiras	Int
Diplomacia	Int
Disfarce	Int
Eletrônica	Int
Enigmas	Int
Escolaridade	Int
Espionagem	Int
Estratégias [tipo]	Int
Etiqueta	Int
Explosivos	Int
Falsificação [tipo de item]	Int
Finesse	Int
Forencis	Int

Hacker	Int
Heráldica	Int
Herbalismo	Int
Imitar Sons	Int
Improvisar Objetos	Int
Interrogatório	Int
Intimidação	Fis / Int
Investigação	Int
Jogo	Int
Lábia	Int
Lei	Int
Ler Lábios	Int
Liderança	Int
Língua [tipo]	Int
Manha	Int
Mapeamento	Int
Mecânica	Int
Medicina	Int
Memória Treinada	Int
Mergulho	Int
Misticismo	Int
Operação de Computadores	Int
Operação de [tipo de equipamento]	Int
Oratória	Int
Orientação	Int
Passatempo	Int
Pesquisa	Int
Procedimentos Policiais	Int
Profissão [tipo]	Int
Produzir Fogo	Int
Programação de Computadores	Int
Rastreamento	Int
Sedução	Int
Sinalização	Int
Sistemas de Segurança	Int
Sobrevivência	Int
Tortura	Int
Treinar Animais [tipo de animal]	Int
Venefício	Int
Veterinária	Int



Metamorfose	Custo
Absorção de Danos +	Var
Aderência	15
Ampliação de Destreza +	14
Ampliação de Físico +	16
Ampliação de Inteligência +	12
Asas	-4
Atividade Noturna	0
Carapaça	Var
Cauda	6
Cauda de Serpente	4+Var
Chifres	2,3,4
Corpo de Madeira	5
Escamas	Var
Espinhos	3+Var
Garras	2,4,6+ v
Guelras	4
Idade Imutável	20
Ignorar Completamente Danos	20
Ignorar Danos	10
Levitação	7
Liberdade Aquática	10
Mandíbulas	2,3,4
Membros	6
Olfato Discriminativo	8

Olho Adicional	2+var
Ossos Cartilaginosos	2
Ossos Ocos	-10
Padrão de Tempo Alterado +	14
Pés com Polegares Opostos	2
Planar h	4
Rajada Elétrica + h	10
Rajada Líquida da Ac, Fg ou Gl + h	12
Reflexos Rápidos +	5
Reforço Metálico +	10
Reforço Ósseo +	3
Regeneração +	Var
Respirar Água	5
Super Audição	10
Super Pulo +	5
Sustentação Solar +	4
Tamanho Ampliado +	15
Tamanho Reduzido +	10
Tentáculos	5 + var
Velocidade Ampliada +	6
Venenos	var
Visão Térmica	4
Visão Noturna	3
Vôo h	18