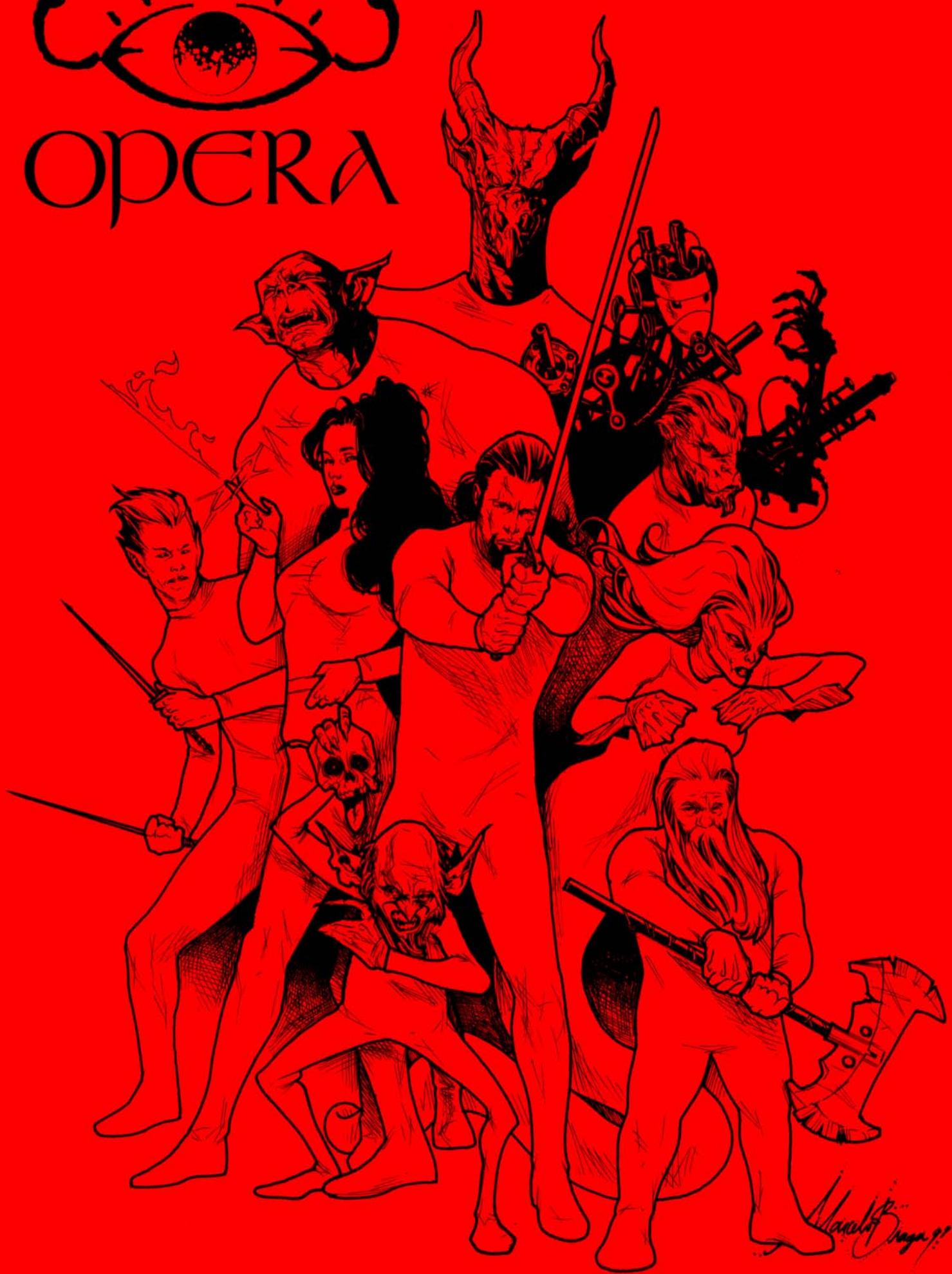


Resumo do

OPERA



Resumo do OPERA

Leonardo A. Andrade e Rogério de Mello Godoy

ÍNDICE

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/1973.

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

Nota: isso não conta para a ficha de personagem na penúltima página deste livro. Essa a gente deixa “xerocar”.

Autores: Leonardo A. Andrade
Rogério de Mello Godoy

**Design,
Logo e
Ficha:** Cenildon Zangrando Muradi Jr.

**Ilustrações e
Contracapa:** Ivã Lucino Carmargo “Lib”

Capa: Marcelo Braga

Revisão: Fernando Rodrigues Fontana



Criação do Personagem.....	3
Combate.....	6
Destruição do Personagem.....	8
Evolução do Personagem.....	9
Exemplo de Ficha.....	9
Características e Habilidades.....	10
Características Físicas.....	12
Características Psíquicas.....	15
Características Raciais.....	20
Habilidades Físicas.....	25
Habilidades Psíquicas.....	27
Habilidades Bélicas.....	32
Habilidades em Blocos.....	33
Armas e Armaduras.....	35
Definindo o Realismo.....	38
Ficha de Personagem.....	39

Criação do Personagem

Representando a Realidade

Durante um jogo de representação, você não será mais você; será o personagem que escolher para representar.

Representar você mesmo é até fácil, você já se conhece e tem noção de qual seria a sua reação diante de algumas situações de jogo, mas o que fazer para interpretar alguém que não é você?

Para ajudar, é bom você ter anotado as principais características deste personagem, e é para isso que serve a **Ficha de Personagem** (um exemplo de ficha, se encontra na página 9).

Além de servir para lembrar dos principais atributos, a ficha chama a atenção para diversos fatores que interferirão na personalidade do personagem.



Atributos

O OPERA possui 3 atributos básicos:

Físico: comprehende a força e a vitalidade do personagem;

Destreza: agilidade, coordenação motora e equilíbrio;

Inteligência: criatividade e associação de idéias.

E outros 2 atributos secundários:

Vontade: reflete a determinação;

Percepção: capacidade de perceber o mundo à sua volta.

Para um ser humano, o mínimo é de 3 pontos e o máximo de 10 pontos em cada um dos atributos. Os atributos principais, são determinados segundo o contexto do cenário (época, evolução tecnológica, tipo de sociedade, etc.), sendo que geralmente um número é atribuído para ser remanejado entre eles. Para os atributos secundários, o valor 6 é fixo como inicial.

De acordo com o cenário, alguns atributos podem ser utilizados, tais como Mente, Magia e Sorte. No capítulo **Definindo o Realismo**, o atributo Sorte será explicado.

Por exemplo, a seguir temos a média de personagens humanos de acordo com duas épocas:

	Idade da Pedra	Atualmente
Físico	7	5
Destreza	6	6
Inteligência	4	6
Vontade	6	6
Percepção	6	6

Na média de seres humanos normais, temos 17 pontos para remanejar entre os Atributos Principais. Esses pontos são chamados Pontos de Atributos. No OPERA, somente dados de 6 lados (conhecidos como D6) são utilizados. Para os testes, dois dados (2D6) são utilizados.

Definindo a Aleatoriedade

Quando o resultado esperado ao rolar o D6 não for um número de 1 a 6, siga a tabela para trocar os resultados:

Aleatoriedade →	1 a 2	1 a 3	1 a 4	1 a 5
Trocar	D2	D3	D4	D5
1	1	1	1	1
2	1	1	2	2
3	1	2	3	3
4	2	2	4	4
5	2	3	-	5
6	2	3	-	

Testes

São necessários quando algum atributo do personagem é utilizado e o Mestre de Jogo (chamado *Observador* no OPERA) não tem certeza se a ação em questão terá sucesso. Para fazê-lo, **2D6** são rolados e seu resultado será comparado com o atributo específico e os modificadores de situação.

Teste de Atributo: **2D6** são rolados e se o resultado for menor ou igual ao **Atributo** testado somado com os **Modificadores de Situação**, o personagem teve sucesso em sua ação.

Teste de Disputa: Todos os personagens envolvidos na disputa somam **2D6** com o **Atributo** utilizado e com os **Modificadores de Situação**. Ganhará a disputa aquele que obtiver o maior número.

Críticos: Sempre que a soma dos 2D6 for o máximo (12) ou mínimo (2) em um teste, ocorrerá um “crítico”.

Em **Testes de Atributos**, **12 é uma falha crítica e 2 é um sucesso crítico**. Caberá à interpretação do *Observador* a aplicação de alguma vantagem (em caso de sucesso crítico) ou penalidade (no caso de falha crítica) na próxima ação do personagem que conseguiu tal feito.

Em **Testes de Disputa**, **12 é um sucesso crítico e 2 é uma falha crítica**. A falha crítica de um personagem causará o sucesso automático de seu oponente, a não ser que ele também tenha uma falha crítica em seu teste.

O sucesso crítico de um personagem causará a falha automática de seu oponente, a não ser que ele também tenha um sucesso crítico em seu teste.

Se um Teste de Atributo tiver que ser efetuado com a soma do atributo e modificadores igual a 0, o teste poderá ser efetuado com sucesso se o personagem conseguir um sucesso crítico (2).

Qualquer teste baseado em um número negativo é impossível de ser realizado, mesmo com sucesso crítico.

Modificadores de Situação

De acordo com a situação, o *Observador*, pode aumentar ou reduzir as chances de um teste, através de modificadores:

Situação	Modificador
Muito fácil	+ 3, + 4
Fácil	+ 1, + 2
Normal	0
Difícil	- 1, - 2
Muito Difícil	- 3, - 4

Características e Habilidades

Além dos atributos, um personagem no OPERA possui outros dados:

Características: são dados intrínsecos do personagem. As Características são divididas em 3 tipos: Físicas, Psíquicas e Raciais.

Habilidades: são as capacidades físicas e psíquicas adquiridas através de treinamento.

Para um personagem adquirir Características e Habilidades, ele precisa gastar Pontos de Criação. Esses pontos são definidos pela seguinte fórmula básica: Inteligência x 3 + pontos fixos do cenário.

Por exemplo:

Idade Média: Inteligência x 3 + 5;

Atualmente: Inteligência x 3 + 10;

Supers (mutantes): Inteligência x 3 + 75.

Um Ponto de Atributo pode ser trocado por 10 Pontos de Criação e vice-versa.

Para a construção de personagens equilibrados, é fornecida a mesma quantidade de Pontos de Atributos e a mesma quantidade de Pontos de Criação.

Se a Característica for favorável (por exemplo Sentido Ampliado, Vontade Forte, etc) ela diminuirá os Pontos de Criação. Se ela for desfavorável (por exemplo Honra, Surdez, etc) ela aumentará os Pontos de Criação. Obviamente, de acordo com a intensidade da Característica, esse custo é modificado (PC = Pontos de Criação):

Visão Ampliada: 2 PC

Vontade Forte: 3 PC

Surdez: -5 PC

Observação: o sinal negativo no custo das Características indicam que elas aumentam os Pontos de Criação.

As Habilidades no OPERA podem ser adquiridas em 4 níveis. Para adquirir um nível é necessário possuir o anterior:

Nível da Habilidade	Custo
1	1
2	3
3	6
4	10

Para a realização de testes relacionados a uma Habilidade, esta concede bônus iguais ao seu nível.

Por exemplo, tenho Destreza 6 e a Habilidade *Acrobacia* (3). Se realizar um salto, é necessário tirar menos que 9 (6 + 3) em 2D6 (Teste de Atributo).

A unidade de tempo do OPERA para combate, chama-se *round* ou turno, e possui 5 segundos de duração. Cada personagem humano, possui 2 ações por *round*, sejam elas mentais ou físicas.

Assim, um personagem humano pode realizar em um *round* 2 ações físicas, 2 mentais ou uma física e outra mental. Em um combate um personagem utiliza suas ações da maneira que preferir: ele pode atacar e se defender uma vez, atacar duas vezes (e se defender com -2), gastar uma ação para auxiliar outra (com +2).

Os combates no OPERA, são sucessivos testes de disputa e de Destreza.

Atributos Modificados

Físico Modificado (-16, 16 PC)

Com a Característica *Físico Ampliado* o personagem terá de sofrer uma quantidade de dano equivalente ao seu nível nessa Característica para perder um ponto de *Físico Relativo*.

No caso de *Físico Reduzido*, cada ponto de dano causado deve ser multiplicado pelo seu nível na Característica para depois ser avaliado.

Para adquirir um nível de *Físico Ampliado*, são necessários **16 Pontos de Criação**, e se o personagem quiser adquirir *Físico Reduzido* ele ganha **16 Pontos de Criação**. Não se esqueça que *Físico Ampliado* ou *Reduzido* só pode ser adquirido a partir do segundo nível (o nível 1 é o próprio atributo).

Se o personagem possuir *Físico Ampliado*, além dos danos causados em um combate desarmado, ele causará danos adicionais. Cada 8 pontos de *Físico Relativo* que o personagem possui implicam em um ponto de dano adicional. Mais detalhes no tópico **Combate**.

Destreza Modificada (-14, 14 PC)

Quando modificamos Destreza, estamos alterando a agilidade de um personagem, e não sua pontaria. Assim, com uma *Destreza Ampliada*, é possível desempenhar mais de uma ação simultaneamente. Ataques, continuam sendo baseados em *Destreza Relativa*. Cada nível de *Destreza Ampliada*, custa **14 Pontos de Criação**, e cada nível de *Destreza Reduzida*, aumenta em 14 os Pontos de Criação de um personagem.

Em termos de jogo, o personagem ganha mais ou menos ações por *round*. Como o padrão são 2 ações físicas por *round*, com *Destreza Ampliada* o número de ações por turno é o dado pelo nível dessa Característica + 1.

Inteligência Modificada (-12, 12 PC)

De maneira similar a *Destreza Modificada*, *Inteligência Modificada* influí no número de ações por *round*, só que ações mentais. Com *Inteligência Ampliada*, o personagem pode desenvolver várias ações mentais no mesmo *round*, sendo o número máximo de ações dada pelo número nível da Característica +1. Cada nível de *Inteligência Ampliada* custa **12 Pontos de Criação**, e cada nível de *Inteligência Reduzida*, aumenta em 12 Pontos de Criação a um personagem.

Os Pontos de Criação, continuam sendo determinados pela *Inteligência Relativa*, no caso de personagens com esta Característica.

Tabela de Levantamento de Peso

A tabela a seguir mostra o peso que um personagem pode levantar com seu Físico. Um teste para o Peso Normal, é feito sem penalidade, e para o Peso Máximo, penalidade de - 2.

Físico	Peso Normal	Peso Máx.
2	5 kg	10 kg
3	10 kg	20 kg
4	20 kg	40 kg
5	35 kg	70 kg
6	55 kg	110 kg
7	80 kg	160 kg
8	110 kg	220 kg
9	145 kg	290 kg
10	185 kg	370 kg
11	230 kg	460 kg
12	280 kg	560 kg
14	370 kg	740 kg
16	560 kg	1120 kg
18	730 kg	1460 kg
20	1T	2 T
25	1,4 T	2,8 T
30	2 T	4 T
35	3 T	6 T
40	4,5 T	9 T
45	7 T	14 T
50	10 T	20 T
60	14 T	28 T
70	20 T	40 T
80	35 T	70 T
90	65 T	130 T
100	100 T	200 T
110	140 T	120 T
120	180 T	360 T
130	350 T	700 T
140	700 T	1.300 T
150	1.000 T	2.000 T
160	1.800 T	3.600 T
170	3.600 T	7.200 T
180	7.200 T	14.400 T
190	15.000 T	30.000 T
200	25.000 T	50.000 T
210	50.000 T	100.000 T
220	100.000 T	200.000 T
230	250.000 T	500.000 T
240	500.000 T	1.000.000 T
250	1.000.000 T	2.000.000 T
260	1.600.000 T	3.200.000 T
270	2.400.000 T	4.800.000 T
280	3.400.000 T	6.800.000 T
290	4.600.000 T	9.200.000 T
300	7.000.000 T	14.000.000 T

Combate

Sequência de Combate

Durante um *round* (5 segundos) de combate ocorrem:

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.

Ataque e defesa de todos que estiverem na sequencia, e no final, os sobreviventes podem rolar uma nova iniciativa para um novo round.

Sempre que um ataque for maior do que uma defesa, o atacante rola 2D6 e compara com o Diagrama de Resistência para determinar qual área foi atingida. Depois é rolado o dado de dano baseado na arma utilizada ou feito teste de Físico Atual para determinar o dano desarmado.

Teste para dano desarmado: Rolar 2D6 contra Físico Atual + Habilidades. Se o teste for bem sucedido, 1 dano será causado, e se for bem sucedido com diferença de 6 pontos, 2 danos serão causados.

Modificador de dano: A cada 8 pontos de Físico Relativo, o personagem causa +1 ponto de dano em luta de contato armada ou desarmada.

Físico Relativo	Modificador de dano.
2 ou menos	-2
4 ou menos	-1
8 ou mais	+1
16 ou mais	+2
24 ou mais	+3
32 ou mais	+4
40 ou mais	+5
(8 x n) ou mais	+n

Definições de Etapas do Combate

Iniciativa = 2D6 + Destreza Atual + Habilidades + Modificadores de Situação. Em caso de empate na iniciativa, os danos só serão marcados depois dos ataques empatados.

Ataque = 2D6 + Destreza Atual + Arma + Habilidades + Modificadores de Situação.

Se o ataque for um arremesso e o alvo não souber que é um alvo, é feito um **teste de pontaria** do atirador.

Defesa = 2D6 + Destreza Atual + Aparo/Esquiva + Modificadores de Situação.

Se o ataque pegar o alvo de surpresa, ele só terá 2D6 + Modificadores de Situação de defesa.



Teste de pontaria: Rolar 2D6 contra Destreza + Arma + Habilidades + Modificadores de Situação.

Modificadores de Situação (para Disparos e Golpes Direcionados)

As tabelas a seguir, existem para o *Observador* ter uma noção de quanto são os modificadores para determinada situação, e sua utilização é opcional. *Observadores* com mais experiência, podem facilmente determinar um modificador de modo mais preciso de acordo com a situação encontrada durante uma aventura.

Tamanho do alvo (metros)	Modificador
0,01 à 0,03	- 7
0,03 à 0,06	- 6
0,06 à 0,12	- 5
0,12 à 0,25	- 4
0,25 à 0,50	- 3
0,50 à 1,00	- 2
1,00 à 2,00	- 1
2,00 à 4,00	0
4,00 à 8,00	+ 1
8,00 à 16,00	+ 2

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

Velocidade (Km/h)	Modificador
0,0	0
0,1 a 25,0	- 1
25,0 a 50,0	- 2
50,0 a 100,0	- 3
100,0 a 200,0	- 4
200,0 a 400,0	- 5

Área	Modificador
Cabeça	-4
Pé	-4
Mão	-5
Área D	-5
Dedos	-6
Nariz	-6
Olhos	-6

Ações

A **Ampliação de Destreza** modifica o número de **Ações Físicas** por *round* de acordo com a tabela a seguir:

Ampliação de Destreza	Máximo de Ações Físicas por round
÷ 2	1, mas não anula a ação mental.
x 1	2
x 2	3
x 3	4
x 4	5
x 5	6
x 6	7
x n	n + 1

Ações podem ser **acumuladas** para **Bônus** em ações:

Ações Acumuladas	Bônus em Ataque, Defesa ou Iniciativa
2	+2
3	+3
4	+4
n	+n

Ações acumuladas para disparo: A primeira ação acumulada dá bônus de disparo mirado e as próximas ações dão bônus de +1 cada.

Roladas de **defesa** são automáticas, mas para cada defesa sem ação gasta, uma penalidade é aplicada:

Defesa sem gastar Ação	Penalidade na Defesa
1º ataque	-2
2º ataque	-3
3º ataque	-4
nº ataque	- (n + 1)

Destruição do Personagem

Danos

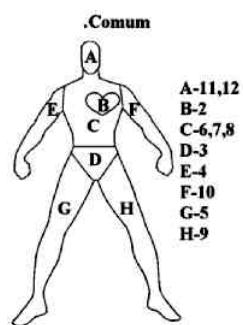
Cada vez que o **Físico Relativo** sofrer uma quantidade de danos igual ao número que **amplia** o Físico, **1 ponto** é retirado do **Físico Atual**.

Cada **2 pontos** retirados do **Físico Atual** tiram **1 ponto da Destreza Atual**.

Com **Físico igual a 0 ou menos**, o personagem não conseguirá ficar consciente.

Diagrama de Resistência

Existem várias situações dentro de uma aventura onde um personagem pode ser atingido em alguma parte aleatória de seu corpo. Para retratar isso, foi criado um diagrama, no qual temos uma silhueta do personagem dividido em áreas. A cada uma dessas áreas, é atribuída uma porcentagem, que reflete a probabilidade de acerto naquela região. O diagrama abaixo, é válido para seres humanos, e para saber a área atingida, rola-se 2D6, soma-se o resultado e verifica-se qual é a área atingida:



Danos em Áreas Especiais

(A) Cabeça: Danos dobrados. Se o Físico Atual diminuir, ele será testado para evitar desmaio.

Se desmaiar (fica desacordado pelos pontos que excederam o teste multiplicando 10 minutos), role 2D6; se o resultado for menor ou igual aos pontos retirados do Físico Atual com o dano, ocorrerá a morte cerebral do personagem.

(B) Órgãos Vitais: Danos triplicados.

(C) Órgãos Sensíveis: Teste de Físico Atual, penalidade de -3 por rounds iguais a cada ponto de falha no teste.

Desmaio

Sempre que o Físico Atual baixar para 1 ou menos, é feito Teste de Físico Original para evitar desmaio.

Sufocamento

Marcar no Físico Atual **1 Dano de Sufocamento** para cada *round* que o personagem ficar sem ar.

Se recuperar o ar antes do -4 de Físico Atual(morte), apagar 1 dano de sufocamento a cada 2 rounds.

Queda

1D2-1 dano para cada um dos primeiros 4 metros de queda.

1 dano para cada metro de queda adicional.

Decepamento

Um membro será decepado se sofrer danos iguais ao Físico Original -1.

Recuperação e Agravação de Danos

Com **0 ou mais** pontos de Físico Atual, recuperar 1 ponto a cada 12 horas.

Com **-1 ou menos** pontos de Físico Atual, perder 1 ponto a cada 6 horas.

Com **-3** pontos de Físico Atual, o personagem cairá para -4(morte) em 1 hora.

Fogo, Gelo e Ácido

O fogo discutido nas regras a seguir, se encontra em uma temperatura entre 60°C e 200°C (fogueira, metal aquecido, etc.). O gelo, encontra-se a uma temperatura de -5°C e -30°C (como águas glaciais). Por último, o ácido se encontra entre forte e médio (ácido sulfúrico, ácido clorídrico, etc). Caso os agentes causadores de dano sejam mais fortes, os danos devem ser multiplicados proporcionalmente a natureza de seu poder.

Para cada *round* exposto a uma fonte deste tipo de dano do tamanho de uma tocha, esguicho ou raio, é causado 1 dano.

As armaduras servem como proteção contra esses agentes, e funcionam da seguinte maneira: soma-se 1 ao dano absorvido pela armadura contra armas de fogo, e aí está o número de *rounds* que são necessários para que 1 dano seja provocado a esta área. Obviamente, se apenas parte do tempo necessário para causar um dano (menos de 5 segundos) é exposto ao agente, nenhum dano é causado.

Se a área de exposição for aumentada, os danos são aumentados na mesma proporção.

Desidratação e Fome

Depois de 1 dia sem comer ou beber, o personagem perderá 1 ponto de Físico Atual para cada dia sem comer ou beber.

Se voltar a comer e beber, os pontos retornarão na proporção de 1 por dia.

Quando o Físico Atual do personagem chegar a zero, ele começará a ter delírios e morrerá no próximo dia, se não receber socorro.

Evolução do Personagem

Ganhando

Pontos de Experiência são recebidos no final da aventura e servem para comprar Habilidades Características ou incrementar Atributos.

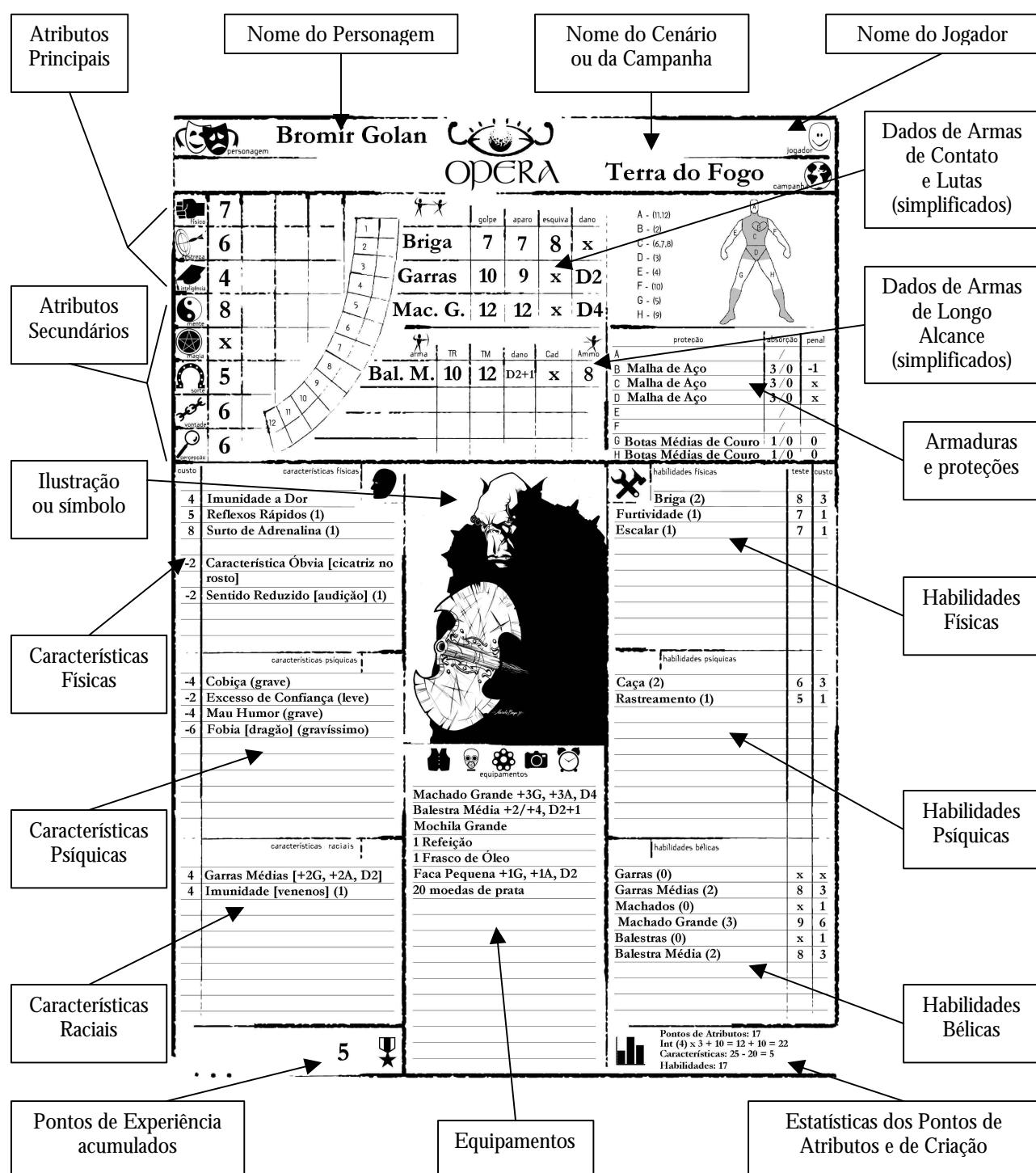
Feito	Pontos de Exp.
Aventura fácil	1
Aventura média	2
Aventura difícil	3
Boa interpretação	1
Boa idéia utilizada	1

Comprando

O custo de uma nova **Habilidade** ou novo nível da Habilidade em pontos de experiência é igual a 10 menos a Inteligência do personagem mais o nível da nova Habilidade.

O custo do aumento de 1 ponto em um **Atributo** em pontos de experiência é igual a 3 vezes o número deste Atributo Original.

Características são incrementadas ou retiradas do personagem de acordo com sua história independente de Pontos de Experiência.



Características e Habilidades

Características

A sigla PC, indica quanto uma Característica Favorável custa em Pontos de Criação. No caso de Características Desfavoráveis, o custo negativo indica quantos Pontos de Criação o personagem adiciona aos seus próprios Pontos, após adquirir a referida Característica.

As Características marcadas com um * (asterisco) são cumulativas, sendo que para o padrão humano o máximo de acúmulo é de 4 níveis, se a descrição da Característica não informar o contrário.

A não ser que o *Observador* especifique, o máximo de Pontos de Criação que podem ser ganhos com Características Desfavoráveis é de -20 PC.

Características Físicas

Essas Características, determinam os limites Físicos do personagem.

Características Psíquicas

As Características Psíquicas Desfavoráveis são determinadas pela intensidade que estão presentes na vida de um personagem. Um Teste de Vontade, tem de ser realizado para que o personagem possa se controlar, e dependendo da intensidade da Característica, ele estará sujeito a penalidades:

- **Leve:** para esta categoria, a Característica tem uma importância menor, e o personagem realiza o Teste de Vontade sem penalidades;
- **Grave:** para esta variação, a Característica tem uma importância relevante, e o personagem realiza seu Teste de Vontade com penalidade de -2;
- **Gravíssima:** neste caso mais extremo, a Característica tem papel fundamental na vida do personagem, que realiza seu Teste de Vontade com penalidade de -4.

Apesar dos testes que o *Observador* pode exigir para evitar que um personagem contrarie suas Características, o importante é que o jogador compreenda o personagem e interprete essas Características, independente dos problemas que ele causará para a resolução do jogo.

Atenção: Características com o nível gravíssimo são o equivalente a doenças psíquicas, o personagem levará esta Característica às últimas consequências sem medo nem noção do ridículo!

Características Raciais

As Características Raciais completam a lista de Características Físicas; elas foram colocadas em separado, porque seres humanos não podem adquiri-las (algumas até apresentam modificação



corpórea explícita). Além disso, muitos supers também podem ter algumas Características apresentadas a seguir.

Habilidades

As Habilidades, são treinadas no decorrer da vida do personagem. O nível máximo para um personagem humano é de quatro níveis, sendo que a cada nível, é conferido um bônus de 1 para a realização do teste que envolva a Habilidade referida. Assim, quando for citada uma Habilidade, irá aparecer depois de seu nome um número entre parênteses indicando seu nível, como exemplo: *Ufologia(2)*, que indica nível dois nesta Habilidade.

Existem algumas Habilidades que são tão comuns em alguns cenários que elas nem são lembradas na ficha do personagem, como por exemplo, a alfabetização no mundo atual; quando isso acontecer e a Habilidade for cobrada durante o jogo, é só analisar a história do personagem para saber se ele tem a Habilidade ou não.

Outra observação, o fato do personagem não ter algum tipo de Habilidade que não envolva especialização não é motivo para impedí-lo de tentar a atividade, como por exemplo, uma

acrobacia; ele pode tentar, mas simplesmente não terá os bônus para o teste, o mesmo não ocorre com medicina, nem adianta um personagem que não tenha essa Habilidade tentar operar uma vítima (as penalidades serão muito grandes); para falar a verdade, até funciona, caso o objetivo do falso médico é matar a vítima.

As utilizações dessas Habilidades geralmente envolvem teste, contando o atributo básico e os bônus da Habilidade, mas, se a situação permitir, a simples existência da Habilidade já dispensa o teste, como um personagem com Habilidade computação realizando uma simples programação.

Vale ressaltar que algumas Habilidades estão descritas de um modo geral, sendo necessária a especificação da Habilidade na ficha, por exemplo, um escultor, tem o trabalho em *Arte escultura*, um biólogo, tem a *Ciência biologia*.

Habilidades Físicas

São baseadas no atributo Físico ou Destreza. Para aprender qualquer Habilidade, a Inteligência é necessária, mas para colocá-las em ação, são os outros atributos que contam. Algumas Habilidades citam 2 atributos, nesses casos, a situação de jogo deve determinar sobre qual atributo será feito o teste.

Habilidades Psíquicas

São baseadas no atributo Inteligência ou Vontade para serem colocadas em prática.

Habilidades Bélicas

Um personagem que utilize uma arma simples (espada, estilingue, porrete) usa apenas os danos dessa arma, e se tentar utilizar uma arma complexa (revólver com trava ou com pente para carregar, equipamento laser) ele pode não conseguir, pois desconhece o funcionamento do equipamento. Apesar disso, a observação de seu uso por alguém que saiba manejá-lo, associado a um teste de Inteligência permitirão uma utilização como arma simples (ou seja, apenas utilizando o dano da arma).

Para manejá-la uma arma recebendo os seus bônus, o personagem precisa ter a Habilidade básica com esse tipo de arma, e como já foi mencionado, essa Habilidade chama-se nível zero, sendo denotada por *Nome da Habilidade* (0). Uma Habilidade nível zero serve para todos os tipos de arma que se enquadrem na sua categoria.

Mas as Habilidades que acrescentam bônus aos bônus das armas só funcionam com um tipo específico de arma, ou seja, a Habilidade *Adaga*(1) é diferente de *Espada Pesada*(1). Apenas as armas de fogo se mantêm na mesma divisão das Habilidades básicas, embora possam existir alguns tipos especiais de armas de fogo que possam requerer até mesmo uma divisão exclusiva devido a sua complexidade ou adaptações para o manejo, como por exemplo, uma cartucheira de cano cerrado

com 3 gatilhos e trava dupla com recarga automática.

Exemplo: um personagem é um jovem samurai, e deseja saber lutar com katanas (um tipo de espada oriental). Para fazê-lo, foi gasto 1 Ponto de Criação na compra da Habilidade básica *Espadas*. Isso irá garantir ao personagem, receber os bônus iniciais dessas armas. Assim, quando esse personagem estiver manuseando uma espada pequena, ele receberá +1 para aparo e +1 para Golpe (bônus da arma), e quando estiver usando uma katana receberá +2 para Aparo e +2 para Golpe (novamente bônus da arma).

Agora, o personagem quer se especializar em katana, então gasta 3 pontos para adquirir a Habilidade *Katana*(2), que lhe confere bônus adicionais (agora ele possui +4 de Aparo e Golpe com esta arma). Mesmo assim, quando ele estiver utilizando uma espada pequena, ele terá apenas +1 para Aparo e Golpe.

No caso de algumas raças e super seres, existem determinados membros (como tentáculos, caudas, garras), e tipos de raio (provenientes das mãos, olhos, por exemplo), que devem possuir a Habilidade Básica correspondente e se necessário, uma especialização.

Para a aquisição desta Habilidade Básica, não é necessário gastar qualquer Ponto de Criação; ela vem juntamente com a Característica

Por exemplo, um homem lagarto que possui uma cauda que pode ser utilizada para atacar. Ele adquire a Habilidade *Caudas* (0) assim que adquire a Característica, e a Habilidade lhe confere os bônus +1 para golpear e +1 para aparar (como descrito na Característica correspondente). Se esse homem lagarto utilizar muito sua cauda para fins de combate, ele pode possuir a Habilidade *Cauda de Lagarto* (1 até 4), de acordo com quanto bem ele utiliza a cauda. Deve-se lembrar que a Habilidade *Cauda de Lagarto*, deve ser adquirida como qualquer Habilidade Bélica.

Características Físicas

Característica Favorável	Custo
Ambidestria	3
Atraente*	2
Contorcionismo*	2
Empatia com Animais	3
Facilidade para Línguas	3
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, 6
Segurar Fôlego	2
Sentidos Ampliados (audição)*	2
Sentidos Ampliados (olfato)*	2
Sentidos Ampliados (paladar)*	2
Sentidos Ampliados (tato)*	2
Sentidos Ampliados (visão)*	2
Surto de Adrenalina*	8
Talento Musical	2

Característica Desfavorável	Custo
Albinismo	-4
Alta Sensibilidade à Dor	-4
Cegueira	-12
Daltonismo	-1, -3
Disopia	-2
Feio*	-2
Epilepsia	-4
Estatura Diferenciada	-2
Eunuco	-4
Hemofilia	-3
Idade	especial
Mudez	-4
Mutilado	-1 à -8
Paraplégico	-8
Peso Anormal	-2
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).

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 envolvam se esticar, se encolher ou se dobrar.

Empatia com Animais (3 PC)

Esse personagem tem facilidade em se aproximar e ganhar a confiança de animais.

Facilidade para Línguas (3 PC)

Essa Característica dá um desconto de 3 pontos sempre que o personagem for comprar uma nova Habilidade lingüística (tendo que pagar sempre o mínimo de 1 ponto).

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, tendo essa Característica, o personagem não 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 recupera 1 ponto de Físico a cada 6 horas de descanso. Essa Característica, esta presente apenas para um nível para humanos, mas pode ser adquirida em níveis como o super poder *Regeneração*.

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 adquire, temporariamente, a característica Destreza Ampliada no nível desta Característica + 1.

Este efeito dura no máximo 5 minutos (normalmente uma batalha ou cena); e após o efeito passar o personagem terá uma penalidade de -1 em todos os testes envolvendo Físico ou Destreza até que tenha a chance de descansar (pelo menos 3 horas). Se o personagem sofrer alguma falha crítica enquanto estiver sob o efeito desta Característica ele sofrerá 1 ponto de dano adicional (decorrente de alguma distensão muscular ou algo parecido). A menos que o *Observador* declare o contrário, o nível máximo desta Característica permitido para seres humanos normais é de 1 nível.

Observação: Caso o personagem possua a Característica *Fúria* ele pode comprar esta Característica por apenas 6 pontos mas só poderá acessá-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.

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 (Pele Dura) (3, 6 PC)

Por 3 Pontos de Criação, o personagem tem naturalmente +2 para Testes de Físico que envolvam resistência ao frio ou ao calor, e por 6 Pontos de Criação o personagem tem +3 para Testes de Físico que envolvam resistência ao frio ou ao calor e 1 ponto de absorção contra armas brancas.

Segurar Fôlego (2 PC)

O personagem pode segurar o fôlego por até 5 minutos.

Sentidos Ampliados (escolher entre audição, visão, paladar, tato ou olfato) (2 PC)

O personagem sempre terá +1 de bônus/nível em testes de percepção que envolvam um sentido ampliado. 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 (e resistência) a níveis sobre-humanos. Em situações de combate ou emergências o personagem adquire, temporariamente, a característica Físico ampliado no nível desta Característica + 1. Este efeito dura no máximo 5 minutos (normalmente uma batalha ou cena); e após o efeito passar o personagem terá uma penalidade de -1 em todos os testes envolvendo Físico ou Destreza até que tenha a chance de descansar (pelo menos 3 horas). Se o personagem sofrer alguma falha crítica enquanto estiver sob o efeito desta Característica ele sofrerá 1 ponto de dano adicional extra (decorrente de alguma distensão muscular ou algo parecido). A menos que o *Observador* declare o contrário o nível máximo desta Característica permitido para seres humanos normais é de 1 nível.

Observação: Caso o personagem possua a Característica *Fúria* ele pode comprar esta Característica por apenas 6 pontos mas só poderá acessá-la se estiver em fúria.

Talento Musical (2 PC)

O personagem tem bom ouvido e memória para música, mesmo sem saber tocar um instrumento, ele consegue achar as notas de uma música depois de alguns testes, e consegue também criar alguns arranjos musicais de improviso. Cada Habilidade que se refira à música, tem desconto de 2 PC (sendo que o custo mínimo é de 1 PC)

Características Físicas Desfavoráveis

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.

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 C).

Cegueira (-12 PC)

O personagem terá penalidade de -8 para várias situações que envolvam a visão. Essa penalidade, pode ser reduzida para -4 se esse personagem tiver pelo menos um nível audição, olfato ou tato aguçados e a situação permitir a utilização de algum desses sentidos.

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)

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

Feio* (-2 PC)

O personagem tem uma aparência física que desagrada os que apreciam membros de sua raça. Quando escolhendo esta característica 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 uma penalidade, em testes de interação social, de -2 com mulheres e de apenas -1 com homens.

Epilepsia (-4 PC)

Sempre que 2D6 forem rolados ao mesmo tempo e apresentarem 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 epiléptico 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 C só causam danos normais.

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 fraca, 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 12 horas, muito pelo contrário, pelo fato de não fabricar glóbulos brancos, ele não cicatrizá, 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.

Idade (especial)

Ou o personagem é montado com pouca Inteligência e pouco Físico por ser jovem demais, ou com pouco Físico e pouca Destreza por ser velho demais. Considere o número padrão de Pontos de Atributos para os personagens; cada ponto a menos de Físico, Destreza e Inteligência para este personagem, dão a essa Característica -6 PC.

Mudez (-4 PC)

Existem casos onde o mudo pode tentar alguns grunhidos aleatórios.

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) e qualquer Teste de Atributo que seja feito, com condições de ser realizado, que envolva esse membro ausente, tem uma penalidade que pode variar de -3 à -6, como por exemplo um caolho disparando uma flecha ou um perneta de muletas correndo.

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. O *Observador* e o jogador devem tomar cuidado para interpretar corretamente esta característica, não importa quão difícil as coisas podem ser. Situações como escadas ou objetos colocados em lugares altos, etc; se tornam 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: -7 em situações onde o uso das pernas é fundamental (Corrida), -6 onde o uso das pernas é muito importante (Esquiva, Escalada), de -4 na Destreza sob condições em que a mobilidade nas pernas influenciariam (Artes Marciais, Natação), uma penalidade de -3 a -2 pilotando veículos não adaptados (-1 cavalgando amarrado a sela).

Peso Anormal (-2 PC)

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

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

Característica Favorável	Custo
Bom Senso	3
Cargo*	2
Carisma*	4
Conexões*	3+mod
Instinto	4
Noção Exata do Tempo	2
Prontidão*	4
Reputação Boa	1 à 6
Senso de Direção	2
Vontade Forte*	6

Característica Desfavorável	Custo
Pessimismo	-2,-4,-6
Piromania	-2,-4,-6
Psicopata	-7
Reputação Má	-1 à -6
Sadismo	-2,-4,-6
Sanguinolência	-2,-4,-6
Teimosia	-2,-4,-6
Timidez	-2,-4,-6
Vício [tipo]	-2,-4,-6
Vontade Fraca	-4
Voto [tipo]	-2,-4,-6

Característica Desfavorável	Custo
Alucinação Auditiva	-2,-4,-6
Alucinação Mental	-2,-4,-6
Alucinação Olfativa	-2,-4,-6
Alucinação Visual	-2,-4,-6
Anseio de Justiça	-2,-4,-6
Anseio de Poder	-2,-4,-6
Benevolência	-2,-4,-6
Catatonismo	-2,-4,-6
Ceticismo	-2,-4,-6
Cobiça	-2,-4,-6
Cleptomania	-2,-4,-6
Credulidade	-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
Flashback	-2,-4,-6
Fobia [tipo]	-2,-4,-6
Fúria	-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
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

Características Psíquicas Favoráveis

Bom Senso (3 PC)

O personagem tem uma quantia significante de sabedoria prática, cotidiana comumente usado 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.

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 (policial de rua, soldado raso, escrivário); 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.).

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 abaixo, 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. O bônus máximo, é 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.

Instinto (4 PC)

O personagem possui uma “Habilidade natural” em alguma área que permite que ele tenha uma impressão geral sobre algo sem necessitar de nenhum teste. Esta “Habilidade” é automática mas fica sobre o controle do *Observador*, ele não irá mentir para o jogador mas pode negar informações (em prol do bom desenrolar do jogo). O jogador pode pedir para ouvir seus instintos mas neste caso o *Observador* deve fazer um teste (rolar 1D6 com 1 ele pode mentir para o jogador 2 ou 3 ele não dirá nada, 4 ou 5 ele dará algumas informações, com um 6 ele deve fornecer boas informações). 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.

Noção Exata do Tempo (2 PC)

Mesmo sendo acordado no meio da noite ou depois de alguns dias em uma caverna o personagem saberá que horas são.

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.

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 o ajuda em quase todos os testes sociais. Se você 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 calcular o valor desta característica fazem 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 +2 para serem efetuados.

Vontade Forte* (6 PC)

Essa Característica aumenta em um ponto o atributo Vontade.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Alucinação Mental, Visual, Auditiva ou Olfativa (-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, megalomanias e complexos podem ser aplicados.

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.

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, se a tensão não diminuir, apenas a fúria conseguirá destravá-lo, fúria essa, que é despertada após o personagem levar os primeiros danos

(físicos ou morais).

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.

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 duvidar muito, mas não acredita em situações muito contrárias, como por exemplo, alguém pedindo para ver se ele está lá na esquina.

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 responsabilidade para alguém ou algo, sendo necessário especificar o alvo da devoção quando esta Característica é adquirida.



Distração* (-4 PC)

O personagem terá -1 bônus/nível nos Testes de Percepção.

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)

Pode deixar que eu faço tudo sozinho, não preciso da ajuda de ninguém.

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

Esse personagem faz parte de uma alucinação coletiva, como uma seita religiosa, a torcida de um time de futebol ou um fã clube de rock, e realizará atos absurdos em defesa de suas idéias.

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

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

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.

Hábitos Detestáveis (-2, -4, -6 PC)

É uma espécie de fanfarronice, mas não tem graça nenhuma; esse personagem tem a mania de mastigar de boca aberta, ou então arrotar, escarrar em público, etc...

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

Esse personagem segue fielmente os padrões de comportamento de determinadas leis.

Honra [código] (-2, -4, -6 PC)

Ter a obrigação de ter uma fama limpa, sem quebras de palavras, manchas do passado ou desafimentos. É necessário estabelecer uma linha de conduta (código de honra), 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)

Mais um personagem que arranjará muitos problemas por não gastar muito tempo pensando e preferir a ação à estratégia.

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.

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 é um reclamão que está sempre pronto a reclamar, criticar, resmungar e tratar mal outros (especialmente os que estão abaixo dele). Embora esta seja uma Característica, relativamente inofensiva, ela costuma complicar a vida do mau 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)

Em níveis baixos, é alguém que aprecia seus próprios feitos, mas quando isso fica grave, ele começa a mostrar seus feitos para os outros e quer que eles também os apreciem.

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.

Psicopata (-7 PC)

O personagem é dominado por uma torrente de emoções negativas (como ódio, inveja, arrogância, etc.), que o compõem 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. Dependendo da natureza da sua reputação. Esta característica interfere em quase todos os testes sociais. Se você é conhecido em uma escala pequena (um subgrupo de uma cidade ou qualquer lugar menor) custa -1 ponto. Se uma cidade inteira o conhece, 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 calcular o valor desta característica fazem 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 e/ou mundial (3) valerá 6 PC.

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

Esse personagem sente prazer em agredir e machucar qualquer um.

Sanguinolência (-2, -4, -6 PC)

O sanguinolento é um assassino mais rápido que o sádico, pois enquanto o sádico aprecia a expressão de dor no rosto de sua vítima, o sanguinolento adora despedaçar imediatamente o inimigo.

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

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

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

Ah... sabe né... Essa Característica garante -1 por nível para testes que envolvam interação social.

Vício [tipo] (-2, -4, -6 PC)

Gibis, computadores, roupa íntima feminina, cigarros, drogas, sexo...

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 quanto grave ele é.

Características Raciais

Característica Favorável	Custo
Absorver Danos*	variável
Asas	9
Auto Sustentação*	5
Cauda	4+mod
Cauda de Serpente	4
Chifres	2,3,4
Escamas	2+mod
Espinhos	3+mod
Garras	2,4,6
Guelras	4
Idade Imutável	19
Imunidade	variável
Liberdade Aquática	10
Mandíbulas	2,4,6
Membros*	6
Mente Sobre o Corpo	10
Múltiplas Formas*	10+esp
Pés com Polegares Opostos	2
Regeneração	3
Resistência [tipo]	2
Respirar Água	7
Sangue Ácido	3
Sentidos Ampliados*	2
Sistemas Selados*	3
Sustentação Solar*	4
Tentáculos*	5+mod
Termovisão	4
Visão Noturna	3
Visão Sonar	4

Absorção	Custo por nível
Total	6
Frio / Gelo	4
Fogo / calor	4
Eletricidade	3
Ácido	3

Asas (9 PC)

Podem ser de penas ou de pele (morcego), e podem permitir o vôo ou não. Algumas criaturas precisam ter a Característica *Ossos Ocos* para voar.

Auto Sustentação* (5 PC)

O personagem com essa Característica diminui sua necessidade de se alimentar, respirar, dormir ou realizar qualquer atividade que visa repor suas energias. O nível inicial, divide por 2 as necessidades básicas de um ser humano, o segundo nível as divide por 4 e assim sucessivamente.

Caudas (4 PC + modificadores)

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).

Dificilmente 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)

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 e pode ser utilizada para ataques como um chicote (até dois metros de distância, causando D2 danos). É possível esticá-la ficando “na ponta dos pés”, mas o personagem mal pode se mover, chegando a altura de quase 3,5 metros de altura. A ponta da cauda também pode servir para segurar objetos ou manipular aparelhos (Destreza -1).

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

Característica Desfavorável	Custo
Incurável	-8, -16
Linguagem	0, -2
Ossos Ocos	-1
Sangue Frio	-3, -6
Sem Manipuladores	-16
Sem Manipuladores Finos	-6
Suscetibilidade	-1 à -8
Tempo de Vida Curto*	-2

Características Raciais Favoráveis

Absorver Danos* (variável)

Faz com que o personagem absorva 1 dano (de armas brancas, de fogo) 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:

- **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.

Escamas (2 PC + modificadores)

Podem fazer parte do revestimento de alguma criatura. Escamas vão de frágeis rugas queratinosas a resistentes placas ósseas, e podem dar proteção 1/1 (+6 PC) ou 2/2 (+12 PC).



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 ponto).

Existem espinhos que podem ser arremessados, geralmente a distância do arremesso e curta, pode ter até +4 de bônus de acordo com o número de espinhos arremessados por rajada e pode causar 0 (+1 ponto), 1(+3 pontos) ou D2 danos (+5 pontos).

Uma camada de espinhos podem 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 tensionados. Dedos com garras podem prejudicar a utilização de alguns objetos, como teclados, livros, roupas, etc.

Garras podem ser utilizadas para agarrar melhor (+3 de bônus no teste). Se as garras forem retráteis, acrescente 1 ponto ao 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.

Guelras (4 PC)

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

Idade Imutável (19 PC)

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

Imunidade (Variável)

Personagens que possuam esta capacidade possuem uma resistência muito grande contra determinado tipo de ataque, sendo muito difícil feri-lo desta forma. Existem três níveis deste poder: No primeiro nível, os danos sofridos pelo personagem provenientes da fonte da qual é imune, são divididos por 2. No segundo nível, todos os danos devem ser divididos por 4. O terceiro nível indica que o personagem é completamente imune a ataques do tipo listado. O custo varia de acordo com o nível e ao tipo de imunidade.

Imunidade	Nível 1	Nível 2	Nível 3
Venenos	4	8	12
Frio / Gelo	4	8	12
Fogo / calor	4	8	12
Magia	10	20	30
Eletricidade	4	8	12
Radiação	2	4	8
Doenças/Infecções	3	6	10
Psiquismo	5	10	20
Ácido	4	8	12

Liberdade Aquática (10 PC)

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

Mandíbulas (2, 4, 6 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, tem a opção de continuar mordendo; no próximo *round*, ela causará seus danos de novo, mas terá penalidade de -6 em sua Esquiva pois estará presa 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)

Quando comprada para patas ou pés aumentam a velocidade de seu possuidor, além de dificultar a possibilidade de sofrer quedas por ataques de desequilíbrio. Cada par de membros de função semelhante aos braços amplia a Destreza em 1 nível.

Mente Sobre o Corpo (10 PC)

Faz com que o personagem não sofra os efeitos (penalidades) dos danos físicos (como perda de Físico e Destreza), e continue realizando seus testes físicos com os atributos originais. Esse poder não tem sentido em cenários onde essas regras são ignoradas.

Múltiplas Formas* (10 PC + especial)

Faz com que o possuidor possa assumir outra forma, diferente da original. Cada forma adicional custa 10 PC mais uma porcentagem de 40% do total de pontos gastos com o personagem original. Cada forma, pode ter Características, Habilidades e Poderes diferentes, embora seja construída com o mesmo número de Pontos de Criação do personagem original.

As formas, podem também ter pontos adicionais em relação à original, e esses pontos devem ser descontados do total de PC que o personagem possui. Se a forma que o personagem criar, tiver menos Pontos de Criação que a forma original, esses pontos não são adicionados ao total.

Pés Com Polegares Opostos (2 PC)

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

Regeneração* (3 PC)

Ocorre em quase todos os organismos vivos a diferentes taxas de regeneração. Podem regenerar 1 ponto de Físico por dia ou por minuto, existem casos de regeneração que recuperam até membros decepados.

Cada nível dessa Característica, cura o dobro de danos que o personagem normalmente curaria (seres humanos recuperam 1 ponto de dano a cada 24 horas,

então nível 1 recupera 2 pontos, nível 2 recupera 4, e assim por diante.

Observação: esse é um poder de progressão geométrica, sendo que o número de pontos curados em 24 horas é igual a 2^n , onde n é o nível do poder. A tabela a seguir, mostra quanto tempo é necessário para recuperar um ponto de Físico de acordo com o nível:

Nível de Regeneração	1 ponto de dano curado por	Custo em PC
1	12h	3
2	6h	6
3	3h	9
4	1h 30min	12
5	45 min	15
6	20 min	18
7	10 min	21
8	5 min	24
9	2 min	27
10	1 min	30
11	30 s	33
12	15 s	36
13	7 s	39
14	1 round	42
15	0,5 round	45

Resistência [tipo]* (2 PC)

Cada nível desta Característica, duplica os padrões humanos para sede, frio, calor, altitude entre outros fatores, que deve ser escolhido na aquisição da Característica.

Respirar Água (7 PC)

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

Sangue Ácido* (3 PC)

O sangue do personagem age como um ácido poderoso. Se o personagem for ferido e seu sangue espirar, decisão do *Observador*, sobre algum objeto ou personagem estes sofrem 1D3 de dano por nível desta Característica, o mesmo acontece automaticamente com lâminas que perfurarem a *Absorção de Dano* natural do personagem. Personagens com esta Característica podem escolher derramar propositalmente sangue sobre algum alvo (desde que tenham meios de ferir-se), cada liberação intencional de sangue ácido causa 2 pontos de dano ao personagem.

Sentidos* (-2 PC ou 2 PC)

Podem ser compradas em níveis, 2 pontos cada nível, sendo que cada nível de ampliação ou redução concede ou retira 1 ponto para um Teste de Percepção. Se o personagem adquirir ampliação em todos os sentidos, ele pode aumentar seu atributo Percepção (cada aumento de um ponto deste atributo custa 8 PC).

- **Audição:** pode ser ampliada ou reduzida e pode captar diferentes freqüências de sons. Quanto mais aguçadas, mais suscetíveis a sons altos ou estridentes;
- **Olfato:** pode ter maior ou menor sensibilidade, seja quanto a determinação de nuances olfativas ou quanto a captação de aromas distantes;
- **Paladar:** determina o que a criatura considera como um alimento apetitoso. Existem substâncias

- que são percebidas por alguns paladares e ignoradas por outros;
- **Visão:** pode ser mais ou menos apurada, tanto com relação a distância quanto com relação a detalhes.
 - **Tato:** vai da insensibilidade até à percepção de movimento pelo deslocamento do ar.

Sistemas Selados* (3 PC)

O personagem pode se auto sustentar em qualquer tipo de atmosfera hostil ou na ausência dela, como o vácuo ou em atmosferas com gases tóxicos ou ácidos, ambientes com radiação entre outros. A tabela abaixo mostra o tempo que é possível ficar em um ambiente hostil de acordo com o nível do poder:

Nível	Tempo	Custo
1	30 min	3
2	1 hora	6
3	2 horas	9
4	4 horas	12
5	8 horas	15
6	16 horas	18
7	1 dia e meio	21
8	3 dias	24
9	9 dias	27
10	18 dias	30
11	1 mês	33

E assim sucessivamente

Uma variação deste poder, é escolher apenas um tipo de ambiente hostil (como radiação ou gases tóxicos ou ácidos), diminuindo o custo por nível para 2 PC.

Sustentação Solar* (4 PC)

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

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 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.

Termovisão (4 PC)

Permite 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.

Visão Noturna (3 PC)

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

Visão Sonar (4 PC)

O personagem pode “ver” emitindo ondas sonoras, como um morcego ou golfinho, com alcance máximo de 100 metros. Mas não é preciso luz para

“enxergar”. Através do sonar não é possível diferenciar cores, e alguns animais e aparelhos especiais podem captar o sonar (o que permite ao usuário ser localizado). O sonar também pode ser confundido por ondas sonoras, que estejam na mesma frequência. Mas a pequenas distâncias é possível “ver” dentro de coisas vivas. Isto lhe dá um bônus de +1 em Habilidades como *Medicina* ou *Ocultamento* (procurando armas escondidas no corpo de alguém).

Características Raciais Desfavoráveis

Incurável (-8, -16 PC)

O personagem não consegue se recuperar de ferimentos naturalmente (esta Característica nega automaticamente qualquer tipo de regeneração), mesmo com o auxílio de um médico. Um teste bem sucedido de *Medicina* ainda funciona normalmente para parar sangramentos ou o choque proveniente do ferimento, mas não restaura nenhum ponto de vida. Curas místicas ou psíquicas funcionam normalmente, partindo de você mesmo ou não.

Se o personagem pode regenerar Físico sob certas condições (banhar-se em sangue, mergulhando em um poço de lava, etc) ou roubando vida de outros de alguma maneira (como alguns poderes, magia, vampirismo, etc) esta Característica custa -8 PC. Se o personagem não pode se curar nunca seu custo é de -16 PC.

Linguagem (0, -2 PC)

É um fator importante na determinação de uma raça. Se a criatura tiver Inteligência, ela terá algum tipo de linguagem, por mais sutil que seja, guinchos, movimentos ou vibrações. Caso o personagem não possa utilizar a linguagem padrão do mundo que vive isso concede -2 PC.

Ossos Ocos (-1 PC)

Os personagens que possuem ossos ocos são mais leves (30% do peso) normal, o que as possibilita voar (com a Característica *Asas*). Contudo, tem os danos causados por impacto duplicados.

Sangue Frio (-3, -6 PC)

O personagem tem o sangue frio como um réptil, isso pode ser percebido por sensores infravermelhos ou mesmo por um simples toque na pele. Com esta Característica, o personagem só precisa ingerir 1/3 da comida que normalmente necessitaria, e também sofre menos com variações de temperatura (+1 nos testes para resistir a desidratação ou hipotermia). Contudo, acarreta alguns problemas. O corpo tende a funcionar mal em temperaturas mais baixas. O valor desta Característica depende do seu “nível de tolerância” a temperatura. Se os problemas começam a 10° C esta Característica custa -3 PC; se seus problemas começam logo abaixo de 20° estão custo é de -6 PC. Depois de meia hora em condições de temperatura abaixo do seu “nível de tolerância” o Físico cai em um ponto para cada 10° C abaixo do limite. Estes pontos são recuperados a razão de 1 ponto por hora assim que a temperatura subir.

Sem Manipuladores (-16 PC)

O personagem não possui nenhum tipo de membros (como uma serpente). A única maneira de manipular objetos é empurrá-los com seu corpo ou cabeça.

Sem Manipuladores Finos (-6 PC)

O personagem não possui dedos ou estruturas semelhantes nas extremidades de seus membros. É impossível igualar a destreza manual humana (-5 para testes em qualquer tentativa), e não é possível a utilização de extremidades para tarefas como: dar nós, fazer reparos, ou mesmo agarrar firmemente um objeto.

Suscetibilidade (-1 à -8 PC)

Causa várias restrições à criatura, pois na presença do fator ao qual ela é suscetível ela pode sofrer várias penalidades.

Para calcular quantos pontos uma suscetibilidade concede ao personagem, realizamos uma multiplicação entre o agente da suscetibilidade e sua gravidade. O custo de alguns agentes são: luz(-4), frio(-3), calor(-3), altitude(-2), material radioativo(-1), som grave(2), enquanto os de alguns efeitos são: congelamento(-1), paralisação(-2), desidratação(-2), fraqueza(-1,5), irritação(-1,2), distúrbios nervosos(-3) ou até a morte(-8).

Tempo de Vida Curto* (-2 PC)

A cada nível esta Característica divide por 4 o tempo que você gasta para atingir a idade adulta (maturidade, seres humanos 20 anos) e também para começar a enfraquecer devido a velhice. Níveis sucessivos dividem o valor do nível anterior por 4.

Habilidades Físicas

Habilidade Física	Atributo
Acrobacia	Des
Arremesso [tipo de objeto]	Des
Briga	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
Passatempo [tipo]	Fis, Des
Prestidigitação	Des
Saque Rápido [tipo de arma]	Des
Veículos [tipo]	Des

Habilidades Físicas

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 (faca, machadinhas, etc), os bônus iniciais (que são aumentados com o nível desta Habilidade) são de +1/+2 (+1 para arremesso sem mira e +2 para arremesso mirado); objetos como pedras, tem bônus iniciais de +0/+1 e objetos sem nenhuma aerodinâmica (cadeiras, livros), tem bônus de -1/+0.

O dano causado por um objeto arremessado, é proporcional a distância entre o arremessador e o alvo. Se a distância for igual ou menor ao número de pontos de Físico em metros, o dano é normal (utilize a tabela de armas para uma aproximação segundo o tipo de arma). Para cada arremesso feito além dessa distância, subtraia um do dano para cada vez que a distância em metros igual ao Físico do arremessador for ultrapassada.

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. Os bônus de Golpe, Aparo e Esquiva, são mostrados a seguir:

Nível de Briga	Golpe	Aparo	Esquiva
1	+1	+0	+0
2	+1	+1	+1
3	+2	+2	+1
4	+3	+3	+2

Correr (Físico, Destreza)

É a capacidade de tirar a máxima velocidade de suas próprias pernas.

Dança (Destreza)

Pode haver especialização em algum ritmo.

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. 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)

Essa Habilidade é contada em atividades físicas como carregar, empurrar, levantar, etc.

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)

Não pule na água sem essa Habilidade.

Passatempo [tipo] (Físico, Destreza, Inteligência)

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

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 a arma é sacada, 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

Habilidade Psíquica	Atributo
Administração	Int
Alfabetização	Int
Armadilhas	Int
Armeiro [tipo]	Int
Arrombamento	Int
Arte, História da [tipo]	Int
Arte, Trabalho [tipo]	Int
Arqueologia	Int
Atuação	Int
Avaliar Jóias	Per
Barganha	Int
Caça [tipo de animal]	Int
Cálculos Instantâneos	Int
Caligrafia	Int
Camuflagem	Per
Cerimônia	Int
Ciência [tipo]	Int
Comediante	Int
Contrabando [tipo]	Int
Construção [tipo]	Int
Contabilidade	Int
Criminologia	Int
Criptografia	Int
Demolição	Int
Detectar Objetos Escondidos	Per
Detectar Mentiras	Int
Diplomacia	Int
Direito	Int
Disfarce	Int
Economia	Int
Eletrônica	Int
Enigmas	Int
Espionagem	Int
Estratégias [tipo]	Int
Explosivos	Int
Falsificação [tipo de item]	Int
Forencis	Int
Geografia [tipo de local]	Int
Hacker	Int
Heráldica	Int
Herbalismo	Int
Hipnotismo	Int
História	Int
Identificar [tipo de item]	Int
Imitar Sons	Int
Improvisar Objetos	Int
Interrogatório	Int
Investigação	Int

Habilidade Psíquica	Atributo
Jogo	Int
Lábia	Int
Ler	Int
Ler Lábios	Int
Liderança	Int
Língua [tipo]	Int
Lingüagem dos Sinais	Int
Manha	Int
Mapeamento ou Cartografia	Int
Mecânica	Int
Metalurgia	Int
Memória Treinada	Int
Mergulho	Int
Misticismo	Int
Operação de Computadores	Int
Operação de [tipo de equip.]	Int
Orientação	Int
Passatempo	Int
Pesquisa	Int
Procedimentos Policiais	Int
Profissão [tipo]	Int
Producir 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

Habilidades Psíquicas

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.

Alfabetização (Inteligência)

Em um cenário atual, essa Habilidade nem precisa constar na ficha, mas em uma civilização mais atrasada, são poucos os que sabem ler e escrever.

Armadilhas (Inteligência)

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

Armeiro [tipo] (Inteligência)

É a capacidade de consertar, projetar e construir armas (e acessórios para elas). Esta Habilidade varia muito de acordo com o nível de tecnologia do personagem; em um ambiente medieval um armeiro é pouco mais que um ferreiro, no futuro ele é quase um mestre em diversas áreas do conhecimento.

Arrombamento (Inteligência)

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

Arte, História da [tipo] (Inteligência)

É o conhecimento da história de algum tipo de arte, como pinturas, teatro, cinema, escultura, etc...

Arte, Trabalho [tipo] (Inteligência)

É a Habilidade de criar algum tipo de arte, como pinturas, teatro, cinema, escultura, etc...

Arqueologia (Inteligência)

É o estudo das antigas civilizações, o que inclui a identificação de artefatos, pergaminhos escritos ou com símbolos que sejam de uma língua extinta.

Atuação (Inteligência)

É a Habilidade de interpretar 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 Jóias (Percepção)

Dá bônus em testes de avaliação de legitimidade e valor de jóias.

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.

Cálculos Instantâneos (Inteligência)

O personagem ganha bônus de +1 em teste de Inteligência que envolva cálculos.

Caligrafia (Inteligência)

É necessária para a utilização de um tipo de escrita complexa, como ideograma, gótico, cuneiforme, etc. Em cenários modernos não é necessário sequer listar esta Habilidade pois é assumido que todos os personagens a possuem.

Camuflagem (Percepção)

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

Cerimônia (Inteligência)

São os conhecimentos e atuações necessárias para algum tipo de cerimônia.

Ciência [tipo] (Inteligência)

São os conhecimentos teóricos e práticos de

alguma ciência, como astrologia, química, biologia, etc...

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...

Contabilidade (Inteligência)

É a Habilidade de se controlar as finanças do próprio personagem ou de empresas. Esta Habilidade também permite “forjar” registros para enganar o imposto de renda (um fiscal usa esta mesma Habilidade localizar eventuais “tramóias” em livros de caixa).

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. Além de sabotadores esta Habilidade é comumente encontrada em personagens superfortes que gostam de derrubar prédios.

Detectar Objetos Escondidos (Percepção)

É Habilidade de perceber a presença de algo estranho no ambiente, como passagens secretas, objetos ou algo que pode ser uma armadilha.

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.

Direito (Inteligência)

É o conhecimento da legislação e dos procedimentos jurídicos de uma comunidade, nação ou reino.

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.

Economia (Inteligência)

Representa a Habilidade de se compreender o complexo mundo da economia e finanças.

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.

Espionagem (Inteligência)

Esta Habilidade cobre toda a gama de informações usadas por espiões 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 pode conceder bônus as jogadas feitas pelos personagens que empregam as estratégias desenvolvidas pelo personagem (realize uma disputa entre os estrategistas de ambos os lados e acrescente a metade da vantagem para o lado vencedor, se não existir um estrategista se opondo ao personagem faça um teste e acrescente a metade do sucesso conseguido).

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.

Forencis (Inteligência)

Trata-se de uma especialização da medicina voltada para autopsias 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.

Geografia [tipo de local] (Inteligência)

É a Habilidade de se conhecer uma cidade, região, país, continente, planeta ou mesmo galáxia. Um teste bem sucedido permite a um personagem localizar algum ponto específico ou os melhores locais para atracar um navio ou emboscar o inimigo. Os *Observadores* devem ter o bom senso de levar em conta a "resolução" desta Habilidade, isto quer dizer que é fácil para alguém com Geografia (Cidade Pequena) se lembrar do nome, e localização, de todas as ruas da cidade, mas um personagem com Geografia (Brasil) pode, no máximo saber o nome e localização das maiores cidades do país (mais do que isso é humanamente impossível).

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).

Hipnotismo (Inteligência)

É a Habilidade de levar outra pessoa a um estado de inconsciência, no qual ela diz apenas a verdade e lembra-se de informações escondidas em seu inconsciente, com algum trabalho, a pessoa hipnotizada pode ser condicionada a realizar inconscientemente uma ação quando se relacionar com algum sinal ou palavra pré estabelecido ou mesmo esquecer determinados fatos. A hipnose leva alguns minutos de concentração, portanto, o hipnotizado deve estar de acordo com o procedimento.

História (Inteligência)

É o conhecimento do passado registrado (normalmente desde a invenção da escrita, mas podem existir culturas que tem uma tradição oral e não escrita).

Identificar [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.

Imitar Sons (Inteligência)

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

Improvistar 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.

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.

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.

Linguagem dos Sinais (Inteligência)

É a Habilidade de compreender e se expressar por sinais. Esta Habilidade é comumente encontrada em comandos militares para que possam se comunicar silenciosamente em situações de combate.

Manha (Inteligência)

É a capacidade de identificar e interagir com o meio criminoso.

Mapeamento ou Cartografia (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 darão bônus nessas atividades.

Medicina (Inteligência)

É a Habilidade de entender e consertar organismos vivos, identificar e tratar suas doenças, maiores detalhes no capítulo Combate.

Metalurgia (Inteligência)

É Habilidade de conhecer os metais e como trabalha-los, de acordo com a tecnologia da época. Isso vale dos ferreiros medievais aos modernos engenheiros metalurgistas

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.

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 um veículo.

Passatempo (Inteligência)

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

Pesquisa (Inteligência)

Esta Habilidade serve para se desenvolver uma pesquisa (procura) 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 utilizados 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, vendedor, policial, bancário, professor, etc., que não esteja coberto por outras Habilidades.

Producir Fogo (Inteligência)

É a Habilidade de identificar as pedras, gravetos e palhas corretos e a fricção necessária para dar inicio 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 de se ganhar a confiança, e afeição, de alguém do sexo oposto com objetivos de romance e /ou sexo.

Sinalização (Inteligência)

É a Habilidade de passar ou entender algum tipo de sinal, como montar pedras, fumaça, bandeiras, código morse, 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 mata-los ou enlouquece-los completamente. 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.

Veterinária (Inteligência)

É uma Habilidade semelhante a medicina mas é dedicada aos animais.

Habilidades Bélicas

Habilidade Bélica Básica
Arcos
Artilharia
Balestras
Caudas
Chifres
Escopetas
Escudos
Espadas
Facas
Fuzis
Garras
Lanças
Machados
Mandíbulas
Manguais
Martelos
Metralhadoras
Mosquetes
Pistolas
Revólveres
Rifles
Tentáculos
Varas

Habilidade Bélica	pré-requisito
Espada Grande	Espadas
Espada Média	Espadas
Espada Pequena	Espadas
Estilete	Facas
Faca	Facas
Faca Grande	Facas
Faca Pequena/Média	Facas
Fuzil	Fuzis
Fuzil Laser	Fuzis
Garra Grande	Garras
Garra Média	Garras
Garra Pequena	Garras
Gládio	Espadas
Katana	Espadas
Lança Grande	Lanças
Lança Média	Lanças
Lança Pequena	Lanças
Maça (Espinhaba) Grande	Maças
Maça (Espinhaba) Média	Maças
Maça (Espinhaba) Pequena	Maças
Machado Grande	Maças
Machado Médio	Maças
Machado Pequeno	Maças
Mandíbula Grande	Mandíbulas
Mandíbula Média	Mandíbulas
Mandíbula Pequena	Mandíbulas
Mangual (Espinhabo) Grande	Manguais
Mangual (Espinhabo) Médio	Manguais
Mangual (Espinhabo) Peq.	Manguais
Martelo Grande	Martelos
Martelo Médio	Martelos
Martelo Pequeno	Martelos
Metralhadora	Metralhadoras
Mosquete	Mosquetes
Pistola	Pistolas
Pistola Laser	Pistolas
Punhal	Facas
Revólver	Revólveres
Sabre	Sabres
Tentáculo (com ventosas)	Tentáculos
Tentáculo (normal)	Tentáculos
Tridente	Lanças
Vara Grande	Varas
Vara Média	Varas
Vara Pequena	Varas

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
Escopeta	Escopetas
Escudo (Espinhabo) Grande	Escudos
Escudo (Espinhabo) Pequeno	Escudos
Escudo (Espinhabo) Médio	Escudos
Espada Bastarda Grande	Espadas
Espada Bastarda Média	Espadas
Espada Bastarda Pequena	Espadas

Habilidades em Blocos

Blocos de Habilidades

Uma maneira de simplificar a aquisição das Habilidades mostradas anteriormente, é efetuar a compra através de blocos. Cada bloco representa uma categoria, possuindo várias Habilidades associadas.

A aquisição de Habilidades em bloco, diminui o realismo, contudo ganha em facilidade e rapidez para a montagem de um personagem.

Em determinados cenários, como os que utilizam super seres, o custo das Habilidades em separado é caro se comparados aos super poderes. Este é um típico caso onde os blocos de Habilidades podem ser utilizados sem maiores consequências (mesmo porque em cenários com super seres o realismo não é um ponto fundamental).

Os blocos de Habilidades Bélicas (*Armas* [categoria], *Arremesso* e *Artes Marciais*), possuem nível zero, que precisa ser adquirido antes dos quatro níveis que todas Habilidades possuem.

Armas [categoria] (5 PC/nível)

Para este bloco, deve ser definida uma categoria de arma com a qual o personagem estará apto a utilizar seus respectivos bônus. Categorias:

- Armas Brancas;
- Armas de Fogo;
- Armas Laser;
- Entre outras.

Este bloco de Habilidades possui o nível zero.

Arremesso (4 PC/nível)

Habilidade de arremessar qualquer tipo de arma ou projétil. Para os objetos com alguma aerodinâmica (facas, machadinhas, etc), os bônus iniciais (que são aumentados com o nível desta Habilidade) são de +1/+2 (+1 para arremesso sem mira e +2 para arremesso mirado); objetos como pedras, tem bônus iniciais de +0/+1 e objetos sem nenhuma aerodinâmica (cadeiras, livros), tem bônus de -1/+0.

O dano causado por um objeto arremessado, é proporcional a distância entre o arremessador e o alvo. Se a distância for igual ou menor ao número de pontos de Físico em metros, o dano é normal (utilize a tabela de armas para uma aproximação segundo o tipo de arma). Para cada arremesso feito além dessa distância, subtraia um do dano para cada vez que a distância em metros igual ao Físico do arremessador for ultrapassada.

Este bloco de Habilidades possui o nível zero.



Artes Marciais (6 PC/nível)

Compreende vários estilos de artes marciais, e de acordo com nível, garante ao personagem bônus de Ataque, Aparo e Esquiva iguais ao nível + 1:

Nível	Golpe	Aparo	Esquiva
0	+1	+1	+1
1	+2	+2	+2
2	+3	+3	+3
3	+4	+4	+4
4	+5	+5	+5

Ao atingir o nível 4, o personagem pode gastar mais 6 PC e adquirir a Característica Destreza Ampliada (2). Caso tenha essa Característica, ele aumenta em um nível. Este bloco de Habilidades possui o nível zero.

Artísticas (3 PC/nível)

- Artes [todos os tipos];
- Atuação;
- Dança;
- Falsificação [arte];
- Identificação [arte];
- História [arte];
- Música.

Científicas (4 PC/nível)

- Ciência [todos os tipos];
- Eletrônica;
- Mecânica;
- Operação de Computadores;
- Pesquisa;
- Programação de Computadores.

Criminais (5 PC/nível)

- Criminologia;
- Criptografia;
- Detectar Objetos Escondidos;
- Identificação [todos os tipos];
- Investigação;
- Manha;
- Procedimentos Policiais;
- Rastreamento [pessoas].

Esportivas (4 PC/nível)

- Acrobacia;
- Correr;
- Escalar;
- Mergulho;
- Natação.

Ladinas (5 PC/nível)

- Arrombamento;
- Disfarce;
- Escape;
- Falsificação [dinheiro, entre outras];
- Furtar;
- Furtividade;
- Manha;
- Prestidigitação.

Linguísticas (3 PC/nível)

- Caligrafia;
- Ler Lábios;
- Linguagem dos Sinais;
- Línguas [todas].

Manipulação (4 PC/nível)

- Hipnotismo;
- Interrogatório;
- Intimidação;
- Lábia;
- Tortura.

Sociais (3 PC/nível)

- Diplomacia;
- Etiqueta;
- Lábia;
- Oratória.

Medicinais (3 PC/nível)

- Forencis;
- Medicina;
- Veterinária.

Militares (5 PC/nível)

- Camuflagem;
- Demolição;
- Estratégia [militar];
- Explosivos;
- Liderança;
- Mapeamento (ou Cartografia).

Veículos (3 PC/nível)

- Mecânica;
- Veículos [aéreos];
- Veículos [autos];
- Veículos [marítimos];
- Veículos [motocicletas].

Zoológicas (3 PC/nível)

- Caça [todos os tipos];
- Montar [todas as variações];
- Rastreamento [animais];
- Treinar Animais [todos os tipos];
- Veterinária.

Armas e Armaduras

Armas Brancas de Contato

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Adaga	+1	+1	D2
Adaga Sai	+1	+2	D2
Cajado	+1	+1	1
Cimitarra	+3	+2	D3
Chicote	+1	+1	1
Escudo Pequeno	+0	+2	1
Escudo Médio	+0	+3	1
Escudo Grande	+1	+4	D2
Escudo Espinhado Pequeno	+0	+2	1
Escudo Espinhado Médio	+0	+3	D2
Escudo Espinhado Grande	+1	+4	D2
Espada Pequena	+1	+1	D2
Espada Média	+2	+2	D3
Espada Grande	+3	+2	D4
Espada Bastarda Pequena	+1	+1	D2
Espada Bastarda Média	+1	+2	D2+1
Espada Bastarda Grande	+2	+2	D3+1
Estilete	+1	+1	1
Faca Pequena/Média	+1	+1	1
Faca Grande	+2	+2	D2
Katana	+2	+2	D2+1
Lança Pequena	+1	+1	1
Lança Média	+2	+2	D2
Lança Grande	+3	+3	D3
Maça Pequena	+1	+1	1
Maça Média	+2	+2	D2
Maça Grande	+2	+2	D3
Maça Espinhada Pequena	+1	+1	1
Maça Espinhada Média	+2	+2	D2
Maça Espinhada Grande	+2	+2	D2+1
Machado Pequeno	+1	+1	D2
Machado Médio	+2	+2	D2
Machado Grande	+3	+3	D4
Mangual Pequeno	+2	+1	1
Mangual Médio	+3	+1	D2
Mangual Grande	+2	+1	D3
Mangual Espinhado Pequeno	+2	+1	1
Mangual Espinhado Médio	+3	+1	D2
Mangual Espinhado Grande	+2	+1	D2+1
Martelo Pequeno	+1	+1	1
Martelo Médio	+2	+2	D2
Martelo Grande	+3	+3	D3
Punhal	+2	+2	1
Tridente	+3	+3	D3+1
Vara Pequena	+2	+2	1
Vara Média	+2	+2	1
Vara Grande	+3	+3	D2

Armas Brancas de Longo Alcance

Arma	TR	TM	Rec	Dano
Arco Grande	+1	+4	0	D2
Arco Médio	+1	+4	0	D2
Arco Pequeno	+1	+4	0	D3
Balestra Gigante	+1	+3	3	D3+2
Balestra Grande	+2	+4	2	D2+2
Balestra Média	+2	+4	1	D2+1
Balestra Pequena	+2	+4	1	D2

TR: Tiro Rápido

TM: Tiro Mirado.

Rec: tempo (em rounds) para recarga.

Armas de Fogo

O número de disparos que uma arma pode disparar (parâmetro conhecido por cadência), determina qual a categoria a arma se enquadra. São elas:

- Primária:** armas que podem disparar apenas um tiro por round;
- Semi-Automática:** são armas que podem realizar mais de um disparo em round;
- Automática:** são armas que podem realizar mais de um disparo por round, com mecanismo mais eficiente de recarga que as armas semi-automáticas;
- Metralhadora:** essas armas podem disparar continuamente, até que suas balas terminem.

A quantidade de tiros que uma arma dispara, influí no bônus de acerto (para Tiro Rápido e Mirado) e para o dano, mas com exceção de algumas metralhadoras, uma arma pode realizar o disparo de uma bala. Realizar disparos múltiplos, implica em disparar mais de uma bala em uma rajada, facilitando o acerto e aumentando os bônus. Armas primárias, obviamente não tem como realizar disparos múltiplos.

A cada cadência de tiro está associado um fator. Esse fator, é somado aos bônus de acerto da arma e seus danos são multiplicados por este valor. Isto é aplicado somente quando a arma está sendo utilizada na cadência determinada. No caso do fator 1,5 (cadência semi-automática), o bônus de acerto somado aos bônus da arma é de +1, mas os danos continuam sendo multiplicados por 1,5.

A tabela a seguir, mostra o fator associado a cada cadência de tiro:

Cadência	Fator
Primária	Nenhum fator
Semi-automática	1,5
Automática	2
Metralhadora	4

Escopeta	TR	TM	cad	dano	car
Spas 12	+1	+4	1,5	D2+2	9
Fuzil	TR	TM	cad	dano	car
AK-47	+1	+4	2	D2+2	31
Colt M16	+1	+4	2	D2+2	30
Springfield, 1870	+1	+4	x	D2+2	1
Metralhadora	TR	TM	cad	dano	car
M-60	+1	+3	4	D2+2	100
Vulcan	+1	+3	4	D2+2	150
Mosquete	TR	TM	cad	dano	car
Mosquete Oriental	+1	+4	x	D2+1	1
Trabuco Inglês	+2	+4	x	D2+2	1
Pistola	TR	TM	cad	dano	car
Auto Mag 44	+2	+4	1,5	D2+2	8
Beretta 93R	+2	+4	2	D2+1	21
Detonics .45	+2	+3	1,5	D2+2	7
Glock-17	+2	+3	1,5	D2+1	18
Pistola Dragão	+2	+3	x	D2+1	1
Pistola Uzi	+2	+3	2	D2+1	33
Revólver	TR	TM	cad	dano	car
Magnum 44	+2	+4	1,5	D2+2	6
S&W .38	+2	+3	1,5	D2+1	6
Submetralhadora	TR	TM	cad	dano	car
Skorpion 7.65 mm	+2	+4	2	D2+1	20
Uzi	+2	+4	2	D2+1	32

TR: Tiro Rápido

TM: Tiro Mirado.

cad: cadência.

Car: Carga, ou munição da arma.

Armas Laser

Para armas laser, o índice de proteção para armas de fogo deve ser dividido por 6, e são consideradas de cadência primária (sem disparos múltiplos).

Arma Laser	TR	TM	cad	dano	car
Pistola Laser	+3	+5	x	D2+2	20
Rifle Laser	+3	+6	x	D3+3	10

Armaduras

A função de uma armadura, é a de diminuir a quantidade de dano provocada na região onde se encontra. Como exemplo, tomemos uma Coura (armadura medieval feita de couro curtido que recobre as áreas **B**, **C** e **D** do diagrama para seres humanos).

A Coura, possui os índices: 1/0 (0). Os índices separados pela barra, indicam proteção da armadura para armas brancas (o índice antes da barra) e para armas de fogo (índice depois da barra). O número entre parêntesis, indica a penalidade que o personagem teria para realizar algum teste de Destreza, que no caso da Coura é zero.

Se um personagem por atingido por uma espada média e receber 2 danos em uma região recoberta pela Coura, ele apenas sofrerá 1 dano, sendo o outro dano absorvido pela armadura. Nas demais regiões, o dano é avaliado normalmente.



Regra de Proteção Geral

Esta regra, trata as proteções e armaduras que o personagem possui, de uma maneira generalizada, isto é, atribui ao conjunto de armaduras e proteções um único índice de absorção.

Para determinar esta absorção, que é chamada de proteção geral, são necessários os seguintes passos:

- 1) Determina-se a proteção total de cada uma das regiões do Diagrama de Resistência;
- 2) Multiplicam-se os índices de cada uma das regiões, pelos números a seguir: A=1, B=1, C=3, D=1, E=1, F=1, G=1, H=1;
- 3) Somam-se os resultados obtidos;
- 4) Divide-se o resultado por 10, e arredonda-se o resultado para baixo.

Apesar de ser complexo, esse método facilita a resolução de combate durante o jogo, pois não existe a necessidade para cada acerto aleatório de verificar a área atingida no Diagrama de Resistência.

Armaduras

Armaduras Antigas

Armadura completa (corpo inteiro): 4/2 (-7) - 35 kg

Feita em aço, cobre todo o corpo, porém fica com penalidade de -2 em qualquer teste de percepção visual, auditiva e olfativa. Se o personagem que a possui, cair, ele dificilmente irá se levantar (-2 em teste de Físico).

Botas longas de couro (G e H): 1/0 (0) - 2 kg

Botas longas que chegam a cobrir até as coxas.

Botas médias de couro (G e H): 1/0 (0) - 1,5 kg

Botas que cobrem até pouco abaixo do joelho.

Camal (A): 2/0 (-1) - 2 kg

Capacete que cobre a parte superior da cabeça com ferro, e a parte inferior traseira com malha de ferro.

Capacete de couro (A): 1/0 (0) - 200 g

Capacete de couro que só deixa o rosto de fora.

Coura (B, C e D): 1/0 (0) - 2 kg

Colete de camada simples de couro.

Coura reforçada (B, C e D): 2/0 (-1) - 4 kg

Colete de camada dupla de couro.

Elmo (A): 4/2 (-1) - 5 kg

Cobre toda a cabeça, feito em aço. Atribui penalidade de -1 em qualquer teste de percepção visual, auditiva e olfativa.

Escarpins (G e H): 3/1 (-1) - 3,5 kg

Botas médias de couro com reforço de pequenas placas de ferro.

Laudel (B, C e D): 1/0 (0) - 3 kg

Colete de couro fino ou tecido grosso, acolchoado de algodão, entrelaçado com tiras de couro (utilizadas para sustentação).

Malha de aço (B, C e D): 3/0 (-1) - 10 kg

Colete composto de anéis ou pequenas placas de aço interligadas, possuindo razoável flexibilidade.

Malha de bronze (B, C e D): 2/0 (-1) - 12 kg

Malha de ferro (B, C e D): 2/0 (-1) - 8 kg

Malha de aço para os braços (E e F): 3/0 (-1) - 7 kg

Malha de bronze para os braços (E e F): 2/0 (-1) - 9 kg

Malha de ferro para os braços (E e F): 2/0 (-1) - 6 kg

Manoplas de couro (E e F): 1/0 (0) - 100 g

Luvas de couro, que cobrem desde as mãos até o antebraço.

Manoplas de couro e ferro (E e F): 3/1 (-1) - 300 g

Como as manoplas de couro, só que com reforço de pequenas placas de ferro.

Placas de aço (B e C): 4/2 (-2) - 17 kg

Placas de bronze (B e C): 3/2 (-2) - 20 kg

Placas de ferro (B e C): 3/1 (-2) - 14 kg

Rabo de lagosta (A): 2/1 (-1) - 3 kg

Capacete de aço, que cobre a parte superior da cabeça, a parte inferior traseira e acima do nariz, com espaço para as orelhas.

Armaduras Modernas

Colete de Kevlar (B, C, E, F): 2/4 (0) - 1kg

Traje Militar - Capacete (A): 3/3 - 4,5Kg, Colete e Luvas (B, C, E, F): 4/4 (-1) - 12 Kg, Calças (D, G, H): 3/4 - 5 Kg.

Este colete é composto de camadas de Kevlar, placas de aço e de cerâmica, tornando seu possuidor praticamente imune a armas brancas e bem protegido contra as armas de fogo tradicionais.

Definindo o Realismo

Diagrama de Resistência

O diagrama de resistência, foi criado para que o acerto em um personagem ou objeto possa ser determinado de maneira aleatória. Com ele, é possível por exemplo, que um golpe possa acertar qualquer parte de um humano (indo desde de suas pernas até sua cabeça).

A presença do diagrama, faz com que um acerto possa ser fatal (por exemplo, se atingir áreas vitais), o que aumenta o realismo dos combates. Contudo, isso pode ser indesejado em determinados cenários. Imagine o herói do seriado ser alvejado pelo vilão na cabeça, acarretando em uma fatalidade. Ao invés do diagrama, utiliza-se a **Regra de Proteção Geral**, mostrado no tópico **Armas e Armaduras**.

Diminuição de Físico Acarretar em Diminuição de Destreza

A regra: “a cada 2 danos sofridos, perde-se um ponto de Destreza...”. Essa regra torna os ferimentos um agravante para qualquer atividade física que um personagem ferido necessite desenvolver, pois influindo na Destreza todas as Habilidades Físicas do personagem são afetadas. Se o jogo necessitar de realismo, essa regra não pode faltar, mas se o cenário tiver um toque fantástico ou o *Observador* quiser mais rapidez no sistema essa regra pode ser ignorada.

Atributo Sorte

Este atributo é opcional e indica um número que pode ser gasto para facilitar determinado teste. Sua utilização sempre deve ser anunciada antes dos dados serem rolados.

Quando se utiliza Sorte (ao menos 1 ponto), elimina-se uma falha crítica no rolar os dados. Um 12 em um Teste de Atributo, passa a ser 11, com o gasto de 1 ponto de Sorte, por exemplo, eliminando a falha crítica. O mesmo ocorre em Teste de Disputa, onde por exemplo se pode gastar 3 pontos de Sorte (anunciados antes do rolar dos dados) para transformar um 2 em um 5.

Os pontos de Sorte, sempre são utilizados para facilitar algum teste, e sempre estão agindo em conjunto com um atributo. Nunca é permitido utilizar mais pontos de Sorte do que o número de pontos do atributo relacionado.

Sorte pode servir como nivelador entre personagens com diferença de pontos. Neste caso, o personagem com menos Pontos de Criação poderia possuir mais pontos em Sorte.

Para cenários quase reais ou fantásticos, onde os personagens são equilibrados, a Sorte pode ser determinada rolando 1D6 e somando 4, 5 ou 6 por exemplo, ou a critério do *Observador*, que sabe o

que cada personagem fará dentro de uma aventura. Para outros tipos de cenários, é recomendado que os Pontos de Sorte sejam estipulados somente pelo *Observador*.

Pontos de Sorte são ganhos sempre no final de uma aventura, sempre observando o máximo permitido ao tipo de cenário. O tópico **Evolução do Personagem**, mostra como o *Observador* pode distribuir Pontos de Experiência segundo as ações do personagem depois de uma aventura. A mesma tabela, pode ser utilizada para indicar quantos pontos de Sorte cada personagem ganhou.

Habilidades Separadas e Habilidades em Blocos

Se estivermos em um cenário real, as Habilidades devem ser adquiridas em separado, contudo, para cenários com um menor grau de realismo, o sistema de Habilidades em Bloco é mais rápido, eficiente e seu custo fica compatível com a presença dos poderes encontrados no cenário.

Graus de Realismo

1) Real

- Utilização do Diagrama de Resistência;
- Utilização da diminuição de Físico acarretar em diminuição da Destreza;
- Ausência de Sorte;
- Habilidades Separadas.

2) Semi-Real

- Utilização da regra de Proteção Geral;
- Ausência da diminuição de Físico acarretar em diminuição da Destreza;
- Sorte em níveis baixo e médio (até 20 pontos);
- Habilidades Separadas.

3) Heróico

- Utilização da regra de Proteção Geral;
- Ausência da diminuição de Físico acarretar em diminuição da Destreza;
- Sorte em nível alto (acima de 20 pontos);
- Habilidades em Blocos.



personagem

OPERA



jogador



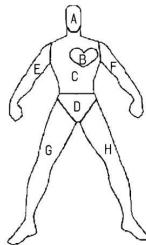
campanha

	físico
	destreza
	inteligência
	mente
	magia
	sorte
	vontade
	percepção

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

	golpe	aparo	esquiva	dano
	arma	TR	TM	dano
			Cad	Ammo

- A - (11,12)
 B - (2)
 C - (6,7,8)
 D - (3)
 E - (4)
 F - (10)
 G - (5)
 H - (9)



	proteção	absorção	penal
A		/	
B		/	
C		/	
D		/	
E		/	
F		/	
G		/	
H		/	

custo	características físicas	

características psíquicas

características raciais

equipamentos				

	habilidades físicas	teste	custo

habilidades psíquicas

habilidades bélicas



Uma nova perspectiva para o RPG Nacional...



O **Resumo do OPERA**, traz uma nova perspectiva para o **RPG Nacional**, visando possibilitar a qualquer rpgista, a possibilidade de ter seu trabalho publicado.

A produção do **Resumo do OPERA** é feita sob demanda, ou seja, a medida que pedidos são efetuados, os livros são produzidos. Assim, não existem prejuízos que envolvem uma grande impressão.

Se você possui um novo sistema ou um novo cenário (que pode ou não estar vinculado ao OPERA), envie para avaliarmos; caso o sistema ou cenário se mostrar interessante e inovador, poderemos publicá-lo da mesma forma que este livro.

Observação: a garantia dos direitos autorais de uma obra literária, está vinculada ao seu registro na Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro. Caso tenha um sistema ou cenário de RPG para avaliação, faça seu registro antes de nos enviar uma cópia.

Role Playing Game é mais do que jogo, é contar histórias e representar seus personagens; todos que participam tem a chance de mudar o rumo da aventura.

E para que todos possam interagir com a realidade imaginária que é criada durante uma partida de RPG, algumas regras devem ser seguidas, e essas regras são o OPERA.

Resumo do OPERA é um livro que apresenta as regras básicas do OPERA de maneira clara e direta para acelerar a consulta de mestres e jogadores.

As regras estão separadas por tópicos que acompanham as fases do jogo, da criação à destruição do personagem; com ênfase na estrutura das regras, sem descrições ou exemplos longos que atrasam a consulta.

