



CRIADO POR

SHANE LACY HENSLEY

RETROPUNK PUBLICAÇÕES

CRÉDITOS DA EDIÇÃO ORIGINAL:

ESCRITO POR SHANE LACY HENSLEY, com Clint & Jodi Black, Matthew Cutter, John Goff, Joel Kinstle, Piotr Koryl, Jordan Peacock, Teller, e Simon Lucas.

JOGADORES DA FASE DE TESTE E CONSELHOS: "Evil" Mike McNeal, "Chaos" Steve Todd, Jay & Amy Kyle, Paul "Wiggy" Wade-Williams, Randy Mosiondz, Ed Wetterman, Preston DuBose, Cheyenne Wright, Sean Patrick Fannon, Sean Preston, Tappy, Bill, e Stu do The Happy Jacks RPG Podcast, Chris Fuchs, e Bill Stilson.

ARTE DA CAPA E IDENTIDADE VISUAL: Cheyenne Wright.

REVISÃO: Matthew Cutter & Jodi Black.

ARTE INTERNA: (Deluxe Edition) Joewie Aderes, Chris Appel, Nate Bell, Leanne Buckley, Richard Clark, Storn Cook, Lecuona Esnaola, Bartłomiej Fedyczak, Gil Formosa, Jesus Garcia, Andy Hopp, Emmo Huang, Jon Joseba, Tomek Jedruszek, Chris Malidore, Carlos NCT, Magdalena Izabela Partyka, Jordan Peacock, Marta Poludnikiewicz, Daniel Rudnicki, Christophe Swal, Tomasz Tworek, e Cheyenne Wright. **(Explorers Edition)** Cheyenne Wright, Ron Spencer, Brian Snoddy, Todd Lockwood, Max Humber, Pawel Klopotoski, Chris Waller, Storn, Gil Formosa, Talisman Studios, Daniel Rudnicki, Slawomir Maniak, Chris Malidore, Leanne Buckley, Julie Dillon, Nicole Cardiff, Christophe Swal, Satya Hody, Niklas Brandt, Aaron Acevedo, Chris Griffin, Vincent Hie, Christophe Swal, John Worsley, Cortesia da Empty Room Studios: Mike Hamlett, Dan Howard, e Joe Slucher.

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA:

TRADUZIDO por Yon Justino com **REVISÃO** de Fábio de Melo e G. Moraes (agradecimentos especiais aos Selvagens do Brasil pela caça ao que sobrou). **DIAGRAMAÇÃO E IDENTIDADE VISUAL** (baseada na versão original) por G. Moraes.

Dados internacionais de catalogação na publicação

Bibliotecário responsável: Cristiano Motta Antunes CRB14/1194

H526s

Hensley, Shane Lacy
Savage worlds / Shane Lacy Hensley; [tradutor
Yon Justino]. - [Ed. brasileira.] - Curitiba :
Retropunk publicações, 2013.
216 p. il. ; color.

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura.
3. "Roleplaying games". I. Justino, Yon. II.
Título.

CDD - 793.93

CDU - 794.046.2:792.028

1a EDIÇÃO, MARÇO/2013 (ver. 0.4)

ISBN: 978-85-64156-24-1 (IMPRESSO) / 978-85-64156-25-8 (VERSÃO DIGITAL)

RetroPunk Game Design, RolePunkers e logos relacionadas são © 2013 RetroPunk Publicações. Savage Worlds e a logo da Pinnacle são © 2013 Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. © 2013 Solomon Kane Inc. Solomon Kane® and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Solomon Kane Inc. All rights reserved. Knight Errant is © John M. Goff and used with permission.



Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610 de 19/02/1998. É proibida a reprodução prévia ou parcial desta obra, por quaisquer meios sem autorização prévia e por escrito da editora.

**NOSSOS SINCEROS AGRADECIMENTOS AOS 401 BELIEVERS QUE ACREDITARAM
NO FINANCIAMENTO COLETIVO DA VERSÃO BRASILEIRA DO SAVAGE WORLDS.
SEM VOCÊS NADA DISSO TERIA ACONTECIDO DA FORMA COMO ACONTECEU!
(em ordem alfabética do primeiro nome):**

A. ABILIO COSTA DA SILVA JUNIOR, ADHERBAL BORGES JUNIOR, ADRIANO CLEBER TUME, AGOSTINHO DANTAS DOS SANTOS, AISLAN ADI GONÇALVES DE BORBA, ALAN OLIVEIRA, ALAN RODRIGO SILVA, ALAN SANTOS DIAS, ALEX ANGELO, ALEX DA SILVA APRIGIO, ALEX RIBEIRO DA ROCHA GOMES, ALEXANDER APARECIDO URSO SILVA, ALEXANDRE FERREIRA DA SILVEIRA, ALEXSANDRO TEIXEIRA CUENCA, ALISSON JARDEL PEREIRA SILVA, ALISSON VITÓRIO DE LIMA, ALVARO NIBELUNG, ALESSON MARTINS BRUNO, ANDERSON "SENSEI" GOMES, ANDERSON LUIZ ALVES FERREIRA, ANDRÉ BOGAZ, ANDRÉ FELIPE BARTH ALCÂNTARA BEZERRA, ANDRÉ LUIS DE OLIVEIRA CRUZ, ANDRÉ LUIS FERREIRA GOMES, ANDRÉ LUIZ DE MELLO MEIRELLES, ANDRÉ L.G. FARIAS, ANDRÉ SAMUEL FIGUEIROA NUÑEZ, ANGELO DIAS, ANTÔNIO JOSÉ HENNING, ANTONIO VILELA AMARAL BRAGA NETO, ARNALDO CARNEIRO DA SILVA NETO, ARTHUR FUMAGALLI TASSINARI, ARTHUR NÓBREGA ROCHA XAVIER, AUGUSTO BERGAMASCHI RÜCKERT.

B. BÁRBARA ZANETTI PUGLIESE, BERGSON FERREIRA DO BONFIM, BRENO MONTEIRO CABRAL DOS SANTOS, BRUNA LUIZI COLETTI, BRUNO ANDRÉ SCARPIM, BRUNO BELLOC NUNES SCHLATTER, BRUNO DOS ANJOS DE LUCENA, BRUNO FASANARO, BRUNO FELIPE TEIXEIRA, BRUNO LIBONATI ROCHA, BRUNO PADILHA, BRUNO PEREIRA, BRUNO ROBERTO NEPOMUCENO MATHEUS, BRUNO RODRIGUES DE CARVALHO, BRUNO SAKAI COSTA, BRUNO SALVADIO, BRUNO SOARES JARDIM, BRUNO VASSALO DA SILVA.

C. CAIO ANDRÉ FERNANDES BATISTA, CARLOS ALBERTO DE CASTRO FAGUNDES RODRIGUES, CARLOS ALEXANDRE LUCAS, CARLOS ALEXANDRE MARTINS SILVA, CARLOS AUGUSTO VIEIRA E VIEIRA, CARLOS CESAR M. OLIVEIRA, CARLOS ELVÉCIO APARECIDO SANTOS, CARLOS HENRIQUE ROCHA MENDONÇA, CARLOS RICHARD E. M. LIZÁRRAGA, CARLYLE SANTIN SQUASSABIA, CÁSSIO ALVES CAVALCANTE, CÉSAR AUGUSTO WEBER (MESTRE WALLA), CÉSAR LUIZ HERNANDES MARTARELLO, CHRISTIAN DIEGO ALVES DANIEL, CLEISON "MESTRE SILFER" FERREIRA, COCHISE CÉSAR DE MONTE CARMO, CRISTIAN SIMONS, CRISTIANO ALEXANDRE MORETTI, CRISTIANO CHAVES DE OLIVEIRA, CRISTIANO MOTTA ANTUNES, CRISTIANO "GUN HAZARD" TEIXEIRA.

D. DAMIÃO A. S. PINTO, DANIEL ALBINO, DANIEL ANTONIO MEDEIROS DA COSTA PEREIRA, DANIEL CAMOZZATO, DANIEL CRUZ E SILVA, DANIEL DANTAS DE OLIVEIRA, DANIEL DE SANT'ANNA MARTINS, DANIEL DOS SANTOS NOBREGA, DANIEL DURAN GALEMBECK DA SILVA, DANIEL GONZALEZ DA COSTA CAMPOS, DANIEL MACEDO FIGUEIROA, DANIEL PAES CUTER, DANIEL TEIXEIRA CHAVES, DANILO HOKAMA GOVEIA, DAVI BIG CAMPINO, DAVI DA SILVA ALMEIDA SARAIVA, DEMIAN MACHADO WALENDORFF, DENIS FERNANDES DA SILVA, DIEGO DE ANDRADE BERNARDO DA SILVA, DIEGO VLADIMIR GONÇALVES SILVA, DIOGO SIQUEIRA NOGUEIRA, DOUGLAS EDSON FERNANDES, DOUGLAS VINICIUS POSSO SANTANA.

E. EDIVAN DOS SANTOS GOMES, EDMUNDO SILVEIRA, EDSON PINHEIRO BEZERRA, EDUARDO HENRIQUE DE MARTINS E CAETANO, EDUARDO KAWAMOTO AMARÃES, EDUARDO OLIVEIRA RIBEIRO DE SOUZA, EDUARDO RAFAEL MIRANDA FEITOZA, EDUARDO SANTOS DE LIMA, EDUARDO VENÂNCIO DE ALMEIDA SOARES, EDVANDO MORENO GÓIS FILHO, ERALDO PORTUGAL WILLE JUNIOR, ERIBERTO SOARES CAVALCANTE, ERICK PATRICK ALVARENGA ROCHA, EVANDRO CAMPOS DA SILVA, EVERSON DE OLIVEIRA ALVES.

F. FABIANO DE JESUS DA SILVA, FABIANO DE MEDEIROS SACCOL, FABIO BANIN, FABIO "DRUIDA" CARVALHO, FABIO ELIZEIRE DA CUNHA, FÁBIO EMILIO COSTA, FABIO FERREIRA PAULI, FÁBIO SILVA, FABIO YABU, FABRICIO CAIXETA ANDRIANI, FABRICIO DE CARVALHO, FABRICIO MACIEL, FABRICIO MONTEIRO, FAGNER LIMA DA SILVA, FAGNER RIBEIRO DELFIM, FELIPE BENITES CABRAL, FELIPE BORTOLETTO, FELIPE CAMINADA, FELIPE "CUSCA" DANTAS, FELIPE DE SOUZA MELO, FELIPE FERREIRA DE OLIVEIRA, FELIPE GOMES ROSA DA SILVA, FELIPE LEANDRO DE OLIVEIRA, FELIPE M RAFFANI, FELIPE MALANDRIN, FELIPE PEDROSA BRAGA CAVALCANTI, FELIPE RECKA DE ALMEIDA, FELIPE MELO, FERNANDO ALVES DE ARAÚJO, FERNANDO ANTONIO CELSO JÚNIOR, FERNANDO CAMARGO PEREIRA, FERNANDO CARDOSO HAX, FERNANDO DE OLIVEIRA CÉZAR, FERNANDO DEL ANGELES, FERNANDO PEREIRA VISCARDI, FERNANDO SILVA LOIOLA, FERNANDO XAVIER, FILIPE RAGAZZI, FILIPE SOARES DE OLIVEIRA, FRANCIS DIEGO DUARTE ALMEIDA, FRANCIS MORAES DE ALMEIDA, FRANCISCO MARTELLINI, FRANZ EDUARDO BREHME ARREDONDO.

G. GABRIEL ALVES RODRIGUES, GABRIEL CUSTÓDIO LODI, GABRIEL DA SILVA PESSINE, GABRIEL MADEIRA PESSOA, GABRIEL MARQUES DALLA COSTA, GABRIEL PAIVA REGA, GEORGE FIGUEIRA, GEORGE HARRISON LIMA ALVES, GERALDO DE FRANÇA TEIXEIRA, GERMANA VIANA, GETULIO EZEGUIEL MARTINS MENDES, GILMAR FARIAS FREITAS, GILSON ROCHA DE OLIVEIRA, GILVAN JOSÉ GOUVEA, GIULIANO LUCCA BARQUETE BRACCINI, GLAUCO BATISTA PEREIRA, GUILHERME BÜTTENBENDER WALTER, GUILHERME COUTO PEREIRA, GUILHERME DE SOUZA ORTIZ, GUILHERME FREDERICO NUNES DE QUEIROZ, GUILHERME KORN, GUILHERME METZ COSTA, GUILHERME RODRIGUES, GUSTAVO AURÉLIO COOPER, GUSTAVO FAZENDA DE PAULA DIAS, GUSTAVO LADEIRA FERREIRA, GUSTAVO RIBEIRO, GUSTAVO TENÓRIO PINHEIRO, GUTO MONTE CLARO.

H. HEDER OSNY DE SOUZA HONORIO, HELDER RODRIGUES MARQUES, HELIO HORACIO GORGONIO DE ALCÂNTARA, HELIO MACIEL DE PAIVA NETO, HENDERSON ANDRADE DA SILVA, HENRIQUE BARBOSA, HENRIQUE CABRAL DE SOUZA RODRIGUES, HUAN ICARO PIRAN, HUGO AUGUSTO VASCONCELOS MEDEIROS, HUGO FERNANDO MAGALHÃES, HUGO LEONARDO CHAVES DA SILVA, HUGO MACHADO DOS SANTOS.

I+J+K. IGOR "KAZE" MENDONÇA, IGOR DUTRA SANTOS, IGOR TOSCANO, JEFERSON "KALDERASH" ANTUNES, JEFFERSON LUCAS ZANIN, JEFFERSON ARAUJO DUTRA, JEFFERSON MIRANDA PIMENTEL, JHONNATAN CEBIDANES, JOAO GUILHERME ROCHA BRILHANTE, JOÃO MARCÍLIO COELHO NETTO LINS AROUCHA, JOÃO RICARDO BITTENCOURT, JOÃO ROBERTO MONTEIRO SOARES, JOÃO VICTOR CAL GARCIA, JONAS MATHEUS SARDENA PERES, JONATA RUBIO SODRE, JHOL, JORGE ALEXANDRE GOULART DE PAIVA, JORGE ANTÔNIO HOLTZ CAFFÉ, JORGE SANTIAGO CARVALHO SEQUEIRA, JOSÉ CARLOS DO NASCIMENTO MEDEIROS, JOSÉ CARLOS LOPES JÚNIOR, JOSÉ CARLOS N MEDEIROS, JOSÉ CARLOS TAGAMI PEREIRA, JOSÉ LUIZ "TZIMISCE" FERREIRA CARDOSO, JOSÉ MANUEL DA SILVA VIEGAS DUARTE JUNIOR, JOSE RICARDO MOREIRA DE MENEZES, JOSIMAR AMARO DE SOUSA, JULIANA ANDRADA, JULIANO BARBOSA FERRARO, JULIO CEZAR PARANCINI, JULIO MATOS, KAUÊ BITTENCOURT DE CARVALHO, KIRLIAN SILVESTRE.

L. LAURI P. LAUX JR, LAURO DE SOUZA MONTEIRO, LAURO MELO DOS SANTOS, LEANDRO DE PAULA BORGES, LEANDRO DE SOUZA LIMA, LEANDRO FERRARO, LEANDRO RANIERO FERNANDES, LEANDRO ZANELLA DE SOUZA CAMPOS, LEONARDO ALVAREZ JUSTI E SILVA, LEONARDO ARCURI FLORENCIO, LEONARDO CALDAS COSTA ANDRADE, LEONARDO CARVALHO DA PAIXÃO, LEONARDO FELIPE LOURENÇO DA SILVA, LEONARDO LOBO LAUBACK, LEONARDO SÁVIO BELISQUI, LEONARDO SENA RODRIGUES, LEONARDO SILVA GUSMÃO DOLNY, LEONILDO SANTOS DE LIMA, LEISHMANIOSE DELIRA, LISANDRO GAERTNER, LIVIA VON SUCRO, LOGAN GOMES DA SILVA, LUCAS BAPTISTA ZINGANO, LUCAS DANEZ, LUCAS GONÇALVES PINHEIRO, LUCAS SALIM SANCHES, LUCAS TRISTÃO PRIETO, LUCIANO DODARO AMARAL, LUCIANO GUIMARÃES PEREIRA, LUCIANO PAULO GIEHL, LUCIANO VIEIRA VELHO, LUÍS AUGUSTO GUEDES DA GRAÇA, LUIS GUSTAVO BAIMA PAIVA, LUIZ FELIPE MARINHO DE ABREU PEREIRA, LUIZ FERNANDO BARBOSA PERES, LUIZ FERNANDO ROSSAFA DIAS MACEDO, LUIZ GUILHERME DIAS DE SOUZA, LUIZ MAURÍCIO SIMOES GERMANO, LUIZA MELKI, LYONN JARRIE VALLADARES MIRANDELA DOS SANTOS.

M+N. MAICON LUIZ DE SOUZA, MAIQUEL LEONEL, MAIRA CARVALHO TERMEIRO, MARCELO AUGUSTO GALVÃO, MARCELO CASSARO, MARCELO SIMÃO DE VASCONCELOS, MARCO ANDRE URBACH MEZZASALMA, MARCO ANTONIO GUELFI JUNIOR, MARCO IGUAEL TONANNI, MARCOS ANTONIO OLIVEIRA DA SILVA, MARCOS CRUVINEL FERREIRA, MARCOS HIDEKI MIWA, MARCOS PAULO CORREIA MARTINS, MARCOS RAFAEL MACHADO, MARCOS VALÉRIO CLEMENTE BAHIA, MARCUS VINICIUS GENICO PRENDES, MARIANA TAYT-SOHN MARTUCHELLI MOÇO, MATEUS CAVALCANTI NASCIMENTO, MATEUS DE ORNELAS RODRIGUES, MATHEUS DOS SANTOS GONZAGA, MATHEUS FUNFAS, MAURÍCIO MARTINS DA SILVA, MAURO LÚCIO CAMPOS AMADO, MAURO SERGIO LINO ALVES FILHO, MOISES ROBERTO DE ARAUJO MOTA, MURILO FREITAS GARCIA DUARTE, NÍCOLAS PIOVESAN.

O+P. ODAIR DE PAULA JUNIOR, PAULO AUGUSTO GALEMBECK, PAULO BRUNO CONTOPOULOS, PAULO CÉSAR CIPOLATT DE OLIVEIRA, PAULO DIOVANI GONCALVES, PAULO HENRIQUE MESQUITA DE OLIVEIRA, PAULO MIROSLAV DJORDJEVIC, PAULO RAMON "PRAMON71" NOGUEIRA DE FREITAS, PEDRO CESAR ZAVITOSKI, PEDRO CRISTIANO DO COUTO NETO, PEDRO EDUARDO ANDRADE CARVALHO, PEDRO GASTALDI COMINAL, PEDRO HENRIQUE, PEDRO HENRIQUE MONTEIRO PIRES, PEDRO LUIZ LEONE GONÇALVES, PEDRO MORENO FEIO DE LEMOS, PERCI SALMAZZI JUNIOR, PHILLIPE HUGO GAMBOA SILVA BATISTA.

R. RAFAELA OLIVEIRA GOMES, RAFAEL DE CARVALHO MATIELLO BRUNHARA, RAFAEL GUNTZEL ARENHART, RAFAEL LACERDA SILVEIRA ROCHA, RAFAEL MACHADO BARBOSA, RAFAEL SCHROEDER, RAFAEL SCOPINHO NICOLETTI, RAFAEL SOARES PADILHA, RAFAEL TEIXEIRA FERNANDES, RAFAEL TOKARSKI RIBAS, RAPHAEL BONELLI, RAPHAEL FERNANDES, REGINALDO DIAS DOS SANTOS, RENAN BARCELLOS, RENATO DA ROCHA LEÃO CRIVELLI NUNES DA SILVA, RENATO DANTAS DE OLIVEIRA FARIAS, RENATO FRANCISCO SILVA, RENATO RETZ DE CARVALHO, RENATO VASCONCELOS DO MONTE, REYNALDO CRUZ BAROCHELO JUNIOR, RIAN OLIVEIRA REZENDE, RICARDO EITI OKAZACHI, RICARDO FOUREAUX, RICARDO MALLÉN MACHADO DE SOUZA, RICARDO NAKAMURA, RICARDO SODRÉ ANDRADE, ROBERTO CARLOS DA SILVA BELGONI, ROBSON DA SILVA SANTOS, RODOLFO VIEIRA MAXIMIANO, RODRIGO ALLEF TOLENTINO NUNES, RODRIGO DOS REIS CABRAL, RODRIGO JOAQUIM ANASTASIO, RODRIGO LÚCIO DOS SANTOS BORGES, RODRIGO MARINI, RODRIGO MOREIRA E SILVA, RODRIGO NASSAR CRUZ, RODRIGO OLIVEIRA MUNIZ CALDAS, ROMULO MARQUES, RONIE MIGUEL ULIANA, ROOSEVELT PESSOA SUNA, ROVALDE BANCHIERI, RUBENS MATEUS PADOVEZE, RUMMENIGGE RUDSON DANTAS.

S+T. SALOMÃO BARREIRA SANTIAGO, SARAH HELENA BEDESCHI DE CAMARGO, SAYMON MORENO ABREU DE OLIVEIRA, SERGIO MAXIMO M. GOMES JUNIOR, SILVIO JOSÉ DE ALENCAR, STEPHAN MARTINS CLAUDINO DA ROSA, TALITA ALMEIDA, TERUO NEWTON TOKUTAKE, THALES RODRIGUES SILVA CARMO, THIAGO ALVES LAURENTINO, THIAGO DE OLIVEIRA GONÇALVES, THIAGO EDUARDO SANTANA DA SILVA, THIAGO EMÍLIO MENEZES SANTOS, THIAGO FERREIRA DANTAS SANTOS, THIAGO HENRIQUE RIGHETTI E SILVA, THIAGO JUAREZ RIBEIRO SILVA, THIAGO LIMA AMARAL DA SILVA, THIAGO MIANI, THIAGO PRIETTO, THIAGO SOUTO QUEIROZ, THIAGO TELES DE CASTRO, THIAGO DE ALMEIDA GARCIA LORENZO, TIAGO HACKBARTH, TIAGO HONORATO DE CASTRO RAMOS, TIAGO JUNGES, TIAGO MACHADO RIBEIRO BRAGA, TIAGO QUINTANA.

V+W+Y. VALTER PINTO DE ALMEIDA JUNIOR, VICTOR HUGO FONSECA BARBOSA, VICTOR PEIXOTO PEREIRA, VICTOR "VMASCARADO" SOUZA, VINICIUS LINHARES LINGUINHO, VINICIUS RENNÓ BUENO DA CUNHA, VITOR SCHULZE KENNER, VIVIANE LOPES DA COSTA, VLADEMIR DORIGON DA SILVA, WAGNER DA SILVA ARAÚJO, WAGNER TERRA DA ROCHA, WALLACE GARRADINI, WALLAS PEREIRA NOVO, WALTER CORDOVA SOUZA, WASHINGTON OLIVEIRA, WESLEY DA SILVA PRADO, YURI FURTADO PRANGE.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO:

OS MUNDOS SELVAGENS

A EDIÇÃO BRASILEIRA.....	11
COMEÇANDO.....	12
DADOS.....	12
BENES.....	12
O BARALHO DE AÇÃO.....	12
CENÁRIO.....	12
O BARALHO DE AVENTURA.....	12
USANDO MINIATURAS.....	12
CENÁRIOS SELVAGENS.....	12
CAMPANHAS DE PONTOS CHAVE.....	12
HISTÓRIAS SELVAGENS.....	13
SELVAGERIA!.....	13
CENÁRIOS.....	13
COMPÊNDIOS.....	13
AVENTURAS.....	13
ACESSÓRIOS.....	13
FÓRUNS.....	13

CAPÍTULO 1:

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

RAÇA.....	15
CARACTERÍSTICAS.....	15
ATRIBUTOS.....	15
PERÍCIAS.....	15
ESTATÍSTICAS DERIVADAS.....	16
VANTAGENS & COMPLICAÇÕES.....	16
EQUIPAMENTO.....	16
DETALHES DE HISTÓRICO.....	16
ARQUÉTIPOS.....	17
RAÇAS.....	20
CRIANDO RAÇAS.....	23
PERÍCIAS.....	25
FAMILIARIZAÇÃO.....	25
CONHECIMENTO COMUM.....	25
CONHECIMENTO ESPECÍFICO.....	25
LISTA DE PERÍCIAS.....	25
COMPLICAÇÕES.....	31

VANTAGENS.....	36
VANTAGENS DE ANTECEDENTES.....	36
VANTAGENS DE COMBATE.....	39
VANTAGENS DE CARTA SELVAGEM.....	43
VANTAGENS ESTRANHAS.....	43
VANTAGENS DE LIDERANÇA.....	44
VANTAGENS DE PODER.....	46
VANTAGENS PROFISSIONAIS.....	46
VANTAGENS SOCIAIS.....	50
VANTAGENS LENDÁRIAS.....	51
PROGRESSO.....	53
ESTÁGIOS.....	53
INICIANDO COM PERSONAGENS MAIS EXPERIENTES.....	53
PERSONAGENS LENDÁRIOS.....	53
SUMÁRIOS.....	54
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM.....	54
COMPLICAÇÕES.....	55
VANTAGENS.....	57

CAPÍTULO 2:

EQUIPAMENTO

SOBRECARGA.....	64
INFORMAÇÕES SOBRE EQUIPAMENTO.....	65
ARMADURA.....	65
ARMADURAS ALIMENTADAS.....	65
ESCUDOS.....	65
KEVLAR.....	65
ARMAS DE DISTÂNCIA & ACESSÓRIOS.....	65
BIPÉS.....	65
ESPINGARDAS.....	66
MIRAS.....	66
ARMAS ESPECIAIS.....	66
BETTIES SALTITANTES.....	66
CANHÕES.....	66
GRANADAS.....	66
LANÇA-CHAMAS.....	66
MÍSSEIS.....	67
TABELAS.....	68
ARMAS BRANCAS.....	68
ARMADURAS.....	69
ARMAS DE DISTÂNCIA.....	70
ARMAS EM VEÍCULOS & ANTITANQUE.....	73

ARMAS ESPECIAIS.....	74
ITENS MUNDANOS.....	76
VEÍCULOS.....	78
NOTAS ESPECIAIS.....	78
SUBIDA.....	78
RESISTÊNCIA.....	78
TABELAS.....	80
VEÍCULOS.....	80
EMBARCAÇÕES E AERONAVES CIVIS.....	82
AERONAVES MILITARES.....	83

CAPÍTULO 3:

REGRAS DO JOGO

REGRAS DO JOGO.....	85
CARTAS SELVAGENS & EXTRAS.....	85
TESTE DE CARACTERÍSTICAS.....	85
ASES.....	86
AMPLIAÇÕES.....	86
TENTATIVAS NÃO TREINADAS.....	86
ROLAGENS RESISTIDAS.....	86
ROLAGENS COOPERATIVAS.....	86
ROLAGENS EM GRUPO.....	86
O DADO SELVAGEM.....	86
BENES.....	87
BENES DO MESTRE.....	87
COMBATE.....	87
USANDO ALIADOS.....	87
INICIATIVA.....	88
A CONTAGEM REGRESSIVA.....	88
CURINGAS.....	89
AGUARDANDO.....	89
SURPRESA.....	89
JOGOS SEM MINIATURAS.....	89
MOVIMENTO.....	89
CORRENDO.....	90
AÇÕES.....	90
AÇÃO MÚLTIPLA.....	90
ATAQUES.....	91
ATAQUES CORPORAIS.....	91
ATAQUES A DISTÂNCIA.....	91
COBERTURA.....	92
ILUMINAÇÃO.....	93
ATIRANDO AS CEGAS.....	93
DANO.....	93
APLICANDO DANO.....	93

EFEITOS DE DANO.....	94
ABALADO.....	94
GASTANDO BENES.....	94
FERIMENTOS.....	94
INCAPACITAÇÃO.....	95
SANGRANDO.....	95
ROLAGENS DE ABSORÇÃO.....	96
REGRAS SITUACIONAIS DE COMBATE.....	96
AGARRAR.....	96
AGRUPAR.....	97
ARMAS DE DISTÂNCIA EM COMBATE CORPORAL.....	97
ARMAS IMPROVISADAS.....	97
ATAQUE RÁPIDO.....	97
ATAQUE SELVAGEM.....	97
ATAQUE DE TOQUE.....	98
ATAQUES DE ÁREA.....	98
ATAQUES LOCALIZADOS.....	98
ATAQUES COM A MÃO INÁBIL.....	98
ATIRANDO EM CORPO A CORPO.....	99
COMBATE MONTADO.....	99
DANO NÃO-LETAL.....	100
DEFENDER.....	100
DEFENSOR DESARMADO.....	100
DEFESA TOTAL.....	100
DESARMAR.....	100
DUAS ARMAS.....	101
DUPLOS DISPAROS & RAJADAS DE TRÊS BALAS.....	101
EMPURRAR.....	101
ESPECTADORES INOCENTES.....	101
FINALIZAÇÃO.....	101
FOGO AUTOMÁTICO.....	102
GOLPE DE MISERICÓRDIA.....	103
MIRAR.....	103
OBSTÁCULOS.....	103
PLATAFORMA INSTÁVEL.....	104
PROSTRADO.....	104
QUEBRANDO COISAS.....	104
RETIRADA DE COMBATE CORPORAL.....	105
TESTES DE VONTADE.....	105
TRUQUES.....	105
CURA.....	106
CURA NATURAL.....	106
CONSEQUÊNCIAS.....	107

SUMÁRIO DE OPÇÕES DE ATAQUE.....	108	VENENO.....	126
EXEMPLO ESTENDIDO DE COMBATE.....	110	TRATAMENTO.....	127
CAPÍTULO 4:		PERSEGUIÇÕES.....	127
REGRAS SITUACIONAIS.....	113	DURAÇÃO DA PERSEGUIÇÃO.....	127
ALIADOS.....	114	CARTAS DE PERSEGUIÇÃO.....	127
PERSONALIDADE DE ALIADOS.....	114	A VANTAGEM.....	127
ALIADOS & EXPERIÊNCIA.....	114	FORÇAR.....	127
MUNIÇÃO.....	114	VELOCIDADE.....	127
ALIADOS TÍPICOS.....	114	VANTAGENS.....	128
COMBATE EM MASSA.....	115	TERRENO.....	128
PREPARAÇÃO.....	115	SUBIDA.....	128
CONHECIMENTO (BATALHA).....	116	PASSAGEIROS.....	128
PERSONAGENS EM BATALHAS EM		ATAQUES.....	128
MASSA.....	116	GRUPOS.....	128
MUNIÇÃO.....	117	PERSONAGENS ABALADOS.....	129
RESULTADOS DE BATALHA.....	117	CONTRATEMPOS.....	129
EXEMPLO: A INVASÃO DA TERRA.....	118	EXEMPLO: CAVALEIROS & BANDIDOS.....	129
CONFLITO SOCIAL.....	118	EXEMPLO: GUERREIROS DA ESTRADA.....	129
CONHECIMENTO É PODER.....	119	REGRAS DE AMBIENTAÇÃO.....	130
EXEMPLO: ÀS ARMAS.....	119	ALTA AVENTURA.....	130
INTERLÚDIO.....	119	O CURINGA É SELVAGEM.....	130
CONDUZINDO UM INTERLÚDIO.....	119	DANO SEVERO.....	130
EXEMPLO: ATRAVESSANDO MARTE.....	120	ESPECIALIZAÇÃO DE PERÍCIAS.....	131
MEDO.....	120	FANÁTICOS.....	131
ACOSTUMANDO-SE.....	121	HERÓIS NUNCA MORREM.....	131
PERIGOS.....	121	MÚLTIPLOS IDIOMAS.....	131
FADIGA.....	122	NASCE UM HERÓI.....	132
AFOGAMENTO.....	122	SANGUE & VÍSCERAS.....	132
CALOR.....	122	SEM PONTOS DE PODER.....	132
DOENÇA.....	123	REGRAS DE VEÍCULO.....	133
CONTRAINDO DOENÇAS.....	123	MOVIMENTO.....	133
TIPOS DE DOENÇAS.....	123	MANOBRAS.....	134
FOGO.....	124	COLISÕES.....	135
PROPAGAÇÃO.....	124	PERDENDO O CONTROLE.....	135
INALANDO FUMAÇA.....	124	ATAQUES VEICULARES.....	135
FOME.....	124	DANO.....	136
FRIO.....	124	AERONAVES AVARIADAS.....	136
MACHUCADOS E ESCORIAÇÕES.....	125	EMBARCAÇÕES AVARIADAS.....	135
QUEDA.....	125	REPAROS.....	137
RADIAÇÃO.....	126	TAREFAS DRAMÁTICAS.....	138
SEDE.....	126	EXECUTANDO UMA TAREFA	
SONO.....	126	DRAMÁTICA.....	138
		CONTRATEMPOS.....	138
		EXEMPLO: DESATIVANDO UMA BOMBA.....	138

EXEMPLO: O RITUAL	139
VIAGEM	139
TEMPO E DISTÂNCIA	139
VIAGENS POR TERRA A PÉ OU	
MONTADO	139
VIAGEM VEICULAR	139
NAVIOS À VELA	139
ENCONTROS	140

CAPÍTULO 5:

PODERES

.....	143
CRIANDO PERSONAGENS ARCANOS	143
PERÍCIA ARCANA	143
PONTOS DE PODER	143
PODERES INICIAIS	143
APRENDENDO NOVOS PODERES	144
USANDO PODERES	144
MANTENDO PODERES	144
INTERRUPÇÃO	144
ANTECEDENTES ARCANOS	144
MAGIA	144
MILAGRE	145
PSIQUISMO	145
SUPER-PODERES	145
CIÊNCIA ESTRANHA	145
MAIS SOBRE CIÊNCIA ESTRANHA	146
MANIFESTAÇÕES	147
ÁCIDO	148
ELETRICIDADE	148
FOGO/CALOR	148
FRIO/GELO	149
LUZ	149
NECROMÂNTICA	149
TREVAS	149
SOM	150
PODERES	151
ADIVINHAÇÃO	151
AMIGO DAS FERAS	152
ANDAR NAS PAREDES	152
ARMADURA	152
ATORDOAR	152
AUMENTAR/REDUZIR CARAC.	152
BANIR	153

BARREIRA	153
CAMPO DE DANO	154
CAVAR	154
CEGAR	154
CONFUSÃO	155
CONJURAR ALIADO	155
CRESCIMENTO/ENCOLHIMENTO	156
CURA	157
CURA MAIOR	157
DÁDIVA DO GUERREIRO	157
DEFLEXÃO	157
DETECTAR/OCULTAR ARCANO	158
DEVASTAÇÃO	158
DÍSFARCE	158
DISSIPAR	158
DRENAR PONTOS DE PODER	159
ENREDAR	159
EXPLOSÃO	160
FALAR IDIOMA	160
FANTOCHE	160
FERIR	160
GOLPEAR	160
ILUMINAR/OBSCURECER	161
INTANGIBILIDADE	161
INVISIBILIDADE	161
LENTIDÃO	161
LER A MENTE	162
MANIPULAÇÃO ELEMENTAL	162
MEDO	162
MUDANÇA DE FORMA	162
PROTEÇÃO AMBIENTAL	163
RAIO	163
RAJADA	163
RAPIDEZ	164
SOCORRO	164
SONO	164
TELECINESE	164
TELEPORTE	165
VELOCIDADE	165
VISÃO DISTANTE	165
VISÃO SOMBRIA	166
VOAR	166
ZUMBI	166

CAPÍTULO 6:

NARRANDO O JOGO

APRENDENDO AS REGRAS.....	169
SEU JOGO	169
NOITE DE JOGO	169
TIPOS DE PERSONAGEM.....	170
MANTENDO O GRUPO UNIDO.....	170
PERMANECENDO JUNTOS.....	171
TIPOS DE CAMPANHA.....	171
MATAR E PILHAR	171
EXPLORAÇÃO	172
INTERPRETAÇÃO	172
HORROR.....	172
NARRANDO O JOGO.....	173
INTRODUZINDO NOVOS	
JOGADORES.....	173
EQUILÍBRIO.....	173
ESTIMATIVA DE COMBATE.....	173
EXPERIÊNCIA	174
COMEÇANDO COM PERSONAGENS	
MAIS EXPERIENTES.....	174
BENES	174
INTERPRETANDO AS ROLAGENS DE	
DADOS	175
ANDAMENTO.....	175
ANDAMENTO DE COMBATE	175
EXTRAS	176
CRIANDO EXTRAS.....	176
PERSONALIDADE.....	176
ALIADOS.....	175
INFLAÇÃO ARTIFICIAL.....	176
CRIANDO MUNDOS.....	177
O NOME.....	177
AVENTURAS ICÔNICAS.....	177
AVENTURAS ROTEIRIZADAS.....	177
AVENTURAS SITUACIONAIS.....	177
O GÊNERO.....	178
O MUNDO.....	178
CENÁRIOS ORIGINAIS.....	178
CENÁRIOS CONVERTIDOS	179
RAÇAS.....	180
NOVAS VANTAGENS & COMPLICAÇÕES.....	180
RASPANDO A GORDURA!	181
OBSERVAÇÃO FINAL.....	181

CAPÍTULO 7:

BESTIÁRIO

HABILIDADES MONSTRUOSAS.....	183
AQUÁTICO	183
ARMADURA	183
ATORDOAR	183
CAMINHANTE DE PAREDES.....	183
CONSTRUTO.....	183
DESTEMIDO	183
ELEMENTAL.....	184
ESCAVAR	184
ETÉREO.....	184
FORÇA	184
FRAQUEZA.....	184
GIGANTESCO.....	185
INFECCÃO	185
INFRAVISÃO.....	185
IMUNIDADE	185
INVULNERABILIDADE	185
MEDO.....	185
MORTO-VIVO.....	185
PARALISIA	185
PEQUENO/ GRANDE/ ENORME.....	186
REGENERAÇÃO.....	186
ROBUSTO.....	187
TAMANHO.....	187
VENENO.....	187
VISÃO NO ESCURO.....	187
VOO.....	187
BESTIÁRIO.....	188
ARANHA GIGANTE.....	188
CÃO/ LOBO.....	188
CAVALO DE GUERRA	188
CAVALO DE MONTARIA.....	188
DRACO	189
DRAGÃO	189
ELEMENTAIS	190
ENXAME.....	191
ESQUELETO.....	191
FANTASMA.....	191
GATO PEQUENO	192
GOBLIN.....	192
JACARÉ/ CROCODILO.....	192

LEÃO.....	192
LICHE.....	193
LOBISOMEM.....	193
LOBO ATROZ.....	194
MECHA (SENTINELA).....	194
MINOTAURO.....	194
MULA.....	195
OGRO.....	195
ORC.....	196
ORC LÍDER TRIBAL.....	196
SERPENTE CONSTRITORA.....	196
SERPENTE VENENOSA.....	196
TOURO.....	197
TROLL.....	197
TUBARÃO BRANCO.....	197
TUBARÃO MEDIANO DEVORADOR DE HOMENS.....	197
URSO GRANDE.....	198
VAMPIRO ANCIÃO.....	198
VAMPIRO JOVEM.....	199
VERME GIGANTE.....	200
ZUMBI.....	200

CAPÍTULO 8:	
AVENTURAS RÁPIDAS.....	203
CAVALEIRO ANDANTE.....	203
SANGUE NA NEVE.....	206
O RESGATE DA USS KAINE.....	209
AS CHAMAS DE ASCALON.....	211
CIDADE DO CRIME: A PERSEGUIÇÃO.....	214

SUMÁRIOS:	
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM.....	54
COMPLICAÇÕES.....	55
VANTAGENS.....	57
OPÇÕES DE ATAQUE.....	108

TABELAS:	
ARMAS BRANCAS.....	68
ARMADURAS.....	69
ARMAS DE DISTÂNCIA.....	70
ARMAS EM VEÍCULOS & ANTITANQUE.....	73
ARMAS ESPECIAIS.....	74
ITENS MUNDANOS.....	76
VEÍCULOS.....	80
EMBARCAÇÕES E AERONAVES CIVIS.....	82
AERONAVES MILITARES.....	83

FICHA DE PERSONAGEM.....	216
---------------------------------	------------



INTRODUÇÃO:

OS MUNDOS SELVAGENS

Em mundos bárbaros de fantasia e galáxias distantes, grandes heróis lutam por ouro, glória, justiça ou mera sobrevivência. Alguns vestem armaduras de mithril e empunham espadas enormes que brilham com energia mágica. Outros são soldados nos mais modernos trajes balísticos borrifando chumbo de suas submetralhadoras. Alguns nem mesmo são humanos.

Mas todos eles são heróis, e seus contos heroicos inspiram aqueles que os leem. Este sistema de jogo tenta simular estes contos incríveis – pelo menos em nossas imaginações – dando forma, estrutura e desafio aos heróis e aos mundos selvagens que eles percorrem, com regras que são superficialmente simples, mas profundamente abrangentes.

O jogo se foca na ação ao invés das estatísticas e cálculos, permitindo que o Mestre se concentre nos personagens dos jogadores, seus inimigos e nos cenários fantásticos nos quais eles batalham.

Para os jogadores, *Savage Worlds* possui um sistema de progressão extremamente rico que permite que você crie desde um ladino aventureiro a um carismático repórter investigativo.

Alguns sistemas de regras “genéricos” tornam-se deficientes em certos cenários. *Savage Worlds* evita isso com regras de ambientação (você irá encontrar uma lista das mais comuns na página 130). Estas regras permitem que o Mestre altere fundamentalmente o clima do jogo sem mudar as mecânicas básicas. Jogadores podem explorar destroços assombrados no espaço em armaduras alimentadas por energia, combater dragões ou surfar na matriz de um mundo virtual computadorizado sem ter de aprender regras totalmente novas. Insira algo como a *Fúria dos Justos* de

Solomon Kane® – que torna o herói mais mortal nos seus momentos mais desesperados – e todo o clima do jogo muda em um instante.

A EDIÇÃO BRASILEIRA

Nossa versão do *Savage Worlds* utiliza o texto da edição Deluxe, publicado em 2011 pela Pinnacle Entertainment Group, edição que é o resultado de uma década de jogos em campanhas e milhares de aventuras narradas em lojas especializadas e eventos através do globo.

Para aqueles que já jogam, vocês irão encontrar a mais completa e abrangente edição das regras já publicada. Aqui está compilado o melhor material dos livros de cenário já publicados, além de atualizações da internet, como regras de dano severo e interlúdios. Raças e veículos que apareceram na primeira edição estão de volta, assim como as regras de criação de raças do *Compêndio de Fantasia* e uma lista consolidada dos melhores poderes das várias expansões.

Para os novatos, damos as boas vindas aos “Selvagens”, e encorajamos você a se juntar a uma das mais amigáveis, prestativas e entusiastas comunidades de jogos em nossos fóruns e listas de discussão.

E se você já possui *Savage Worlds* e deseja uma lista de todas as mudanças adicionais feitas, vá agora mesmo ao site da Pinnacle (www.peginc.com) e faça o download **completamente de graça** (em inglês)!

Agora deixe sua imaginação vagar por mundos de perigo e aventura, onde heróis são maiores que a vida e monstros espreitam a terra. Estes são mundos selvagens – e aqueles que sobrevivem a eles tornam-se lendas...

COMEÇANDO

Além deste livro, você irá precisar de alguns itens para começar a sua jornada:

DADOS

Savage Worlds usa um conjunto de dados tradicionais, principalmente o de 4, 6, 8, 10 e 12 lados, mas alguns cenários também usam o de 20 lados. Como jogador, você também vai querer um “Dado Selvagem”, um d6 de uma cor diferente. Explicaremos seu uso no capítulo um. Você pode adquirir um desses conjuntos na sua loja de jogos local ou online favorita.

Abreviamos os diferentes dados como d4, d6, d8, d10, d12 e d20. Se você avistar algo como 2d6+1, isso significa que deve rolar dois dados de seis lados, somar os resultados e então adicionar 1 ao total.

Jogadores precisam de apenas um conjunto destes dados. O Mestre pode querer um ou mais conjuntos, assim ele poderá rolar ataques para vários vilões de uma só vez.

BENES

Savage Worlds concede aos jogadores um pequeno controle sobre o destino dos próprios heróis, e é representado pelo uso de fichas ou qualquer outro tipo de marcador.

O BARALHO DE AÇÃO

Savage Worlds usa um baralho de cartas contendo os curingas. As cartas são usadas para iniciativa em combate e ajudam a manter as coisas se movendo rápido e furiosamente.

CENÁRIO

Você e seus amigos vão explorar ruínas pós-apocalípticas? Liderar um grupo de bandoleiros maltrapilhos em seu mundo de fantasia favorito? Assumir o papel de lordes vampíricos? Ou talvez enfrentar o mal nos muitos teatros de operações das *Guerras Estranhas*?

Escolha o seu cenário de jogo favorito ou crie o seu próprio. Cenários Selvagens oficiais incluem novas vantagens e complicações, regras de ambientação, feitiços, armas, equipamentos, monstros e muito mais!

O BARALHO DE AVENTURA

O Baralho de Aventura acrescenta ao jogo, de forma excitante, um aspecto adicional de controle por parte dos jogadores. Seu herói pode encontrar um novo romance, conquistar um inimigo para toda a vida ou causar dano adicional naquele combate crucial.

USANDO MINIATURAS

As regras foram escritas para a mesa porque esta exige medidas exatas e regras precisas. Por isso todas as distâncias de armas e valores de movimento estão listados em polegadas (ao invés de metros ou alguma outra unidade). Usar miniaturas e um terreno ou uma matriz de combate pode realmente ajudar seus jogadores a entender a situação tática e melhor interagir com seu ambiente (recomendamos esse estilo para a maioria dos jogos).

Porém, miniaturas não são obrigatórias. Você irá encontrar regras para “presumir” distâncias, quantos inimigos estarão no raio de uma explosão, entre outras questões, na página 89.

Se você optar por usar miniaturas, procure por miniaturas de metal no site da Pinnacle, assim como variantes em cartolina ou papel semelhante.

CENÁRIOS SELVAGENS

A Pinnacle criou muitos Cenários Selvagens, desde o premiado *Deadlands a Rippers*, *Mal Necessário* e *Guerras Estranhas*. Também licenciou alguns mundos bacanas, como *Space 1889*® de Frank Chadwick e *O Mundo Selvagem de Solomon Kane*®. Alguns cenários, como o brilhante *Vida Inferior* de Andy Hopps, são publicados pela Pinnacle, mas pertencem aos seus criadores.

CAMPANHAS DE PONTOS CHAVE

Assim como o sistema de regras, os cenários são projetados para serem fáceis para o Mestre narrar. É por isso que muitos dos Cenários Selvagens apresentam “Campanhas de Pontos Chave”, uma história por trás do mundo de campanha e um conjunto de aventuras que solucionam a trama principal. Intercaladas entre estes Pontos Chave estão as Histórias Selvagens – aventuras curtas que podem ser narradas dependendo do local onde estão ou da motivação dos aventureiros. É claro que um Mestre pode inserir suas próprias aventuras dentro da campanha, incluindo aquelas baseadas em torno dos históricos dos personagens dos jogadores.

A ideia é ter uma grande história de fundo – como a inundação do mundo em *50 Fathoms* – mas ainda dar ao Mestre a liberdade de criar e narrar suas próprias histórias. Por exemplo, em *50 Fathoms*, os heróis são uma tripulação de exploradores, mercadores ou mesmo piratas, navegando por um mundo inundado. Eles podem buscar qualquer destino que escolherem, mas também se envolverão na luta contra as Bruxas do Mar – as criaturas destruindo Caribubus.

HISTÓRIAS SELVAGENS

As aventuras são chamadas de “Histórias Selvagens”, esboços de aventuras curtas e diretas que o Mestre pode narrar com apenas alguns minutos de preparação.

De preferência, um Mestre pode descobrir o que seu grupo está interessado em fazer em uma determinada sessão, ler cerca de duas páginas e começar a narrar a aventura. Ele pode sempre acrescentar mais se desejar, mas todas as informações cruciais para narrar um jogo divertido serão apresentadas em detalhes.

SELVAGERIA!

Se você gostar de *Savage Worlds*, pode querer olhar em alguns dos cenários ou em algum outro recurso disponível. Algumas informações básicas se encontram a seguir, e você poderá encontrar mais detalhes, downloads gratuitos e materiais de suporte no site da Pinnacle (www.peginc.com) ou da RetroPunk (www.retopunk.net).

CENÁRIOS

De ópera espacial a faroeste e aventuras Puritanas, há vários cenários excitantes. A filosofia sempre foi fazer as coisas um pouco diferente de

todos os outros. Muitos dos mundos têm uma única distorção que os torna especiais. *Noite Eterna*, por exemplo, começa em um típico mundo fantástico de elfos e anões – mas rapidamente muda quando estranhos espinhos caem do céu e liberam algo terrível de além das estrelas.

Alguns deles, como *Deadlands*, são cenários abertos com múltiplas Campanhas com Pontos Chave apresentadas separadamente. Por Exemplo, *A Inundação* gira em torno da luta contra o Reverendo Ezekiah Grimme no que restou da Califórnia após o Grande Terremoto – O Labirinto. *Stone e um Lugar Difícil* é inteiramente sobre o pistoleiro e matador de heróis mais mortal do jogo: Stone. Você também encontra aventuras especiais como *Coffin Rock* ou suplementos como o *Catálogo de Smith & Robards*, que apresenta dezenas de invenções vapor-punk.

COMPÊNDIOS

Os Compêndios focam em novas vantagens e complicações, poderes, monstros e regras de ambientação para gêneros específicos como fantasia, horror, ficção científica, entre outros.

AVENTURAS

Aventuras completas estão disponíveis para muitos dos cenários assim como histórias únicas em seus mundos próprios, como *Corrida Zumbi*, uma aventura de sobrevivência situada na América depois de um surto de mortos-vivos global.

ACESSÓRIOS

Além dos baralhos oficiais de Ação & Aventura e das benes customizadas, há vários outros itens customizados para cada Cenário Selvagem.

FÓRUNS

Você também pode participar das listas e fóruns de discussão. Se você tem uma dúvida, visite os fóruns e os outros Selvagens (ou os próprios escritores) vão ajudá-lo. Você também poderá encontrar novos mundos, campanhas ou ideias de aventura, grupos com quem jogar e conselhos de como narrar ou melhorar a narrativa, tudo de uma amigável e receptiva comunidade que adora o jogo.





CAPÍTULO 1:

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Grandes heróis são mais do que um conjunto de estatísticas e números, mas em um sistema de jogo certamente é por onde iremos começar. Para criar o seu, baixe do nosso site (www.retropunk.net) a planilha de personagem de *Savage Worlds* ou tire cópias da que se encontra atrás desse livro e siga os passos abaixo.

1. RAÇA

Humanos são os personagens mais comuns, mas alguns cenários podem oferecer alienígenas bizarros, elfos graciosos ou outras raças exóticas – alguns exemplos serão encontrados a partir da página 20. Jogue com qualquer raça disponível em seu cenário específico.

- Os humanos são a raça padrão em *Savage Worlds* e começam o jogo com uma Vantagem gratuita (veja o passo 3).

2. CARACTERÍSTICAS

Personagens são definidos por atributos e perícias, coletivamente chamados de “Características” e ambos funcionam exatamente da mesma maneira. Atributos e perícias são classificados por tipos de dados, indo do d4 até o d12, com d6 sendo a média para humanos adultos. Maior é melhor!

Atributos

Cada personagem começa com um d4 em cada atributo e possui 5 pontos com os quais pode aumentá-los. Aumentar um atributo de d4 para d6, por exemplo, custa 1 ponto. Você é livre para gastar estes pontos da forma que desejar, com uma única exceção: nenhum atributo pode ser elevado acima de um d12.

- **Agilidade** é a rapidez, velocidade e destreza do seu herói.
- **Astúcia** é uma medida de quão bem seu personagem conhece seu mundo e sua cultura, quão bem planeja os seus passos e a sua agilidade mental.
- **Espírito** reflete sabedoria interior e força de vontade. Espírito é muito importante, pois ajuda seu personagem a se recuperar do estado Abalado (veja a página 94).
- **Força** é a força bruta e a aptidão física geral. Força também é usada para gerar o dano do seu guerreiro em combate corpo a corpo.
- **Vigor** representa a tolerância, resistência a doenças, venenos ou toxinas e quanta dor e dano físico um herói pode suportar.

Perícias

Perícias são habilidades aprendidas, como Atirar, Lutar, conhecimento científico, aptidões profissionais e assim por diante. Estas são descrições muito gerais que cobrem todos os aspectos relacionados. Atirar, por exemplo, cobre todos os tipos de armas de fogo, arcos, lançadores de foguetes e outras armas à distância.

Você possui 15 pontos para distribuir entre suas perícias. Cada tipo de dado custa 1 ponto (começando com d4) desde que a perícia seja igual ou menor que o atributo ao qual é associada. Se exceder o atributo, o custo torna-se de 2 pontos por tipo de dado.

Assim como com os atributos, nenhuma perícia pode ser aumentada além de d12.

Exemplo: Lutar é associado à Agilidade.

Um personagem com um d8 em Agilidade pode comprar Lutar por 1 ponto por tipo de dado até d8. Comprar um d10 custa 2 pontos e um d12 custam outros 2 pontos.

Estatísticas Derivadas

Sua planilha de personagem contém algumas outras estatísticas que precisam ser preenchidas, descritas abaixo.

Carisma é uma medida da aparência, modos e simpatia geral do seu personagem. Será 0, a menos que tenha Vantagens ou Complicações para modificá-la. Carisma é adicionado a rolagens de Persuasão e Manha, e é usado pelo Mestre para definir como NPCs reagem ao seu herói.

Aparar é igual a 2 mais a metade da perícia Lutar do seu personagem (2 se um personagem não possuir Lutar), mais qualquer bônus por escudo ou certas armas. Esse é a Dificuldade (Dif) para atingir seu herói em combate corpo a corpo.

Para estatísticas como um d12+1, adicione metade do modificador fixo, arredondado para baixo. Por exemplo, uma perícia Lutar de d12+1 garante uma Aparar de 8 (2+metade de d12+1), enquanto um d12+2 fornece uma Aparar de 9 (2+metade de d12+2).

Movimentação é o quão rápido seu personagem se move em uma rodada de combate padrão. Humanos andam 6 em uma rodada e podem mover-se um adicional de 1d6 se correrem. Escreva “6” em sua planilha de personagem ao lado da palavra Movimentação. Isso são 6 quadros na mesa – cada quadro é referente a uma polegada, o que representa 2 metros no “mundo real”.

Resistência é o limiar de dano do seu herói. Qualquer coisa acima disso o faz ficar atordoado ou pior. Resistência é 2 mais a metade do Vigor do seu herói mais Armadura (use a armadura vestida em seu torso). Vigor acima de d12 é calculado da mesma forma que em Aparar.

3. VANTAGENS & COMPLICAÇÕES

Grandes heróis são mais do que um conjunto de perícias e atributos. Vantagens e Complicações são seus dons únicos, poderes especiais e falhas trágicas que realmente os tornam personagens interessantes.

Personagens podem adquirir Vantagens equilibrando-as com Complicações. Você encontrará uma lista completa de Vantagens e Complicações

nesse capítulo, mas cada Cenário Selvagem fornece mais.

Você pode ter uma Complicação Maior e duas Complicações Menores. Uma Complicação Maior vale 2 pontos e uma Complicação Menor vale 1 ponto.

Por 2 pontos você pode:

- Elevar um atributo em um tipo de dado, ou
- Escolher uma Vantagem.

Por 1 ponto você pode:

- Ganhar outro ponto de perícia, ou
- Ganhar dinheiro adicional igual aos seus recursos iniciais (se você começou com \$500, você ganha outros \$500 adicionais).

4. EQUIPAMENTO

Em seguida você precisa comprar equipamento. Alguns cenários podem prover seu herói com todo o equipamento de que precisa. Em outros você pode ter assinalada certa quantia de dinheiro com a qual comprar seu equipamento inicial. Uma lista de alguns tipos de equipamentos e armas pode ser encontrada no Capítulo 2 (página 63).

A menos que o cenário ou o Mestre digam o contrário, a quantidade inicial padrão é \$500.

5. HISTÓRICO

Termine o seu personagem preenchendo qualquer histórico ou experiência que considerar importante. Pergunte a si mesmo porque seu personagem está onde ele está e quais são os seus objetivos. Ou simplesmente comece a jogar e preencha estas informações à medida que se tornarem importantes.

Você também pode querer conversar com os outros jogadores. Talvez seus personagens conheçam uns aos outros desde o começo. Ou podem decidir coletivamente como aperfeiçoar um pouco o seu grupo e garantir que escolheram uma boa variedade de perícias e habilidades. Sendo assim, tenha certeza de estar jogando com o personagem que deseja, não há sentido em ser o curandeiro mágico do grupo, por exemplo, se este não é um papel no qual tenha interesse.

ARQUÉTIPOS

Às vezes você pode querer criar rapidamente um personagem para uma aventura de uma única sessão ou evento. Para estas ocasiões, um arquétipo pode ser uma boa escolha. Acrescente um nome, complicações e equipamento, gaste alguns pontos de perícia restantes e estará pronto pra jogar!

Os Arquétipos abaixo são todos humanos. Novatos com uma Vantagem gratuita.

ARTISTA MARCIAL

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d6, Força d8, Vigor d6

Perícias: Intimidação d6, Lutar d10, Perceber d6, +6 pontos de perícia adicionais

Carisma: - ; **Aparar:** 7; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5

Vantagens: Artista Marcial

ATIRADOR

Atributos: Agilidade d10, Astúcia d6, Espírito d6, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atirar d10, Lutar d6, Perceber d6, Provocar d6, +5 pontos de perícia adicionais

Carisma: - ; **Aparar:** 5; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5

Vantagens: Alerta

"CARA-DE-PAU"

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d8, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atirar d4, Intimidação d6, Lutar d4, Manha d6, Perceber d6, Persuasão d10, Provocar d6

Carisma: +2; **Aparar:** 4; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5

Vantagens: Atraente, Obstinado

CIENTISTA

Atributos: Agilidade d4, Astúcia d10, Espírito d6, Força d4, Vigor d6

Perícias: Conhecimento (Ciência) d10, Conhecimento (Outro) d10, Consertar d6, Investigação d6, Perceber d8

Carisma: - ; **Aparar:** 2; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5

Vantagens: Acadêmico, McGyver, Pau Pra Toda Obra

Notas de Design Interpretação

Muitos de nós tendemos a interpretar um tipo de personagem específico e ficamos com ele independente do gênero ou sistema de jogo. Certamente não há nada de errado com isso e você deve interpretar aquilo que gosta na maioria das vezes.

Também é ótimo sair de vez em quando do seu formato habitual e tentar algo diferente. Desafie-se a interpretar um tipo de personagem diferente agora e depois. Talvez sempre interprete caras grandes e durões e goste de ser o "tijolo" do grupo. Na próxima vez que seu amigo narrar um jogo de espada & feitiçaria, tente ser um mago. Você pode adorar ser um conjurador.

Mestres também são incentivados a experimentarem coisas novas aqui e ali. Algumas das sessões mais incríveis que jogamos tiveram como destaque alguns tipos de personagens muito estranhos, como kobolds escravos, anciões e mesmo animais inteligentes. E nada supera o bizarro e incrível mundo de Vida Inferior de Andy Hopp.

Nós te encorajamos a tentar algo novo ocasionalmente. Sempre é possível escorregar de volta para aquele papel mais confortável e familiar que você gosta na próxima vez..



CIENTISTA ESTRANHO

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d8, Espírito d6, Força d4, Vigor d6

Perícias: Atirar d6, Ciência Estranha d10, Conhecimento (Ciência) d8, Conhecimento (Outro) d6, Consertar d8

Carisma: – ; **Aparar:** 2; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5

Vantagens: Antecedente Arcano (Ciência Estranha), Engenhoqueiro

GUERREIRO DE ARMA GRANDE

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d10, Vigor d6

Perícias: Intimidação d6, Lutar d10, Perceber d6, +4 pontos de perícia adicionais

Carisma: – ; **Aparar:** 7; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 6

Vantagens: Musculoso, Varredura

GUERREIRO ESGRIMISTA

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d6, Força d6, Vigor d6

Perícias: Furtividade d6, Lutar d12, Perceber d6, Provocar d8

Carisma: – ; **Aparar:** 8; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5

Vantagens: Florentino, Lutar com Duas Armas

INVESTIGADOR

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d8, Espírito d6, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atirar d6, Investigação d8, Lutar d6, Manha d8, Perceber d8, Persuasão d6

Carisma: – ; **Aparar:** 5; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5

Vantagens: Conexões, Investigador

LADRÃO

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d6, Força d6, Vigor d6

Perícias: Arrombar d6, Escalar d6, Furtividade d8, Lutar d6, Manha d6, Perceber d6, Provocar d6

Carisma: – ; **Aparar:** 5; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5

Vantagens: Assassino, Ladrão

LÍDER

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d8, Força d4, Vigor d6

Perícias: Atirar d6, Conhecimento (Batalha) d6, Intimidação d6, Lutar d6, Perceber d6, Persuasão d6, +3 pontos de perícia adicionais

Carisma: – ; **Aparar:** 5; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5

Vantagens: Comando, Líder Nato

MAGO

Atributos: Agilidade d4, Astúcia d10, Espírito d8, Força d4, Vigor d4

Perícias: Conhecimento (Arcano) d6, Conjuração d10, Investigação d6, Lutar d4, Perceber d6, +4 pontos de perícia adicionais

Carisma: – ; **Aparar:** 4; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 4

Vantagens: Antecedente Arcano (Magia), Novo Poder, Pontos de Poder

MOTORISTA

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d6, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atirar d6, Dirigir d8, Lutar d4, Perceber d6, +7 pontos de perícia adicionais

Carisma: – ; **Aparar:** 4; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5

Vantagens: Ás, Rápido

PILOTO

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d6, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atirar d6, Consertar d6, Lutar d4, Perceber d8, Pilotar d10, +1 ponto de perícia adicional

Carisma: – ; **Aparar:** 4; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5

Vantagens: Ás, Alerta

PIRATA

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d4, Espírito d6, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atirar d8, Intimidação d6, Lutar d8, Navegar d6, Perceber d6, Provocar d6

Carisma: – ; **Aparar:** 7; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5

Vantagens: Acrobata, Mãos Firmes



PISTOLEIRO

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d6, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atirar d10, Lutar d6, Perceber d6, Provocar d6, +4 pontos de perícia adicionais

Carisma: – ; **Aparar:** 5; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5

Vantagens: Ambidestro, Lutar com Duas Armas

SACERDOTE CURANDEIRO

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d8, Força d6, Vigor d6

Perícias: Curar d8, Fé d8, Lutar d6, Perceber d6, +4 pontos de perícia adicionais

Carisma: – ; **Aparar:** 5; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5

Vantagens: Antecedente Arcano (Milagres), Curandeiro

Nota de Design Arquétipos

Criar personagens em Savage Worlds é fácil, mas às vezes você precisa ler todas as regras até saber o que quer interpretar.

Estes Arquétipos permitem ir direto ao ponto com pouco esforço. Eles também são uma ótima ferramenta para usar com jogadores mais jovens e inexperientes, que podem estar mais interessados em curtir e jogar a criar personagens. Use os Arquétipos como uma base, então deixe os jogadores preencherem as brechas de forma criativa – como o nome do herói, de onde vem e o que há de especial a respeito dele.

Se você for o Mestre e deseja introduzir novos jogadores na aventura, use-os para preencher rapidamente as planilhas de personagem, então adicione algum histórico e Complicações apropriadas para fazê-los brilhar e estará tudo pronto.

RAÇAS

Nem todo herói é humano. Abaixo estão alguns exemplos de raças comuns em muitos cenários de ficção científica e fantasia. Use-os como estão ou modifique-os para se adequarem ao seu mundo em particular. Em seguida você encontrará algumas dicas de como criar suas próprias raças.

ANDROIDE

Andróides são máquinas sencientes com uma variedade de aparências dependendo do cenário. Alguns parecem quase humanos, outros são puramente mecânicos. O andróide apresentado aqui é uma versão básica com conhecimentos e emoções humanas normais. Cenários específicos podem alterar, remover ou acrescentar outras habilidades, baseadas no seu papel e função neste mundo.

- **Circuitos Assimov:** O andróide não pode ferir ou, por omissão, trazer danos a seres sencientes. Isto dá a eles a *Complacência Pacifista* (Maior).
- **Construto:** Andróides adicionam +2 para se recuperar de estado Abalados, não sofrem modificadores de ferimento e são imunes a veneno e doença. Andróides não podem se curar naturalmente. Curar um andróide requer a perícia *Consertar* – que é usada como a perícia *Curar*, mas sem a *Hora de Ouro* (veja a página 107).
- **Forasteiro:** Raças orgânicas geralmente desconfiam ou não compreendem os andróides. Eles subtraem 2 de seu *Carisma* ao lidarem com outras raças, exceto outros andróides.
- **Não-Natural:** Poderes Arcanos, tanto prejudiciais quanto benéficos, sofrem uma penalidade de -2 para afetar o andróide. Isso não possui nenhum efeito em poderes causadores de dano, afetando-os normalmente.
- **Programação:** Andróides começam com um *d6* gratuito em uma perícia, representando sua função programada originalmente.
- **Recarga:** Durante a criação do personagem, o jogador precisa determinar a fonte de energia do andróide. Se não puder acessar sua fonte de energia pelo menos uma vez por dia, fica automaticamente *Fatigado* a cada dia até estar *Incapacitado*. No dia seguinte, ele vai “desligar” e precisará ser revivido com

uma rolagem de *Consertar* e uma recarga de quatro horas. A fonte de energia substitui a necessidade de comida e água, a menos que esses tenham sido escolhidos como fonte de energia.

ANÕES

Os anões são um povo baixo, robusto e resistente que vêm de imensas cavernas nas altas montanhas. Eles são uma raça orgulhosa e belicosa, normalmente feita assim pelo contato com raças selvagens como orcs e goblins.

Anões normalmente vivem mais de 200 anos. Na maioria das campanhas de fantasia, eles possuem pele avermelhada e todas as cores de cabelo dos humanos.

- **Lento:** Anões têm um *Movimentação* de 5.
- **Resistente:** Anões são fortes e resistentes. Eles começam com um *d6* em *Vigor*.
- **Visão no Escuro:** Os olhos dos anões são acostumados à escuridão do subterrâneo. Eles ignoram penalidades de ataque por *Penumbra* e *Escuridão*.

ATLANTE

Das profundezas esmagadoras vem o misterioso povo conhecido como Atlantes. Eles são duros e resistentes debaixo das ondas, mas frequentemente vulneráveis no ar seco ou no calor escaldante. Sua civilização é avançada e a ciência Atlante é maravilhosa de se contemplar.

- **Aquático:** Atlantes vivem e respiram na água. Eles não podem se afogar na água, se movem com sua perícia *Nadar* total e recebem um *d6* gratuito em *Nadar*.
- **Civilização Avançada:** Atlantes geralmente são mais inteligentes que as outras raças de seu mundo. Começam com um *d6* em *Astúcia*.
- **Desidratação:** Atlantes precisam mergulhar na água por uma hora a cada 24 horas ou ficam automaticamente *Fatigados* a cada dia, até ficarem *Incapacitados*, morrendo no dia seguinte após isso, caso passem mais um dia sem água.
- **Resistente:** A pressão de seus lares nas profundezas torna os Atlantes mais resistentes. Aumente a *Resistência* em 1.

AVIANO

Avianos são quaisquer raças humanoides com asas. Eles tendem a ser muito delgados devido aos seus ossos ocos.

- **Ossos Ocos:** Avianos têm -1 na Resistência.
- **Quase Humano:** Avianos podem escolher uma Vantagem gratuita durante a criação do personagem, mas devem cumprir todos os requisitos.
- **Voo:** Avianos podem voar com seu Movimento básica e até mesmo “correr” enquanto voam. Custa 2 de Movimento para ganhar 1 de altitude.

ELFOS

Elfos são seres altos e esguios com orelhas pontudas e olhos profundos de cores variadas. Sejam vindos de florestas ou vales ocultos, todos nascem mais graciosos que os humanos, mas um pouco mais leves. A maioria vive mais de 300 anos. Possuem pele clara e seus cabelos incluem todas as cores humanas, além de tons de prata e azul.

- **Ágil:** Elfos são graciosos e ágeis. Eles começam com um d6 em Agilidade.
- **Desajeitados:** Elfos têm uma aversão inata a objetos mecânicos e por isto possuem a Complicação Desajeitado. Eles evitam a maioria dos projetos e itens mecânicos.
- **Visão no Escuro:** Os olhos dos elfos ampliam a luz como os de um gato, permitindo a eles enxergar na escuridão. Elfos ignoram penalidades de ataque por Penumbra e Escuridão.

HUMANOS

Em muitos cenários os humanos devem receber o benefício habitual – uma Vantagem gratuita a sua escolha. Esta opção reflete a sua versatilidade e adaptabilidade em comparação a outras raças.

Se você gosta de uma maior variedade, também pode conceder habilidades humanas baseadas na cultura ao invés da raça. Por exemplo, uma cultura humana marítima pode começar com Nadar e Navegar em d6. Modelos culturais são desenvolvidos da mesma forma que a criação de novas raças (veja a página 23).

MEIO-ELFOS

Meio-elfos normalmente são a combinação perfeita de ambos os seus pais. Eles ganham a graça dos elfos, mas não sua elegante fragilidade.

A maioria é bem aceita, mas alguns são rejeitados por um lado ou outro de sua família e crescem ressentidos. Outros podem até mesmo ser maltratados.

Sua expectativa de vida é mais próxima da de seu parente humano que de sua parte élfica (vivem cerca de 100 anos).

- **Forasteiro:** Meio-elfos não são forasteiros verdadeiros (como na Complicação de mesmo nome), mas também nem sempre estão confortáveis ou bastante próximos a humanos ou elfos como se fossem um deles, então o efeito é o mesmo.
- **Herança:** Alguns meio-elfos retêm a graça dos seus pais élficos. Outros ganham a adaptabilidade de seu ancestral humano. Um meio-elfo pode começar com uma Vantagem gratuita de sua escolha (como um humano) ou um d6 em Agilidade.
- **Visão no Escuro:** Os olhos do personagem ampliam a luz como os de um gato, permitindo que ele enxergue na escuridão. Ele ignora penalidades de ataque por Penumbra e Escuridão.

MEIO-ORCS

Meio-orcs são descendentes tanto de um humano e um orc quanto de um orc e outro meio-orc. Raramente tal união é aceita voluntariamente, então é provável que a “árvore familiar” do personagem seja mais do que um incômodo para ele ou ela.

Eles normalmente são aceitos nas comunidades orcs, mas são rejeitados pela maioria das outras raças, incluindo humanos, elfos e anões. Alguns membros desta raça escolhem se juntarem às raças “civilizadas”, dando as costas às suas raízes bárbaras e frequentemente estão buscando se redimir. Muitos são heróis estoicos tentando provar o seu valor.

Possuem a pele clara dos humanos, com apenas um toque da coloração orc, com cabelos negros e olhos pequenos. Suas feições são duras e magras, como as dos orcs. Sua expectativa de vida natural é a mesma dos humanos, porém é raro que um deles morra de idade avançada.

- **Forasteiro:** Meio-orcs não são considerados confiáveis pela maioria das outras

raças civilizadas, assim subtraem 2 de seu Carisma.

- **Forte:** Meio-orcs possuem parte da força de seus ancestrais. Eles começam com um d6 em Força.
- **Infravisão:** Meio-orcs podem ver no espectro infravermelho, reduzindo pela metade as penalidades de ataque (arredondado para baixo) por iluminação ruim.

PEQUENINOS

Pequeninos são seres baixos e velozes com cabelos ondulados castanhos ou negros. Mesmo sendo frágeis em comparação com a maioria das outras raças, seu otimismo alegre (ou astúcia sagaz) os concede uma atitude de “nunca diga nunca”, tornando-os mais que um desafio para criaturas com o dobro do seu tamanho.

Eles não veem razão para atrair problemas e tendem a viver em suas próprias pequenas comunidades muito afastadas das trilhas mais usadas.

- **Afortunado:** Pequeninos sacam um Benê adicional por sessão de jogo. Isto pode ser combinado com as Vantagens Sorte e Sorte Grande.
- **Diminuto:** Pequeninos medem cerca de um metro de altura. Isto concede a eles um Tamanho de -1 e subtrai 1 de sua Resistência.
- **Espirituoso:** Pequeninos normalmente são seres otimistas. Eles começam com um d6 em Espírito.

RAKASHANOS

Rakashanos têm a forma de humanos com os traços de felinos. Aparecem em uma grande variedade: as cores brilhantes dos tigres, a pele manchada dos leopardos e a aparência exótica dos gatos siameses são todas apropriadas. Possuem garras e presas afiadas e uma natureza cruel ao lidar com sua presa.

Eles podem ser encontrados em suas próprias cidades exóticas e remotas ou como elementos marginais da sociedade normal. Enquanto são belos demais para serem rejeitados, são também muito estranhos para serem facilmente aceitos.

- **Ágil:** Rakashanos têm a graça felina de seus ancestrais. Eles começam com um d6 no atributo Agilidade.
- **Garras:** Rakashanos têm garras retráteis que causam For+d6 de dano e concedem +2 a rolagens de Escalar em praticamente qualquer superfície.

- **Inimigo Racial:** A sociedade rakashana cresce ao custo de outra. Escolha uma raça comum em seu cenário. Membros de cada cultura sofrem um -4 em Carisma quando lidam uns com os outros. A menos que sejam impedidos por outras autoridades ou objetivos comuns, indivíduos das duas raças tipicamente atacam uns aos outros ao se avistarem.
- **Sanguinário:** Rakashanos podem ser cruéis com seus inimigos. Muitas vezes brincando com eles por pura diversão. Eles raramente fazem prisioneiros e sentem pouco remorso a respeito de castigar inimigos capturados. Isto causa uma penalidade -4 em Carisma entre indivíduos mais “civilizados”.
- **Visão no Escuro:** Os olhos dos rakashanos ampliam a luz. Eles podem enxergar na escuridão e ignoram penalidades de ataque por Penumbra ou Escuridão.



SÁURIOS

Homens-lagarto normalmente vêm de selvas fumegantes ou de desertos ermos onde possuem civilizações únicas, desconhecidas por outras raças sencientes.

Poucos forasteiros adentraram em sua sociedade e rumores de que a religião Sáuria exige sacrifícios de seres sencientes continuam sem confirmação.

- **Armas Naturais:** As garras, cauda e presas dos sáurios os permitem golpear com a cauda, rasgar ou morder em combate com For + d4 de dano.
- **Forasteiro:** Muitas raças desconfiam dos sáurios de olhos frios. Seu hábito de devorarem sua carne ainda se contorcendo é menos apetitoso ainda. Eles sofrem uma penalidade de -2 no Carisma.
- **Natureza Quente:** Embora não sejam verdadeiramente de sangue frio, sáurios não se sentem confortáveis em ambientes frios. Eles sofrem uma penalidade de -4 para resistir aos efeitos ambientais do frio.
- **Sentidos Sáurios:** A língua de lagarto dos sáurios pode “provar” o ar, concedendo a eles +2 em rolagens de Perceber. Eles sempre são considerados guardas ativos para testes de Furtividade.

CRIANDO RAÇAS

O sistema a seguir permite criar novas raças ou modelos culturais como os apresentados nas páginas anteriores. O Mestre pode usá-lo para criar raças pré-fabricadas para o seu mundo ou permitir aos jogadores fazê-lo se o cenário permitir um grande número de variações raciais.

Se você for o Mestre decida o número máximo permitido de pontos de Vantagens Raciais (normalmente entre 2 e 4). Isto fornece bastante amplitude para criar uma raça ou cultura interessante sem desequilibrar indevidamente o jogo.

Raças e culturas começam com uma Habilidade Racial +2 gratuitamente. Isso equivale a Vantagem gratuita dos humanos. Habilidades positivas adicionais precisam ser contrabalanceadas por uma negativa de valor igual. Uma Habilidade +2, por exemplo, pode ser contrabalanceada por uma única Habilidade -2 ou duas -1.

Dê a cada habilidade um nome adequado. Se você deseja que seus cavaleiros nômades tenham

Cavalar em d6, chame de Nascido na Sela. Dê mais riqueza ao invés de apenas uma longa lista de habilidades que seus jogadores têm de acompanhar. Ser curto e palpável é, de longe, melhor do que ser longo e abrangente.

Caso queira incluir uma habilidade que não esteja listada aqui, basta atribuir-lhe um valor com base nos exemplos aqui mostrados.

Habilidades +3

- Começa com um d8 em um atributo e pode aumentá-lo até um d12 + 2 através de progressão normal; As Vantagens Especialista e Mestre podem aumentá-lo até d12 + 4.
- Robusto (um segundo resultado de Abalado em combate não causa um ferimento).
- Vantagem de estágio Experiente gratuita (independente dos requisitos – exceto aqueles que exijam outras Vantagens).

Habilidades +2

- +1 em Aparar.
- +1 de Tamanho.
- +1 na Resistência.
- +2 de Armadura (negada por armas com PA).
- +2 de Carisma.
- +4 de bônus para resistir a todos os efeitos ambientais negativos (calor, frio, pressão etc.).
- +10 Pontos de Poder para um Antecedente Arcano em particular (Magia ou Milagres).
- A habilidade Voo (com sua Movimentação básica; pode “correr”); veja a habilidade monstruosa na página 187.
- Aquático (não pode se afogar na água, se move com sua perícia Nadar total).
- Começa com um d6 em um atributo.
- Construto (veja a página 183).
- Membros Múltiplos (uma ação adicional que não seja de movimento por membro, não causa penalidade por ação múltipla, o custo é por membro adicional).
- Movimentação básica 10.
- Vantagem de estágio Novato gratuita (independente dos requisitos – exceto aqueles que exijam outras Vantagens).

- Veneno (vítimas que sofram um resultado de Abalado de suas armas naturais precisam fazer uma rolagem de Vigor ou são paralisadas por 2d6 rodadas).

Habilidades +1

- +1 de Alcance.
- +2 de bônus para resistir a todos os efeitos ambientais negativos (calor, frio, pressão etc.).
- +4 de bônus para resistir a um único efeito ambiental negativo (i.e., calor ou frio).
- +5 Pontos de Poder para usar com um Antecedente Arcano específico (não pode ser o mesmo Antecedente Arcano da Habilidade +2 descrita acima).
- Armas Naturais como garras e presas, causam For+d6 de dano.
- d6 gratuito em uma perícia comum à raça.
- Escavar, Andar nas Paredes ou similar.



- Semiaquático (ganha níveis de Fadiga a cada 15 minutos que prende a respiração; ao chegar a Incapacitado, precisa fazer rolagens de Vigor a cada minuto ou se afoga; de volta a superfície, recupera um nível de Fadiga a cada 15 minutos).
- Sentidos Aguçados (+2 em Perceber ao usar um sentido).
- Veneno Potente (precisa ter Veneno, cada nível causa uma penalidade de -1 na rolagem de Vigor da vítima).
- Visão no Escuro (página 187) ou Infravisão (página 185).

Habilidades -3

- Um atributo não pode jamais ser progredido além de d6.
- Um atributo requer dois pontos por nível para ser aumentado durante a criação do personagem e o personagem precisa dedicar duas Progressões para aumentar o atributo durante o jogo.

Habilidades -2

- -1 na Aparar.
- -1 na Resistência.
- -4 de penalidade para resistir a todos os efeitos ambientais negativos (calor, frio, pressão etc.).
- Complicação Maior.
- Desidratação (a criatura precisa mergulhar na água por uma hora a cada 24 horas ou fica automaticamente Fatigada a cada dia, até ficar Incapacitada, morrendo caso passe mais um dia sem água).
- Movimentação 3 ou menos (d4 como dado de corrida).
- Um atributo requer dois pontos por nível para ser aumentado durante a geração do personagem.

Habilidades -1

- -2 de Carisma.
- -4 de penalidade para resistir a um único efeito ambiental negativo (i.e., calor ou frio).
- Complicação Menor.
- Inimigo Racial (-4 de Carisma ao lidar com outra raça).
- Movimentação 5.

PERÍCIAS

Nas próximas páginas estão perícias disponíveis na maioria dos Cenários Selvagens. O uso normal de uma perícia – guiar um barco e sair de uma doca, consertar um motor com disponibilidade de tempo e ferramentas apropriadas ou montar um cavalo através de uma pradaria – não deve exigir uma rolagem. Apenas quando um personagem estiver sobre pressão para realizar apressadamente uma tarefa ou tiver uma chance significativa de falha e não puder continuar tentando até ter sucesso, a rolagem deve ser solicitada ao jogador.

FAMILIARIZAÇÃO

Perícias são muito amplas para facilitar o jogo, mas às vezes é dramaticamente apropriado enfatizar o momento em que um personagem está fora do seu meio.

No momento em que um herói se encontra usando uma perícia de forma dramaticamente diferente da que está acostumado, sofre uma penalidade de -2 em suas rolagens. O quanto isso persiste depende da perícia, mas normalmente deveria durar por pelo menos alguns dias de uso casual ou algumas horas de uso mais intenso.

Com o que um personagem está familiarizado deve ser baseado no seu histórico e em qualquer experiência do personagem escrita pelo jogador, com o Mestre tendo a palavra final.

Caso deseje regras mais aprofundadas, veja a Regra de Ambientação para Especialização de Perícia na página 131.

CONHECIMENTO COMUM

Ao invés de forçar os personagens a terem dezenas de perícias de histórico que raramente precisem em jogo, usamos o conceito de “Conhecimento Comum”. Seu herói conhece a história básica da sua terra, etiqueta geral, como se deslocar geograficamente, como operar maquinário comum ou equipamento nativo do seu período de tempo e local, e quem são os figurões em sua localidade. Um teste de Conhecimento Comum é feita rolando o atributo Astúcia do aventureiro.

Se o histórico de um personagem sugerir que ele deve saber algo sobre um assunto e precisar fazer uma rolagem, adicione +2 se a maioria das pessoas em sua área ou profissão saberia a resposta. Caso o assunto seja desconhecido para um personagem, subtraia 2 ou mais da rolagem. Todos os outros ficam na média e não recebem nenhum modificador.

Caso seja importante saber o grau de sucesso de um personagem ao executar uma tarefa co-

mum, o Mestre pode pedir por qualquer rolagem apropriada. Saber como realizar uma dança, por exemplo, é uma rolagem de Conhecimento Comum. Mas se for importante ver quão bem este personagem executa a dança, o Mestre pode pedir por uma rolagem de Agilidade (sem bônus ou penalidades).

Por exemplo, em uma aventura pode-se ler: “Qualquer um ao conseguir uma rolagem de Conhecimento Comum detecta que esta caverna foi esculpida por mãos civilizadas e não formada naturalmente”. Um anão sabe mais sobre trabalho em pedra que um elfo, então dê ao anão um +2 na rolagem. Um humano possui conhecimento mediano a respeito, então nenhum bônus é concedido. Um elfo que passou a maior parte da sua vida vivendo em uma floresta não sabe muito sobre trabalho em pedra, então a rolagem é feita com uma penalidade de -2 para ele.

CONHECIMENTO ESPECÍFICO

A perícia Conhecimento representa uma especialização mais profunda em um assunto escolhido. Um anão com Conhecimento (Trabalho em Pedra), por exemplo, não só sabe que a masmorra foi esculpida, como também pode saber qual raça o fez e a era na qual foi entalhada. Ele também pode ser capaz de localizar pontos críticos que causariam um desabamento! Conhecimento de uma região em particular também é útil. Em uma campanha de fantasia, por exemplo, moradores locais podem saber que as Montanhas do Pavor são o lar de perversas harpias. Um herói com Conhecimento (Montanhas do Pavor) pode conhecer uma rota segura através do pico específico, usada pelas criaturas como ninho.

Perícias de Conhecimento Específico devem ser utilizadas para assuntos que tenham um impacto significativo durante o jogo. Se o assunto aparece de forma rara, use Conhecimento Comum.

LISTA DE PERÍCIAS

ARREMESSAR (AGILIDADE)

Arremessar governa todos os tipos de armas de arremesso, de granadas de mão a facas, machados e lanças. Arremessar funciona de maneira similar à perícia Atirar e utiliza os mesmos modificadores, incluindo aqueles por distância. A Cadência de Tiro de um ataque de arremesso é de 1 por mão. Deste modo, um personagem humano pode arremessar dois itens de uma só vez, um com cada mão, sofrendo as penalidades habituais de ação múltipla e mão inábil.

ARROMBAR (AGILIDADE)

Arrombar é a habilidade de passar por travas mecânicas e eletrônicas. Arrombar também é usado para desarmar as iscas e gatilhos de armadilhas, a menos que uma perícia mais relevante pareça mais apropriada para uma armadilha em particular.

ATIRAR (AGILIDADE)

Atirar cobre todas as tentativas de atingir um alvo com armas de distância, como arcos, pistolas ou lançadores de foguetes. A Dificuldade básica para acertar é 4. Contudo, existe um número importante de modificadores, como a distância em que o alvo se encontra, aparecendo frequentemente no jogo. Veja o Capítulo Três (página 85) para mais detalhes.

CAVALGAR (AGILIDADE)

Cavalgar permite a um herói montar, controlar e conduzir qualquer animal comum em seu cenário. Jogadores devem notar que personagens montados usam a menor entre suas perícias de Cavalgar ou Lutar quando estiverem em combate montado (regras adicionais para lutar enquanto montado podem ser encontradas na página 99).

CONSEXTAR (ASTÚCIA)

Consertar é a habilidade de reparar engenhocas, veículos, armas e outras máquinas. Personagens sofrem uma penalidade de -2 nas suas rolagens se não tiverem acesso a ferramentas básicas. Uma ampliação em uma rolagem de Consertar reduz a metade o tempo exigido por uma tarefa em particular.

CONHECIMENTO (ASTÚCIA)

Conhecimento é uma perícia abrangente que deve possuir algum tipo de foco, como Conhecimento (Ocultismo) ou Conhecimento (Ciência). O jogador pode escolher o foco do Conhecimento do seu personagem, devendo refletir seu histórico e instrução. Um arqueólogo, por exemplo, deveria ter Conhecimento (História) e Conhecimento (Arqueologia).

Focos gerais como Ciência são aceitáveis, mas o Mestre deve dar um bônus a um personagem cujo foco escolhido seja mais relevante a uma tarefa em particular, como usar um Conhecimento (Biologia) para identificar uma planta ou animal.

Alguns focos de Conhecimento são: Área, Batalha (usado em Combate em Massa, veja a página 115), Computadores, Eletrônica, História, Jornalismo, vários idiomas, Lei, Medicina (embora cuidar de alguém exija a perícia Curar) ou Ciência.



TABELA DE CONHECIMENTO: IDIOMAS

PERÍCIA	HABILIDADE
d4	O personagem pode ler, escrever e falar palavras e frases comuns
d6	O orador pode manter uma conversa prolongada, mas ocasionalmente travada
d8	O personagem pode falar fluentemente
d10	O herói pode imitar outros dialetos com o Idioma
d12	O orador pode recitar magistralmente trabalhos literários ou orais importantes

- **Conhecimento Comum:** Personagens não precisam de uma perícia de Conhecimento para saber algo sobre um campo específico. Informações básicas devem ser cobertas pelo Conhecimento Comum (veja a página 25) presumindo que isso faça sentido dentro do histórico de um personagem. Um mercenário com uma inclinação pela leitura e um jovem estudante de história, por exemplo, necessariamente não precisam de Conhecimento (História). Porém, caso sejam questionados com uma pergunta histórica, ambos podem rolar normalmente enquanto aqueles sem tal experiência rolam com alguma penalidade.
- **Idiomas:** Conhecimento também pode ser usado para refletir o grau de domínio de um idioma que não é seu. Quanto maior o nível, melhor o personagem pode falar e imitar dialetos regionais, como mostrado abaixo. Em cenários onde habitantes locais normalmente falam muitos idiomas, veja a Regra de Ambientação de Idiomas na página 131.

CURAR (ASTÚCIA)

Curar é a arte de estancar ferimentos e tratar lesões existentes. Em geral, cada sucesso e ampliação em uma rolagem de Curar eliminam um ferimento. O curandeiro precisa subtrair não apenas seus próprios ferimentos da rolagem, mas também os do seu paciente.

Veja as regras de Cura na página 106 para ter informações específicas.

DIRIGIR (AGILIDADE)

Dirigir permite ao seu herói conduzir veículos e flutuadores terrestres comuns em seu cenário. Regras para lidar com veículos na mesa podem ser encontradas na página 133. Dirigir também é frequentemente usado com as Regras de Perseguição, descritas na página 127.

ESCALAR (FORÇA)

Personagens às vezes podem ter de escalar objetos altos sob coação, talvez escalar uma ravina para atacar arqueiros posicionados acima ou para escapar de uma criatura terrível no terreno abaixo.

Normalmente nenhuma rolagem é necessária para subir ladeiras, cordas ou árvores com muitos galhos a menos que o Mestre veja uma boa razão para tal (sendo perseguido, ferido, etc.). Em situações mais estressantes, um personagem faz uma rolagem de Escalar e verifica o resultado abaixo.

Nota de Design Coragem

Onde foi parar a perícia Coragem? Nós a removemos. Ela era importante para alguns cenários (e você irá encontrá-la como uma Regra de Ambientação se for o caso), mas rara em outros. Onde era raro, entretanto, mesmo um bárbaro poderoso tinha de gastar valiosos pontos de perícia para provar sua impetuosidade com a perícia Coragem e isso não fazia muito sentido.

Nas regras básicas e em muitos cenários (especialmente fantasia e ficção científica) personagens agora usam seu Espírito para resistirem a efeitos de Medo. Se um personagem em um cenário publicado anteriormente tiver a perícia Coragem, ignore-a. Se utilizar uma aventura publicada exigindo uma rolagem de Coragem, use Espírito no lugar.

Em alguns cenários (principalmente os horríveis, como *Deadlands*), Coragem é uma Regra de Ambientação que reflete a natureza específica do mundo de jogo e permanece intacta.

Lembre-se que estes parâmetros estão listados em quadros na mesa, com cada quadro representando dois metros no mundo real.

- **Falha:** O personagem não faz nenhum progresso. Se a rolagem de Escalar tiver um total de 1 ou menos, ele cai para o próximo nível abaixo – qualquer que seja. Veja Dano de Queda na página 125. Se o herói estava seguro por uma corda ou outro freio, ele cai metade do comprimento do freio e sofre um nível de Fadiga ao invés disso.
- **Sucesso:** O herói sobe um número de quadros verticais na mesa iguais à metade da sua Força. Um personagem com Força d6, por exemplo, consegue escalar 3 quadros em uma rodada se conseguir sua rolagem de Escalar.
- **Ampliação:** Como um Sucesso, descrito acima, mas o personagem se move com um adicional de 2 quadros.
- **Cordas:** Aqueles seguros por uma corda sofrem apenas um nível de Fadiga por Machucados e Escoriações (veja a página 125). É claro que o Mestre pode decidir que a corda tenha uma chance

MODIFICADORES DE ESCALAR

MOD.	SITUAÇÃO
+2	Equipamento de escalada medieval ou antigo
+4	Equipamento de escalada moderno
-2	Apoios escassos ou estreitos
-4	Superfície molhada ou escorregadia

de se partir sob uma tensão súbita. Na realidade isso é raro, mas para efeito dramático, jogue um d6. Em um 1, a corda se parte e o personagem cai toda a extensão da última seção escalada.

- **Dano de Queda:** Veja a página 125.
- **Escaladas Planejadas:** Dívida subidas longas em três seções aproximadamente iguais. Falhar em uma rolagem de Escalar depois de uma divisão normalmente significa que o herói cai esta distância no caso de uma escalada livre.

FURTIVIDADE (AGILIDADE)

Furtividade é tanto a habilidade de permanecer escondido e mover-se em silêncio como também de furtar objetos e bater carteiras. Em muitos jogos de Savage Worlds, saber exatamente quando seu personagem foi visto e quando não foi pode ser decisivo.

Para um personagem se esgueirar de inimigos e se infiltrar nas linhas inimigas, comece definindo se os “guardas” dos quais seus heróis estão se esgueirando são “ativos” ou “inativos”. Guardas Inativos não estão particularmente prestando atenção ao seu redor. O grupo só precisa conseguir um sucesso padrão em suas rolagens individuais de Furtividade para evitar ser visto. Falhar numa rolagem de Furtividade na presença de guardas inativos torna-os ativos.

Guardas Ativos fazem rolagens resistidas de Perceber contra a perícia Furtividade dos personagens se esgueirando. Falhar numa rolagem contra guardas ativos faz com que sejam vistos.

Aplice os modificadores a seguir em todas as rolagens de Furtividade.

- **Furtividade para Grupos:** Fora de combate, faça apenas uma rolagem de Furtividade para cada grupo de

MODIFICADORES DE FURTIVIDADE

MOD.	SITUAÇÃO
-2	Correndo
+1	Penumbra ou Cobertura Leve
+2	Escuridão ou Rastejando ou Cobertura Mediana
+4	Escuro Como Breu ou Cobertura Severa

personagens (veja Rolagens em Grupo na página 86). Use a menor taxa de Movimentação para determinar quanto terreno é coberto. Os observadores também podem fazer uma rolagem em grupo para Perceber seus oponentes. Uma vez que um combate se divida em rodadas, as rolagens de Furtividade e Perceber serão feitas individualmente.

- **Taxa de Passo:** Fora de combate, cada rolagem de Furtividade cobre movimentar-se cinco vezes a Movimentação do personagem. Em combate, a rolagem de Furtividade cobre apenas uma única rodada de movimento.
- **O Último Passo:** Esgueirar-se dentro de até 6 quadros de um inimigo (normalmente para chegar perto o bastante para um ataque corporal) requer uma rolagem resistida de Furtividade contra o Perceber do alvo, esteja o guarda ativo ou inativo.

INTIMIDAÇÃO (ESPÍRITO)

Intimidação é a arte de aterrorizar um oponente com pura força de vontade, ameaças veladas ou evidentes ou, às vezes, apenas com armas realmente grandes. Essa é uma rolagem resistida entre a Intimidação do herói e o Espírito de seu oponente. Veja Testes de Vontade na página 105 para os efeitos em jogo.

INVESTIGAÇÃO (ASTÚCIA)

Um personagem treinado em Investigação sabe como fazer bom uso de bibliotecas, manchetes de jornais, internet ou outros recursos escritos de informação. Para obter informações de pessoas ao invés de livros e computadores, use a perícia Manha.

JOGAR (ASTÚCIA)

Jogar é útil dos salões do Velho Oeste aos alojamentos da maioria dos exércitos. Aqui está uma maneira rápida de simular cerca de meia hora de jogatina sem ter de rolar para cada lance dos dados ou mão de cartas.

Primeiro todos devem concordar com as apostas, como \$10, 10 peças de ouro, etc. Agora todos no jogo têm de fazer uma rolagem de Jogar. O menor resultado paga ao maior resultado a diferença vezes a aposta. O segundo menor resultado paga ao segundo maior resultado a diferença vezes a aposta e assim por diante. Se houver um homem impar bem no meio, ele fica na média.

Exemplo: Kali rola mais alto com um 10 e Yuri rola mais baixo com um 4. A diferença é 6, assim Yuri paga a Kali 6x a aposta de \$10 ou \$60.

- **Trapaceando:** Um personagem trapaceando adiciona +2 a sua rolagem. O Mestre pode aumentar ou diminuir este modificador dependendo do jogo ou dos métodos específicos de trapaça. Se o personagem alguma vez rolar um 1 em seu dado de perícia (independente do seu Dado Selvagem), é apanhado. As consequências variam dependendo do cenário, mas normalmente são bastante severas.

LUTAR (AGILIDADE)

Lutar cobre todos os ataques corpo a corpo, sejam eles com os punhos, machados, espadas laser ou artes marciais. A Dificuldade para atingir um oponente é o seu Aparar (2 mais a metade do seu Lutar). Veja o Capítulo Três para as regras de combate e numerosas manobras que seu guerreiro pode tentar.

MANHA (ASTÚCIA)

Personagens com Manha são capazes de obter informações das ruas, salões ou outros contatos através de subornos, ameaças ou barganhas. Encontrar informação escrita em bibliotecas e similares é coberto pela perícia Investigação. Manha é sempre modificada pelo Carisma do personagem.

NADAR (AGILIDADE)

Nadar determina se um personagem flutua ou afunda na água, bem como quão rápido ele se move dentro dela. A Movimentação de um personagem é igual à metade da sua perícia Natação em quadros por turno em águas normais (arredondado para cima). Águas agitadas contam como terre-

no acidentado reduzindo essa taxa à metade. Personagens não podem “correr” enquanto nadam para ter movimento extra.

- **Afogamento:** As regras para afogamento se encontram na página 122.
- **Prendendo a Respiração:** Personagens podem prender a respiração por um número de rodadas igual a 2 mais o seu dado de Vigor ou a metade disso se não estiverem preparados para serem submersos e não tiveram tempo para pegar um bom fôlego.

NAVEGAR (AGILIDADE)

Personagens com essa perícia podem conduzir qualquer embarcação ou navio comum em seus cenários e histórico de personagem. Geralmente também sabem como lidar com as tarefas mais comuns associadas a seus barcos (dar nós, costurar velas, etc.).

PERCEBER (ASTÚCIA)

Perceber é a prontidão geral e habilidade de um herói para procurar por itens ou pistas. Isto cobre rolagens para ouvir, detectar emboscadas, enxergar armas escondidas e até mesmo examinar outros personagens para ver se estão mentindo, assustados e assim por diante. Quanto mais ampliações um personagem consegue em uma rolagem de Perceber, mais informações o Mestre deve revelar.

PERSUASÃO (ESPÍRITO)

Persuasão é a habilidade de convencer outros a fazerem o que você deseja.

Extras iniciam em uma destas cinco atitudes diferentes: Hostil, Não Cooperativo, Neutro, Amigável ou Prestativo. Uma rolagem bem-sucedida de Persuasão melhora a atitude do Extra em um passo ou dois com uma ampliação. Falhar, pelo contrário, piora a atitude do personagem em um passo ou dois se um 1 for rolando no dado de Persuasão (independente do Dado Selvagem). Muitos Extras não vão alterar sua reação mais do que um ou dois níveis durante uma única mudança, mas isto depende inteiramente do Mestre e da situação.

- **Carisma:** Persuasão é sempre modificada pelo Carisma de um personagem.
- **Personagens Jogadores:** Persuasão nunca deve ser usada em personagens jogadores. Suas atitudes devem ser completamente decididas por seus jogadores.

TABELA DE REAÇÃO

2d6	REAÇÃO INICIAL
2	Hostil: O alvo é abertamente hostil e fará o seu melhor para ficar no caminho do herói. Não ajudará sem uma esmagadora recompensa ou pagamento de alguma espécie.
3-4	Não Cooperativo: O alvo não está disposto a ajudar, exceto no caso de existir um ganho significativo para ele.
5-9	Neutro: O alvo não tem nenhuma atitude em particular e irá ajudar por uma pequena recompensa se a tarefa à mão for muito fácil. Caso a tarefa seja difícil, irá exigir pagamento substancial de alguma espécie.
10-11	Amigável: O alvo sairá de seu caminho pelo herói. Ele provavelmente irá realizar tarefas simples de graça (ou por muito pouco) e está disposto a se arriscar em tarefas mais perigosas por um pagamento justo ou outros favores.
12	Prestativo: O alvo está ansioso para ajudar o herói e provavelmente o fará por pouco ou nenhum pagamento, dependendo da natureza da tarefa.

MODIFICADORES DE RASTREAR

MOD.	SITUAÇÃO
+1	Área empoeirada
+2	Lama, ou rastreamento de mais de 5 indivíduos
+4	Neve recente
-2	Rstreado em luz fraca, ou rastros são mais velhos que um dia, ou alvo tentando ocultar seus rastros
-4	Chovendo

- **Tabela de Reação:** Se o Mestre não possuir uma atitude inicial em mente para um Extra, ele pode rolar na tabela abaixo.

PILOTAR (AGILIDADE)

Pilotar permite a um personagem voar com aviões, helicópteros, mochilas a jato e qualquer outro dispositivo aéreo comum em seu cenário e histórico

PROVOCAR (ASTÚCIA)

Provocar é um Teste de Vontade contra o orgulho de uma pessoa através de zombaria, piadas cruéis ou humilhação. É uma rolagem resistida contra a Astúcia do inimigo. Veja Testes de Vontade na página 105 para os efeitos de um Provocar bem-sucedido.

RASTREAR (ASTÚCIA)

Rastrear permite a um personagem seguir os rastros de um ou mais indivíduos em qualquer tipo de terreno. Cada rolagem geralmente cobre seguir os rastros por cerca de um quilometro e meio, mas o Mestre pode ajustar isso dramaticamente para escalas de busca mais específicas ou menores.

SOBREVIVÊNCIA (ASTÚCIA)

Sobrevivência permite encontrar comida, água ou abrigo em ambientes hostis. Um personagem pode fazer apenas uma rolagem por dia. Uma rolagem bem sucedida encontra sustento para uma pessoa, com uma ampliação encontra comida e água para cinco adultos. Cavalos e outros animais grandes contam como dois adultos. Crianças, camelos ou outros com pouco apetite contam como “meio” adulto. Todos os beneficiados pela rolagem não precisam fazer rolagens de Fadiga para comida, água ou abrigo por esse dia.

COMPLICAÇÕES

Complicações são falhas e deficiências físicas do personagem, ocasionalmente tornando a vida um pouco mais dura para o seu herói. Algumas Complicações são mais ou menos subjetivas (como Excesso de Confiança). Elas estão lá para ajudá-lo a interpretar seu personagem, e podem até mesmo garantir algumas Benes extras uma vez que o Mestre as dê como prêmio por interpretar adequadamente o seu personagem!

Um personagem pode escolher uma Complicação Maior e até duas Complicações Menores. Você é livre para escolher mais caso ache que combinem com a descrição do seu personagem, mas não recebe pontos adicionais por elas.

ANALFABETO (MENOR)

Seu herói não consegue ler. Ele provavelmente pode assinar seu nome e sabe o significado de um sinal de PARE, mas pode fazer pouco mais que isso. Também não sabe muito sobre matemática. Consegue provavelmente efetuar $2+2=4$, mas multiplicações e similares estão fora do seu alcance.

A propósito, analfabetos não podem ler ou escrever em nenhum idioma, não importa quantos eles realmente falem.

ANÊMICO (MENOR)

Um personagem anêmico é particularmente suscetível a infecções, doenças, efeitos ambientais e fadiga. Ele subtrai 2 de todos os testes de Fadiga como os feitos para resistir a veneno e doença (veja a página 122 para mais informações sobre Fadiga e os vários perigos que levam a ela).

ARROGANTE (MAIOR)

Seu herói não pensa ser o melhor – ele sabe que é. Seja no que for – esgrima, kung fu, corrida – poucos se comparam as suas habilidades e ele alardeia isso a cada oportunidade que tem.

Só vencer não é o bastante para o seu herói. Ele precisa dominar completamente o seu oponente. Sempre que houver sequer uma sombra de dúvida a respeito de quem é o melhor, deve humilhar seu oponente e provar poder alcançar a vitória a qualquer momento desejado. É o tipo de homem que desarma um oponente em um duelo só para assim poder pegar a sua espada e devolve-la com um sorriso desdenhoso.

Heróis arrogantes sempre procuram pelo “chefe” em batalha, atacando lacaios menores apenas se ficarem em seu caminho.

Nota de Design

Interpretando Complicações

Algumas Complicações impõem penalidades no jogo e outras só valem se o jogador interpretá-las. Isso é intencional e não é nada com que você deva se preocupar muito. O jogo foi projetado presumindo que todos os heróis pegam seu complemento total de Complicações e, portanto, têm dois pontos adicionais de atributo, Vantagens, perícias ou uma combinação destes.

É verdade que uma Complicação como Boca Grande não vai valer muito caso o jogador não a interprete ocasionalmente falando coisas sem pensar em momentos inapropriados, mas o Mestre precisa prestar um pouco de atenção aqui também. Por exemplo, em uma campanha de fantasia, jogadores não interpretam cada minuto passado pelos personagens dentro de uma taverna. Mas é fácil presumir que enquanto estavam lá – tenha sido interpretado ou não – o herói de Boca Grande deixou escapar seus planos de investirem contra a antiga tumba na colina. Talvez o grupo encontre outro grupo de aventureiros lá antes deles – ou pior, esperando para ver o que foi encontrado quando saírem.

Finalmente, Complicações são formas de ajudar um jogador a descobrir quem é o seu personagem a infligir uma penalidade de jogo sobre ele. Ser leal não pode nunca ser um problema – muitos personagens são naturalmente leais aos outros no seu grupo, mas ter anotada esta característica na ficha de personagem lembra ao jogador que ele é um dos “mocinhos” (pelo menos para os seus amigos) e vai ajudá-lo indiretamente a interpretar o seu personagem, tomando decisões dentro deste contexto, que poderia ter feito de forma diferente se, no lugar disto, escolhesse ser Mesquinho

BOCA GRANDE (MENOR)

Lábios frouxos afundam navios, diz o ditado. A boca do seu herói poderia afogar uma armada.

Seu personagem não consegue guardar muito bem um segredo. Ele revela os planos e deixa escapar as coisas mais bem guardadas entre amigos, geralmente nos piores momentos possíveis.

CAUTELOSO (MENOR)

Algumas pessoas acumulam inteligência demais. Este personagem personifica a cautela excessiva. Ele nunca toma decisões apressadas e gosta de planejar coisas até os mínimos detalhes antes de qualquer ação ser tomada.

CEGO (MAIOR)

O indivíduo é completamente cego. Ele sofre -6 em todas as tarefas físicas dependentes da visão (ou seja, praticamente tudo) e -2 na maior parte das tarefas sociais, pois não pode “ler” quem interage com ele tão bem como os outros.

Por outro lado, personagens Cegos ganham à sua escolha uma Vantagem gratuita, a fim de compensar esta Complicação particularmente difícil.

CÓDIGO DE HONRA (MAIOR)

Honra é muito importante para o seu personagem. Ele mantém sua palavra, não abusa ou mata prisioneiros e geralmente tenta operar dentro das noções particulares de seu mundo do comportamento adequado para um cavalheiro ou dama.



COVARDE (MAIOR)

Nem todo mundo possui água gelada nas suas veias. Seu herói é suscetível à visão de sangue e vísceras e tem medo de se machucar. Ele subtrai 2 de todos os seus testes de Espírito baseados em medo.

CURIOSO (MAIOR)

Ela matou o gato e também pode matar seu herói. Personagens curiosos são facilmente arrastados para qualquer aventura. Eles têm de verificar tudo e sempre querem saber o que há por trás de um mistério em potencial.

DELIRANTE (MENOR OU MAIOR)

Seu herói acredita em algo considerado muito estranho por todos os outros. Delírios Menores são inofensivos ou o personagem normalmente os guarda para si mesmo (o governo colocou sedativos em refrigerantes, cães podem falar, somos todos apenas personagens de algum jogo bizarro etc.).

Com Delírios Maiores, ele frequentemente expressa seu ponto de vista sobre a situação e isso pode eventualmente levá-lo ao perigo (o governo é comandado por alienígenas, os hospitais são mortais, eu sou alérgico a armadura, zumbis são meus amigos).

DESAGRADÁVEL (MENOR)

Este camarada é mal-humorado e desagradável. Ninguém gosta dele e tem dificuldades em fazer qualquer coisa gentil pra quem quer que seja. Ele deve ser pago pelos seus aborrecimentos e nem mesmo aceita premiações graciosamente. Seu herói sofre -2 no seu Carisma.

DESASTRADO (MENOR)

Algumas pessoas simplesmente não são boas com dispositivos modernos. Personagens com este defeito sempre sofrem uma penalidade de -2 na perícia Consertar. Além disso, ao usar um dispositivo mecânico ou eletrônico, uma rolagem de 1 no seu dado de perícia (independente do seu Dado Selvagem) significa que o dispositivo foi quebrado. Reparar este item normalmente requer uma rolagem de Consertar com -2 e 1d6 horas para o reparo.

DESEJO DE MORRER (MENOR)

Ter um desejo de morrer não significa que seu herói seja um suicida – mas ele quer morrer depois de completar algum objetivo importante. Talvez queira vingança pelo assassinato de sua família ou talvez esteja morrendo de alguma doença

e queira partir em um lampejo de glória. Ele não vai jogar sua vida fora por qualquer razão, mas quando houver uma chance de completar o seu objetivo, fará qualquer coisa – e aceitará qualquer risco – para alcançá-lo.

Essa normalmente é uma Complicação menor, a menos que o objetivo seja relativamente fácil de ser alcançado (muito raro).

DURO DE OUVIDO (MENOR OU MAIOR)

Personagens que perderam parte ou toda a sua audição têm essa desvantagem. Como uma Complicação Menor, ele subtrai 2 de todas as rolagens de Perceber feitas para ouvir, incluindo acordar devido a ruídos altos. Uma Complicação maior significa que o personagem é surdo. Ele não pode ouvir e falha automaticamente em todas as rolagens de Perceber dependentes da audição.

EXCESSO DE CONFIANÇA (MAIOR)

Não existe nada lá fora que seu herói não possa derrotar. Pelo menos é isso que pensa. Ele acredita poder fazer quase tudo e nunca quer fugir de um desafio. O herói não é um suicida, mas certamente faz mais do que dita o bom senso.

FEIO (MENOR)

Infelizmente, esse indivíduo acertou mais que alguns galhos de feiura na sua viagem de descida da árvore da vida. Seu Carisma é reduzido em 2 e geralmente é rejeitado por membros do sexo oposto.

FOBIA (MENOR OU MAIOR)

Fobias são medos esmagadores e irracionais que permanecem com o herói pelo resto da sua vida. Sempre que um personagem estiver na presença de sua fobia, subtraia 2 de todos os testes de Característica no caso de uma Complicação Menor e 4 se o medo for uma Fobia Maior.

Fobias não devem ser muito óbvias – todos devem temer vampiros, por exemplo. Sendo assim, isto não é uma fobia – é senso comum. Ao invés disso, a fobia geralmente se concentra em algum elemento aleatório focado pela mente durante qualquer que seja o encontro causador deste terror. Lembre, fobias são medos *irracionais*.

FORASTEIRO (MENOR)

Em uma sociedade formada por apenas alguns tipos de pessoas, o seu herói não é uma delas. Um índio em uma cidade do Velho Oeste, um alienígena em um jogo de ficção científica de fuzileiros humanos ou um meio orc em um grupo de elfos, anões e humanos são todos exemplos

de Forasteiros. Habitantes locais são suscetíveis a aumentar os preços para o Forasteiro, ignorar seus pedidos de socorro e geralmente tratam-no como se fosse de uma classe mais baixa que a do resto de sua sociedade.

Além dos efeitos de interpretação acima, o Carisma do seu herói sofre um modificador de -2 em relação a todos menos o seu próprio povo.

GANANCIOSO (MENOR OU MAIOR)

Seu herói avarento mede seu valor em tesouro. Se for uma Complicação Menor, ele argumenta amargamente sobre qualquer despojo adquirido durante o jogo. Se for uma Complicação Maior, luta por qualquer coisa que considere desleal e pode até mesmo matar pela sua “parte justa”.

HÁBITO (MENOR OU MAIOR)

Seu guerreiro possui um hábito irritante e constante de algum tipo. Talvez ele cutuque seu nariz, diga “cê sabe” em cada frase ou masque chiclete como se isso transbordasse estilo.

Um Hábito Menor irrita aqueles ao seu redor, mas não é perigoso. Seu herói sofre -1 no Carisma.

Um Hábito Maior é uma dependência física ou mental de alguma espécie, debilitante ou mesmo possivelmente mortal. Isso inclui o uso de drogas, alcoolismo ou talvez até mesmo um vício em realidade virtual num cenário de alta tecnologia. Um personagem que não receba sua dose precisa fazer um teste de Fadiga a cada 24 horas seguintes (veja Fadiga na página 122). A primeira rolagem cujo resultado seja uma falha faz o personagem ficar Fatigado, depois Exausto. O resultado final é um coma por uso de drogas pesadas ou um caso grave de choque em dependências como a de álcool ou Realidade Virtual. Tratamento médico pode amenizar os sintomas. Caso contrário, a vítima precisará viver com as penalidades por 1d6 dias. Posteriormente, o herói tem de pagar pela Complicação sacrificando uma oportunidade de Progresso ou eventualmente cairá de volta em seu vício.

HEROICO (MAIOR)

Esta nobre alma nunca diz não a uma pessoa necessitada. Ela não precisa ficar feliz com isto, mas sempre virá em socorro daqueles que (pelo menos de forma aparente) não podem ajudar a si mesmos. É a primeira a correr para dentro de um prédio em chamas, geralmente aceita caçar monstros por pouco ou nenhum pagamento e normalmente é um alvo fácil para uma história triste.

IDOSO (MAIOR)

Seu herói está ficando velho, mas não está totalmente pronto para o asilo. Sua Movimentação é reduzida em 1 e sua Força e Vigor caem um tipo de dado até um mínimo de d4 e não podem ser aumentados posteriormente.

Por outro lado, a sabedoria dos seus anos concede ao herói 5 pontos de perícia adicionais que podem ser usados em quaisquer perícias associadas à Astúcia.

INIMIGO (MENOR OU MAIOR)

Alguém lá fora odeia seu herói e quer vê-lo morto. O valor da Complicação depende do quanto o Inimigo é poderoso e de quantas vezes pode aparecer. Um Inimigo Menor pode ser um pistoleiro solitário buscando vingança. Um Inimigo Maior pode ser um pistoleiro sobrenatural que deseja o seu herói morto.

Se o Inimigo um dia for vencido, o Mestre deve trabalhar gradualmente em um substituto ou o herói pode pagar pela Complicação sacrificando um Progresso.

JOVEM (MAIOR)

Crianças às vezes são forçadas a partirem em aventuras perigosas devido a circunstâncias infelizes. Pense cuidadosamente antes de escolher essa Complicação, pois seu jovem começará com uma desvantagem significativa.

Heróis jovens geralmente têm entre 8-12 anos de idade (em anos humanos – faça os devidos ajustes para raças com diferentes paradigmas de envelhecimento). Têm apenas três pontos para ajustar os seus atributos e 10 pontos de perícia. Em compensação, jovens como estes têm certa porção de sorte. Eles sacam um Bene adicional no início de cada sessão de jogo, em adição a quaisquer Benes adicionais ganhos de coisas como as Vantagens Sorte e Sorte Grande.

Se o personagem viver tempo o suficiente para atingir a maturidade, a Complicação não precisa ser paga, porque o preço já foi pago pela Complicação por ter começado em desvantagem. Entretanto, para de receber o Bene adicional ao completar 18 anos de idade (ou a idade da maioria no cenário em particular).

LEAL (MENOR)

Seu personagem pode não ser um herói, mas daria a sua vida pelos seus amigos. Esse personagem nunca pode deixar um homem para trás se houver qualquer chance dele poder ajudar.



MANCO (MAIOR)

Um ferimento do passado quase aleijou seu herói. Sua Movimentação básica é reduzida em 2 e ele rola apenas um d4 para correr. A Movimentação de um personagem nunca pode ser reduzida abaixo de 1.

MÁ SORTE (MAIOR)

Seu herói é um pouco menos sortudo que a maioria. Ele recebe um Bene a menos que o normal por sessão de jogo. Um personagem não pode ter Má Sorte e Sorte simultaneamente.

OBESO (MENOR)

Pessoas particularmente grandes têm muita dificuldade em situações de perigo físico. Aqueles que suportam bem o seu próprio peso têm a Vantagem Musculoso. Aqueles que não lidam muito bem com ele são Obesos. Um personagem não pode ser ao mesmo tempo Musculoso e Obeso.

Um herói Obeso adiciona 1 a sua Resistência, mas sua Movimentação é decrescida em 1 e seu dado de corrida é um d4. Personagens obesos também podem ter dificuldade para achar armaduras ou roupas adequadas ao seu tamanho, caber em espaços apertados ou mesmo viajar em espaços confinados, como poltronas de aviões ou carros compactos.

OLHOS RUINS (MENOR OU MAIOR)

Os olhos do seu herói já não são mais o que costumavam ser. Com óculos, não há penalidade e a Complicação é apenas Menor. Caso perca seus óculos (geralmente uma chance de 50% quando for ferido ou nenhuma chance com uma “alça nerd”), sofre -2 de penalidade em qualquer rolagem de Característica feita para atirar ou Perceber alguma coisa a mais de 5 quadros (10m) de distância.

Em cenários de baixa tecnologia, onde o herói não possa usar óculos, ter Olhos Ruins é uma Complicação Maior. Ele precisa subtrair 2 das rolagens de Características feitas para atacar ou perceber coisas a 5 quadros ou mais de distância.

PACIFISTA (MENOR OU MAIOR)

Seu herói despreza absolutamente a violência. Pacifismo Menor significa que ele luta apenas se não for dada nenhuma outra opção e jamais permite a matança de prisioneiros e outras vítimas indefesas.

Pacifistas Maiores não irão combater criaturas vivas sob quaisquer Circunstâncias. Eles podem se defender, mas não farão nada para ferir permanentemente criaturas vivas sencientes. Criaturas inegavelmente malignas, mortos vivos, demônios e similares não contam e podem ser atacadas ou mesmo feridos. Um Pacifista Maior também pode lutar com métodos não letais, como os seus próprios punhos. Tais personagens, no entanto, só o farão se obviamente ameaçados.

PECULIARIDADE (MENOR)

Seu herói tem alguma fraqueza menor, normalmente engraçada, mas ocasionalmente lhe causa problemas. Um espadachim pode sempre tentar primeiro cortar suas iniciais em seus inimigos antes de atacar, um anão pode se vangloriar constantemente a respeito da sua cultura ou uma debutante esnobe pode não comer, beber ou socializar com as classes mais baixas.

PEQUENO (MAIOR)

Seu personagem é muito magro, muito baixo ou os dois em relação a sua raça em particular. Subtraia 1 da sua Resistência pela sua estatura reduzida.

POBREZA (MENOR)

É dito que um tolo e sua grana logo se separam. Seu herói é este tolo. Ele começa com metade do dinheiro normal para o seu cenário e não pode simplesmente aparecer acumulando os recursos adquiridos depois de o jogo ter começado.

do. No geral, o jogador reduz a metade os seus recursos totais a cada semana de jogo.

PROCURADO (MENOR OU MAIOR)

Seu herói cometeu algum crime no passado e será preso se for descoberto pelas autoridades. Isso pressupõe que o cenário possui leis e oficiais de polícia para impô-las.

O nível da Complicação depende da seriedade do crime. Um herói com várias multas de estacionamento não pagas (em um jogo em que ele pode ter de dirigir ocasionalmente) possui uma Complicação Menor, assim como alguém procurado por um crime mais grave longe da área principal da campanha. Ser acusado de assassinato é uma Complicação Maior em quase qualquer cenário.

SANGUINÁRIO (MAIOR)

Seu herói nunca faz prisioneiros, exceto sob a supervisão direta de um superior. Isso pode causar grandes problemas em uma campanha militar, a menos que seus superiores tolerassem esse tipo de coisa. Seu herói sofre -4 no seu Carisma somente se seus hábitos cruéis forem conhecidos.

SÃO TOMÉ (MENOR)

Algumas pessoas não acreditam no sobrenatural até estarem pela metade dentro da garganta de alguma criatura. São pessoas céticas que tentam o seu melhor para racionalizar eventos sobrenaturais. Mesmo que um São Tomé perceba a existência do sobrenatural, ele ainda tentará racionalizar acontecimentos estranhos, seguindo pistas falsas e ignorando evidências.

Sãos Tomés sofrem -2 nos seus testes de Medo caso sejam confrontados com o horror sobrenatural inegável.

SEM NOÇÃO (MAIOR)

Seu herói não é tão consciente de seu mundo quanto à maioria das pessoas. Ele sofre -2 em rolagens de Conhecimento Comum.

TEIMOSO (MENOR)

Este indivíduo sempre quer as coisas do seu jeito e nunca admite estar errado. Mesmo quando é dolorosamente óbvio que cometeu um erro, tenta justificá-lo com meias-verdades e racionalizações.

UM BRAÇO SÓ (MAIOR)

Seja por nascimento ou batalha, seu herói perdeu um braço. Por sorte, o seu outro é (agora) o braço “bom”. Tarefas que requerem duas mãos, como Escalar, sofrem -4 de penalidade.

UM OLHO SÓ (MAIOR)

Seu herói perdeu um olho por alguma razão desafortunada. Se não usar um tapa-olho ou comprar um substituto de vidro (normalmente \$500), sofre -1 no seu Carisma pelo ferimento grotesco.

Sofre -2 em qualquer rolagem de Característica que exija percepção de profundidade, como Arremessar ou Atirar, saltar uma ravina ou telhado e assim por diante.

UMA PERNA SÓ (MAIOR)

Com uma prótese, Uma Perna age exatamente como na Complicação Manco, reduzindo a Movimentação em 2 e as rolagens de corrida são feitas com um d4. Sem uma prótese, a Movimentação do Personagem é 2 e ele nunca pode correr. Ele também sofre -2 em Características que exijam mobilidade, como Escalar e Lutar. Um personagem com uma perna também sofre uma penalidade de -2 em sua perícia Nadar (e Movimentação).

VINGATIVO (MENOR OU MAIOR)

Seu personagem sempre tenta reparar um erro que sinta ter sido cometido contra ele. Se essa for uma Complicação Menor, ele normalmente procura por vingança legalmente. O tipo e a urgência de sua vingança variam de personagem para personagem, é claro. Alguns conspiram e planejam por meses para conseguir o que enxergam como justiça.

Se essa for uma Complicação Maior, seu personagem matará para retificar a sua injustiça.

VOTO (MENOR OU MAIOR)

O personagem possui um voto de algum tipo. Se é uma Complicação Maior ou Menor depende do Voto em si. Alguns podem ter votos para com ordens ou causas específicas, para com o juramento Hipocrático, livrar o mundo do mal e assim por diante. O risco em cumprir o Voto e quão ocasionalmente isso pode ocorrer determinam o nível da Complicação. Qualquer que seja o Voto, ele só será uma Complicação se realmente aparecer em jogo de tempos em tempos e causar ao personagem algum desconforto.

VANTAGENS

Abaixo está uma lista de Vantagens comuns a muitos cenários. Você também encontrará mais Vantagens em livros de cenários oficiais de Savage Worlds. Todas estão agrupadas por tipo para facilitar durante a criação do personagem. A menos que uma Vantagem diga especificamente o contrário, elas podem ser escolhidas apenas uma vez.

- **Requisitos:** Abaixo de cada Vantagem está qualquer perícia e Estágio exigido para tê-la. Um personagem Novato não pode comprar uma Vantagem Lendária, por exemplo. Um personagem pode sempre comprar uma Vantagem de um Estágio igual ou menor que o seu.
- **Vantagens Aprimoradas:** Algumas Vantagens possuem efeitos aprimorados se você comprar “níveis” adicionais nelas, como Atraente e Muito Atraente ou Rico e Podre de Rico. Para comprar uma Vantagem Aprimorada, você precisa ter todas as versões anteriores de uma Vantagem. Você precisa escolher Rico antes de comprar Podre de Rico, por exemplo.

VANTAGENS DE ANTECEDENTES

Estas Vantagens são benefícios hereditários e históricos ou reações treinadas que se desenvolvem em um personagem depois de treinamento prolongado ou exposição a certos eventos.

Jogadores podem escolher estas Vantagens depois da criação do personagem, mas o Mestre pode exigir um pouco mais de racionalização. Um indivíduo pode escolher a Vantagem Atraente, por exemplo, se arrumando, passando por uma transformação e geralmente dando mais atenção a sua aparência. Personagens também podem ser capazes de ganhar a Vantagem Antecedente Arcano, caso encontrem um livro de conhecimento proibido ou treinando sob a tutela de outro indivíduo arcano no seu grupo.

AMBIDESTRO

Requisitos: Novato, Agilidade d8+

Seu herói é hábil tanto com a sua mão esquerda quanto com a sua direita. Personagens normalmente sofrem uma penalidade de -2 ao executar tarefas físicas utilizando a mão inábil (presume-se que personagens sejam destros). Com essa Vantagem, seu herói ignora a penalidade de -2 por usar sua mão inábil (veja a página 96).

ANTECEDENTE ARCANO

Requisitos: Novato, Especial

Essa é a Vantagem que o seu personagem precisa comprar para ter qualquer tipo de habilidade mágica, psíquica ou sobrenatural. Veja o Capítulo Cinco para uma descrição completa de Antecedentes Arcanos.

ATRAENTE

Requisitos: Novato, Vigor d6+

Não é segredo que pessoas bonitas têm mais facilidade em seguir o seu caminho na vida. Essa Vantagem concede ao seu belo ou atraente personagem +2 no Carisma.

MUITO ATRAENTE

Requisitos: Novato, Atraente

Seu herói é lindo de morrer. O seu Carisma é aumentado em +4.

CORAJOSO

Requisitos: Novato, Espírito d6+

Aqueles com essa Vantagem aprenderam a dominar o seu medo. Ou talvez estejam tão calejados ou emocionalmente distantes que perderam sua reação normal de “lutar ou fugir”. De qualquer maneira, seu herói adiciona +2 a testes de Medo. Caso o personagem esteja em um cenário que usa Coragem como uma Regra de Ambientação, o bônus é adicionado a perícia também.

CURA RÁPIDA

Requisitos: Novato, Vigor d8+

Alguns indivíduos parecem se curar mais rápido que os outros. Aqueles com essa benção adicionam +2 a suas rolagens de Vigor em seus testes para cura natural. Veja a página 104 para regras completas de Cura.

FURIOSO

Requisitos: Novato

Logo após sofrer um ferimento (incluindo um resultado de Abalado por dano físico), seu herói precisa fazer uma rolagem de Astúcia ou entrará em fúria.

Enquanto em fúria, seu Aparar é reduzido em 2, mas adiciona +2 em todas as rolagens de Lutar, Força, dano corporal e Resistência. O guerreiro ignora todos os modificadores de ferimento enquanto em fúria, mas não pode usar quaisquer perícias, Vantagens ou manobras que exijam concentração, incluindo Atirar e Provocar, exceto Intimidação.



Nota de Design Vantagens de Antecedentes

Em versões anteriores do Savage Worlds, Vantagens de Antecedentes só podiam ser pegadas com a permissão especial do Mestre durante a criação do personagem.

Mudamos essa regra e agora você pode pegar Vantagens de Antecedentes à medida que progride assim como qualquer outra. Se você se importa com a racionalização de tais coisas, pode querer associá-las a um evento no seu jogo. Se um jogador deseja a Vantagem Cura Rápida, por exemplo, você pode dizer [ou o Mestre pode exigir] que foi a exposição à cura mágica do grupo ou uma nova ênfase na saúde e forma que deram ao herói esta habilidade.

Furiosos atacam de forma imprudente. Sempre que seu dado de Lutar for um 1 (independente do seu Dado Selvagem), ele atinge um alvo adjacente aleatório (não o alvo original). O ataque pode atingir tanto um amigo quanto um inimigo. Se não houver outros alvos adjacentes, o golpe simplesmente erra.

O personagem pode encerrar sua fúria não fazendo nada (nem mesmo se mover) por uma ação completa e efetuando uma rolagem de Astúcia com -2.

LIGEIRO

Requisitos: Novato, Agilidade d6+

A Movimentação do herói é aumentada em +2 e ele rola um d10 ao invés de um d6 para correr.

LINGUISTA

Requisitos: Novato, Astúcia d6+

O personagem possui um ouvido para idiomas e um talento raro para reconhecer similaridades entre eles. Um personagem com essa Vantagem começa com um número de idiomas igual ao seu dado de Astúcia, e pode fazer uma rolagem de Astúcia com -2 para se fazer entender em qualquer idioma ou dialeto que tenha ouvido ser falado por pelo menos uma semana.

MUSCULOSO

Requisitos: Novato, Força e Vigor d6+

O seu lutador é muito grande ou talvez apenas esteja em boa forma. Sua massa resiste a dano melhor que a da maioria e adiciona +1 a sua Resistência. Além disso, o personagem pode carregar mais do que o proporcional a sua Força: quatro vezes a sua Força em quilos sem penalidade ao invés do normal de 2,5 vezes a sua Força.

NOBRE

Requisitos: Novato

Aqueles nascidos de sangue nobre têm muitos privilégios na vida, mas frequentemente possuem também muitas responsabilidades. Nobres possuem posição elevada em suas sociedades, têm direito a tratamento especial de seus inimigos, recebem +2 de Carisma e também possuem a Vantagem Rico. Isso dá ao herói diversas Vantagens pelo preço de uma, mas as responsabilidades mais do que compensam os privilégios adicionais. Nobres normalmente possuem tropas sob o seu comando, bem como uma terra, uma casa de sua família e outras posses. Tudo isso deve ser determinado pelo Mestre e equilibrado pelos sérios encargos enfrentados pelo personagem.

Como exemplo, um personagem em uma campanha de fantasia poderia ter uma companhia



de espadachins, um pequeno forte e mesmo uma espada mágica herdada de seu pai. Entretanto, também teria uma região inteira para administrar, criminosos para julgar, justiça para aplicar e um vizinho invejoso cobijando a sua terra e constantemente conspirando contra ele na corte.

PRONTIDÃO

Requisitos: Novato

Pouca coisa passa pelo seu herói. Ele é muito observador e perceptivo, e adiciona +2 a suas rolagens de Perceber para ouvir, ver ou de qualquer outra maneira sentir o mundo ao seu redor.

RÁPIDO

Requisitos: Novato, Agilidade d8+

Personagens rápidos possuem reflexos velozes como um raio e uma cabeça fria. Sempre que você sacar um 5 ou menos em combate, você pode descartar e sacar de novo até pegar uma carta superior a 5.

Personagens com ambas as Vantagens Equilibrado e Rápido sacam suas cartas adicionais e pegam a melhor. Se esta carta for um Cinco ou menor, a Vantagem Rápido pode ser usada para sacar uma substituta até sair um Seis ou maior.

RESISTÊNCIA ARCANA

Requisitos: Novato, Espírito d8+

Esse indivíduo é particularmente resistente à magia (inclusive psiquismo, ciência estranha, etc.), seja por natureza ou herdado. Ele age como se tivesse 2 pontos de Armadura quando for atingido por poderes arcanos causadores de dano e adiciona +2 a suas rolagens de Características para resistir a poderes opostos. Mesmo poderes arcanos amigáveis precisam subtrair esse modificador para afetar o herói resistente.

RESISTÊNCIA ARCANA APRIMORADA

Requisitos: Novato, Resistência Arcana

Como acima, mas a Armadura e a resistência são aumentadas para 4.

RICO

Requisitos: Novato

Tenha seu herói nascido com uma colher de prata na boca ou conquistado através de trabalho duro, ele possui mais dinheiro que a maioria. Heróis ricos iniciam com três vezes os recursos iniciais normais para o cenário. Se uma renda regular for apropriada para o cenário, o herói recebe o equivalente moderno de um salário anual de \$150.000.

PODRE DE RICO

Requisitos: Novato, Rico ou Nobre

Esse personagem é muito rico. Ele possui cinco vezes os recursos iniciais para o cenário e, se apropriado, uma renda anual de cerca de \$500.000.

Personagens abastados também devem ter um histórico muito completo. Isso precisa ser trabalhado com o Mestre e vem com muitos outros recursos bem como com onerosas responsabilidades.

SORTE

Requisitos: Novato

O aventureiro parece ser abençoado pelo destino, carma, os deuses ou qualquer força externa na qual ele acredite (ou que acredite nele!). Ele saca um Bene adicional no início de cada sessão de jogo, permitindo-o ser bem-sucedido em tarefas importantes mais frequentemente que a maioria e sobreviver a perigos incríveis.

SORTE GRANDE

Requisitos: Novato, Sorte

Como acima, mas o jogador saca dois Benes adicionais no início de cada sessão.

VANTAGENS DE COMBATE

Estas Vantagens são projetadas para ajudar o seu herói a causar danos terríveis – ou sobreviver a eles – nas batalhas sangrentas de *Savage Worlds*.

ARMA PREDILETA

Requisitos: Novato, Atirar ou Lutar d10+

O herói conhece uma única arma (Excalibur, Velha Betsy, Ferroada) como a palma de sua mão. Se esta arma for utilizada, ele adiciona +1 a suas rolagens de Arremessar, Atirar ou Lutar. Um herói pode pegar esta Vantagem varias vezes, aplicando-a cada vez a uma arma diferente. Se uma Arma Predileta for perdida, o herói pode substituí-la, mas os benefícios da Vantagem não voltam por duas semanas de jogo.

ARMA PREDILETA APRIMORADA

Requisitos: Veterano, Arma Predileta

Como acima, mas o bônus ao usar a arma aumenta para +2.

ARTISTA MARCIAL

Requisitos: Novato, Lutar d6+

Esse personagem é altamente treinado em combate corpo a corpo. Ele nunca é considerado desarmado em combate e nunca está sujeito a regra de Defensor Desarmado (página 98). Com um ataque desarmado bem-sucedido, ele adiciona +d4 a sua rolagem de Força (como se usasse uma arma pequena).

ARTISTA MARCIAL APRIMORADO

Requisitos: Veterano, Artista Marcial, Lutar d10+

O personagem agora adiciona +d6 ao seu dano desarmado.

ATACAR PRIMEIRO

Requisitos: Novato, Agilidade d8+

Uma vez por turno o herói (se não Abalado) recebe um ataque livre de Lutar contra um único inimigo que se mova adjacente a ele. Isso interrompe automaticamente a ação do oponente e não custa ao herói a sua ação caso esteja em Espera ou ainda não tenha agido nesta rodada.

ATACAR PRIMEIRO APRIMORADO

Requisitos: Heróico, Atacar Primeiro

Como acima, mas o herói pode fazer um ataque livre contra cada e todo inimigo que se mover adjacente a ele.

ATIRADOR

Requisitos: Experiente

O herói é excelente em efetuar disparos controlados e precisos. Caso não se mova em um turno, pode atirar como se tivesse efetuado a manobra Mirar. Atirador nunca pode ser usado com uma Cadência de Tiro maior que 1.

Atirador funciona tanto com Arremessar quanto com Atirar.

BLOQUEAR

Requisitos: Experiente, Lutar d8+

Heróis que se engajam frequentemente em combates corpo a corpo são mais hábeis em defesa pessoal do que a maioria. Eles aprendem não só como atacar, mas também como bloquear os golpes de seus oponentes. Um guerreiro com essa Vantagem adiciona +1 a seu Aparar.

BLOQUEAR APRIMORADO

Requisitos: Veterano, Bloquear

Como acima, mas o herói adiciona +2 a seu Aparar.

BRIGÃO

Requisitos: Novato, Força d8+

Lutas frequentes com suas mãos nuas deram a esse valentão um soco poderoso. Quando ele atinge um oponente com uma rolagem bem sucedida de Lutar desarmado, adiciona +2 ao seu dano.

PUGILISTA

Requisitos: Experiente, Brigão

Quando o pugilista consegue uma ampliação em seu ataque de Lutar desarmado, ele rola um d8 ao invés de um d6.

CONTRA-ATAQUE

Requisitos: Experiente, Lutar d8+

Guerreiros com essa vantagem sabem como responder instantaneamente ao erro de um inimigo. Uma vez por rodada (se não estiver Abalado), o personagem recebe um ataque livre de Lutar contra um inimigo adjacente que tenha falhado em um ataque de Lutar contra ele. Esse ataque é feito com -2 e o Contra-Ataque precisa ser um ataque normal (não um Desarmar, Ataque Selvagem ou outras manobras), e não deve ser combinado com Frenesi ou Varrer. Ele pode ser usado com a manobra Defender, mas não com Defesa Total.

CONTRA-ATAQUE APRIMORADO

Requisitos: Veterano, Contra-Ataque

Como acima, mas o personagem pode ignorar o -2 de penalidade.

DURO DE MATAR

Requisitos: Carta Selvagem, Novato, Espírito d8+

Este aventureiro tem mais vidas do que um caminhão cheio de gatos. Se forçado a fazer uma rolagem de Vigor devido a Incapacitação, ele pode ignorar seus modificadores de ferimento. Isso se aplica apenas a rolagens de Vigor solicitadas para resistir a Incapacitação ou morte (veja a página 93). Ele ainda sofre de modificadores de ferimento em outras rolagens de Característica normalmente.

MUITO DURO DE MATAR

Requisitos: Veterano, Duro de Matar

Seu herói é tão difícil de matar quanto Rasputin. Caso ele seja mesmo “morto”, jogue um dado. Em um resultado ímpar, está morto. Em um resultado par, está Incapacitado, mas de alguma forma escapa da morte. Ele pode ser capturado, despojado de todos os seus pertences ou erroneamente deixado para morrer, mas, de alguma maneira, sobrevive.

ESQUIVA

Requisitos: Experiente, Agilidade d8+

Alguns indivíduos capazes sabem como sair do caminho do perigo. Essa Vantagem permite que usem cobertura, movimentação e ocultação para torná-los mais difíceis de atingir. A menos que sejam vítimas de um ataque de surpresa e pegos completamente desprevenidos, atacantes precisam subtrair 1 de suas rolagens de ataques à distância para mirar neles.

Personagens tentando escapar de ataques de área também podem adicionar +1 a suas rolagens de Agilidade (se permitido).

ESQUIVA APRIMORADA

Requisitos: Veterano, Esquiva

Como acima, mas atacantes subtraem 2 de suas rolagens de ataque e o personagem adiciona +2 para escapar de armas de área caso seja permitido.

FLORENTINO

Requisitos: Novato, Agilidade d8+, Lutar d8+

O personagem é um mestre em empunhar duas armas ao mesmo tempo. Ele acrescenta +1 a suas rolagens de Lutar contra um oponente com uma única arma e nenhum escudo. Além disso, oponentes subtraem 1 de qualquer bônus de “agrupar” que normalmente teriam contra o herói, em razão de suas duas lâminas velozes aparándo seus golpes.

FOCADO

Requisitos: Experiente, Astúcia d8+

Guerreiros que conseguem manter a calma quando todos os outros estão correndo para achar cobertura são participantes mortais em combate.

Um herói com essa Vantagem saca uma Carta de Ação adicional em combate e age na melhor delas.

EXTREMAMENTE FOCADO

Requisitos: Experiente, Focado

Como acima, mas o herói saca três cartas.

FRENESI

Requisitos: Experiente, Lutar d10+

Guerreiros frenéticos fazem ataques corporais rápidos e furiosos, sacrificando precisão por velocidade brutal. Isso lhes permite fazer um ataque extra de Lutar por rodada com uma penalidade de -2 em todas as rolagens de Lutar. Este ataque deve acontecer ao mesmo tempo que o outro ataque de Lutar, embora possa atingir quaisquer dois inimigos adjacentes ao herói (Cartas Selvagens jogam dois dados de Lutar e um Dado Selvagem). A penalidade de -2 é subtraída de todos os ataques.

Um personagem armado com duas armas ainda faz apenas um ataque extra.

FRENESI APRIMORADO

Requisitos: Veterano, Frenesi

Como acima, mas o personagem pode ignorar a penalidade de -2 de Frenesi.

IMPULSO

Requisitos: Novato, Espírito d8+

No momento em que esse herói espirituoso coloca o seu coração em algo isso tende a gerar grandes frutos. Ao gastar um Bene em uma rolagem de Característica (incluindo rolagens de Absorção), adicione +2 ao resultado final.

INSTINTO ASSASSINO

Requisitos: Heróico

O herói odeia perder. Se empatar em uma rolagem resistida de qualquer tipo, ele vence. Além disso, se seu dado de perícia tirar um 1, ele pode jogá-lo novamente (mas deve manter a segunda rolagem, mesmo se ela for outro 1).

LUTADOR IMPROVISADOR

Requisitos: Experiente, Astúcia d6+

Heróis frequentemente se veem lutando com pedaços de equipamento ou mobília não projetados para combate. Um personagem com essa Vantagem tem um instinto pra usar tais armas improvisadas e não sofre a penalidade habitual de -1 para ataque e Aparar ao empunhá-las. Veja a página 95 para detalhes.

LUTAR COM DUAS ARMAS

Requisitos: Novato, Agilidade d8+

Um herói com esta Vantagem não é Ambidestro – ele simplesmente aprendeu a lutar com duas armas (ou ambos os punhos) ao mesmo tempo. Ao atacar com uma arma em cada mão, ele joga cada ataque separadamente, mas ignora a penalidade de ação múltipla (veja a página 88).

MÃOS FIRMES

Requisitos: Novato, Agilidade d8+

Seu herói ignora a penalidade de “plataforma instável” por atirar do dorso de animais ou enquanto está em veículos em movimento. Além disso, caso realize ações enquanto está Correndo (veja a página 88), sua penalidade é de -1 ao invés de -2.

MATADOR DE GIGANTES

Requisitos: Veterano

Quanto maiores eles forem mais difíceis serão de matar. Pelo menos para a maioria. Mas o seu herói sabe como encontrar os pontos fracos em criaturas massivas.

Seu herói causa +1d6 de dano ao atacar criaturas três tamanhos ou maiores do que ele mesmo. Um ogro (Tamanho +3) com esta habilidade, por exemplo, ganha o bônus apenas contra criaturas de Tamanho +6 ou superior. No entanto, um Matador de Gigantes humano (Tamanho 0) pode reivindicar o bônus contra o ogro.

NERVOS DE AÇO

Requisitos: Carta Selvagem, Novato, Vigor d8+

Seu herói aprendeu a lutar sob a dor mais intensa. Ele pode ignorar 1 ponto de penalidades de ferimento.

NERVOS DE AÇO APRIMORADO

Requisitos: Novato, Nervos de Aço

O herói ignora 2 pontos de penalidades de ferimento.

REFLEXOS DE COMBATE

Requisitos: Experiente

Seu aventureiro se recupera rapidamente de choques e traumas. Ele adiciona +2 a sua rolagem de Espírito para se recuperar do estado Abalado.

RETIRADA

Requisitos: Novato, Agilidade d8+

Normalmente quando um personagem se retira de um combate corporal, seus atacantes recebem um ataque livre antes que ele o faça – uma proposta muito perigosa para maioria. Seu herói é adepto da retirada de um engajamento.

Faça uma rolagem de Agilidade. Caso seja bem-sucedido, um oponente não recebe um ataque livre a qualquer hora em que você se desengajar de um combate (veja a página 103).

RETIRADA RÁPIDA

Requisitos: Novato, Retirada

Como acima, mas, se você for bem-sucedido com uma ampliação, todos os oponentes atualmente em combate corporal com o personagem perdem seu ataque livre à medida que seu guerreiro se retira.



ROCK AND ROLL!

Requisitos: Experiente, Atirar d8+

Alguns atiradores veteranos aprendem como compensar o recuo de armas automáticas. Se um personagem com essa Vantagem não se mover, pode ignorar a penalidade de recuo por atirar com uma arma em modo automático.

SAQUE RÁPIDO

Requisitos: Novato, Agilidade d8+

Essa Vantagem permite a um herói sacar uma arma como uma ação livre (ignorando a penalidade habitual de -2 por ação múltipla se ele também optar por atirar). Caso o personagem tenha de fazer uma rolagem de Agilidade para sacar uma arma (veja a página 89), ele adiciona +2 a rolagem.

SEM PIEDADE

Requisitos: Experiente

O personagem pode gastar um Bene para refazer qualquer rolagem de dano, incluindo aquelas feitas para ataques de área.

VARREDURA

Requisitos: Novato, Força d8+, Lutar d8+

Varredura permite a um personagem efetuar um único ataque de Lutar e aplicá-lo contra todos os alvos adjacentes atuais com -2 de penalidade (tanto amigos quanto inimigos – tenham cuidado). Resolva cada rolagem de dano separadamente. O ataque é aplicado imediatamente quando rolando e afeta apenas alvos adjacentes neste momento.

Um personagem não pode usar Varredura numa mesma rodada em que usa Frenesi. Também não pode Varrer mais de uma vez por rodada ou com uma segunda arma empunhada em outra mão. Na realidade, o herói pode efetuar a Varredura apenas uma vez por ação, a menos que ele, de alguma forma, consiga duas ações completas (talvez sob o efeito de um feitiço ou poder, por exemplo).

VARREDURA APRIMORADA

Requisitos: Veterano, Varredura

Como acima, mas o herói pode ignorar o -2 de penalidade.

VANTAGENS DE CARTA SELVAGEM

As Vantagens a seguir funcionam apenas quando o personagem saca um Curinga durante combate. Os efeitos da Vantagem são adicionais aos habituais de se sacar um Curinga.

GOLPE PODEROSO

Requisitos: Carta Selvagem, Experiente, Lutar d10+

O personagem dobra seu dano total ao efetuar um ataque bem-sucedido de Lutar nesta rodada.

SURTO DE PODER

Requisitos: Carta Selvagem, Experiente, perícia arcana d10+

Essa Vantagem é para aqueles personagens com Antecedentes Arcanos. Ao sacar um Curinga, o personagem recupera 2d6 Pontos de Poder. Ele não pode exceder seu limite habitual.

TIRO MORTAL

Requisitos: Carta Selvagem, Experiente, Arremessar/Atirar d10+

O personagem dobra seu dano total ao efetuar um ataque bem-sucedido de Arremessar ou Atirar nesta rodada.

VANTAGENS ESTRANHAS

Vantagens Estranhas são levemente sobrenaturais e apropriadas apenas a jogos com tais elementos.

CORAGEM LÍQUIDA

Requisitos: Novato, Vigor d8+

Seu herói processa o álcool de uma forma muito diferente da maioria. Na rodada após ter consumido uma bebida forte (pelo menos meio litro de um licor forte ou similar), o Vigor do personagem é aumentado em um tipo de dado (melhorando também a Resistência). O bebedor também pode ignorar um nível de modificadores de ferimento (cumulativo com outras habilidades de mesmo efeito).

O efeito dura por uma hora depois de iniciado. Se o bêbado buscar a embriaguez, sofre -2 na Astúcia e rolagens baseadas em Agilidade enquanto continuar bebendo e pelas próximas 1d6 horas posteriores.

CURANDEIRO

Requisitos: Novato, Espírito d8+

Um herói com essa Vantagem adiciona +2 a todas as rolagens de Curar (incluindo rolagens de cura natural para os seus próprios ferimentos), sejam naturais ou de natureza mágica. Até cinco companheiros viajando com um Curandeiro também adicionam o bônus as suas rolagens de cura natural.

ELO ANIMAL

Requisitos: Novato

Alguns indivíduos podem exercer incrível domínio sobre seus companheiros animais. Estes personagens podem gastar seus próprios Benes para quaisquer animais sob o seu controle, incluindo montarias, animais de estimação, familiares e assim por diante.

NOÇÃO DO PERIGO

Requisitos: Novato

Seu herói pode sentir quando alguma coisa ruim está para acontecer. A qualquer momento em que estiver para ser vítima de um ataque surpresa, emboscada ou outra surpresa desagradável, recebe uma rolagem de Perceber com -2 antes do ataque ou evento ocorrer. Se for bem-sucedido, o personagem sabe que algo está para acontecer e pode tomar as ações apropriadas a respeito. Isso significa que o herói está em Espera para a primeira rodada de um combate. Caso falhe na sua rolagem, ele ainda segue as regras de Surpresa normais, se aplicáveis (veja a página 87).

SENHOR DAS FERAS

Requisitos: Novato, Espírito d8+

Animais gostam do seu herói e não irão atacá-lo a menos que ele ataque primeiro ou eles estejam enfurecidos por alguma razão. Seu “magnetismo animal” é tão grande que também atrai um animal leal de alguma espécie, tipicamente um cão, lobo ou ave de rapina. Entretanto, o Mestre pode permitir outros companheiros caso se encaixem no cenário.

O animal é um Extra (não um Carta Selvagem). Se ele for morto, o herói encontrará um substituto em 2d6 dias.

SUCATEIRO

Requisitos: Novato, Sorte

Uma vez por sessão de jogo o personagem pode “lembrar de repente” que possui consigo uma peça de equipamento muito necessária. O

item precisa ser possível de estar guardado nos bolsos ou bolsa do herói (presumindo que ele tenha uma) e o Mestre tem a palavra final do que pode ser encontrado.

VANTAGENS DE LIDERANÇA

Vantagens de Liderança concedem bônus a subordinados, tornando-os mais eficazes, confiáveis ou duráveis. Essas Vantagens só se aplicam a um número de subordinados dentro de 5 quadros (o “raio de comando”) e não são cumulativas com as mesmas Vantagens de outros líderes. Subordinados podem se beneficiar de Vantagens de Liderança diferentes do mesmo ou de diferentes líderes.

COMANDO

Requisitos: Novato, Astúcia d6+

Comando é a habilidade de dar instruções claras para aliados próximos e fortalecer a vontade do seu herói sobre eles. Isso torna os compatriotas do seu personagem mais determinados a lutar, apesar de seus ferimentos, adicionando assim +1 a suas rolagens de Espírito para se recuperarem do estado Abalado.

ESTRATEGISTA

Requisitos: Experiente, Comando, carta Selvagem, Astúcia d8+, Conhecimento (Batalha) d6+

O líder tem uma compreensão natural de pequenas unidades táticas e pode frequentemente se beneficiar de uma mudança rápida de situação.

No começo de um combate e antes de qualquer Carta de Ação ser sacada, o herói faz uma rolagem de Conhecimento (Batalha). Para cada sucesso e ampliação, recebe uma Carta de Ação. Estas são mantidas separadas de sua Carta de Ação normal e não são recolocadas no baralho até serem usadas ou o combate terminar (incluindo Curingas!). No começo de qualquer rodada, o personagem pode dar uma ou mais destas cartas adicionais as seus aliados, sejam Extras ou Cartas Selvagens, que então as usam como suas Cartas de Ação pela rodada no lugar da sacada por eles. Isso permite aos Extras operarem independentes dos personagens Carta Selvagem por uma rodada se receberem sua própria carta.

Apenas um personagem por encontro pode usar essa Vantagem.



FERVOR

Requisitos: Veterano, Comando, Espírito d8+

Uma frase simples dita por um grande líder pode ter, às vezes, importantes resultados. Um comandante com essa habilidade pode inspirar seus homens ao fervor sangrento gritando um lema, grito de guerra ou outras palavras inspiradoras. Aqueles no raio de comando adicionam +1 as suas rolagens de dano de Lutar.

INSPIRAR

Requisitos: Experiente, Comando

Líderes com excepcional reputação e experiência em combate, inspiram os soldados ao seu redor. Eles adicionam +2 as rolagens de Espírito para se recuperarem do estado Abalado (isto já inclui o bônus original de +1 pela Vantagem Comando).

LÍDER DOS HOMENS

Requisitos: Veterano, Comando

Liderar é fácil para o seu comandante. Aqueles sob as suas ordens trabalham como máquinas bem lubrificadas quando ele está no comando.

Aliados sob o comando do líder jogam um d10 como seu dado Selvagem ao invés de um d6 para efetuar rolagens em grupo.

LÍDER NATO

Requisitos: Novato, Espírito d8+, Comando

Essa Vantagem significa uma ligação especial entre um líder e seus homens. Com ela, ele pode compartilhar seus Benes com quaisquer tropas sob o seu comando.

MANTENHAM A FORMAÇÃO!

Requisitos: Experiente, Comando, Astúcia d8+

Essa Vantagem fortalece a vontade dos homens sob o comando do herói. As tropas adicionam +1 a sua Resistência.

PRESEÇA DE COMANDO

Requisitos: Novato, Comando

Uma voz trovejante, ordens eficazes, carisma natural ou simples treinamento resultam em uma unidade de combate muito mais eficiente. No centro desta unidade está o oficial no comando. Um herói com essa Vantagem possui um “raio de comando” de 10 quadros ao invés dos 5 habituais.

VANTAGENS DE PODER

Vantagens de Poder são para aqueles com Antecedentes Arcanos. Veja o Capítulo Cinco para mais informações de cada tipo de Antecedente Arcano, como usá-los e os poderes disponíveis.

DRENAR A ALMA

Requisitos: Experiente, Antecedente Arcano (qualquer um menos Ciência Estranha), Conhecimento (Arcano) d10+

Conjuradores, mentalistas e outros indivíduos arcanos em extrema necessidade de Pontos de Poder podem usar essa Vantagem para drenar energia de suas próprias almas. Para usar essa perigosa habilidade, o personagem arcano primeiro decide quantos Pontos de Poder ele deseja tirar de si mesmo. Ele então faz uma rolagem de Espírito menos o número de pontos que está tentando drenar (isso é uma ação livre). Num total de Espírito de 1 ou menos, o personagem sofre um ferimento e cai inconsciente por 1d6 horas. Em uma falha, o personagem sofre um ferimento. Com um sucesso ou melhor, o personagem recebe os pontos de que precisa e pode tentar conjurar um feitiço com estes pontos imediatamente, pois eles não podem ser guardados para uso posterior.

NOVO PODER

Requisitos: Novato, Antecedente Arcano

Um personagem arcano pode aprender um novo poder escolhendo esta Vantagem (podendo ser adquirida múltiplas vezes). Ele pode escolhê-lo de quaisquer poderes normalmente disponíveis para o seu Antecedente Arcano em particular.

PONTOS DE PODER

Requisitos: Novato, Antecedente Arcano

Magos, cientistas estranhos e outros indivíduos arcanos sempre querem mais poder. Essa Vantagem lhes concede um adicional de 5 Pontos de Poder.

Pontos de Poder podem ser escolhidos mais de uma vez, porém apenas uma vez por Estágio.

RECARGA RÁPIDA

Requisitos: Experiente, Espírito d6+, Antecedente Arcano

Essa Vantagem permite a um personagem arcano recuperar 1 Ponto de Poder a cada 30 minutos.

RECARGA RÁPIDA APRIMORADA

Requisitos: Veterano, Recarga Rápida

O personagem recupera 1 Ponto de Poder a cada 15 minutos.

VANTAGENS PROFISSIONAIS

Vantagens Profissionais são habilidades muito especiais que refletem muitos anos de prática num ofício em particular. Em alguns casos elas também podem representar bênçãos especiais de poderes superiores.

Essas Vantagens ajudam você a criar um personagem que é muito mais competente em sua área de atuação que os outros. Caso deseje criar um Cientista Louco muito eficaz, por exemplo, poderia combinar o Antecedente Arcano (Ciência Estranha) com as Vantagens Engenhoqueiro e Senhor Conserta Tudo.

Vantagens Profissionais representam muitos anos de treinamento, por isto os seus requisitos são bastante elevados. Jogadores podem comprar Vantagens Profissionais após a criação do personagem, mas geralmente devem seguir praticando o ofício desejado durante o tempo livre ou entre as aventuras. O tempo gasto adquirindo uma dessas habilidades é subjetivo e cabe ao Mestre, mas torna o jogo muito mais verossímil se um pequeno tempo de narração for gasto treinando.

- **Acumulando:** Bônus na mesma Característica por diferentes Vantagens Profissionais não se acumulam. Se você criar um herói com ambas as Vantagens Mateiro e Ladrão, por exemplo, ele ganha +2 na sua perícia Furtividade, não +4.

ACROBATA

Requisitos: Novato, Agilidade d8+, Força d6+

Aqueles que possuem treinamento formal nas artes acrobáticas ou são naturalmente ágeis podem pegar essa Vantagem. Ela adiciona +2 a todas as rolagens de Agilidade feitas para efetuar manobras acrobáticas (incluindo manobras de Truque) e também adiciona +1 ao Aparar de um personagem, desde que não tenha nenhuma penalidade por sobrecarga.

ADEPTO

Requisitos: Novato, Antecedente Arcano (Milagres), Artista Marcial, Fé d8+, Lutar d8+

Adeptos são guerreiros sagrados que treinaram para se tornarem armas vivas. Alguns o fazem para se tornarem guerreiros supremos; outros a serviço de uma causa ou deus.

Como uma ação livre, um adepto pode gastar 1 Ponto de Poder para ganhar PA 2 com todos os seus ataques desarmados até sua próxima ação.

Além disso, ao adquirir essa Vantagem e a cada novo Estágio, é possível escolher alterar as manifestações de um dos seguintes poderes para funcionarem apenas nos Adeptos, sendo ativados como uma ação livre: aumentar/reduzir característica, ferir, cura, deflexão ou velocidade. O Adepto precisa ter o poder e isso não permite ativar mais de um poder em uma rodada.

ÂS

Requisitos: Novato, Agilidade d8+

Ases são pilotos e motoristas especiais que se sentem mais confortáveis atrás de uma direção, leme ou manche do que em seus próprios pés.

Ases adicionam +2 as rolagens de Dirigir, Navegar e Pilotar. Além disso, também podem gastar Benes para fazer rolagens de Absorção para qualquer veículo ou embarcação sob seu controle. Isso é uma rolagem de Dirigir, Navegar ou Pilotar com -2 (cancelando seu +2 habitual). Cada sucesso e ampliação nega um ferimento e qualquer acerto crítico resultante dele.

ASSASSINO

Requisitos: Novato, Agilidade d8+, Escalar d6+, Furtividade d8+, Lutar d6+

Assassinos são matadores treinados que sabem como matar com precisão mortal – caso se aproximem apropriadamente de sua presa. Assassinos adicionam +2 a qualquer rolagem de dano quando atingem um inimigo desavisado, mesmo com ataques à distância.

CAMPEÃO

Requisitos: Novato, Antecedente Arcano (Milagres), Espírito d8+, Força d6+, Vigor d8+, Fé d6+, Lutar d8+

Campeões são homens e mulheres sagrados (ou profanos) escolhidos para lutarem por uma divindade ou religião em particular. Muitos são



almas piedosas, prontas e dispostas a entregarem suas vidas por uma grande causa, mas alguns podem ter nascido na função e seguem seu caminho com alguma relutância.

Campeões combatem as forças da escuridão (ou bondade). Eles adicionam +2 ao dano ao atacarem criaturas sobrenaturais malignas (ou benígnas) e ganham +2 de Resistência ao sofrerem dano de fontes sobrenaturais malignas (ou benígnas), incluindo poderes arcanos e as armas, garras, presas, etc., de tais criaturas.

ENGENHOQUEIRO

Requisitos: Novato, Antecedente Arcano (Ciência Estranha), Astúcia d8+, Ciência Estranha d8+, Consertar d8+, pelo menos outras duas perícias de Conhecimento científico em d6+

Esses gurus mecânicos são tão tecnicamente esclarecidos que rapidamente podem construir uma máquina para lidar com praticamente qualquer situação.

Uma vez por sessão de jogo, um Engenhoqueiro pode criar um dispositivo “improvisado” a partir de peças sobressalentes. O dispositivo funciona exatamente como qualquer outro dispositivo de Ciência Estranha e usa qualquer poder disponível a Cientistas Estranhos no cenário (porém isso ainda está sujeito a restrições de Estágio). Ele possui metade dos Pontos de Poder do seu inventor e uma vez usados, a engenhoca queima e não recarrega. O inventor precisa ter acesso a algumas peças e de uma quantidade razoável de tempo (definidos pelo Mestre, mas pelo menos 1d20 minutos) para criar o mecanismo.

ERUDITO

Requisitos: Novato, d8+ nas perícias afetadas

Professores sábios, estudantes devotados e entusiastas amadores gastam meses de suas vidas estudando certos campos específicos. Tornam-se especialistas nesses campos e raramente falham ao responder questões em sua área de especialização.

Escolha quaisquer duas perícias de Conhecimento em que o Acadêmico tenha um d8 ou melhor. Adicione +2 ao seu total sempre que estas perícias forem usadas. Aqueles que estudam história militar têm uma vantagem natural ao comandar tropas em Combate em Massa (veja a página 113) – um +2 para uma rolagem de Conhecimento (Batalha) pode significar a diferença entre uma vitória vibrante e uma derrota esmagadora.

GUERREIRO SAGRADO/PROFANO

Requisitos: Novato, Antecedente Arcano (Milagres), Espírito d8+, Fé d6+

Acólitos, clérigos, paladinos, executores sagrados e outros avatares dos deuses frequentemente são encarregados de combater as forças do mal no mundo mortal. Essa Vantagem dá a eles um pequeno favorecimento contra tais inimigos.

Como uma ação, um sacerdote ou outro indivíduo sagrado pode clamar por sua divindade eleita para repelir criaturas sobrenaturais malignas, como mortos vivos, demônios e similares. Isto também funciona em personagens malignos com a Vantagem Antecedente Arcano (Milagres).

Repelir o mal custa 1 Ponto de Poder e tem distância igual ao Espírito do personagem. Criaturas-alvo dentro dessa distância devem fazer uma rolagem de Espírito. Falha significa que a criatura é Abalada; um 1 significa que ela é destruída. Cartas Selvagens sofrem um ferimento automático.

Um personagem também pode ser um Guerreiro Profano trabalhando para as forças do mal. Nesse caso, ele repele criaturas boas, como anjos, paladinos ou personagens bons com Antecedente Arcano (Milagres).

INVESTIGADOR

Requisitos: Novato, Astúcia d8+, Investigação d8+, Manha d8+

Investigadores gastaram uma grande quantidade de tempo pesquisando lendas antigas, trabalhando nas ruas ou solucionando mistérios diabólicos. Alguns desses heróis são verdadeiros Detetives de aluguel enquanto outros podem ser magos errantes em um mundo de fantasia ou talvez curiosos professores universitários se depauperando na escuridão da noite com Coisas Que O Homem Não Deveria Conhecer. Investigadores adicionam +2 a rolagens de Investigação e Manha, assim como em rolagens de Perceber feitas para procurar evidências.

LADRÃO

Requisitos: Novato, Agilidade d8+, Arrombar d6+, Escalar d6+, Furtividade d8+

Ladrões se especializam em subterfúgio, traça e acrobacia. Eles podem ser indispensáveis caso armadilhas precisem ser detectadas, muros precisem ser escalados e trancas precisem ser abertas.

Ladrões adicionam +2 a rolagens de Arrombar, Escalar e Furtividade. O bônus em Furtividade não se aplica se o personagem está em um ambiente selvagem – só em áreas urbanas.

MAGO

Requisitos: Novato, Antecedente Arcano (Magia), Astúcia d8+, Conhecimento (Arcano) d8+, Conjuração d6+

Magos variam de jovens aprendizes a feiticeiros supremos assustadoramente poderosos. Contudo, muitas vezes são fracos fisicamente e raramente possuem os poderes divinos ou habilidades de cura dos Conjuradores clericais. O que lhes falta em favorecimento espiritual, entretanto, eles mais do que compensam em utilidade e poder sobrenatural.

Magos aprendem seu ofício em instituições formais ou sobre a tutela de mestres experientes. Cada ampliação que um Mago consegue em sua rolagem de Conjuração reduz o custo do feitiço em 1. O mago precisa ter os pontos disponíveis para lançar o feitiço antes da rolagem.

MATEIRO

Requisitos: Novato, Espírito d6+, Rastrear d8+, Sobrevivência d8+

Mateiros são patrulheiros, batedores e caçadores que estão mais em casa na natureza do que em áreas urbanas. São habilidosos e sabem como viver da terra por meses. Ganham +2 nas rolagens de Rastrear, Sobrevivência e Furtividade feitas na natureza (não em cidades, ruínas ou no subterrâneo).

MCGYVER

Requisitos: Novato, Astúcia d6+, Consertar d6+, Perceber d8+

Esse personagem pode improvisar alguma coisa quando a necessidade de uma ferramenta surge. Ele não sofre penalidades em rolagens de Característica por falta de equipamento na maioria das situações.

Além disso, dadas algumas ferramentas simples, acessórios ou dispositivos, normalmente pode improvisar dispositivos para ajudá-lo a escapar de armadilhas mortais, armas correspondentes a alguma necessidade bizarra ou de alguma outra forma criar algo que seja necessário caso tal coisa não esteja realmente presente. A extensão disso cabe inteiramente ao Mestre, mas criatividade deve ser recompensada, especialmente em situações terríveis onde poucas alternativas são possíveis.



MENTALISTA

Requisitos: Novato, Antecedente Arcano (Psiquismo), Astúcia d8+, Psiquismo d6+

Mentalistas são mestres do controle mental e dos poderes Psiônicos. Alguns são heróis pulp, outros são treinados em academias secretas do governo para erradicar traidores. Suas brincadeiras frequentes com a mente humana lhes dão um +2 em qualquer rolagem resistida de Psiquismo, estejam usando seus poderes contra um inimigo ou tentando se defender contra um Mentalista rival.

PAU PRA TODA OBRA

Requisitos: Novato, Astúcia d10+

Através de escolaridade avançada, aprendizagem por livros, programas de computador para aprimoramento de perícia ou apenas uma incrível percepção intuitiva, seu herói tem um talento para pegar perícias na hora. Poucas são as coisas que não consegue descobrir dado um pouco de tempo e uma pitada de sorte.

Sempre que realizar uma rolagem não treinada para uma perícia baseada em Astúcia, ele pode fazê-lo com d4 ao invés do d4-2 habitual.

SENHOR CONSERTA TUDO

Requisitos: Novato, Antecedente Arcano (Ciência Estranha), Astúcia d10+, Ciência Estranha d8+, Consertar d8+, pelo menos outras duas perícias de Conhecimento científico em d6+

O inventor adiciona +2 a suas rolagens de Consertar. Com uma ampliação, reduz a metade o tempo normalmente necessário para reparar alguma coisa. Isso significa que se um trabalho de Consertar em especial já indica que uma ampliação o repara na metade do tempo, um Senhor Conserta Tudo pode terminar o trabalho em um quarto do tempo com uma ampliação.

VANTAGENS SOCIAIS

Levar as pessoas a fazerem o que você deseja é uma habilidade crucial em praticamente quaisquer cenários. Essas Vantagens ajudam seu personagem a fazer exatamente isso.

CARISMÁTICO

Requisitos: Novato, Espírito d8+

Seu herói aprendeu como trabalhar com outras pessoas, mesmo aquelas que possam de alguma forma se opor a ele ou aos seus esforços. Adicione +2 ao seu Carisma.

CONEXÕES

Requisitos: Novato

Seja nos Federais, nos tiras, na Máfia ou em alguma grande corporação, seu herói conhece alguém de dentro – alguém disposto ocasionalmente a dar uma mãozinha (normalmente uma vez por sessão de jogo).

Essa Vantagem pode ser pega mais de uma vez, mas cada vez deve ser aplicada a uma organização diferente. O Mestre deve, também, assegurar que a organização seja limitada, única e exclusiva. Um herói pode, por exemplo, ter Conexões (Exército dos Estados Unidos), mas não pode ter uma ampla Conexão (Militares).

Usar as Conexões de um personagem requer que ele primeiro entre em contato com um de seus contatos. Isso requer uma rolagem de Manha. Falha indica que o contato em particular estava indisponível, seu celular estava desligado ou de outro modo ele estava ocupado.

Uma vez em contato, o herói precisa fazer uma rolagem de Persuasão. O Mestre deve se sentir livre para modificar tanto a rolagem de Persuasão quanto quaisquer resultados, baseando-se nas circunstâncias.

Uma falha indica que os contatos do herói não podem vir neste momento ou talvez não tenham sido convencidos de que sua ajuda era realmente necessária.

Em um sucesso, o contato pode compartilhar informações, mas não fará nada muito arriscado para ajudar. Em uma ampliação, ele está disposto a vaziar informações sigilosas, mas não chega à traição definitiva.

Duas ou mais ampliações indicam que o herói apertou os botões certos e pode contar com ajuda significativa. A Conexão correrá o risco de sofrer sérias consequências pelo herói e se ele precisar de ajuda financeira, ela poderá fornecer um pouco mais do que está acostumada. Se o herói pedir por músculos, o contato fornece um especialista (um arrombador de cofres, motorista, especialista em segurança, etc.) ou cinco Extras típicos da organização em particular do contato (um chefe da máfia envia cinco capangas, o Exército envia cinco soldados de infantaria etc.).

ELO COMUM

Requisitos: Carta Selvagem, Novato, Espírito d8+

Esta Vantagem significa uma ligação especial entre companheiros próximos – como uma típica equipe. Não importa se os personagens se dão ou não perfeitamente bem juntos, eles apenas criaram um vínculo estreito e comum durante suas aventuras épicas.

Um personagem com essa Vantagem pode livremente ceder seus Benes a qualquer outro Carta Selvagem com quem ele possa se comunicar. Isso representa o personagem dando seu apoio verbal ou espiritual ao aliado. O jogador precisa dizer o que seu personagem está fazendo para dar o apoio. O gesto pode ser tão complexo quanto um discurso vibrante ou tão simples quanto um aceno de cabeça.

OBSTINADO

Requisitos: Novato, Intimidação d6+, Provocar d6+

Personagens com grande força de vontade usam sua voz, olhar de aço ou raciocínio rápido para perturbar seus oponentes. Obstinado adiciona +2 as rolagens de Intimidação e Provocar de um personagem, bem como a suas rolagens de Espírito e Astúcia para resistir a ataques de Testes de Vontade.

VANTAGENS LENDÁRIAS

A maioria das Vantagens Lendárias são muito específicas para seus mundos de campanha – como ganhar uma fortaleza ou favorecimento divino – mas algumas poucas se encaixam em qualquer lugar, como mostrado abaixo.

DURO NA QUEDA

Requisitos: Lendário

Seu herói é um veterano calejado. Aumente sua Resistência em +1.

DURO NA QUEDA APRIMORADO

Requisitos: Lendário, Duro na Queda

Aumente a Resistência do seu herói em outro +1.

MESTRE DE ARMA

Requisitos: Lendário, Lutar d12

Aumente o Aparar de seu herói em +1.

MESTRE DAS ARMAS

Requisitos: Lendário, Mestre de Arma

Aumente o Aparar de seu herói em outro +1.

PARCEIRO

Requisitos: Carta Selvagem, Lendário

Um personagem que triunfe contra o mal várias e várias vezes torna-se uma inspiração para outros. Eventualmente um destes jovens cruzados pode tentar se juntar ao herói em suas missões épicas.

O herói ganha um parceiro de Estágio Novato. O parceiro é um Carta Selvagem, ganha experiência normalmente e tem habilidades que complementam ou imitam as do seu herói.

O jogador deve controlar seu parceiro exatamente como qualquer outro aliado. Logicamente o parceiro pode casualmente causar problemas (sendo capturado, indo de encontro ao perigo quando supostamente não deveria fazê-lo, etc.). O jogador deve estar preparado para essa “Vantagem” ocasionalmente se tornar uma “Complicação”.

Se o parceiro morrer, ele não será substituído, a menos que o herói escolha esta Vantagem novamente.



PROFISSIONAL

Requisitos: Lendário, d12 na Característica afetada

O personagem é um especialista em uma perícia ou atributo específico (à sua escolha). Esta Característica torna-se d12+1. Essa Vantagem pode ser escolhida mais de uma vez, mas ela nunca pode ser aplicada duas vezes a mesma perícia ou atributo.

ESPECIALISTA

Requisitos: Lendário, Profissional na Característica afetada

Como acima, mas a Característica aumenta para d12+2.

MESTRE

Requisitos: Carta Selvagem, Lendário, Especialista na Característica afetada

O Dado Selvagem do personagem aumenta para um d10 ao rolar uma Característica específica de sua escolha. Essa Vantagem pode ser escolhida várias vezes, no entanto, ela afeta apenas uma Característica específica por vez.

MESTRE DAS ARTES MARCIAIS

Requisitos: Lendário, Artista Marcial Aprimorado, Lutar d12+

O herói é mortal com as suas mãos. Ele adiciona +2 a seu dano desarmado sempre que esco-

lhe essa Vantagem, até um máximo de cinco vezes para um total de +10 de bônus de dano.

SEGUIDORES

Requisitos: Carta Selvagem, Lendário

Heróis frequentemente adquirem exércitos dedicados, “homens felizes” ou outros que voluntariamente seguem o herói em suas aventuras.

Cada vez que essa Vantagem é escolhida, cinco seguidores juntam-se ao bando do herói. Casualidades não são automaticamente repostas, assim um herói precisa escolher esta Vantagem eventualmente para repor suas perdas. Os seguidores precisam ter alguma forma de comer e ganhar dinheiro e normalmente querem uma parte de qualquer espólio, tesouro ou outras premiações adquiridas pelo herói. Do contrário, eles são totalmente dedicados ao seu ídolo e arriscam suas vidas por ele sob qualquer condição normal. Não jogarão fora suas vidas conscientemente, exceto em circunstâncias muito especiais.

O Mestre determina as estatísticas dos seguidores, mas no geral, são usadas as estatísticas do Soldado apresentado na página 111. Seguidores normalmente chegam apenas com equipamento básico, dependendo do seu cenário em particular (guerreiros em fantasia chegam com pelo menos armaduras de couro e espadas curtas, por exemplo). O herói precisa comprar qualquer equipamento adicional para os seus seguidores.



PROGRESSO

Ao fim de cada sessão de jogo (normalmente 4-6 horas de jogo), o Mestre premia com 1 a 3 Pontos de Experiência todos no grupo, baseado nessas orientações.

PREMIAÇÕES DE EXPERIÊNCIA

PRÊMIO	SITUAÇÃO
1	O grupo realizou pouco ou teve uma sessão muito curta.
2	O grupo teve mais sucessos que falhas.
3	O grupo teve grande sucesso e suas ações tiveram um impacto significativo sobre a história geral.

ESTÁGIOS

À medida que um personagem adquire Pontos de Experiência, ele sobe de “Estágio”. Essa é uma medida geral de quão poderoso é o herói. Conforme os personagens avançam em experiência, novos Estágios permitem o acesso a Vantagens mais poderosas.

Cada 5 pontos acumulados concedem a um herói um Progresso. Um Progresso permite que um personagem efetue uma das seguintes opções:

- Ganhar uma nova Vantagem.
- Aumentar em um tipo de dado uma perícia que seja igual ou maior que o atributo associado.
- Aumentar em um tipo de dado duas perícias que sejam menores que os atributos associados.

TABELA DE ESTÁGIOS

EXPERIÊNCIA	ESTÁGIO
0-19	Novato
20-39	Experiente
40-59	Veterano
60-79	Heroico
80+	Lendário

- Comprar uma nova perícia em d4.
- Aumentar um atributo em um tipo de dado.*

* Você pode escolher esta opção apenas uma vez por Estágio. Nenhuma Característica pode ser elevada além de d12 (mas veja as Vantagens Lendárias Profissional e Especialista). Personagens Lendários podem elevar um atributo a cada Progresso.

INICIANDO COM PERSONAGENS MAIS EXPERIENTES

Se o Mestre permitir, você pode criar um personagem que já tenha adquirido alguma experiência, basta criar um personagem novato e conceder a ele o total de Progressos definido pelo Mestre. Um personagem Veterano, por exemplo, tem 40 Pontos de Experiência, dessa forma você criaria um personagem normal e concederia a ele oito Progressos.

Bens, equipamentos e outros benefícios adicionais precisam ser determinados pelo Mestre e pelo cenário em particular. Como uma regra ou palpite rápido, os recursos iniciais de um personagem dobram a cada Estágio depois de Novato.

- **Personagens Substitutos:** Quando um personagem morre, seu novo herói começa jogando com um Progresso a menos que o anterior.

PERSONAGENS LENDÁRIOS

Personagens Lendários são as maiores forças em seus mundos e frequentemente possuem poder e influência política bem como uma série de Vantagens para derrotar aqueles que se opõe a eles.

Uma vez que um herói chegue a status Lendário, as regras de Progresso mudam um pouco. O personagem agora Avança cada vez que acumula 10 Pontos de Experiência ao invés de 5, mas um novo mundo de Vantagens também se abre pra ele. “Vantagens Lendárias” permitem aos heróis acumularem seguidores, construir castelos, fundar grandes corporações e, de outras maneiras, tornarem-se figurões no seu mundo de campanha.

Personagens Lendários também podem escolher melhorar um atributo a cada Progresso. Umass poucas Vantagens Lendárias estão inclusas nesse livro. Muitas outras são por demais específicas aos seus mundos de campanha em particular, sendo assim são cobertas em outros Cenários Selvagens.

SUMÁRIOS DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

1. RAÇA

Escolha qualquer raça disponível em seu cenário.

2. CARACTERÍSTICAS

Seu herói começa com um d4 em cada atributo e possui 5 pontos para aumentá-los. Aumentar um atributo em um tipo de dado custa 1 ponto.

Você possui 15 pontos para perícias. Cada tipo de dado em uma perícia custa 1 ponto por nível até o nível do atributo associado. Ir além do atributo associado custa 2 pontos por nível.

Carisma é igual ao total de bônus ou penalidades concedidas por Vantagens e Complicações.

Movimentação é 6.

Aparar é igual a 2 mais a metade de Lutar.

Resistência é igual a 2 mais a metade de Vigor. Vá em frente e acrescente o bônus concedido pela armadura usada em seu torso a esse valor para agilizar, mas lembre-se que ele pode não contar se o ataque visar outras partes do corpo.

3. VANTAGENS & COMPLICAÇÕES

Você ganha pontos adicionais por pegar até uma Complicação Maior (2 pontos) e duas Complicações Menores (1 ponto cada).

Por 2 pontos você pode:

- Ganhar outro ponto de atributo, ou
- Escolher uma Vantagem.

Por 1 ponto você pode:

- Ganhar outro ponto de perícia, ou
- Aumentar os recursos iniciais em 100%.

4. EQUIPAMENTO

Começa com \$500, exceto caso o cenário ou o Mestre diga o contrário.

5. DETALHES HISTÓRICOS

Preencha quaisquer outros detalhes de histórico que você considerar importantes.

PERÍCIAS

PERÍCIA	ATRIBUTO
Arremessar	Agilidade
Arrombar	Agilidade
Atirar	Agilidade
Cavalgar	Agilidade
Conhecimento	Astúcia
Consertar	Astúcia
Curar	Astúcia
Dirigir	Agilidade
Escalar	Força
Furtividade	Agilidade
Intimidar	Espírito
Investigar	Astúcia
Jogar	Astúcia
Lutar	Agilidade
Manha	Astúcia
Nadar	Agilidade
Navegar	Agilidade
Perceber	Astúcia
Persuadir	Espírito
Pilotar	Agilidade
Provocar	Astúcia
Rastrear	Astúcia
Sobrevivência	Astúcia

SUMÁRIO DE COMPLICAÇÕES

COMPLICAÇÃO	TIPO	EFEITO
Analfabeto	Menor	O herói é incapaz de ler ou escrever
Anêmico	Menor	-2 em testes de Fadiga
Arrogante	Maior	Precisa humilhar inimigos, desafia o "líder"
Boca Grande	Menor	Incapaz de manter um segredo, tagarela no pior momento
Cauteloso	Menor	O personagem é excessivamente cuidadoso
Cego	Maior	-6 em todas as ações que dependem da visão; -2 em rolagens sociais; ganha Vantagem adicional
Código de Honra	Maior	O personagem mantém sua palavra e age como um cavalheiro
Covarde	Maior	O personagem é medroso e sofre -2 em testes de Medo
Curioso	Maior	O personagem quer saber sobre tudo
Delirante	Menor / Maior	O personagem sofre de sérios delírios
Desagradável	Menor	-2 no seu Carisma pelo mau humor e grosseria
Desastrado	Menor	Consertar -2; resultado de 1 causa mau funcionamento
Desejo de Morrer	Menor	O herói deseja morrer depois de completar alguma missão
Duro de Ouvido	Menor / Maior	-2 para Perceber sons; falha automática se for completamente surdo
Excesso de Confiança	Maior	O herói acredita que ele pode fazer qualquer coisa
Feio	Menor	Carisma -2 devido à aparência
Fobia	Menor / Maior	-2 ou -4 em testes de Característica quando próximo da fobia
Forasteiro	Menor	Carisma -2, mau tratado pelos membros da sociedade dominante
Ganancioso	Menor / Maior	O personagem é obcecado por riqueza
Hábito	Menor / Maior	Carisma -1; rolagens de Fadiga quando privado de Hábitos Maiores
Heroico	Maior	O personagem sempre ajuda aqueles que precisam
Idoso	Maior	Movimentação -1; -1 tipo de dado em Força e Vigor; +5 pontos de perícia para qualquer perícia associada à Astúcia
Inimigo	Menor / Maior	O personagem possui um nêmeses recorrente de algum tipo
Jovem	Maior	3 pontos para atributos, 10 pontos de perícia, +1 Bene por sessão

SUMÁRIO DE COMPLICAÇÕES

COMPLICAÇÃO	TIPO	EFEITO
Leal	Menor	O herói tenta nunca trair ou desapontar seus amigos
Má Sorte	Maior	Um Bene a menos por sessão
Manco	Maior	Movimentação -2 e dado de corrida é d4
Obeso	Menor	Resistência +1, Movimentação -1, dado de corrida d4
Olhos Ruins	Menor / Maior	-2 para atacar ou perceber alguma coisa a mais de 5 quadros de distância
Pacifista	Menor / Maior	O personagem luta apenas em defesa própria como uma Complicação Menor; não ira ferir criaturas vivas como uma Complicação maior
Peculiaridade	Menor	O personagem possui uma falha menor, mas persistente
Pequeno	Maior	Resistência -1
Pobreza	Menor	Metade dos recursos iniciais, incapacidade de manter rendas futuras
Procurado	Menor / Maior	O personagem é um criminoso de algum tipo
São Tomé	Menor	O personagem não acredita no sobrenatural
Sanguinário	Maior	Nunca faz prisioneiros
Sem Noção	Maior	-2 na maioria das rolagens de Conhecimento Comum
Teimoso	Menor	O herói sempre quer do seu jeito
Um Braço Só	Maior	-4 em tarefas que exijam os dois braços
Um Olho Só	Maior	Carisma -1, -2 em rolagens que exijam percepção de profundidade
Uma Perna Só	Maior	Movimentação -2, dado de corrida d4, -2 em rolagens que exijam mobilidade, -2 para a perícia Nadar
Vingativo	Menor / Maior	O personagem guarda rancor; matará em uma Complicação maior
Voto	Menor / Maior	Um comprometimento com um grupo, deus ou religião

SUMÁRIO DE VANTAGENS

VANTAGEM	REQUISITOS	EFEITO
Acrobata	N, Ag d8, Fo d6	+2 em rolagens de Agilidade baseadas em velocidade; Aparar +1 se não sobrecarregado
Adepto	N, AA (Milagres), Fé d8, Lutar d8	Ataques desarmados fazem For+d4 de dano; sempre considerado armado; pode escolher certos poderes para serem ativados como uma ação livre [veja o texto]
Ambidestro	N, Ag d8+	Ignora a penalidade -2 por usar a mão inábil
Antecedente Arcano	N, Especial	Permite acesso a poderes sobrenaturais
Arma Predileta	N, Atirar ou Lutar d10	Atirar ou Lutar +1 com arma específica
>> Arma Predileta Aprimorada	V, Arma Predileta	Atirar ou Lutar +2 com arma específica
Artista Marcial	N, Lutar d6	Nunca é considerado desarmado, +d4 em rolagens de dano desarmado
>> Artista Marcial Aprimorado	V, Artista Marcial,	+d6 em rolagens de dano desarmado
Ás	N, Ag d8	+2 em Dirigir, Navegar, Pilotar; Pode realizar rolagens de Absorção para veículos com -2
Assassino	N, A d8, Escalar d6, Lutar d6, Furtividade d8	+2 no dano ao atacar um inimigo desavisado
Atacar Primeiro	N, Ag d8	Pode atacar um inimigo adjacente que se movimenta
>> Atacar Primeiro Aprimorado	N, Atacar Primeiro	Pode atacar cada inimigo adjacente que se movimenta
Atirador	E	Manobra mirar (Atirar +2) se o herói não se mover
Atraente	N, Vi d6	Carisma +2
>> Muito Atraente	N, Atraente	Carisma +4
Bloquear	E, Lutar d8	Aparar +1
>> Bloquear Aprimorado	V, Bloquear	Aparar +2
Brigão	N, Fo d8	+2 nas rolagens de dano desarmado
>> Pugilista	N, Brigão	Dado bônus para dano desarmado é d8 ao invés de d6
Campeão	N, Veja o texto	Dano/Resistência +2 contra o mal sobrenatural
Carismático	N, Es d8	Carisma +2
Comando	N, As d6	+1 para tropas se recuperarem de estarem Abaladas
Conexões	N	Convoca amigos poderosos

N = Novato, **E** = Experiente, **V** = Veterano, **H** = Heroico, **L** = Lendário

Fo = Força, **Ag** = Agilidade, **As** = Astúcia, **Vi** = Vigor, **Es** = Espírito

AA = Antecedente Arcano, **CS** = Carta Selvagem, >> indica Vantagem Aprimorada

SUMÁRIO DE VANTAGENS

VANTAGEM	REQUISITOS	EFEITO
Contra-Ataque	E, Lutar d8	Recebe um ataque livre de Lutar com -2 uma vez por rodada quando um inimigo falha em um ataque de Lutar
>> Contra-Ataque Aprimorado	V, Contra-Ataque	Como acima, mas ignora a penalidade de -2
Coragem Líquida	N, Vi d8	Ganha tipo de dado de Vigor depois de beber pelo menos meio litro de álcool
Corajoso	N, Es d6	+2 em testes de Medo
Cura Rápida	N, Vi d8	+2 para cura natural
Curandeiro	N, Es d8	Curar +2
Drenar a Alma	E, Veja o texto	Especial
Duro de Matar	N, CS, Es d8	Ignora penalidades de ferimento para rolagens de Vigor feitas na tabela de Lesões
>> Muito Duro de Matar	V, Duro de Matar	50% de chance de sobreviver a "morte"
Duro na Queda	L	Resistência +1
>> Duro na Queda Aprimorado	L, Duro na Queda	Resistência +2
Elo Animal	N	O personagem pode gastar Benes para os seus animais
Elo Comum	CS, N, Es d8	Pode ceder Benes a companheiros
Engenhoqueiro	N, Veja o texto	Pode "improvisar" um dispositivo uma vez por sessão
Focado	E, As d8	Age na melhor de duas cartas em combate
>> Extremamente Focado	E, Focado	Age na melhor de três cartas em combate
Erudito	N, d8 nas perícias afetadas	+2 em duas perícias diferentes de Conhecimento
Esquiva	E, Ag d8	-1 para ser atingido com ataques à distância
>> Esquiva Aprimorada	V, Esquiva	-2 para ser atingido com ataques à distância
Estrategista	E, CS, As d8, Conhecimento (Batalha) d6, Comando	Faz uma rolagem de Conhecimento (Batalha) no começo de um combate para receber uma carta de ação por cada sucesso e ampliação; estas podem ser dadas a quaisquer aliados durante o curso do combate
Fervor	V, Es d8, Comando	+1 no dano corpo a corpo para tropas sob seu comando
Florentino	N, Ag d8, Lutar d8	+1 contra inimigos com uma única arma e nenhum escudo; ignora 1 ponto de bônus de agrupar
Frenesi	E, Lutar d10	1 ataque extra de Lutar com -2

SUMÁRIO DE VANTAGENS

VANTAGEM	REQUISITOS	EFEITO
>> Frenesi Aprimorado	V, Frenesi	Como acima, mas sem penalidade
Furioso	N	Veja o texto
Golpe Poderoso	CS, E, Lutar d10	Dobra dano corporal ao sacar um Curinga
Guerreiro Sagrado/ Profano	N, Veja o texto	Veja o texto
Impulso	N, Es d8	+2 ao gastar um Bene em uma rolagem de Característica (incluindo rolagens de Absorção)
Inspirar	E, Comando	+1 para rolagens de Espírito de todas as tropas sob comando
Instinto Assassino	H	Vence rolagens resistidas empatadas, pode jogar novamente o dado de perícia resistido se este se tratar de um "1"
Investigador	N, As d8, Investigar d8, Manha d8	Investigação e Manha +2
Ladrão	N, Ag d8, Arrombar d6, Escalar d6, Furtividade d8	+2 em Arrombar, Escalar, Furtividade ou para desarmar armadilhas
Líder dos Homens	V, Comando	Rola um d10 como Dado Selvagem para rolagens em grupo de subordinados
Líder Nato	N, Es d8, Comando	O líder pode ceder Benes a tropas sob seu comando
Ligeiro	N, Ag d6	Movimentação +2, d10 como dado de corrida ao invés de d6
Linguista	N, As d6	Começa jogando com um número de idiomas igual a sua Astúcia; Astúcia -2 para ser compreendido em qualquer idioma ouvido por uma semana
Lutador Improvisador	N, As d6	Ignora a penalidade de -1 habitual no ataque e Aparar por armas improvisadas
Lutar com Duas Armas	N, Ag d8	Pode atacar com uma arma em cada mão sem a penalidade por ação múltipla
McGyver	E, As d6	Pode improvisar mecanismos temporários
Mago	N, As d6, Consertar d6, Perceber d8	Cada ampliação reduz o custo do feitiço em 1 ponto
Mantenham a Formação!	N, Veja o texto	Tropas têm Resistência +1
Mãos Firmes	N, Ag d8	Ignora penalidade de plataforma instável; penalidade de Corrida reduzida para -1
Matador de Gigantes	V	+1d6 de dano ao atacar criaturas grandes
Mateiro	N, Es d6, Rastrear d8, Sobrevivência d8	Furtividade, Rastrear e Sobrevivência +2

SUMÁRIO DE VANTAGENS

VANTAGEM	REQUISITOS	EFEITO
Mentalista	N, AA (Psiônicos), As d8, Psiquismo d6	+2 em qualquer rolagem resistida de Psiquismo
Mestre de Armas	L, Lutar d12	Aparar +1
>> Mestre das Armas	L, Mestre de Armas	Aparar +2
Mestre das Artes Marciais	L, Artista Marcial Aprimorado, Lutar d12	+2 em rolagens de dano desarmado; pode adquirir essa Vantagem até cinco vezes
Musculoso	N, Fo d6, Vi d6	Resistência +1, limite de carga é 4 x Força
Nervos de Aço	N, CS, Vi d8	Ignora 1 ponto de penalidades de ferimento
>> Nervos de Aço Aprimorado	N, Nervos de Aço	Ignora 2 pontos de penalidades de ferimento
Nobre	N	Rico; Carisma +2; Status e fortuna
Noção do Perigo	N	Perceber com -2 para detectar ataques surpresa/ameaças
Novo Poder	N, AA	O personagem adquire um novo poder
Obstinado	N, Intimidar d6, Provocar d6	Intimidação e Provocar +2; +2 para resistir a Testes de Vontade
Parceiro	L, CS	O personagem adquire um parceiro Carta Selvagem Novato
Pau Pra Toda Obra	N, As d10	Sem o -2 para testes não treinados baseados em Astúcia
Pontos de Poder	N, AA	+5 Pontos de Poder, uma vez por Estágio apenas
Presença de Comando	N, Comando	Aumenta o raio de comando para 10 quadros
Profissional	L, d12 na Característica	Característica torna-se d12+1
>> Especialista	L, Profissional na Característica	Característica torna-se d12+2
>> Mestre	L, CS, Especialista na Característica	Dado Selvagem é d10 para uma Característica
Prontidão	N	Perceber +2
Rápido	N	Descarta saque de 5 ou menos por uma carta nova
Recarga Rápida	E, Es d6, AA	Recupera 1 Ponto de Poder a cada 30 minutos
>> Recarga Rápida Aprimorada	V, Recarga Rápida	Recupera 1 Ponto de Poder a cada 15 minutos
Reflexos de Combate	E	+2 para se recuperar do estado de Abalado
Resistência Arcana	N, Es d8	Armadura 2 contra magia, +2 para resistir a poderes

SUMÁRIO DE VANTAGENS

VANTAGEM	REQUISITOS	EFEITO
>> Resistência Arcana Aprimorada	N, Resistência Arcana	Armadura 4 contra magia, +4 para resistir a efeitos mágicos
Retirada	N, Ag d8	Ignora o ataque livre de um inimigo ao escapar de corpo a corpo com uma rolagem de Agilidade
>> Retirada Rápida	N, Retirada	Como acima. Com uma ampliação, nenhum inimigo recebe seu ataque corporal livre
Rico	N	3 x recursos iniciais, \$150 mil de salário anual
>> Podre de Rico	N, Nobre ou Rico	5 x recursos iniciais, \$500 mil de salário anual
Rock and Roll!	E, Atirar d8	Ignora a penalidade de automático se o atirador não se mover
Saque Rápido	N, Ag d8	Pode sacar uma arma como uma ação livre
Seguidores	L, CS	Atrai 5 subalternos
Sem Piedade	E	Pode gastar Benes em rolagens de dano
Senhor Conserta Tudo	N, Veja o texto	+2 em rolagens de Consertar, ½ tempo de reparo com uma ampliação
Senhor das Feras	N, Es d8	Você ganha um companheiro animal
Sorte	N	+1 Bene por sessão
>> Sorte Grande	N, Sorte	+2 Benes por sessão
Sucateiro	N, Sorte	Encontra uma peça essencial de equipamento uma vez por sessão
Surto de Poder	CS, E, Perícia Arcana d10	+2d6 Pontos de Poder ao sacar um Curinga
Tiro Mortal	CS, E, Arremessar / Atirar d10	Dobra dano à distância ao sacar um Curinga
Varredura	N, Fo d8, Lutar d8	Ataca todos os inimigos adjacentes com -2
>> Varredura Aprimorada	E, Varredura	Como acima, mas sem penalidade





CAPÍTULO 2:

EQUIPAMENTO

Nesta seção está uma amostra de equipamento da era antiga até o futuro próximo. Abaixo estão algumas observações necessárias para entender as listas de equipamento.

AE (*Altamente Explosiva*): Balas altamente explosivas usam um modelo de explosão, o tamanho de cada um está listado nas anotações da arma ou munição. Veja as regras para ataques de área no Capítulo Três.

Alcance: Armas com “alcance” permitem a seus usuários efetuarem ataques de Lutar à distância listada. Um alcance de 1, por exemplo, permite a um personagem atacar um alvo a 1 de distância. Armas sem um valor de alcance podem atacar alvos ao alcance do braço apenas (adjacentes).

Alcance pode ser muito importante numa luta à cavalo e contra inimigos montados.

AP (*Arma Pesada*): A arma pode afetar veículos ou outros dispositivos com Armadura Pesada.

Armadura: Esta é a quantidade de Armadura fornecida pelo equipamento, adicionada a Resistência do usuário quando a área coberta é atingida em combate. Um personagem vestindo múltiplas camadas de armadura ganha apenas o bônus mais alto – eles não se acumulam. Note que a menos que um atacante estabeleça o contrário, ataques serão sempre direcionados ao torso da vítima.

Auto: Esta arma automática pode atirar no modo automático (disparo único).

CdT (*Cadência de Tiro*): Este é o número máximo de disparos possíveis de serem efetuados por esta arma em uma ação. A menos que uma arma diga o contrário, o usuário pode atirar até

a Cadência de Tiro da arma (no lugar da sua cadência total). Se um único disparo for efetuado, ele utiliza um único cartucho de munição e não incorre em qualquer penalidade de recuo. Dois ou mais disparos com tais armas sempre estão sujeitos à penalidade de -2 de fogo automático.

Calibre: O número listado em parênteses após uma arma de fogo é o calibre dos projéteis disparados por ela. Use este valor para estabelecer custos de munição ou para definir se a munição de uma arma se encaixa em outra.

Custo: Preços de equipamento são simultaneamente relativos aos recursos iniciais de \$500 e ao seu nível tecnológico. Dessa forma, um mosquete Springfield não custa \$250 em 1862. Esse é apenas o “valor” da arma relativo ao nível tecnológico e ao cenário típico ao qual é destinada. Lembre-se disso ao comparar os \$150 do mosquete aos \$150 de um AK47 – ambas as armas estão “padronizadas” para o ambiente onde tipicamente são encontradas, mesmo o AK sendo amplamente superior ao mosquete. Personagens em campanhas militares não devem comprar equipamento – eles simplesmente atribuem o seu equipamento. Alguns itens simplesmente listam “Militar” em seu custo, indicando que são tipicamente comprados por grandes forças militares nacionais e então supridos às tropas sob o seu comando. Tais armas normalmente não estão disponíveis no mercado aberto.

Economias são decisivas para balancear mundos de jogo, assim o Mestre é encorajado a redefinir preços dos bens para sua campanha em particular.

Dano: Dano é listado em termos de dados. Armas de projétil possuem dano fixo (como 2d6).

Armas corporais possuem dano baseado no dado de Força do seu portador mais outro dado, como enumerado individualmente nas inscrições das armas. Uma adaga, por exemplo, inflige For + 1d4 de dano.

Aparar +X: A arma adiciona o bônus ao valor de Aparar do personagem ao ser usada.

Distância: São as distâncias Curta, Média e Longa da arma. Distâncias são listadas em quadros para que você possa usar a régua para mover, atirar e lutar com miniaturas na mesa. Cada quadro é igual a 2 metros no mundo real, dessa forma 5 quadros são na verdade 10 metros.

Distâncias de armas são distâncias “eficazes” para a mesa. Se você precisa saber a distância de uma arma no mundo real (para batalhas que não se passem na mesa, por exemplo), multiplique cada distância entre as barras por 2,5. Um projétil de tanque com uma distância Longa de 300, por exemplo, possui no “mundo real” uma distância Longa de 750 quadros ou 1500 metros.

Duplo Disparo: A arma pode rapidamente atirar dois projéteis. Ao invés de jogar duas vezes, adicione +1 as rolagens de Atirar e dano.

Força Mínima: Um personagem cuja Força seja menor que o dado da arma pode usar a arma, mas com penalidades. Primeiro, o dado da arma não pode ser maior que seu dado de Força. Se uma criança magricela (For d4) pegar uma espada longa (d8), ela rola 2d4 de dano, não d4+d8. Um herói musculoso com For d10 rola d10+d8 se estiver utilizando a mesma espada longa.

Segundo, se o dado de Força não for pelo menos igual ao dado da arma, o atacante não recebe nenhum dos bônus inerentes da arma, como um +1 no Aparar ou Alcance. Entretanto, ainda mantém qualquer penalidade (como Aparar -1).

Caso a arma possua um dano listado como For+d8+2, por exemplo, então a Força mínima que o usuário precisa ter é um d8.

Certas armas de distância também listam uma Força mínima para usá-las. Um personagem com uma Força menor pode usar a arma, mas sofre uma penalidade de -1 na sua rolagem de ataque para cada grau de diferença entre sua Força e a Força mínima exigida. A penalidade é ignorada se a arma puder ser atada em um bipé ou outro suporte.

PA (Perfurante de Armadura): A arma ou projétil ignora uma quantidade de pontos de Armadura. Uma arma com um valor 4 de PA, por exemplo, ignora 4 pontos de Armadura. PA excede simplesmente é perdido.

Penalidade de Tiro Rápido: Certas armas, como rifles de precisão, são muito imprecisas ao

disparar rapidamente ao invés de usar suas excelentes lentes e miras. Caso o personagem se mova na ação em que atira, sofre uma penalidade de -2.

R3B: A arma possui um seletor de rajadas de três projéteis (veja a página 99).

Rajada de Três Balas: A arma pode disparar três projéteis com um aperto do gatilho. Isto adiciona +2 a rolagem de Atirar e dano ao custo da munição extra.

Recarregando: Armas antigas, como mosquetes e bestas, são muito lentas para recarregar. Cada arma informa quantas ações são necessárias para serem recarregadas, como 1/3, que significa que a arma pode atirar a cada três rodadas se o atirador não fizer nada além de recarregar a cada ação. Personagens podem recarregar e andar sem nenhuma penalidade. Se o personagem tentar correr e recarregar, precisa fazer uma rolagem de Agilidade (com -2 de penalidade habitual por correr). Falha indica que não foi feito nenhum progresso para recarregar nesta ação.

Semi-Auto: A arma atira em semi-automático e pode se favorecer das regras de Duplo Disparo (página 101).

SOBRECARGA

No geral, você não deve se preocupar com Sobrecarga. Personagens normalmente não irão carregar mais do que pensam precisarem. Mas às vezes isso pode se tornar dramaticamente importante – como durante uma perseguição ou ao tentar arrastar um tesouro pesado para longe de um dragão rugindo! Quando isto ocorrer, use as instruções abaixo.

Um personagem pode carregar 2,5 vezes seu dado de Força em quilos sem qualquer penalidade. Isso é chamado de “Limite de Carga”. Um personagem com uma Força de d8, por exemplo, pode confortavelmente carregar 20 quilos (ignore roupas normais para definir o peso).

Carregar muito peso inflige -1 de penalidade para cada múltiplo adicional de seu Limite. A penalidade é aplicada a todos os resultados de Agilidade e Força, como também a perícias associadas a algum desses dois atributos.

Como dito, um herói com Força d8 possui um Limite de Carga de 20 quilos e pode carregar de 21 a 40 quilos com um -1 de penalidade em suas rolagens de Força, Agilidade e perícias relacionadas. Ele também pode carregar de 41 a 60 quilos com -2 ou de 61 a 80 quilos com -3.

Personagens normalmente não podem carregar peso que inflija uma penalidade maior que -3.

Porém, podem ser capazes de erguer pesos maiores (até uma penalidade de -4) por uns poucos passos a critério do Mestre.

INFORMAÇÕES SOBRE EQUIPAMENTO

Abaixo estão anotações para algumas das armas, armaduras e outros dispositivos que você encontrará nas listas de Equipamento.

ARMADURA

Note que o peso listado para os maiores trajes de armadura, como uma cota de malha, couraça e armadura alimentada, está definido para o seu peso “distribuído”. Isso presume que a armadura está propriamente ajustada, necessitando de uma rolagem de Conhecimento (Forjar Armaduras), algumas ferramentas básicas e 1d6 horas. Se a armadura não estiver ajustada apropriadamente (como ao vestir uma armadura pega de um inimigo), o peso é dobrado.

ARMADURAS ALIMENTADAS

Armaduras Alimentadas suportam muito de sua própria massa, por isso os baixos valores de peso. Trajes de Batedor pesam 50 quilos sem energia, trajes de Batalha pesam 75 e trajes Pesados pesam 110 quilos. Todas as armaduras alimentadas contêm unidades de comunicação com extensão de oito quilômetros. Essas armaduras funcionam por pelo menos uma semana sem abastecimento. Elas necessitam de uma unidade especial de abastecimento e 10 horas para recarregarem totalmente. O Mestre pode decidir que trajes perdem energia mais rapidamente sob uso excessivo.

- **Traje de Batalha:** Essa é a armadura alimentada básica, usada pela maioria das tropas de infantaria em cenários futurísticos. Ela melhora a Força em um tipo de dado, adiciona +2 a Movimentação e permite ao usuário saltar 2d6 quadros horizontalmente ou 1d6 verticalmente. Um painel visual fornece informações de direcionamento para armas conectadas, adicionando +1 às rolagens de Atirar do usuário.
- **Traje de Batedor:** Esses trajes são feitos para reconhecimento. Além da unidade de comunicação padrão, eles são revestidos em tinta Stealth que adiciona +4 as rolagens de Furtividade contra radares

e outros sistemas automatizados de detecção (mas não pessoas).

- **Traje Pesado:** Trajes pesados (ou trajes de assalto) são projetados para confrontos severos sob as mais intensas condições de combate. Eles subtraem 2 da Movimentação e aumentam a Força em dois tipos de dado. Estes trajes carregam pelo menos uma arma pesada de algum tipo como um lança-chamas ou uma minigun e possuem computadores de melhoramento de mira que adicionam +2 as rolagens de Atirar do personagem.

ESCUDOS

Se um personagem com um escudo for atingido por um ataque à distância no lado protegido, role o dano normalmente, mas adicione o bônus de Armadura do escudo a Resistência do personagem (ele atua como um obstáculo).

KEVLAR

Kevlar oferece 2 pontos de proteção contra a maioria dos ataques. Tecido kevlar “entrelaça” balas e assim nega até 4 pontos de PA de balas e também fornece +4 de proteção contra elas.

ARMAS DE DISTÂNCIA & ACESSÓRIOS

BIPÊS

Muitas metralhadoras também são equipadas com um bipé integrado ou destacável. Uma vez implantados, estes fornecem uma posição de disparo mais estável e ajudam a controlar o recuo. Leva uma ação para implantar um bipé e acoplar a arma. Uma vez na posição, a penalidade de fogo automático é reduzida para -1. Se o herói mover-se, esse benefício é negado e terá que gastar outra ação para reinstalar o bipé.

ESPIGARDAS

Espingardas disparam uma propagação de esferas de metal (também chamado de “tiro”), causando assim mais dano a curta distância quando a propagação é menor e menos dano a longa distância, devido a maior propagação do disparo. Devido o aumento na possibilidade de acerto por causa da propagação, espingardas adicionam +2 as rolagens de Atirar dos seus usuários. Elas causam 1d6 de dano à distância Longa, 2d6 à Média e 3d6 à distância Curta.

- **Balas:** Espingardas também podem disparar projéteis. O atacante não recebe o +2 de bônus da espingarda na sua rolagem de Atirar, mas o dano é de 2d10 independente do incremento de alcance.
- **Canos Duplos:** Espingardas com duas barras acopladas são chamadas de “canos duplos”. Se o atacante quiser disparar com ambos os canos de uma só vez, ele rola um dado adicional de Atirar exatamente como no modo Automático (mais o Dado Selvagem), incluindo recuo (que cancela o +2 habitual de espingardas). Role o dano separadamente para cada tiro bem-sucedido.

MIRAS

Miras óticas podem ser acopladas a todos os formatos de armas de fogo, de rifles a armas de mão e ampliam alvos para tornar mais fácil atirar à distância. Uma mira concede um bônus de +2 em Atirar para disparos à distância Média ou maior, desde que o atirador não se mova nesta rodada.

ARMAS ESPECIAIS

BETTIES SALTITANTES

Estas minas mortais são projetadas para saltar no ar e espalhar estilhaços à altura da cabeça. Ape- nas cobertura total oferece um bônus de Armadura contra tais dispositivos. Estar prostrado não oferece nenhuma proteção contra estas minas.

CANHÕES

Canhões podem atirar três diferentes tipos de projéteis: balas sólidas, estilhaços e metralha. A equipe pode escolher o tipo de munição a ser carregada cada vez que recarrega a arma.

Balas Sólidas são exatamente isto – grandes esferas redondas feitas para romper muralhas ou atravessar fileiras de tropas. Para disparar, o líder da equipe faz uma rolagem de Atirar. Um alvo diretamente atrás e adjacente ao primeiro também é atingido em uma rolagem de 1 a 3 em um d6 e recebe dano total. Isso continua até não haver mais inimigos adjacentes.

Estilhaços são projéteis explosivos cheios de bolas de metal, pregos e outros fragmentos. Os resíduos são lançados para fora quando o projétil explode, retalhando alvos levemente blindados em um banho de aço. Usar Estilhaços é considerado como um ataque de área e usa um Modelo Médio de Explosão.

Metralha é um projétil feito para detonar dentro do cano do canhão. O metal chanfrado dentro da “lata” é propelido para fora com o propósito de dilacerar qualquer coisa dentro de seu cone mortal como uma espingarda gigante. Para determinar os efeitos da metralha, posicione uma régua em frente do canhão na direção que você deseja disparar e faça uma rolagem de Atirar sem nenhum modificador de distância. Se errar o disparo, mova a extremidade final da régua 1 quadro para a esquerda ou direita (role aleatoriamente).

Agora posicione um Modelo Médio de Explosão na extremidade final da régua e mova ele diretamente para frente nessa direção por 24 quadros. Cada alvo dentro do modelo é atingido por 2d6 de dano. Cobertura atua como Armadura, tal como em qualquer arma de área, significando que personagens prostrados adicionam +2 a sua Resistência.

- **Recarga:** Canhões exigem uma ação para serem recarregados com uma equipe de quatro pessoas ou duas ações com menos homens.
- **Linha de Visão:** Equipes de canhoneiros devem ser capazes de ver seus alvos para atingi-los. Obuses, morteiros e bombardeiros podem atirar em alvos que eles não podem ver (assumindo que saibam aproximadamente onde o alvo está) com um -4 de penalidade e o dobro de desvio (veja Combate).

GRANADAS

Um personagem dentro do raio de explosão tem duas opções adicionais. Para pegar e arremessar a granada antes que exploda, precisa fazer uma rolagem de Agilidade com -4 (ou -2 se ele estiver em Aguardando). Falha significa que ela explode e ele recebe um dado adicional de dano.

- **Cobrindo Granadas:** Um personagem pode também jogar-se sobre uma granada. Ele recebe o dobro do normal de dados de dano pelo seu ato heroico, mas sua Resistência total é subtraída do dano infligido a outros personagens no raio da explosão. Aliados normalmente não realizarão tal ato suicida, embora o Mestre possa fazer o oposto em situações específicas, como se um aliado possuir uma personalidade “leal”.

LANÇA-CHAMAS

Lança-Chamas inclui qualquer dispositivo que esguiche um líquido incendiário ou mesmo uma chama pura. Para usá-los, o atacante coloca a

extremidade menor do Modelo de Cone na ponta da arma do seu personagem e o final largo em tantos alvos quanto ele for capaz. O atacante então faz uma rolagem de Atirar com +2. Defensores que conseguirem uma rolagem de Agilidade igual ou maior que o total de Atirar do atacante saem do caminho e não são afetados. O resto sofre o dano da arma (normalmente 2d10) e jogam para ver se pegam fogo (ver Fogo).

Como outras armas de área, lança-chamas tipicamente ignoram a maioria das armaduras corporais (veja Ataques de Área).

- **Lança-Chamas Veiculares:**

Organizações militares frequentemente possuem lança-chamas com distâncias muito maiores. A chama atirada por um tanque britânico Crocodilo, por exemplo, possui uma distância de cerca de 70 metros (35 quadros). No entanto, a chama deve ser arqueada para alcançar estas distâncias, sendo assim um personagem pode escolher usar um Modelo Pequeno de Explosão no lugar de um Modelo de Cone ao usar tais armas. O centro do modelo pode ser colocado até a distância máxima do lança-chamas específico, tal como listado em suas anotações. Esse é tratado como qualquer outro ataque de área, apesar dos alvos ainda terem uma chance de se esquivarem do cone como detalhado acima.

MÍSSEIS

Armas ar-ar (ou espaço-espaço) são projetadas para destruir combatentes inimigos e outros pequenos alvos com uma ogiva direcionada. Para ativá-las, o piloto precisa primeiro “capturar” a assinatura do alvo no seu próprio painel de controle. Isso é realizado por diversos meios, incluindo assinatura de calor, radar, sinais ou mesmo perfil, dependendo do nível tecnológico.

Para travar, o piloto escolhe seu alvo e deve então ser bem-sucedido em uma rolagem resistida de Pilotar. O atacante deve subtrair modificadores de distância da rolagem de Pilotar como se estivesse Atirando.

Uma vez travado, o piloto decide então quantos mísseis liberar (geralmente até a sua carga completa dependendo de sua aeronave). À distância Curta, o alvo tem uma rodada para se evadir, duas rodadas (e oportunidades) em distância Média e três em distância Longa.



Evadir-se de um míssil requer uma rolagem de Pilotar com -4. Note que muitas naves contêm sistemas de evasão adicionais, como chaff ou flares, que adicionam +4 a essa rolagem se eles foram do tipo certo (flares para mísseis perseguidores de calor e chaff para mísseis guiados por radar).

- **Do Ar Para Alvos Terrestres:** Use os mesmos procedimentos acima, mas o alvo faz uma rolagem de Dirigir ou Navegar contra a perícia Pilotar do atacante.
- **Mísseis da Superfície Para o Ar:** Como acima, mas o atacante faz uma rolagem de Atirar e o defensor faz uma rolagem de Pilotar.
- **Sistemas Antimísseis:** Aeronaves grandes geralmente possuem sistemas antimísseis projetados para abater mísseis com miras laser, revestidos ou granizo de chumbo. Todos os sistemas requerem um pouco de habilidade e um bocado de sorte. Primeiro o tripulante encarregado da Bateria SAM em particular faz uma rolagem de Atirar menos a distância (não subtraia pelo tamanho ou velocidade do míssil – o SAM já é responsável por isso). Cada ataque bem-sucedido tem uma chance de 1 em 6 de abater o torpedo. Um sistema Phalanx com uma CdT de 5, por exemplo, rola 6 dados e cada dado que tirar um “1” um míssil é derrubado.
- **Obstáculos:** Presas se evadindo podem adicionar +2 a rolagem de Pilotar com cobertura substancial – como asteroides, paredes de cânions ou o casco de uma nau capitania.

MEDIEVAL

TIPO	DANO	PESO	CUSTO	OBSERVAÇÕES
Adaga	For+d4	0,5 kg	\$ 25	
Espada Curta	For+d6	2 kg	\$ 200	Inclui sabres de cavalaria
Espada Larga	For+d10	6 kg	\$ 400	Aparar -1, 2 mãos
Espada Longa	For+d8	4 kg	\$ 300	Inclui cimitarras
Katanã	For+d6+2	3 kg	\$ 1000	PA 2
Mangual	For+d6	4 kg	\$ 200	Ignora a Defesa de escudos e bônus de Cobertura
Rapieira	For+d4	1,5 kg	\$ 150	Aparar +1
Machado	For+d6	1 kg	\$ 200	
Machado de Batalha	For+d8	5 kg	\$ 300	
Machado Grande	For+d10	7,5 kg	\$ 500	PA 1, Aparar -1, 2 mãos
Maça	For+d8	10 kg	\$ 400	PA 2 contra armaduras rígidas, Aparar -1, 2 mãos
Martelo de Guerra	For+d6	4 kg	\$ 250	PA 1 contra armaduras rígidas (cota de placas)
Alabarda	For+d8	7,5 kg	\$ 250	Alcance 1, 2 mãos
Bastão	For+d4	4 kg	\$ 10	Aparar +1, Alcance 1, 2 Mãos
Lança	For+d6	2,5 kg	\$ 100	Aparar +1, Alcance 1, 2 Mãos
Lança de Cavalaria	For+d8	5 kg	\$ 300	PA 2 quando investindo, Alcance 2, usada apenas em combate montado
Pique	For+d8	12,5 kg	\$ 400	Alcance 2, requer 2 mãos

MODERNAS

TIPO	DANO	PESO	CUSTO	OBSERVAÇÕES
Baioneta	For+d4	0,5 kg	\$ 25	Uma baioneta fixada a um rifle aumenta o dano para For+d6, Aparar +1, Alcance 1, 2 mãos
Bastão de Disparo	3d6	1 kg	\$ 5	Basicamente um cartucho de espingarda usado em corpo a corpo; precisa ser recarregado com um novo cartucho [1 ação]
Canivete	For+d4	0,2 kg	\$ 10	-2 para ser Percebido caso escondido
Cassetete/ Porrete	For+d4	0,5 kg	\$ 10	Portado pela maioria dos oficiais da lei
Faca de Sobrevivência	For+d4	1 kg	\$ 50	Contém suprimentos que adicionam +1 a rolagens de Sobrevivência
Motosserra	2d6+4	10 kg	\$ 200	Um 1 natural no dado de Lutar [independente do Dado Selvagem] atinge o usuário
Soqueiras	For+d4	0,5 kg	\$ 20	Um herói usando soqueiras (soco-inglês) é considerado como sendo um Atacante Desarmado

FUTURISTAS

TIPO	DANO	PESO	CUSTO	OBSERVAÇÕES
Espada Laser	For+d6+8	2,5 kg	\$ 1000	PA 12, Espadas laser são terrivelmente não realistas, mas são indispensáveis em muitas campanhas de Ópera Espacial
Espada Molecular	For+d8+2	4 kg	\$ 500	PA 4
Faca Molecular	For+d4+2	0,5 kg	\$ 250	PA 2, Não pode ser arremessada

ARMADURA

TIPO	BÔNUS	PESO *	CUSTO	OBSERVAÇÕES
Couro	+1	7,5 kg	\$ 50	Cobre o torso, braços e pernas
Cota de Malha (Camisão)	+2	12,5 kg	\$ 300	Cobre o torso, braços e pernas
Corselete de Placas	+3	12,5 kg	\$ 400	Cobre o torso
Placas Braçais (manopla)	+3	5 kg	\$ 200	Cobre os braços
Perneiras de Placas (grevas)	+3	7,5 kg	\$ 300	Cobre as pernas
Meio Elmo	+3	2 kg	\$ 75	50% contra disparos na cabeça
Barda de placas	+3	15 kg	\$ 1250	Para cavalos
Escudo Pequeno: Broquel **	-	4 kg	\$ 25	Aparar +1
Escudo Médio **	-	6 kg	\$ 50	Aparar +1, Armadura +2 contra disparos a distância que o atinjam
Escudo Grande: Pipa / Torre **	-	10 kg	\$ 200	Aparar +2, Armadura +2 contra disparos a distância que o atinjam

MODERNAS

TIPO	BÔNUS	PESO *	CUSTO	OBSERVAÇÕES
Jaqueta	+2/+4	6 kg	\$ 80	Cobre o torso
Colete de Kevlar	+2/+4	4 kg	\$ 250	Cobre apenas o torso, nega PA 4, veja as notas
Colete de Kevlar com Placas	+4/+8	6 kg	\$ 2500	Como kevlar, mas placas de cerâmica fornecem +8 contra projéteis
Capacete de Motociclismo	+3	3 kg	\$ 75	50% de chance contra disparos na cabeça
Capacete de Aço (elmo)	+4	3 kg	\$ 80	50% de chance contra disparos na cabeça

FUTURISTAS

TIPO	BÔNUS	PESO *	CUSTO	OBSERVAÇÕES
Traje de Batalha de Infantaria	+6	10 kg	***	Cobre o corpo inteiro, futuro militar próximo, traje antibombas
Armadura Pesada	+8	15 kg	***	Cobre o corpo inteiro, futuro militar
Traje de Batedor	+10	0 kg	***	Armadura Alimentada. Cobre o corpo inteiro, futuro militar distante
Traje de Batalha	+12	0 kg	***	Armadura Alimentada. Cobre o corpo inteiro, futuro militar distante
Traje Pesado	+14	0 kg	***	Armadura Alimentada. Cobre o corpo inteiro, futuro militar distante
Colete Reflexivo	+10	2,5 kg	\$ 200	Cobre o torso, futuro distante, funciona apenas contra lasers

* Esse é o peso efetivo quando usada (a maioria das armaduras pesa um pouco mais quando carregadas).

** Escudos protegem apenas contra ataques pela frente e pela esquerda (presumindo um personagem destro).

*** Na casa dos milhares (moeda corrente do universo de jogo).

MIDIEVAL

TIPO	DIST.	DANO	CDT	TIROS	CUSTO	PESO	FOR MIN	OBS.
Arco	12/24/48	2d6	1	-	250	1,5	d6	
Arco Longo Inglês	15/30/60	2d6	1	-	500	2,5	d8	
Besta	15/30/60	2d6	1	-	500	5	d6	PA 2, 1 ação para recarregar
Faca/Adaga	3/6/12	For+d4	1	-	25	0,5	-	
Funda	4/8/16	For+d4	1	-	10	0,5	-	
Lança	3/6/12	For+d6	1	-	100	2,5	d6	
Machado de Arremesso	3/6/12	For+d6	1	-	75	1	-	

PÓLVORA NEGRA

TIPO	DIST.	DANO	CDT	TIROS	CUSTO	PESO	FOR MIN	OBS.
Brow Bess (.75)	10/20/40	2d8	1	-	300	1,5	d6	2 ações para recarregar
Pistola Flintlock (.60)	5/10/20	2d6+1	1	-	150	2,5	-	2 ações para recarregar
Rifle do Kentucky (.45)	15/30/60	2d8	1	-	300	5	d6	PA 2, 3 ações para recarregar
Springfield (.52)	15/30/60	2d8	1	-	250	0,5	d6	2 ações para recarregar
Bacamarte (8G)*	10/20/40	1-3d6*	1	-	300	0,5	d6	2 ações para recarregar

MODERNAS (PISTOLAS)

TIPO	DIST.	DANO	CDT	TIROS	CUSTO	PESO	FOR MIN	OBS.
Derringer (.44)	5/10/20	2d6+1	1	2	150	1	-	PA 1
Colt Dragoon (.44)	12/24/48	2d6+1	1	6	200	2	-	Revolver
Colt 1911 (.45)	12/24/48	2d6+1	1	7	200	2	-	PA 1, Semi-Auto
SS&W (.44)	12/24/48	2d6+1	1	6	250	2,5	-	PA 1, Auto
Desert Eagle (.50)	15/30/60	2d8	1	7	300	4	-	PA 2, Semi-Auto
Glock (9mm)	12/24/48	2d6	1	17	200	1,5	-	PA 1, Semi-Auto
Peacemaker (.45)	12/24/48	2d6+1	1	6	200	1,5	-	PA 1, Revolver
Ruger (.22)	10/20/40	2d6+1	1	9	100	1	-	Semi-Auto
SS&W (.357)	12/24/48	2d6+1	1	6	250	2	-	PA 1, Revolver

MODERNAS (SUBMETRALHADORAS)

TIPO	DIST.	DANO	CDT	TIROS	CUSTO	PESO	FOR MIN	OBS.
H&K MP5 (9mm)	12/24/48	2d6	3	30	300	5	-	PA 1, Auto
MP40 (9mm)	12/24/48	2d6	3	32	300	5,5	-	PA 1, Auto
Tommy Gun (.45)	12/24/48	2d6+1	3	50	350	6,5	-	PA 1, Auto
Uzi (9mm)	12/24/48	2d6	3	32	300	4,5	-	PA 1, Auto

MODERNAS (ESPINGARDAS)

TIPO	DIST.	DANO	CDT	TIROS	CUSTO	PESO	FOR MIN	OBS.
Cano-Duplo (12g)	12/24/48	1-3d6	1-2	2	150	5,5	-	Veja as notas
Escopeta (12g)	12/24/48	1-3d6	1	6	350	4	-	Veja as notas
CD serrada (12g)	5/10/20	1-3d6	1-2	2	150	3	-	Veja as notas
Streetsweeper (12g)	12/24/48	1-3d6	1	10	450	5	-	Veja as notas

MODERNAS (RIFLES)

TIPO	DIST.	DANO	CDT	TIROS	CUSTO	PESO	FOR MIN	OBS.
Barrett (.50)	50/100/200	2d10	1	11	750	17,5	d8	PA 4, Auto, Tiro Rápido, AP
M1 (.30)	24/48/96	2d8	1	8	300	5	d6	PA 2, Semi-Auto
Kar98 (7.92)	24/48/96	2d8	1	5	300	4,5	d6	PA 2
Sharps Big 50 (.50)	30/60/120	2d10	1	1	400	5,5	d8	PA 4, Tiro Rápido
Carabina Spencer (.52)	20/40/80	2d8	1	7	250	4	-	PA 2
Winchester '76 (.45 a .47)	24/48/96	2d8	1	15	300	5	d6	PA 2

MODERNAS (RIFLES DE ASSALTO)

TIPO	DIST.	DANO	CDT	TIROS	CUSTO	PESO	FOR MIN	OBS.
AK47 (7.62)	24/48/96	2d8+1	3	30	450	5	d6	PA 2, Auto
H&K G3 (.308)	24/48/96	2d8	3	20	400	5	d6	PA 2, Auto
M-16 (5.56)	24/48/96	2d8	3	20/30	400	4	-	PA 2, Auto, R3B
Steyer AUG (5.56)	24/48/96	2d8	3	30	400	4	-	PA 2, Auto, R3B

* Um bacamarte causa 1d6 à Distância Longa, 2d6 à Distância Média e 3d6 à Distância Curta.

MODERNAS (METRALHADORAS)

TIPO	DIST.	DANO	CDT	TIROS	CUSTO	PESO	FOR MIN	OBS
Gatling (.45)	24/48/96	2d8	3	100	500	20	-	PA 2, Pode não se mover
M2 Browning (.50)	50/100/200	2d10	3	200	1000	42	-	PA 4, AP, Auto, Pode não se mover
M1919 (.30)	24/48/96	2d8	3	250	750	16	-	PA 2, Pode não se mover
M60 (7.62)	30/60/120	2d8+1	3	250	1000	16,5	d8	PA 2, Tiro Rápido
Metralhadora 7.7 (Japonesa)	30/60/120	2d8	3	250	1000	15	-	PA 2, Auto, PA 2, Tiro Rápido
MG34 (7.92)	30/60/120	2d8+1	3	200	500	13	d8	PA 2, Tiro Rápido
MG42 (7.92)	30/60/120	2d8+1	4	200	500	13	d8	PA 2, Tiro Rápido
SAW (5.56)	30/60/120	2d8	4	200	750	10	d8	PA 2, Tiro Rápido
Metralhadora Besa (7.92)	40/80/160	2d8	3	50	1000	27	-	PA 2, Auto, Pode não se mover
Metralhadora DT (7.62)	30/60/120	2d8+1	3	60	1000	13	-	PA 2, Auto, Pode não se mover
Metralhadora de 14.5mm	50/100/200	3d6	3	100	5000	15	-	PA 2, Auto, Pode não se mover

FUTURISTAS

TIPO	DIST.	DANO*	CDT	TIROS	CUSTO	PESO	FOR MIN	OBS
Metralhadora Laser	50/100/200	1-3d6	5	-	500	7,5	d8	Auto
Pistola laser	15/30/60	1-3d6	1	-	200	2	-	Semi-Auto
Rifle laser	30/60/120	1-3d6	3	-	300	4	d6	Auto, R3B

* Aumentar o dano por ataque usa um número igual de disparos. Um ataque de 3d6, por exemplo, usa 3 disparos.

TIPO	DISTÂNCIA	PROJÉTIL PA	PROJÉTIL AE	CDT	OBS
Canhão de 20mm	50/100/200	2d12, PA 4	-	4	Arma Pesada
Canhão de 25mm	50/100/200	3d8, PA 4	-	3	Arma Pesada
Canhão de 30mm	50/100/200	3d8, PA 6	-	3	Arma Pesada
Arma Antitanque de 37mm	50/100/200	4d8, PA 3	4d6, PA 3, MME	3	Arma Pesada
Canhão de 40mm	75/150/300	4d8, PA 5	3d8, PA 2, MME	4	Arma Pesada
Peça de 2pdr	75/150/300	4d8, PA 5	3d6, PA 2, MME	1	Arma Pesada
Arma Antitanque de 57mm	75/150/300	4d8, PA 4	3d8, PA 2, MME	1	Arma Pesada
Peça de 75mm	75/150/300	4d10, PA 6	3d8, PA 4, MME	1	Arma Pesada
75mm (Alemão)	75/150/300	4d10, PA 13	3d8, PA 5, MME	1	Arma Pesada
Peça de 76mm	75/150/300	4d10, PA 12	3d8, PA 5, MME	1	Arma Pesada
88mm (Alemão)	100/200/400	4d10+1, PA 24	4d8, PA 8, MME	1	Arma Pesada
Peça de 120mm	100/200/400	5d10, PA 68	4d8, PA 30, MME	1	Arma Pesada
Peça/Arma Antitanque de 76mm (USSR)	75/150/300	4d10, PA 11	3d8, PA 4, MME	1	Arma Pesada
Peça de 125mm	100/200/400	5d10, PA 64	4d8, PA 45, MME	1	Arma Pesada
Laser de 100MGW	100/200/400	5d10, PA 100	-	1	Arma Pesada
Pulso Laser 20MGW	75/150/300	-	3d6+2, PA 10, MGE	3	Arma Pesada

Note que a maioria das armas de tanque pode atirar balas Perfurantes de Armadura (PA) ou Altamente Explosivas (AE). Uma arma de tanque de 37mm, por exemplo, pode atirar uma munição Perfurante de Armadura de 4d8 de dano com um valor de PA de 3 ou uma munição Altamente Explosiva que causa 4d6 de dano, ter um PA de 3 e causar impacto com um Modelo Médio de Explosão.



PROJÉTEIS

TIPO	DIST.	DANO	CDT	PA	CUSTO	FOR MIN	PESO	EXP.	OBS.
Canhão [Bala]	50/100 / 200	3d6+1	1	4	Militar	-	Nenhum	-	Veja as notas, Arma Pesada
Estilhaços	50/100 / 200	3d6	1	-	-	-	MME	-	
Metralha	Linha de 24 quadros	2d6	1	-	-	-	MME	-	Veja as notas
Çatapulta	24/48/ 96	3d6	1/3	4	Militar	-	MME	-	Arma Pesada

LANÇADORES DE MÍSSEIS

TIPO	DIST.	DANO	CDT	PA	CUSTO	FOR MIN	PESO	EXP.	OBS.
Bazuca	24/48/ 96	4d8	1	9	Militar	-	MME	6	Arma Pesada, Tiro Rápido [2 kg/munição adicional]
Panzershrek	15/30/ 60	4d8	1	17	Militar	d6	MME	10	Arma Pesada, Tiro Rápido [4 kg/munição adicional]
Panzerfaust	12/24/ 48	4d8	1	20	Militar	d4	MME	5	Arma Pesada, Tiro Rápido
M203 40MM	24/48/ 96	4d8	1	-	Militar	d4	MME	1,5	Arma Pesada, Tiro Rápido
M72 Law	24/48/ 96	4d8+2	1	30	Militar	d4	MME	2,5	Arma Pesada, Tiro Rápido
AT-4	24/48/ 96	4d8+2	1	40	Militar	d4	MME	7,5	Arma Pesada, Tiro Rápido

MÍSSEIS

TIPO	DIST.	DANO	CDT	PA	CUSTO	FOR MIN	PESO	EXP.	OBS.
Missil TOW	100 / 200 / 400	4d6	1	140	Militar	-	MME	-	Arma Pesada, Tiro Rápido
Missil Hellfire	75 /150 /300	5d8	4	150	Militar	-	MME	-	Arma Pesada
Sidewinder	100 / 200 / 400	4d8	2	6	Militar	-	MME	-	Arma Pesada
Sparrow	150 / 300 / 600	5d8	2	6	Militar	-	MME	-	Arma Pesada

LANÇA-CHAMAS

TIPO	DIST.	DANO	CDT	PA	CUSTO	FOR MIN	PESO	EXP.	OBS.
Lança Chamas	Modelo de Cone	2d10	1	-	Militar	d8	Cone	35	Ignora Armadura

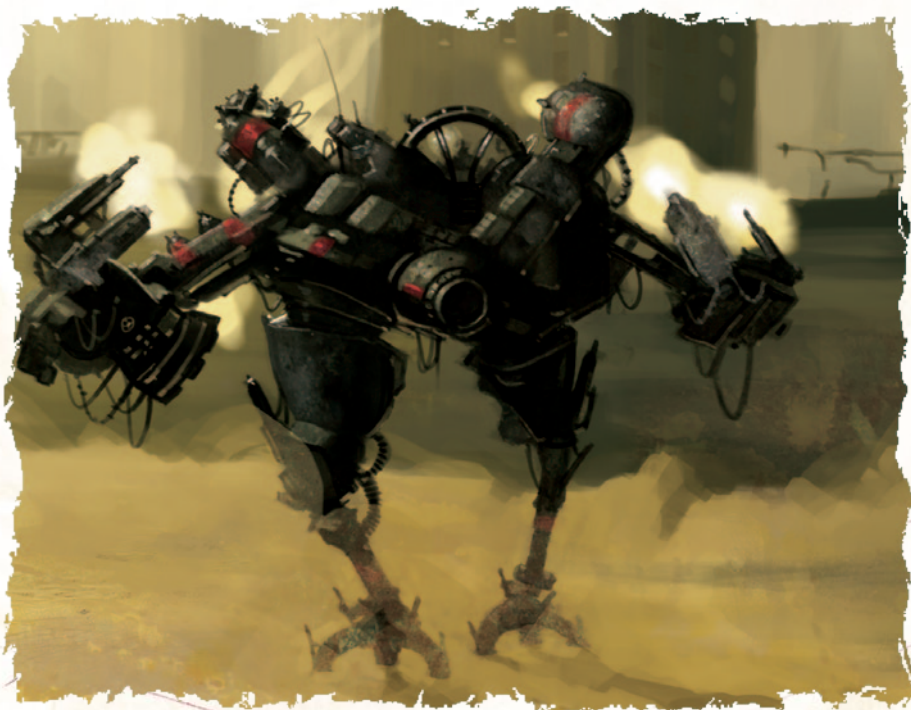
MINAS

TIPO	DIST.	DANO	CDT	PA	CUSTO	FOR MIN	PESO	EXP.	OBS.
Betty Saltitante	-	3d6	-	-	Militar	-	MPE	4,5	Veja as notas
Mina Antipessoal	-	2d6+2	-	-	Militar	-	MPE	5	
Mina Antitanque	-	4d6	-	-	Militar	-	MME	10	Arma Pesada, PA 5 contra ½ da Armadura mais fraca*
Mina Claymore	-	3d6	-	-	Militar	-	MME	2	Trate como Metralha

* arredonda-da para cima

GRANADAS

TIPO	DIST.	DANO	CDT	PA	CUSTO	FOR MIN	PESO	EXP.	OBS.
Mk67 Pineapple (US)	5/10/ 20	3d6	-	-	Militar	-	MME	1	
Potato Masher (Ger)	5/10/ 20	3d6-2	-	-	Militar	-	MME	1	Trate como Metralha



* O custo de itens mundanos depende inteiramente do cenário e do nível tecnológico disponível. Um cavalo na maior parte das campanhas de fantasia, por exemplo, é relativamente comum e custa aproximadamente \$300. No mundo moderno, cavalos custam milhares de dólares.

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

ITEM	CUSTO*	PESO
Algemas	15	1
Aljava (comporta 20 flechas/viotes)	25	1
Apito	2	-
Cama Dobrável (saco de dormir; para o inverno)	25	2
Câmera (descartável)	10	0,5
Câmera (comum)	75	1
Câmera (digital)	300	0,5
Cantil (odre)	5	0,5
Cobertor	10	2
Corda (10")	10	7,5
Frasco (cerâmico)	5	0,5
Gancho	100	1
Gazuas	200	0,5
Guarda-Chuva	5	1

ITEM	CUSTO*	PESO
Isqueiro	2	-
Óleo (para lamparina, 473ml)	2	0,5
Lamparina (fornece luz num raio de 4")	25	1,5
Lanterna (feixe de 10")	20	1,5
Martelo	10	0,5
Mochila	50	1
Kit de Ferramentas	200	2,5
Pá	5	2,5
Pé-De-Cabra	10	1
Pederneira e Aço	3	0,5
Pedra de Amolar	5	0,5
Sabão	1	0,5/5
Vela (fornece luz num raio de 2")	1	0,5

ANIMAIS & ARREIOS

ITEM	CUSTO*	PESO
Barda para Cavalo de Guerra (+3)	1250	15
Cavalo	300	-
Cavalo de Guerra	750	-
Sela	10	5
Sela trabalhada	50	5

COMPUTADORES

ITEM	CUSTO*	PESO
Desktop	800	10
GPS	250	0,5
Laptop	1200	2,5
Portátil	250	0,5

VIGILÂNCIA

ITEM	CUSTO*	PESO
Detector de Transmissões	525	0,5
Grampo Telefônico (Besouro)	250	-
Interceptor de Celular	650	2,5
Microfone Parabólico (bom até 200 metros)	750	2
Óculos de Visão Noturna Passivos (sem penalidade por Penumbra e Escuridão)	1000	1,5
Óculos de Visão Noturna Ativos (sem penalidade por qualquer nível de escuridão)	2500	2
Telefone de Telefonista (Rolagem de Consertar para conectar em uma linha telefônica)	150	1
Telefone Celular	100	-

ALIMENTAÇÃO

ITEM	CUSTO*	PESO
Boa Refeição [restaurante]	15+	-
Rações de Viagem [5 refeições; dura 1 semana]	10	2,5
Refeição Fast Food	5	0,5
RPC [refeição pronta para comer]	10	0,5

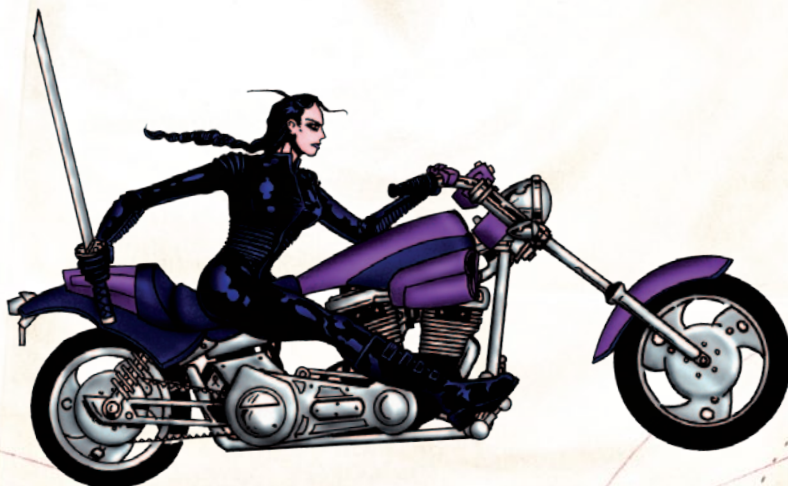
ROUPAS

ITEM	CUSTO*	PESO
Botas de Caminhada	100	-
Botas de Inverno	100	0,5
Camufladas	20	-
Equipamento de Inverno [capa/ jaqueta]	200	1,5
Roupas Formais	200	-
Roupas Normais	20	-

MUNIÇÃO

ITEM	CUSTO*	PESO	OBSERVAÇÕES
Flecha*	0,5/5	1/2	-
Flecha Matadora de Homens	0,5/5	1	Dano +1, normalmente encontrada apenas em cenários Orientais
Flecha de Teflon	0,5/5	5	PA 2, apenas na era moderna
Balas Pequenas	1,5/50	10/50	Inclui armas de calibre .22 a .32
Balas Médias	2,5/50	25/50	Inclui de 9mm a .45
Balas Grandes	4/50	50/50	Inclui .50 e a maior parte das munições de rifle
Virote*	0,5/5	2	PA 2 [munição padrão para besta]
Bateria Laser	0,5	25	Fornecer uma carga completa para pistola, rifle ou metralhadora.
Projétil [c/ pólvora]	0,5/10	3	Para armas de pólvora negra
Pedra de Fenda	0,5/10	1/20	Pedras também podem ser encontradas gratuitamente com uma rolagem de Perceber e 1d10 minutos de procura, dependendo do terreno

* Se for importante flechas e virotes podem ser recuperados em uma rolagem de d6 de 4-6



VEÍCULOS

Nas próximas páginas estão alguns exemplos de veículos para terra, ar e água, incluindo alguns militares como tanques e meios de transporte pessoal blindados.

Acc/Velocidade Máxima é a Aceleração e a Velocidade Máxima do veículo em quadros por rodada. A Velocidade Máxima de veículos é mostrada para campos de batalha (não em estrada aberta, onde normalmente podem dobrar sua velocidade). Elas estão adaptadas para funcionar na mesa, ou seja, não são inteiramente realistas, mas funcionam bem para o jogo. Velocidade Máxima tipicamente é metade da velocidade operacional para veículos militares ou um quarto da velocidade para carros civis. Aceleração varia muito mais – use os exemplos da Tabela de Veículos como um guia.

Subida é um valor relativo usado para determinar se uma aeronave possui uma melhor habilidade de ganhar altitude em relação à outra, como você verá nas Regras de Perseguição na página 127. Se estiver convertendo os seus próprios veículos, use as seguintes orientações:

Edições anteriores de Savage Worlds usavam Subida como uma medida real de quantos quadros uma aeronave podia ascender em uma rodada. Em cenários onde a Subida usa os valores antigos, simplesmente use a tabela acima.

Resistência é a durabilidade básica do veículo incluindo a Armadura (entre parênteses); veículos com três números listados possuem diferentes valores para Frente/Laterais/Traseira. Definir a Resistência de veículos é muito difícil devido aos diferentes tipos de materiais ou armadura, pontos fracos contra pontos fortes e assim por diante, mas no geral você pode usar essa tabela para estabelecer a Resistência básica.

Para a Armadura, defina a espessura média em polegadas de qualquer metal no veículo e multiplique por 2,5. Esta é uma boa base e precisará de mais ajustes caso seja realmente importante ser baseado no tipo de metal, quanto do veículo é abrangido e assim por diante.

Passageiros lista o número de tripulantes mais quaisquer passageiros adicionais que podem ser transportados. Uma anotação de “2+8”, por exemplo, significa que possui uma tripulação de 2 e pode carregar 8 passageiros adicionais.

Custo é a média de preço do veículo. Se o custo for “Militar” significa estar além dos meios da maioria dos personagens, sendo tipicamente comprado apenas por estados militares.

TABELA DE SUBIDA

SUBIDA	EXEMPLOS DE AERONAVES
-2	Balões, helicópteros steampunk
-1	Naves que sobem relativamente devagar, como helicópteros civis
0	Bombardieiros da 2ª Guerra, aeronaves “pesadas”, helicópteros modernos
1	Aeronaves civis leves, combatentes médios
2	Combatentes muito leves
3	Jatos, combatentes muito ágeis, aeronaves que sobem rapidamente

TABELA DE RESISTÊNCIA BÁSICA

PESO (TONELADA)	RESISTÊNCIA
<1	6-8
2 a 4	9-11
5 a 25	11-12
26 a 60	13-14
61 a 100	15-18
100 a 200	19-22
Cada 100 ton. adicionais	+ 3-5

NOTAS ESPECIAIS

Airbags: Passageiros com airbags rolam metade do normal de dados de dano em uma colisão (arredondado para baixo) menos um.

Anfíbio: O veículo pode entrar na água sem inundar ou afundar. Veja a discrição individual para as suas taxas de movimento na água.

Arma Fixa: A arma do veículo não pode girar.

Arma Pesada: Esta arma pode danificar veículos equipados com Armadura Pesada.

Armadura Inclinação: Nos melhores veículos blindados, a blindagem é inclinada de forma a aumentar a chance de um ataque ser defletido pela armadura do tanque. Ataques balísticos contra estes alvos sofrem uma penalidade de -2.

Armadura Pesada: Apenas armas marcadas como Armas Pesadas podem danificar este veículo, independente do dano rolado. Isso impede um disparo realmente sortudo de pistola de destruir um tanque. Veículos com Armadura Pesada reduzem pela metade o dano recebido por colidir com outros obstáculos (incluindo veículos) que não tenham Armadura Pesada.

Armas: Armas são detalhas no texto do veículo. Note que a Cadência de Tiro para mísseis e foguetes indica quantos podem ser disparados em uma ação.

CMAM (Contramedidas Antimísseis): Alguns jatos ou naves espaciais são equipados com contramedidas antimísseis, como chaff, flares ou iscas. O número de CMAM é um reflexo de “explosões”, não de flares ou iscas reais. Quando usado, uma CMAM adiciona +2 as rolagens de Pilotar do usuário para o propósito de escapar de mísseis *apenas nesta rodada*.

Estabilizador: Um estabilizador reduz a penalidade de Plataforma Instável para qualquer arma acoplada (normalmente sua arma principal, exceto se indicado o contrário) para -1 (no lugar do habitual -2). Um Estabilizador Aprimorado nega a penalidade completamente.

Flutuador: O veículo é um flutuador e pode ignorar a maioria dos obstáculos de terreno mais baixos ou água.

Pintura Stealth: É uma pintura negra que impõe -4 nas rolagens feitas para detectar o veículo com sensores.

Tração Nas Quatro Rodas (T4R): Estes veículos tratam cada quadro de terreno acidentado como 1,5 metros, ao invés dos 2 metros habituais.

Trator: Exceto quando escrito o contrário, assume-se que o veículo possua rodas. Veículos tratores podem subir sobre a maioria dos obstáculos mais baixos, como troncos e tratam cada quadro de terreno acidentado como 1,5, ao invés de 2 metros.

Veículo Espacial: O veículo é projetado para ser usado no espaço sideral. Aqueles seguidos com Atmosférico podem entrar e sair de órbitas planetárias à vontade.

Visão Noturna: “Starlight” e outros equipamentos de visão noturna eliminam penalidades de Penumbra e Escuridão.

Visão Noturna Infravermelha: Dispositivos térmicos de imagem reduzem a metade (arredondado para baixo) penalidades de escuridão para alvos emissores de calor.



CMS

VEÍCULO	ACC / VM	RESISTÊNCIA	TRIPULAÇÃO	CUSTO	OBSERVAÇÕES
Cavalo & Carnagem	Passo do animal	10 (2)	1+3	\$1 a 3mil	Veia cavalo no bestário
Carro Antigo	5/16	8 (2)	1+3	\$ 1000	Modelo Ts e similares
Motocicleta	20/32	8 (2)	1+1	\$ 3000	Moto urbana
Moto de Rali	15/32	8 (2)	1	\$ 2000	Resistência +4 contra saltos

OFF-ROAD (T4R)

VEÍCULO	ACC / VM	RESISTÊNCIA	TRIPULAÇÃO	CUSTO	OBSERVAÇÕES
Carro Compacto	10/36	10 (3)	1+3	\$5 a 14mil	Neons, Chevettes
Carro Médio	20/40	11 (3)	1+4	\$20 a 60mil	Airbags, artigos de luxo
Utilitário Esportivo	20/40	14 (3)	1+7	\$20 a 60mil	Artigos de luxo: T4R
Carro Esportivo	30/56	10 (3)	1+3	\$15 a 300mil	De Mustang a Lamborghini
Reboque	5/30	16 (4)	1+1	\$150 a 300mil	Trailers têm Resistência 14 (2)

COMBATE (2ª GUERRA MUNDIAL)

VEÍCULO	ACC / VM	RESISTÊNCIA	TRIPULAÇÃO	CUSTO	OBSERVAÇÕES
Carro Compacto	10/36	10 (3)	1+3	\$5 a 14mil	Neons, Chevettes
Carro Médio	20/40	11 (3)	1+4	\$20 a 60mil	Airbags, artigos de luxo
Utilitário Esportivo	20/40	14 (3)	1+7	\$20 a 60mil	Artigos de luxo: T4R
Carro Esportivo	30/56	10 (3)	1+3	\$15 a 300mil	De Mustang a Lamborghini
Reboque	5/30	16 (4)	1+1	\$150 a 300mil	Trailers têm Resistência 14 (2)
Jeep	10/40	7(1)	2+3	Militar	Tração Nas Quatro Rodas, Armas: M2 calibre .50 montada no espigão central

COMBATE (2ª GUERRA MUNDIAL) - CONTINUAÇÃO

VEÍCULO	ACC / VM	RESISTÊNCIA	TRIPULAÇÃO	CUSTO	OBSERVAÇÕES
M4 Sherman	5/12	21/16/16 (9/4/4)	5	Militar	Armadura Pesada, Estabilizador, Trator, Armas: Peça US 75mm, M1919 coaxial, M1919 no corpo, M2 calibre .50 no chefe de carro
Churchill VII	5/5	23/22/21 (9/8/7)	5	Militar	Armadura Pesada, Trator, Armas: Peça UK 40mm, Metralhadora Besa frontal, Metralhadora Besa coaxial
Deimler	10/18	11/11/11 (1/1/1)	2+3	Militar	Armadura Pesada, Tração Nas Quatro Rodas, Armas: Canhão UK 2pdr, Metralhadora Besa coaxial
T-34/76	5/14	19/17/18 (7/5/6)	4	Militar	Armadura Pesada, Trator, Armas: Peça USSR 76mm, Metralhadora DT 7.62 coaxial, Metralhadora DT 7.62 frontal
BA-64B	5/20	12/11/11 (2/1/1)	2	Militar	Armadura Pesada, Armadura Inclinada, Trator, Armas: DT 7.62 na torre
SDKfz 234/2 (Puma)	5/20	15/12/12 (4/1/1)	4	Militar	Arma Pesada, Tração Nas Quatro Rodas, Armas: Canhão de 50mm, MG34 coaxial
PzIVJ	5/10	20/15/14 (8/3/2)	5	Militar	Arma Pesada, Trator, Armas: Peça German 75mm, MG34 frontal, MG34 coaxial
PzVI Tiger	4/9	25/23/23 (10/8/8)	5	Militar	Arma Pesada, Trator, Armas: Peça German 88mm, MG34 frontal, MG34 coaxial

COMBATE (FUTURISTAS)

VEÍCULO	ACC / VM	RESISTÊNCIA	TRIPULAÇÃO	CUSTO	OBSERVAÇÕES
Tanque Flutuador	8/32	116/96/76 (100/80/60)	3	Militar	Armadura Pesada, Estabilizador Aprimorado, Flutuador, Visão Noturna, Armas: Laser de 100MGW na torre, Pulso Laser de 20MGW no corpo
VBTP Flutuador	10/30	75/60/60 (60/50/50)	2+12	Militar	Armadura Pesada, Estabilizador Aprimorado, Flutuador, Armas: Pulso Laser de 20MGW no corpo

EMBARCAÇÕES

VEÍCULO	ACC / VM	RESISTÊNCIA	TRIPULAÇÃO	CUSTO	OBSERVAÇÕES
Canoa	1/2	8(2)	1+3	\$ 500	-
Lancha Cigarette	20/40	10(2)	1+3	\$ 60 mil+	-
late Pequeno	2/10	13(2)	1+9	\$ 500 mil+	-
Hidroflóio	4/13	15(3)	1+9	\$ 400 mil+	Pode portar vários armamentos
Barco PT	3/10	13(2)	10	Militar	Armadura Pesada, Armas: Metralhadora calibre .50 (proa), Metralhadora calibre .50 (popa), 4 tubos de torpeda (proa)
Barco Fluvial de Patrulha	3/12	15(4)	4	Militar	Armadura Pesada, Armas: 2 x Metralhadora calibre .50 (proa), 2 x Metralhadoras M60 (bombardeo e este estbordo), Metralhadora calibre .50 (popa)
Galeão	2/6	20(4)	20+80	\$ 300 mil+	Armadura Pesada, Armas: 46 x Canhões
Galeí	2/8	19(4)	20+100	\$ 150 mil+	Armadura Pesada, Acc./VM e 1/3 à vela, Armas: Catapulta

AERONAVES CIVIS

VEÍCULO	ACC / VM	RESISTÊNCIA	TRIPULAÇÃO	CUSTO	OBSERVAÇÕES
Helicóptero	20/50	11 (2)	1+3	\$ 500 mil+	Subida -1
Cessna Skyhawk	20/48	12 (2)	1+3	\$ 150 mil+	Subida 1
Biplano	10/30	11 (1)	1	\$ 150 mil+	Subida 0
Learjet	25/200	14 (2)	2+10	\$ 20 milhões+	Subida 3
Ônibus Especial	70/890	16 (4)	1+40	\$ 250 mil+	Subida 3

2ª GUERRA MUNDIAL

VEÍCULO	ACC / VM	RESISTÊNCIA	TRIPULAÇÃO	CUSTO	OBSERVAÇÕES
P-47 Thunderbolt	20/172	14 (2)	1	Militar	Subida 1, Armas: 8 x Metralhadora calibre .50
P-51 Mustang	20/175	13 (2)	1	Militar	Subida 2, Armas: 6 x Metralhadora calibre .50
B-47 Flying Fortress	10/126	17 (2)	10	Militar	Subida -1, Armas: 2 x Metralhadoras calibre .50 no nariz, 2 x Metralhadoras calibre .50 na torreta superior, 2 x Metralhadora cal .50 na torreta de barriga, 1 x Metralhadora calibre .50 na fenda lateral esquerda e direita, Bombas
Spitfire MK IIA	15/145	10 (1)	1	Militar	Subida 1, Armas: 8 x Metralhadoras 3.03
Zero Japonês	20/140	12 (2)	1	Militar	Subida 1, Armas: 2 x Metralhadoras 7.7, 2 x Canhões de 20mm
BF-109	20/140	11 (2)	1	Militar	Subida 1, Armas: Canhão de 20mm, 2 x Metralhadoras de 13mm

MILITARES MODERNAS

VEÍCULO	ACC / VM	RESISTÊNCIA	TRIPULAÇÃO	CUSTO	OBSERVAÇÕES
UH-1 (Huey)	15/48	14 (2)	4+12	Militar	Subida 0, Armas: 2 x Metralhadoras M60
AH-64 Apache	20/60	16 (4)	2	Militar	Subida 0, Visão Noturna, Armas: Canhão de 30mm, 16 x Mísseis Hellfire
AV-8B Harrier	20/180	15 (3)	1	Militar	Subida -1 em modo VTOL, +2 como um jato, Armas: Canhão de 25mm, 2 x Mísseis Sidewinder, Bombas
F-15 Eagle	50/700	16 (4)	1	Militar	Subida 4, Visão Noturna, Armas: Canhão de 20mm, 4 x Mísseis Sidewinder, 4 x Missies Sparrow, Bombas
SU-27	40/625	16 (4)	1	Militar	Subida 4, Visão Noturna, Armas: Canhão de 30mm, 4 x Mísseis Sidewinder (Equivalente Soviético)
BF-109	20/140	11 (2)	1	Militar	Subida 1, Armas: Canhão de 20mm, 2 x Metralhadoras de 13mm



CAPÍTULO 3:

REGRAS DO JOGO

As regras de *Savage Worlds* fornecem um quadro simples para suas histórias de aventura e glória. Nesse capítulo iremos lhe mostrar como realizar testes básicos de perícia e atributo e tornar seus combates Rápidos, Furiosos e Divertidos!

CARTAS SELVAGENS & EXTRAS

Seu herói (o personagem do jogador), aliados, vilões e monstros únicos são coletivamente chamados de “Cartas Selvagens”. Estes indivíduos possuem uma chance um pouco melhor de realizar coisas, são um pouco mais difíceis de derubar e normalmente são mais detalhados do que os guardas, asseclas ou lacaios comuns – coletivamente chamados de “Extras”.

Cartas Selvagens são anotadas com algum tipo de figura antes do seu nome, dessa forma:



SERIOUS CHAPEL

O verdadeiro símbolo de Carta Selvagem varia e normalmente é temático do cenário em particular, como uma caveira e ossos cruzados para um jogo de pirataria como *50 Fathoms* ou o semblante do puritano em pessoa em *Solomon Kane*®, mas um símbolo na frente do nome sempre significa que um personagem é um Carta Selvagem.

Além do seu próprio personagem, cabe ao Mestre decidir quais personagens são Cartas Selvagens. O sargento da Guarda da Cidade provavelmente não é um Carta Selvagem, mas o Sargento Grimlock da Guarda da Cidade, um veterano de muitas guerras e um personagem importante em sua campanha, certamente será. Skytch, o

Dragão, também é um Carta Selvagem, porém suas três jovens crias não são. Você verá a diferença entre Cartas Selvagens e Extras à medida que continuar lendo, mas para futura referência, as diferenças são:

- Cartas Selvagens podem sofrer múltiplos ferimentos.
- Cartas Selvagens sempre rolam um Dado Selvagem junto de seu dado de Característica para seus testes e escolhem o melhor dos dois

TESTE DE CARACTERÍSTICAS

Para usar um atributo ou perícia, simplesmente role o dado assinalado para ele. Se o resultado for um 4 ou melhor (a Dificuldade), a ação foi bem sucedida. Por exemplo, se a Força de um personagem é um d6, ele rola um dado de seis lados. Em um 4 ou melhor, ele é bem-sucedido.

- **Modificadores:** Circunstâncias modificam a rolagem do dado, como atirar em alguma coisa a longa distância ou encontrar uma pista muito bem escondida. Algumas coisas, como ataques à distância, possuem modificadores padrão. Cabe ao Mestre determinar quaisquer modificadores para tarefas mais subjetivas, como enxergar uma emboscada ou ouvir uma conversa através de uma porta.

No geral, uma tarefa fácil, como encontrar rastros na lama, é feita com +2. Uma tarefa difícil, como encontrar rastros sob a luz de uma tocha, é feita com -2. Uma tarefa muito difícil, como encontrar rastros numa tempestade, é feita com -4.

ASES

Todos os testes de Característica e rolagens de dano em Savage Worlds são “abertos”. Isso significa que ao rolar o número mais alto possível em um dado (6 em um d6, 8 em um d8 e assim por diante), você rola esse dado novamente e adiciona este ao total. Isto é chamado de um “Âs”. Quaisquer modificadores em uma rolagem de dado devem ser aplicados depois de uma rolagem de Âs ser adicionada.

AMPLIAÇÕES

Às vezes é importante saber exatamente o quão bem-sucedido foi um teste de Característica. Cada 4 pontos acima do que você precisa para ter sucesso são denominados como uma “ampliação”. Se seu herói precisa de um 4 para Atirar em um oponente e rola um 11, ele o atinge com uma ampliação (e poderia ter tido duas ampliações com uma rolagem de 12). Defina ampliações depois de ajustar quaisquer modificadores.

TENTATIVAS NÃO TREINADAS

Se um personagem não possui uma perícia para uma ação que esteja tentando, ele rola 1d4 e subtrai 2 do total. Cartas Selvagens ainda recebem seu Dado Selvagem para estas rolagens (estando também sujeitos à penalidade de -2). O Mestre pode ocasionalmente decidir que um personagem não tem nenhuma chance com uma perícia específica se não possuir nenhum treinamento nela – como realizar uma cirurgia ou pilotar um avião.

ROLAGENS RESISTIDAS

Às vezes rolagens são “resistidas” por um oponente. Se dois personagens estão se engalfinhando pelo controle de um artefato antigo, por exemplo, ambos fazem rolagens de Força e comparam os resultados.

Nestas situações, o personagem ativo obtém o seu resultado de Característica primeiro. Caso deseje gastar Benes (veja a próxima seção), ele faz isso agora. Quando estiver satisfeito com o seu resultado, seu oponente recebe a rolagem. O maior resultado vence. Em um empate, os dois inimigos continuam disputando sem nenhum vencedor aparente.

O vencedor de uma rolagem resistida considera o total do seu oponente como a sua Dificuldade para o propósito de determinar quaisquer Ampliações.

ROLAGENS COOPERATIVAS

Às vezes personagens podem querer cooperar e ajudar um amigo a completar algum tipo de tarefa urgente. Se dois ou mais personagens desejam efetuar uma tarefa juntos (e o Mestre decide se é possível que eles o façam), o personagem principal faz a sua rolagem e adiciona +1 para cada sucesso e cada ampliação que seus companheiros conseguirem em suas próprias rolagens, até um máximo de +4 para todas as tarefas exceto aquelas envolvendo Força, que não possuem máximo.

Personagens não podem realizar rolagens cooperativas se não possuírem a perícia em questão (você não pode realizar rolagens básicas para auxiliar com Navegar, por exemplo, se o seu personagem não possuir a perícia Navegar).

ROLAGENS EM GRUPO

Quando você deseja fazer uma rolagem de Característica que não seja de combate para um grupo de Extras, role um dado de Característica junto de um Dado Selvagem. Pegue o melhor dos dois como sempre e trate como o resultado do grupo. Desta forma você consegue uma boa média sem ter de fazer rolagens individuais de Medo para cada Extra que avistar um dragão ou assistir um soldado atrapalhado arruinar uma aproximação furtiva para seus 49 companheiros.

O DADO SELVAGEM

Extras rolam um único dado como descrito acima, mas Cartas Selvagens rolam um d6 extra e recebem o maior entre o seu dado normal ou o “Dado Selvagem” nas rolagens de perícia ou de atributo. O Dado Selvagem é rolado exatamente como o dado de Característica e também pode tirar Âs (veja acima).

- **Falha Crítica:** O lado negativo é que “olhos de serpente” (par de 1s) em uma destas rolagens é uma falha crítica. O Mestre tem de fazer com que algo ruim aconteça a seu personagem. Este é o preço cobrado pelo Destino por transformar alguém em herói.

Exemplo: Buck Savage, aventureiro internacional, enfrenta cultistas insanos. Ele possui Atirar d10 e rola seu Dado Selvagem d6. O Dado Selvagem tira um 4, mas ele tira um Âs (um 10) no d10. Ele põe o Dado Selvagem de lado e rola o d10 novamente. Ele tira outro 10, então rola novamente e tira um 3. Seu total é (10+10+3=) 23!

BENES

Ocasionalmente os dados podem não funcionar pra você. É por isso que *Savage Worlds* concede a você, jogador, um pequeno controle sobre o destino do seu herói.

Todo jogador inicia cada sessão de jogo com três “Benes” (abreviação para benefício), representados por pedras de jogo ou outros marcadores que significam uma pequena porção de boa sorte ou destino. O Mestre pode também lhe conceder mais Benes por uma grande interpretação, superar grandes obstáculos ou mesmo por entreter a todos com uma ação inusitada, dividir comentários ou outras atuações memoráveis (dicas para premiação de Benes podem ser encontradas na seção do Mestre na página 169).

Você pode usar Benes para refazer a rolagem de qualquer teste de Característica. Refaça a rolagem inteira a partir do zero. Se você está disparando três tiros no automático e não gostou do resultado, pegue todos os três dados e o seu Dado Selvagem e role novamente. Você pode continuar gastando Benes e jogando novamente o quanto quiser e escolher a melhor de suas tentativas. Se você tirar um 5, por exemplo, e um Bene lhe concede um 4, mantenha o 5 original ao invés disso.

Benes não podem ser gastos em tabelas, rolagens de dano (a menos que um personagem possua a Vantagem Sem Piedade) ou qualquer outra rolagem que não seja uma rolagem de Característica.

- **Rolagens de Absorção:** Benes também podem ser usados para salvar sua vida de ataques mortais. Escolha cuidadosamente onde você os gasta! Veja **Dano** para informações completas de como fazer rolagens de Absorção.

BENES DO MESTRE

Mestres também recebem Benes. No começo de cada sessão, o Mestre recebe um Bene por cada personagem de jogador. Ele pode usar estes para qualquer um de seus vilões durante o decorrer do jogo.

Cada Carta Selvagem do Mestre também recebe dois Benes por sessão de jogo. Eles podem usar estes ou qualquer um dos Benes na pilha comum para salvar suas peles malignas, mas eles não podem partilhar seus próprios Benes com outros Extras.

Assim como para os heróis, Benes não são guardados entre as sessões.

COMBATE

O próprio nome diz tudo – ocorram eles nas planícies encharcadas de sangue de Marte ou nos destroços dos campos de batalha do futuro distante – estes são mundos selvagens e neles haverá violência. Recomendamos o uso de miniaturas ou marcadores de algum tipo, assim os jogadores entenderam os seus arredores e podem usar o terreno a seu favor. Se as miniaturas não são o seu tipo de coisa, veja a página 89.

- **Alcance:** Devido o jogo assumir que você esteja usando um terreno ou matriz de batalha e miniaturas padrão de 28mm, movimento e distâncias de armas são listados em quadros. Se você precisar traduzir isto para distâncias normais, cada quadro é igual a 2 metros.

Se o Mestre precisar de uma escala diferente para acomodar uma batalha maior, como um tiroteio a longa distância entre pelotões de tanques, simplesmente divida distâncias de armas e movimento como for necessário.

- **Tempo:** Ao iniciar um combate, o tempo de jogo se divide em rodadas de seis segundos cada. Portanto, dez rodadas são um minuto.

USANDO ALIADOS

Extras aliados são divididos igualmente entre todos os jogadores para serem controlados. Isto é uma parte muito importante de *Savage Worlds* porque nossos cenários muitas vezes disponibilizam bandos de mercenários treinados, camaradas resmungões ou partidários leais como aliados e o jogo



é projetado para lidar com eles de forma rápida e fácil. Ele também é projetado para que os jogadores os controlem – não o Mestre.

Não importa se os personagens controlam ou não os aliados, apenas que os jogadores o façam. Isto mantém todos envolvidos na ação mesmo que seus heróis estejam fora da luta, e torna o desenrolar de grandes combates mais fácil e divertido para todos. Claro que o Mestre pode sempre tomar conta de Extras ao surgir a necessidade, mas com bons interpretadores, isso raramente deve ser necessário. Algumas dicas para o Mestre podem ser encontradas na página 87 em Usando Aliados.

INICIATIVA

A ação em *Savage Worlds* é rápida e furiosa. Para ajudar o Mestre a manter controle de quem age em qual ordem e adicionar um pouco de aleatoriedade ao jogo, usamos um único baralho de cartas contendo ambos os Curingas para determinar a iniciativa de todos.

Lide com personagens da seguinte forma:

- Cada Carta Selvagem saca uma única carta. Qualquer aliado sob o controle deste jogador também age em sua carta de iniciativa.
- Cada grupo de personagens do Mestre, como todos os zumbis, todos os lobos e assim por diante, partilham uma carta.

Exatamente quais grupos de Extras pegam suas próprias cartas cabe ao Mestre. Se ele quiser dividir seus 30 zumbis em 5 grupos de 6, tudo bem. Seu objetivo é fazer o que for preciso pra tornar a batalha mais rápida e fácil possível. Geralmente, Cartas Selvagens e outros personagens únicos pegam sua própria carta.

- **Embaralhando:** Embaralhe as cartas depois de qualquer rodada em que um Curinga tenha sido sacado.
- **Grupos Grandes:** Em grupos muito grandes ou jogos sensíveis ao tempo, o Mestre pode querer tentar lidar com uma única carta por lado (heróis e vilões). No turno dos heróis, simplesmente comece numa das pontas do grupo e siga adiante. Isso irá acelerar dramaticamente as coisas se isso for mais importante do que variar a ordem de iniciativa. Se um ou mais personagens tiverem Focado ou Rápido, deixe estes serem aplicados ao saque (mas apenas uma vez).

A CONTAÇÃO REGRESSIVA

Uma vez que as cartas sejam sacadas, o Mestre inicia a rodada contando em ordem decrescente do Ás até o Dois, com cada grupo resolvendo suas ações assim que sua carta apareça.

- **Empates:** Empates são resolvidos pela ordem dos naipes: primeiro Espadas, depois Copas, Ouros e Paus.



CURINGAS

Quando um jogador saca um Curinga, seu personagem pode agir a qualquer momento na rodada, mesmo interrompendo a ação de outro personagem se ele desejar. Além disso, adiciona +2 a todos os testes de Característica nesta rodada e também +2 aos totais de dano!

AGUARDANDO

Um herói pode escolher esperar e ver o que acontece, executando uma ação de Aguardar. Ele pode então agir mais tarde na rodada se optar por isto. Uma ação em Aguardar dura até ser usada. Se um personagem tiver uma carta em Aguardar no início de uma nova rodada, ele não saca.

Um personagem em Aguardar que permanece Abalado ao final da ação de outro personagem precisa agir neste momento.

- **Interrompendo Ações:** Se um personagem em Aguardar quiser interromper uma ação (incluindo um rival que também esteja Aguardando), ele e o oponente fazem rolagens resistidas de Agilidade. Aquele que tiver a rolagem mais alta age primeiro. No caso raro de um empate, as ações são simultâneas.

SURPRESA

Combate muita vezes se inicia antes de todos os envolvidos estarem preparados. Uma emboscada, um encontro repentino ou uma armadilha podem dar a um lado toda vantagem sobre o outro em uma luta.

No momento em que isto acontece, o lado que inicia a luta não saca cartas, mas começa a luta Aguardando. Vítimas de ataques surpresa têm de fazer rolagens de Perceber. Aqueles que tiveram sucesso sacam normalmente. Quem falhar não recebe nenhuma carta na primeira rodada do combate.

JOGOS SEM MINIATURAS

Distâncias de armas, taxas de movimento de personagens e veículos, e mesmo o modelos são todos baseados no uso de figuras em uma mesa. É por isso que eles são medidos em quadros ao invés de metros, quilômetros por hora e assim por diante.

Mas muitas vezes você não quer usar miniaturas. Aqui estão algumas maneiras rápidas e rasas de lidar com aquelas situações que normalmente dependem de medidas na mesa.

Nota de Design Cartas de Ação

Alguns jogadores novos têm sido hesitantes em usar Cartas de Ação para iniciativa.

Apresentamos sistemas opcionais de rolagens de danos em versões anteriores, mas a verdade é que a iniciativa baseada em cartas funciona e é muito divertida. Se isto é novo para você, experimente-o.

Achamos que a excitação de sacar um Curinga – ou pegar uma Rainha quando o monstro que está para matar seu personagem tem um Valete – é uma parte importante do jogo e aqueles que dão uma chance rapidamente percebem quão bem isto funciona para Savage Worlds – particularmente apenas se trata de manter o controle de um grupo grande de heróis e vilões.

- **Distância:** O Mestre deve simplesmente decidir quão distante os alvos estão. Mentalmente, é muito fácil para a maioria das pessoas pensarem em metros. Lembre que cada dois metros são um quadro na mesa, sendo assim se um alvo está 20 metros de distância, isto são 10 quadros de distância.
- **Modelos:** Sem a localização exata de miniaturas é complicado saber quantos inimigos podem ser pegos por um ataque de área (como uma granada). Para estas ocasiões, defina que um Modelo pequeno de Explosão afeta 1d3 inimigos, um Modelo Médio ou Modelo de Cone afetam 2d4 inimigos e um Modelo Grande pega 2d6 oponentes.

Aliados adjacentes ou em combate com estes inimigos também sofrem dano, a menos que o ataque os atinja com uma ampliação.

MOVIMENTO

Personagens podem se deslocar com sua Movimentação total (normalmente 6 quadros para humanos) em uma rodada. Isso é considerado uma ação livre e não inflige uma penalidade em quaisquer outras ações. Como atirar com uma arma ou provocar um inimigo.

- **Agachado:** Um personagem pode se mover a metade de sua Movimentação enquanto agachado. Ele pode correr enquanto agachado (metade da sua Movimentação total depois de rolar para correr). Ataques à distância contra ele sofrem uma penalidade de -1.
- **Prostrado:** Um personagem pode cair prostrado a qualquer momento durante sua ação. Levantar-se custa 2 de movimento. Veja Prostrado na página 103 para os benefícios de estar prostrado.
- **Rastejar:** Um personagem pode rastejar 2 quadros por turno. Isso conta como estar prostrado caso seja alvejado.
- **Saltar:** Um personagem pode saltar 1 quadro horizontalmente de um ponto em que esteja parado ou até 2 quadros com uma corrida para impulso. Uma rolagem bem-sucedida de Força garante um quadro extra de distância.
- **Terreno Acidentado:** Terreno acidentado, como lama, ladeiras ou neve, retardam personagens. Conte cada quadro de terreno acidentado como dois para o propósito de movimento.

CORRENDO

Um personagem pode correr um adicional de 1d6 quadros durante seu turno se desejar. Personagens sofrem uma penalidade de -2 (a penalidade padrão por ação múltipla) em todas as outras ações realizadas enquanto estiver correndo.

- **Rolagens de Corrida em Grupo:** Ao rolar para um grupo de extras, vilões ou monstros, o Mestre ou jogador no controle faz uma única rolagem de corrida. O grupo inteiro não precisa realmente correr – isso é apenas um modo conveniente de se poupar algum tempo no calor da batalha.

AÇÕES

Personagens realizam “ações” quando suas cartas surgem a cada rodada. Um personagem pode se mover (veja Movimento) e efetuar uma ação regular – atacar, correr, conjurar um feitiço e assim por diante – sem penalidade.

Personagens podem efetuar uma grande variedade de ações assim que sua carta surgir em combate. As ações mais comuns são fazer Testes de Vontade, usar um poder ou atacar com a perícia Atirar ou Lutar. Essas são todas cobertas nas próximas páginas.

Ações simples como preparar um item, sacar uma espada ou outras tarefas rápidas normalmente levam uma ação. Ações mais complexas, como acender uma tocha, vasculhar dentro de uma mochila para encontrar um item pequeno e assim por diante, podem exigir um número aleatório de rodadas (como 1d6 rodadas). O Mestre tem a palavra final.

- **Preparando Armas:** Sacar uma arma normalmente leva uma rodada inteira, mas um personagem pode fazer isso mais rápido se desejar. Entretanto, isso é uma ação e sendo assim inflige à penalidade padrão de -2 por ação múltipla na rolagem de ataque do personagem..

Sacar duas armas de uma só vez, sacar uma arma de um local complicado (como de um coldre de tornozelo ou de dentro de um casaco) ou sacar uma arma grande ou desbalanceada (um rifle, uma espingarda, etc.), ainda inflige uma única penalidade de -2, mas exige uma rolagem de Agilidade. Se a rolagem falhar, a arma é sacada, mas o personagem não pode atacar nesta rodada.

AÇÃO MÚLTIPLA

Personagens também podem realizar múltiplas ações como Intimidar alguém enquanto dispa com uma espingarda, correr e Lutar, atacar com uma arma em cada mão e assim por diante. Duas importantes regras se aplicam:

- Um herói não pode atirar mais do que a Cadência de Tiro da sua arma em uma rodada.
- Um personagem não pode efetuar mais de um ataque de Lutar com a mesma arma em uma rodada.

Essencialmente, um herói não pode efetuar a mesma ação duas vezes na mesma rodada – ele não pode fazer duas rolagens simultâneas de Intimidação ou conjurar dois feitiços diferentes. Entretanto, pode fazer um ataque de Lutar e um de Atirar se tiver uma pistola em uma mão e uma faca na outra, podendo até mesmo tentar um Provocar ao mesmo tempo. No entanto, somente são possíveis dois ataques de Lutar apenas se possuir uma faca em cada mão (ou tiver a Vantagem Frenesi).

Cada tentativa de ação adicional em uma rodada subtrai 2 de todas as rolagens do herói. Se um aventureiro deseja atirar com uma arma em uma mão e cortar um inimigo adjacente com uma espada na outra, por exemplo, ele subtrai 2 de am-

bas as rolagens. Se também quiser fazer um Teste de Vontade contra alguém ao mesmo tempo, ele subtrai 4 de todas as suas rolagens.

Cartas Selvagens recebem o seu Dado Selvagem em cada ação como sempre.

Um personagem em movimento pode efetuar essas ações em diferentes pontos do seu movimento, mas ainda sofre a penalidade de ação múltipla. Isso pode parecer um pouco estranho na prática – um personagem pode disparar uma pistola, se mover alguns quadros, então lançar um Provocar – sofrendo uma penalidade de -2 para ambos, mesmo a rolagem de Provocar ainda tendo de ser resolvida – então tenha certeza de que o personagem está comprometido com ambas as ações antes de resolvê-las.

- **Ações Livres:** Algumas ações menores são “livres” e não infligem penalidades por ação múltipla. Falar uma ou duas sentenças curtas, deslocar-se a movimentação do personagem, cair prostrado, resistir a rolagens opostas ou largar um item, são todos exemplos de ações livres.

- **Um Dado Selvagem Por Ação:** Quando Cartas Selvagens rolam múltiplos dados para uma única ação, como ao disparar com uma metralhadora, rolam apenas um Dado Selvagem. Um guerreiro com a Vantagem Frenesi, por exemplo, rola dois dados de Lutar e um Dado Selvagem. Ele pode usar o resultado do Dado Selvagem para substituir

qualquer um dos dois dados de Lutar se desejar. O Dado Selvagem precisa substituir qualquer um dos dois dados regulares ou ser ignorado – ele nunca adiciona outra ação ou ataque a rolagem.

ATAQUES

O coração de *Savage Worlds* é o seu combate rápido e furioso. Aqui está tudo o que você precisa para saber como dizimar seus inimigos e manter o seu herói vivo.

ATAQUES CORPORAIS

A Dificuldade para atingir um oponente é igual ao valor de Aparar do oponente (2 mais a metade de sua habilidade de Lutar; que é 2 se ele não tiver a perícia Lutar).

- **Bônus de Dano:** Se seu ataque acertar com uma ampliação (ou mais), adicione também +1d6 ao seu dano total. O d6 pode abrir da mesma forma que qualquer outra rolagem de dano.

ATAQUES A DISTÂNCIA

A perícia Atirar cobre tudo de pistolas até lançadores de foguetes. A Dificuldade base para atingir alguma coisa à distância Curta é 4. Disparos à distância Média subtraem 2 da rolagem de Atirar e disparos à Longa distância subtraem 4 da rolagem.

- **Bônus de Dano:** Se você acertar seu alvo com uma ampliação (ou mais), adicione +1d6 ao dano total. Esta rolagem pode abrir da mesma forma que qualquer outra rolagem de dano.



MODIFICADORES DE DISTÂNCIA

DISTÂNCIA	MOD.
Curta	—
Média	-2
Longa	-4

- **Cadência de Tiro:** Cadência de Tiro é quantos dados de Atirar o personagem rola ao atirar com a arma. Esses disparos adicionais devem ser feitos ao mesmo tempo e cada ponto de CdT garante ao herói outro dado de Atirar. Uma pistola com uma CdT de 2, por exemplo, dá ao personagem dois dados de Atirar, que podem ser direcionados a dois alvos diferentes.

Uma submetralhadora com uma Cadência de Tiro de 3, por exemplo, permite ao jogador rolar até três dados de Atirar de uma só vez em até três diferentes alvos. Esses disparos podem ser divididos entre todos os alvos possíveis como o jogador desejar, mas todos devem ser feitos ao mesmo tempo. Um atirador com uma Uzi não pode atirar uma vez, então se mover e atirar mais duas vezes, por exemplo.

Cartas Selvagens como sempre rolam um Dado Selvagem com a rolagem de

Atirar, e podem usá-lo no lugar de um dos dados de Atirar se eles quiserem.

Exemplo: Um agente especial atira com uma submetralhadora [CdT 3] em dois terroristas. O agente é um Carta Selvagem com um Atirar d8, sendo assim ele rola 3d8 mais um Dado Selvagem [d6]. O jogador decide colocar dois disparos no terrorista mais próximo e um no alvo seguinte. Ele rola os dois no terrorista mais próximo primeiro, então rola um terceiro d8 para o segundo. Ele também rola seu Dado Selvagem.

Ele consegue um acerto em cada com seus dados de Atirar e erra com o terceiro, mas seu Dado Selvagem acerta, sendo assim ele substitui um dos dados de Atirar que falhou com ele e consegue o seu máximo de três acertos (já que esta era a sua CdT).

COBERTURA

Atacantes sofrem uma penalidade ao tentarem atingir um alvo atrás de cobertura.

- **Cobertura Leve:** Personagens subtraem 1 de suas rolagens de ataque se a metade de seus alvos ou menos estiver oculta.
- **Cobertura Média:** A penalidade é aumentada para -2 se mais da metade do alvo estiver fora de vista. Essa é a penalidade usual por atacar um personagem prostrado (veja **Prostrado**).
- **Cobertura Pesada:** A penalidade é -4 se apenas uma pequena parte do alvo for

COBERTURA

Leve
[-1]



Média
[-2]



Pesada
[-4]



ILUMINAÇÃO

Penumbra
[-1]



Escuridão
[-2]



visível (prostrado ao lado de uma árvore, atrás de um muro alto, espreitando da esquina de um prédio, etc.).

- **Cobertura Quase Total:** Atacar através de uma abertura muito estreita que oferece cobertura quase total, como uma seteira, subtrai 6 das rolagens de ataque dos inimigos.

ILUMINAÇÃO

Atacar um alvo mal iluminado é mais difícil que um ataque similar com boa iluminação e incorre as seguintes penalidades:

- **Penumbra:** Crepúsculo, neblina, noite com uma lua cheia e assim por diante subtrai 1 das rolagens de ataque de combatentes.
- **Escuridão:** Escuridão normal com alguma luz ambiente (luz das estrelas, lua parcial) inflige uma penalidade de -2 e alvos não são visíveis além de 10 quadros.
- **Escuro Como Breu:** Alvos são invisíveis no breu da escuridão, mas se um personagem souber aproximadamente onde a vítima está (ele pode ouvi-la, o alvo está em um espaço fechado, um lampejo de luz cintila da sua espada, etc.), ela poderá ser atacada com -4.

Atirando as Cegas

Às vezes um personagem pode querer atirar em alvos nos quais ele não tem qualquer tipo de mira. Nestes casos, permita que o personagem faça uma rolagem de Atirar com -4 como acima. Caso ele acerte, o alvo pode fazer uma rolagem simples de Furtividade para ignorar o ataque (ele erra). A rolagem de Furtividade é feita com -2 se o ataque foi feito com uma CdT de 3 ou mais.

DANO

Depois de um ataque corporal ou à distância bem-sucedido, o atacante rola o dano. Armas de distância causam dano fixo como listado na seção de Equipamento. Muitas pistolas, por exemplo, causam 2d6 de dano.

Armas brancas causam dano igual ao dado de Força do atacante mais um segundo dado, dependendo da arma. Um bárbaro com uma Força d12 e uma espada longa (d8 de dano) rola d12+d8 de dano. Mesmo a Força sendo usada para determinar dano corporal, isso não é uma rolagem de Característica. Cartas Selvagens não adicionam um

Dado Selvagem à esta rolagem e não podem gastar Benes se não estiverem felizes com os resultados.

Todas as rolagens de dano podem tirar Ases.

- **Dano de Combate Desarmado:** Um guerreiro desarmado rola apenas seu dado de Força.
- **Bônus de Dano:** Ataques bem localizados são mais prováveis de atingir áreas vitais e assim causar mais dano. Se seu herói consegue uma ampliação em sua rolagem de ataque (independente de quantas ampliações), ele adiciona +1d6 ao total final. Essa rolagem também pode tirar Ases!

APLICANDO DANO

O dano de um ataque é comparado a Resistência da vítima da mesma forma que uma rolagem de Característica (porém, não é uma característica e você não pode gastar um Bene nela). Com um sucesso, a vítima é Abalada. Para cada ampliação acima da sua Resistência ela também sofre um ferimento, como mostrado abaixo:

- **Sucesso:** O personagem é Abalado. Se já estava Abalado, sofre um ferimento e permanece Abalado. Para causar um ferimento, o resultado posterior de Abalado tem de vir de algum tipo de ataque físico – não um Teste de Vontade ou outra manobra.
- **Ampliação:** O personagem sofre um ferimento para cada ampliação na rolagem de dano e é Abalado (quando ferimentos são causados, não importa se a vítima já estava Abalada anteriormente).

Exemplo: Um bárbaro atinge um ogro com uma Resistência de 11. O amigo do bárbaro, um ladrão, já tinha provocado a fera [um Teste de Vontade, veja a página 105] e a Abalado.

Se o dano do bárbaro for de 11 a 14, isso é um sucesso e fere normalmente o ogro Abalado. Por ele já estar Abalado, ele sofre um ferimento e permanece Abalado.

Se o dano do bárbaro for de 15 ou mais – uma ampliação ou mais – ele simplesmente causa ferimentos. O ogro já está Abalado, e tendo um ferimento sido causado, não há nenhum efeito adicional.

EFEITOS DE DANO

Dano pode resultar em três efeitos: Abalado, ferimentos e Incapacitação.

Abalado

Se o dano de um ataque for um simples sucesso (de 0 a 3 pontos acima da Resistência), o personagem é Abalado. Personagens Abalados estão perturbados, distraídos ou momentaneamente em choque. Eles não estão atordoados, mas temporariamente suprimidos o bastante para precisarem fazer uma rolagem de Espírito para serem efetivos.

Na sua ação, um personagem Abalado precisa tentar se recuperar de estar Abalado fazendo uma rolagem de Espírito:

- **Falha:** O personagem permanece Abalado. Ele pode realizar apenas ações livres (veja a página 91).
- **Sucesso:** O personagem não está mais Abalado, mas ainda pode realizar apenas ações livres.
- **Ampliação:** O personagem não está mais Abalado e pode agir normalmente.

Gastando Benes

Um jogador também pode gastar um Bene a qualquer momento para remover sua condição de Abalado. Se for sua ação, ele pode agir como se conseguisse uma ampliação na rolagem de Espírito.

FERIMENTOS

Cada ampliação em uma rolagem de dano inflige um ferimento.

Extras feridos são removidos do jogo. Eles estão mortos, feridos ou de outra maneira fora de combate.

Cartas Selvagens podem receber três ferimentos e ainda agir. Se algum outro ferimento for causado depois deste, eles são Incapacitados (veja abaixo).

- **Penalidades de Ferimento:** Cada ferimento sofrido por um Carta Selvagem causa uma penalidade cumulativa de -1 em sua Movimentação (mínimo de 1) e em todos os próximos testes



de Característica – até o máximo de 3 ferimentos de um herói. Um herói com dois ferimentos, por exemplo, sofre uma penalidade de -2 em sua Movimentação e em qualquer teste de Característica, como Atirar ou Lutar

- **Cronometrando:** Personagens às vezes recebem múltiplos ataques na mesma Carta de Ação. Resolva cada rolagem de dano separadamente antes de seguir em frente (incluindo quaisquer rolagens de Absorção).

INCAPACITAÇÃO

Personagens Incapacitados não estão necessariamente mortos, mas no geral estão escoriados, machucados ou feridos demais para fazer qualquer coisa útil. Eles não podem efetuar ações e não sacam Cartas de Ação em combate. Extras Incapacitados são removidos do jogo.

Cartas Selvagens são Incapacitadas se sofrerem mais do que três ferimentos (cumulativos ou todos ao mesmo tempo). Se um Carta Selvagem ficar Incapacitado, faça uma rolagem de Vigor imediatamente.

- **Total de 1 ou Menos:** O personagem morre.
- **Falha:** Role na tabela de Lesões (página 96). A Lesão é permanente e a vítima está Sangrando (veja abaixo).
- **Sucesso:** Role na Tabela de Lesões (página 96). A lesão some se todos os ferimentos sofridos por este ataque forem curados.
- **Ampliação:** Role na tabela de Lesões (página 96). A Lesão some após 24 horas ou quando todos os ferimentos forem curados.

Sangrando

O personagem Lesionado tem de fazer uma rolagem de Vigor no começo de cada rodada depois daquela em que foi Lesionado e antes das Cartas de Ação serem sacadas::

- **Sucesso:** A vítima tem de jogar novamente na próxima rodada ou a cada minuto seguinte se não estiver em combate.
- **Ampliação:** A vítima estabiliza e nenhuma rolagem posterior é necessária.
- **Falha:** O personagem morre por perda de sangue.

Outros personagens podem parar o sangramento de uma vítima fazendo uma rolagem de

Nota de Design

De Pé, Caído ou Fora da Mesa

Um dos princípios fundamentais de Savage Worlds é de que figuras estão de pé, caídas ou fora da mesa. Isso assume que você esteja usando miniaturas, mas o conceito se aplica mesmo que não esteja. De pé, caído ou fora de mesa significa que o Mestre pode ter dezenas de extras (aliados, adversários, etc.) e facilmente manter o controle deles, pois os de pé estão bem e operam normalmente, os caídos estão Abalados e os que estão Incapacitados são removidos. Compreender isso pode ajudar você a entender porque as regras de Abalado funcionam da maneira que elas o fazem.

É claro que o Mestre não deve encher a mesa com miniaturas simplesmente porque ele pode. Ao invés disso, a habilidade de administrar tais lutas grandes é uma ferramenta para permitir ao personagem jogador adotar diferentes estratégias das que poderia na maioria dos jogos onde isto simplesmente não é prático. Deseja recrutar um bando de guerra para ajudar você a derrubar a horda orc? Sem problema! Quer adicionar vários pelotões de tanques para ajudar a arrasar aquela trincheira inimiga? Pode fazê-lo! Um de nossos mais infames cenários de evento é o de uma dezena de tanques e 50 soldados por lado apoiando uma incursão dos personagens jogadores – tudo resolvido em aproximadamente duas horas de interpretação, resolução de quebra-cabeças e um combate gigantesco. O poder e a flexibilidade para fazê-lo, enquanto ainda se mantém o alto nível de customização e detalhamento de personagem, é uma das características que pensamos tornar Savage Worlds tão especial.

TABELA DE LESÕES

2D6	FERIMENTO
2	Impronunciáveis: Se a lesão for permanente, a capacidade reprodutiva está fora de questão sem uma cirurgia milagrosa ou magia. Não há nenhum outro efeito desse resultado.
3-4	Braço: Role aleatoriamente para o braço esquerdo ou direito; ele está inutilizado como na Complicação Um Braço (entretanto se o braço afetado for o primário, as penalidades de mão inábil ainda se aplicam ao outro).
5-9	Visceras: Seu herói levou um ferimento entre a virilha e o queixo. Role 1d6: <u>1-2 Rompido:</u> Agilidade é reduzida em um tipo de dado (mínimo d4). <u>3-4 Esmagado:</u> Vigor é reduzido em um tipo de dado (mínimo d4). <u>5-6 Estourado:</u> Força é reduzida em um tipo de dado (mínimo d4).
10	Perna: Recebe a Complicação Manco (ou Uma Perna se já era Manco).
	Cabeça: Uma lesão atroz na cabeça. Role 1d6: <u>1-2 Cicatriz Horrenda:</u> Seu herói agora possui a Complicação Feio. <u>3-4 Cego:</u> Um olho é danificado. Recebe a Complicação Um Olho (ou a Complicação Cego se tinha apenas um olho bom). <u>5-6 Dano Cerebral:</u> Trauma massivo na cabeça. Astúcia é reduzida em um tipo de dado (mínimo d4).

Curar. Se bem-sucedida, a vítima estabiliza imediatamente e nenhuma rolagem posterior será necessária. Esse uso da perícia Curar apenas para o sangramento. Veja a página 27 para o uso da perícia Curar para recuperar ferimentos.

(e agir se essa for a sua ação). Isso pode ser feito a qualquer momento – mesmo logo após uma rolagem de Espírito para se recuperar de uma falha. .

ROLAGENS DE ABSORÇÃO

Um personagem pode gastar um Bene para fazer uma rolagem de “Absorção”, que é uma rolagem de Vigor. Um sucesso e cada ampliação reduzem o número de ferimentos sofridos pelo ataque em um.

Se o personagem Absorver todos os ferimentos de um ataque, ele também remove sua Condição de Abalado (mesmo de uma fonte anterior). Não conte os modificadores de ferimento que você está para receber ao efetuar esta rolagem.

- **Cronometrando:** Um personagem pode fazer apenas uma rolagem de Absorção por ataque. Se uma rolagem de Absorção elimina 2 de 3 ferimentos, por exemplo, um herói não pode realizar outra rolagem de Absorção para eliminar o terceiro ferimento (entretanto, o herói pode gastar um segundo Bene para refazer a rolagem de Vigor).
- **Abalado:** Um personagem também pode gastar um Bene para eliminar imediatamente uma condição de Abalado

REGRAS SITUACIONAIS DE COMBATE

A seguir está uma série de regras para manobras especiais que personagens podem realizar durante combates furiosos.

AGARRAR

Algumas vezes é melhor conter um inimigo ao invés de transformá-lo numa pasta sangrenta. É aí que agarrar entra em cena.

Agarrar é uma rolagem resistida de Lutar que não causa dano. Se o atacante vencer, imobiliza o seu inimigo. Com uma ampliação, seu inimigo também é Abalado.

Uma vez imobilizado, o defensor pode tentar se libertar na sua próxima ação. Tanto o defensor quanto o atacante escolhem cada um entre Força ou Agilidade e fazem uma rolagem resistida. Se for bem-sucedido, o defensor está livre, mas a tentativa consome a sua ação. Se ele conseguir com uma ampliação, estará livre e pode agir normalmente. Falha significa que continua imobilizado.

Ao contrário de se libertar, o defensor pode tentar uma ação diferente, mas com uma penalidade de -4.

Depois de agarrar, o atacante pode tentar causar dano a sua vítima nas rodadas subsequentes fazendo uma rolagem resistida como acima. Em um sucesso, ele causa sua Força de dano (ganhando o d6 adicional por ampliações como sempre).

AGRUPAR

Se agrupar sobre um inimigo permite aos atacantes flanquear, explorar aberturas e geralmente acoessar seu oponente em desvantagem numérica.

Cada inimigo adjacente adicional acrescenta +1 as rolagens de Lutar de todos os atacantes, até um máximo de +4. Se três guerreiros atacam um único herói, por exemplo, cada um dos três guerreiros recebe um bônus de +2 em suas rolagens de Lutar.

ARMAS DE DISTÂNCIA EM COMBATE CORPORAL

Nenhuma arma de combate à distância maior que uma pistola pode atirar contra inimigos adjacentes engajados em corpo a corpo. Porém, armas maiores podem ser usadas como porretes. Pistolas podem ser disparadas em combate corporal, mas já que o defensor está lutando ativamente, a Dificuldade para rolagem de Atirar é sua Aparar ao invés do Dificuldade normal de 4.

Isto significa ser mais difícil acertar alguém que está lutando com o seu personagem em combate corpo a corpo do que alguém a alguns passos que não está ativamente lutando com seu herói.

ARMAS IMPROVISADAS

Heróis às vezes se veem lutando com objetos que não são destinados a utilização como armas. Tochas, vasos, cadeiras, canecas, garrafas, ferramentas e outros itens mundanos são frequentemente forçados a servirem em combate. E algumas vezes personagens se encontram usando armas existentes de maneiras improvisadas, defendendo-se com armas à distância em corpo a corpo ou tentando arremessar uma arma branca não projetada para ser arremessada.

Tais armas improvisadas fazem com que seu portador sofra uma penalidade de -1 em Arremessar ou Lutar, assim como -1 no Aparar. O Mestre é o árbitro final da efetividade de uma arma improvisada.

- **Armas Pequenas:** Distância 3/6/12, Dano For+d4, CdT 1, For Min d4, Ataque e Aparar -1

- **Armas Médias:** Distância 2/4/8, Dano For+d6, CdT 1, For Min d6, Ataque e Aparar -1

- **Armas Grandes:** Distância 1/2/4, Dano For+d8, CdT 1, For Min d8, Ataque e Aparar -1

ATAQUE RÁPIDO

Às vezes um guerreiro em desvantagem numérica precisa sacrificar habilidade por sorte cega. Um ataque rápido é um movimento selvagem de lâmina ou uma pulverização rápida de disparos que favorece a fortuna sobre a experiência.

No corpo a corpo, o guerreiro pode efetuar até três ataques como uma única ação. Role um dado de Lutar para cada um e subtraia -4 dos totais (Cartas Selvagens adicionam o seu Dado Selvagem como sempre). Tanto a versão corporal quanto à distância infligem uma penalidade de -2 no Aparar.

Atacantes à distância com uma arma semiautomática ou revolver podem atirar até seis disparos com uma penalidade de -4 em cada. Role um dado de Atirar para cada disparo (junto com o Dado Selvagem se o atacante for um Carta Selvagem). Revólveres de ação única referem-se a essa manobra como “abanar o martelo” e isto requer duas mãos.

Ataques rápidos não podem ser combinados com qualquer outro efeito que permita atacar múltiplos inimigos em uma única ação (Varredura, Frenesi, Fogo Automático, Duas Armas etc.), nem podem ser usados com um Duplo Disparo ou Rajada de Três Balas.

Os ataques rápidos devem ser efetuados todos de uma só vez, mas o guerreiro pode assinalar seus dados de perícia para múltiplos alvos caso deseje.

ATAQUE SELVAGEM

Às vezes um personagem desesperado pode querer jogar a cautela para os ares e atacar com tudo que tem. Isso é chamado de “ataque selvagem” e pode ser devastador caso seja usado corretamente. Se usado com imprudência, pode rapidamente abater até mesmo um personagem veterano.

Realizar um ataque selvagem adiciona +2 aos ataques de Lutar do personagem e rolagens de dano resultantes, mas sua Aparar é reduzida em 2 até sua próxima ação.

Ataques selvagens podem ser usados com ataques múltiplos, como os das Vantagens Frenesi ou Varredura, ou com duas armas.

ATAQUE DE TOQUE

Um personagem que simplesmente deseje tocar um inimigo (normalmente para transmitir um efeito mágico de algum tipo) pode adicionar +2 a sua rolagem de Lutar.

ATAQUES DE ÁREA

Granadas, efeitos de feitiços e outros ataques que cobrem uma grande área são “ataques de área”. Os três tamanhos de ataque mais comuns são feitos em Modelos Pequenos, Médios e Grandes de Explosão, encontrados para download no site da RetroPunk (www.retopunk.net).

Para atacar com uma arma de área, o personagem posiciona o modelo na mesa (ou escolhe onde ele deseja que o centro da explosão esteja) e faz uma rolagem de Arremessar ou Atirar. Se o ataque for bem-sucedido, a explosão é centrada no local desejado. Tudo dentro (ou parcialmente dentro) do modelo é afetado. Role o dano separadamente para cada Carta Selvagem ou grupo de Extras.

Falha indica que a explosão sofre um desvio. O quão longe exatamente é este desvio depende se a arma foi arremessada ou lançada e a que medida de distância o alvo estava (Curta, Média ou Longa). Role 1d6 quadros para armas arremessadas (como granadas) e 1d10 para projéteis atirados. Multiplique por 1 para distância Curta, por 2 para Média e 3 para Longa.

Em seguida role um d12 e leia-o como a face de um relógio para determinar a direção em que o projétil desvia. Uma arma não pode nunca desviar mais do que a metade da distância até o alvo original. Isto impede as coisas de irem parar atrás do lançador.

Alvos usam seu menor valor de armadura contra ataques de área – armadura precisa cobrir o corpo inteiro sem fendas para fornecer proteção completa.

- **Cobertura:** Alvos que estejam prostrados ou atrás de cobertura ainda recebem alguma proteção contra ataques de área. Nestes casos, o modificador normalmente recebido contra ataques à distância atua como alguns pontos de Armadura. Um personagem em cobertura maior, como um buraco de reposa, nega quatro pontos de dano de uma explosão se for pego dentro dela.
- **Mergulhando por Cobertura:** Armas de arremesso com um efeito explosivo (como granadas) e de artilharia concedem aos alvos em potencial a chance de sair da sua área de efeito. Conceda aos

alvos que avistarem o perigo eminente uma rolagem de Agilidade com -2 para saltar para fora do caminho e evitar o dano. Se bem-sucedido, mova o personagem diretamente para fora do modelo (ele escolhe exatamente onde). Granadas também podem ser arremessadas de volta (veja Granadas na página 66).

ATAQUES LOCALIZADOS

Use os seguintes modificadores e efeitos quando personagens desejarem atingir áreas específicas:

- **Braço (-2):** Um ataque a um braço não causa nenhum dano adicional, mas pode ignorar armadura ou ter algum outro efeito especial (veja a manobra **Desarmar**).
- **Cabeça ou Órgãos Vitais (-4):** O atacante recebe +4 no dano de um ataque bem-sucedido a estas áreas críticas. O alvo precisa possuir órgãos vitais e o atacante precisa saber onde estão para ganhar essa vantagem.
- **Alvo Pequeno (-4):** Ataques contra alvos pequenos como o coração de um vampiro ou uma escama faltando no peito de um grande dragão são realizados com -4. O efeito de um sucesso depende da situação – o vampiro pode morrer instantaneamente, a escama faltante pode significar que o dragão não recebe nenhuma armadura etc. Se o Mestre não tiver em mente nenhum efeito específico, isto adiciona +4 ao dano da mesma forma que um ataque na cabeça ou em órgãos vitais.
- **Alvo Minúsculo (-6):** Alvos particularmente pequenos ou estreitos, como a viseira do elmo de um cavaleiro, impõem um modificador de -6. Os efeitos de um acerto dependem do alvo. No caso do cavaleiro, o golpe ignora armadura e inflige +4 de dano por ser um ataque na cabeça (veja acima).

ATAQUES COM A MÃO INÁBIL

Presume-se que personagens sejam destros, a menos que o jogador decida pelo contrário. Ações que exijam coordenação precisa entre olho e mão, como Atirar ou Lutar, sofrem uma penalidade de -2 caso sejam efetuadas com a mão inábil.

ATIRANDO EM CORPO A CORPO

Às vezes heróis têm de disparar no meio de lutas corpo a corpo. O problema é que mesmo sendo possível ver as figuras em pé perfeitamente paradas na mesa, na “realidade” elas estão circundando umas às outras, lutando pra frente e para trás e movendo-se de maneira irregular. Por esta razão, disparar em um amontoado de pessoas, como em uma briga, é muito perigoso. Use as regras de **Espectadores Inocentes** quando isto acontecer (veja adiante).

COMBATE MONTADO

Personagens lutando a cavalo (ou outras bestas estranhas) possuem certas vantagens e desvantagens em combate, como descrito a seguir.

Montarias não sacam Cartas de Ação – elas agem junto de seus cavaleiros. Animais especificamente apontados como sendo treinados (como um cavalo de batalha) podem atacar qualquer ameaça a sua frente durante a ação do seu cavaleiro. Cavalos não treinados não lutam, a menos que estejam sem cavaleiro e, mesmo assim, normalmente apenas se acuados.

- **Cavalaria:** Personagens que desejem lutar a cavalo precisam usar a menor entre suas perícias de Cavalgar ou Lutar.

Por isso é importante para um cavaleiro ser capaz de montar bem!

- **Colisões:** Se um personagem montado correr para algo sólido – como uma parede – tanto ele quanto a montaria sofrem Dano de Colisão como explicado nas Regras de Veículos na página 133.
- **Correndo:** Cavaleiros sofrem a penalidade habitual de corrida (-2) para atacar se o animal correr.
- **Caindo:** Sempre que um personagem for Abalado ou sofrer um ferimento enquanto a cavalo, precisa fazer uma rolagem de Cavalgar para permanecer montado. Se falhar, cai. Se o cavalo estiver em movimento, o cavaleiro sofre 2d6 de dano, ficando Fatigado pelo resto da luta se o cavalo estava parado.
- **Atirando em Alvos Montados:** Disparos direcionados a personagens montados usam as regras de Espectadores Inocentes para ver se o cavalo foi atingido. É claro, um atacante pode sempre mirar no cavalo.
- **Investindo:** Um cavaleiro num cavalo em investida adiciona +4 a sua rolagem de dano com um ataque de Lutar



bem-sucedido. Para ser considerado em investida, o cavaleiro precisa ter se movido pelo menos 6 quadros ou mais numa linha relativamente reta em direção ao seu inimigo.

- **Posicionado Armas:** Uma arma com um alcance de 1 ou mais pode ser “posicionada” contra um ataque de cavalaria. Para fazê-lo, o atacante precisa estar Aguardando no momento em que for atacado por uma investida montada (veja acima).

Nesse caso, ele rola para interromper, mas cada combatente adiciona +2 a sua rolagem de Agilidade para cada ponto de alcance da sua arma. O vencedor ataca primeiro e adiciona o bônus de +4 da investida ao seu dano; o perdedor não ganha nenhum bônus.

- **Montarias Feridas:** Quando um animal é Abalado ou ferido, ele empina ou escoiceia. Um cavaleiro tem de fazer uma rolagem de Cavalgar para permanecer montado ou sofre as consequências de cair (veja acima). Montarias que não são treinadas em combate fogem em uma direção aleatória caso estejam Abaladas, levando seus cavaleiros com elas.

DANO NÃO-LETAL

Um personagem que deseje abater alguém sem matá-lo pode escolher causar dano não-letal. Isto requer que o atacante use apenas seus punhos ou uma arma contundente de algum tipo. Armas afiadas podem ser usadas se tiverem um lado cego, mas isso subtrai -1 das rolagens de Lutar do atacante.

Dano não-letal causa ferimentos, mas se um personagem for deixado Incapacitado ele é nocauteado por 1d6 horas.

De qualquer outro modo ferimentos não-letais são tratados exatamente como ferimentos letais. Isso significa que é mais fácil deixar inconsciente um Extra que um a Carta Selvagem. Isso é intencional e deve funcionar bem para maioria dos gêneros onde heróis podem levar múltiplos socos antes de caírem para contagem, mas muitos “capangas” caem com um ou dois bons socos.

Exemplo: Virginia é atingida na cabeça por um cultista. O vilão teve sorte e causa 4 ferimentos a nossa heroína. Virginia rola seu Vigor e obtém uma falha. Por ele estar causando dano não-letal, Virginia apenas é nocauteada por 1d6 horas e possui uma lesão temporária.

DEFENDER

Se a única ação regular de um personagem for se defender, seu Aparar é aumentado em +2 até sua próxima ação. O defensor pode se mover normalmente enquanto realiza essa manobra, mas nenhuma corrida ou outras ações são permitidas.

DEFENSOR DESARMADO

Se um personagem possui uma arma corporal e seu inimigo não, o oponente é considerado desarmado e está muito suscetível a um mundo de dor. Já que ele pode apenas se esquivar e escapar ao invés de aparar, qualquer atacante armado tentando atingi-lo pode adicionar +2 a sua rolagem de Lutar. Praticamente todos os animais e monstros são considerados armados devido a armas naturais como garras e dentes.

DEFESA TOTAL

Além da opção habitual de Defender, um personagem pode partir para uma ação totalmente defensiva. Ele faz uma rolagem de Lutar com +2 e usa o resultado como o seu Aparar até a sua próxima ação. Este é um teste de Característica, sendo assim ele também rola o seu Dado Selvagem. E, é claro, o dado pode tirar Ases e você pode escolher usar Benes na rolagem se desejar.

Note que o Aparar do personagem nunca piora como um resultado dessa rolagem. Se a rolagem for menor que o valor de Aparar do herói, ele o mantém (mas não ganha nenhum bônus pela defesa total).

Entretanto, um herói usando a manobra de defesa total não pode se mover. Ele está fazendo tudo o que pode para afastar aquilo que o está atacando. Se você também deseja se mover, use a manobra Defender.

DESARMAR

Um personagem pode tentar fazer um inimigo largar uma arma (ou outro objeto) tanto em um combate corporal quanto com um ataque à distância. Para realizar um teste de desarme, o atacante primeiro precisa atingir o braço do inimigo (-2, veja em Ataques Localizados). O defensor deve então fazer uma rolagem de Força. Se a rolagem for menor que o dano, ele larga sua arma. O atacante pode escolher fazer disso um ataque não-letal com uma arma corporal. Ataques à distância podem ser não-letais se o atacante mirar na arma no lugar do braço (geralmente -4).

DUAS ARMAS

Um personagem pode atacar com uma arma em cada mão se desejar. Isso funciona como qualquer outra ação múltipla e inflige uma penalidade de -2 para cada ataque (note que a Vantagem Lutar com Duas Armas nega a penalidade por ação múltipla ao atacar com duas armas).

A menos que o seu herói seja Ambidestro, subtraia outros 2 pontos do ataque da mão inábil (veja Ataques com a Mão Inábil). Um herói com a Vantagem Frenesi acrescenta o dado adicional com qualquer ataque corporal de sua escolha.

Exemplo: Um guerreiro está encurralado em um canto por um bando de hienas famintas. Ele possui duas espadas curtas, mas não é Ambidestro. A primeira rolagem sofre uma penalidade de -2 (por usar duas armas) e a segunda sofre uma penalidade de -4 (a penalidade de ação múltipla mais a penalidade da mão inábil). Ele faz sua rolagem de Lutar duas vezes e recebe seu Dado Selvagem em cada rolagem.

DUPLOS DISPAROS & RAJADAS DE TRÊS BALAS

Um personagem com uma arma semiautomática (como uma Colt .45, uma carabina M1 ou mesmo um M-16) pode fazer dois disparos em uma única ação “apertando duas vezes” o gatilho. Duplo Disparo é uma única rolagem de Atirar que concede ao usuário +1 para acerto e dano, mas gasta duas balas da munição.

Muitas armas automáticas modernas, como um M16A2, possuem um botão seletor que permite ao usuário ir de disparo único para rajada e para o automático como uma ação livre. Rajadas ou rajadas de Três Balas dão ao usuário +2 para acerto e dano e usam exatamente três balas da munição.

EMPURRAR

Às vezes personagens podem querer empurrar um inimigo na esperança de tirá-lo de posição, prostrá-lo ou colocá-lo em um perigo mortal. Isso é chamado de Empurrar.

Para empurrar um inimigo, o atacante e o alvo fazem rolagens resistidas de Força. Se bem-sucedido, o atacante possui três escolhas. Ele pode:

- **Pancada:** Empurre o alvo 1 quadro com um sucesso e 2 quadros em uma ampliação na rolagem de Força. Se o defensor atingir um obstáculo, sofre 1d6 de dano para cada 1 quadro que teria se movido.

- **Pancada com Escudo:** Se o atacante possuir um escudo, pode empurrar, causando For de dano. Adicione +1 ao dano para um escudo pequeno, +2 para um escudo médio e +3 para um escudo grande.
- **Derrubar Prostrado:** O defensor é derrubado, ficando prostrado.
- **Corrida:** Se o atacante correr pelo menos 3 quadros antes de empurrar, ele adiciona +2 a sua rolagem.
- **Perigos:** O Mestre precisa determinar os resultados de quaisquer outros obstáculos ou perigos, como a borda de um penhasco, uma parede de fogo etc.

ESPECTADORES INOCENTES

Quando um atacante erra uma rolagem de Arremessar ou Atirar, às vezes pode ser importante ver se algum outro alvo na linha de fogo foi atingido. O Mestre deve usar essa regra apenas somente se for dramaticamente apropriado – não para cada disparo perdido no meio de um tiroteio.

Cada erro que vier de um 1 no dado de Atirar indica que um personagem aleatório adjacente foi atingido. Se o atacante estava atirando no automático ou com uma espingarda, uma rolagem de 1 ou 2 atinge o espectador. Role o dano normalmente.

Cavalos e outros animais também são alvos possíveis ao atirar contra personagem montados.

Às vezes é mais fácil atingir uma vítima adjacente que o alvo original usando esse sistema rápido. Ele pode não ser inteiramente realista, mas é rápido e simples, o que torna grandes grupos de pessoas vulneráveis a projéteis atirados, aumentando o drama de atirar em inimigos engajados em corpo a corpo com os aliados do atacante.

FINALIZAÇÃO

Às vezes um atacante é capaz de apanhar um inimigo desprevenido e consegue “finaliza-lo”. Isto normalmente acontece à distância de apenas alguns passos, mas pode ocorrer em outras situações (um atirador no topo de um telhado próximo).

Somente o Mestre pode determinar em qual momento um personagem obtém este tipo de vantagem sobre outro. Geralmente isso é quando a vítima está na clássica posição de refém, está completamente inconsciente do perigo ou foi pega desarmada por um inimigo armado. O atacante é considerando em Aguardar e adiciona +4 a suas rolagens de ataque e dano caso decida atacar.

FOGO AUTOMÁTICO

Armas automáticas (qualquer arma com uma CdT de 2 ou maior) atiram muito mais rápido – e essencialmente diferente – que as armas de fogo normais.

Para atacar com uma arma automática, role um número de dados de Atirar igual à Cadência de Tiro da arma. Compare cada dado separadamente com o Dificuldade para verificar se ocorre um acerto. Se a arma possui uma CdT de 3, por exemplo, um Carta Selvagem rola três dados de Atirar mais um Dado Selvagem e usa os três melhores resultados.

Note que Cartas Selvagens rolam seus dados de Atirar mais um Dado Selvagem. Entretanto, elas ainda não podem atingir com mais disparos do que a Cadência de Tiro da arma.

- **Recuo:** Fogo automático é tipicamente impreciso por causa do recuo entre cada disparo. Subtraia 2 da rolagem de Atirar ao disparar no automático (ignore a penalidade se estiver atirando um único disparo com tais armas).
- **Automático e Munição:** Esse sistema é um pouco abstrato, por isso não temos de jogar dados para cada bala em particular (porém nos as tratamos como

tal para efeitos de jogo). Isso significa que cada dado rolado no automático representa um número de balas igual à Cadência de Tiro da arma para contagem de munição, apesar de apenas um “projétil” daquele dado poder atingir e causar dano. Atirar todos os três dados com uma arma Thompson (Cadência de Tiro 3), por exemplo, consome 9 balas. A maioria das armas automáticas pode ser posta para atirar no automático ou em disparo único. Se uma arma possuir um seletor de uso automático (Auto), você pode atirar um único disparo (e também ignorar a penalidade de -2 pelo automático).

- **Fogo de Supressão:** No lugar de atacar alvos específicos, personagens com armas automáticas podem “pulverizar” uma área com chumbo na esperança de matar ou reprimir um grande número de vítimas. Para suprimir uma área, o atacante posiciona um Modelo Médio de Explosão no campo de batalha e efetua uma única rolagem de Atirar (independente da Cadência de Tiro da arma). Inclua os modificadores padrão por distância, penalidade de automático e quaisquer outros fatores diversos,



mas ignore os modificadores de alvo se houver algum (como estar prostrado ou sob cobertura – eles entram em jogo de outra maneira, como você verá abaixo). Se o ataque falhar, a pulverização foi fora do alvo e não teve nenhum efeito.

Se o ataque for bem-sucedido, todos os alvos possíveis dentro da área fazem rolagens de Espírito, adicionando a essa rolagem quaisquer modificadores de cobertura que eles normalmente teriam contra de ataques à distância. Os que falham são Abalados. Aqueles que rolares um 1 em seu dado de Espírito (independente de qualquer Dado Selvagem) são atingidos pelo ataque e sofrem dano normalmente.

Fogo de supressão usa cinco vezes a Cadência de Tiro da arma em munição. Uma arma com uma Cadência de Tiro de 3, por exemplo, usa 15 balas para fogo de supressão.

Exemplo: Buck e Virginia, dois aventureiros da era pulp, estão escapando de ruínas antigas em um avião bimotor roubado. Subitamente um xamã maligno e seus asseclas fanáticos os cercam. Virginia gira a metralhadora Maxim do avião e atira. Ela usa fogo de supressão para atrasá-los.

Ela coloca um Modelo Médio de Explosão 16 quadros à frente – esta é a Distância Média para a Maxim – e rola seu Atirar. Ela consegue um 13, -2 pelo automático, -2 por uma plataforma instável [o avião] e -2 pela distância Média, para um total de 7. Sucesso! Os tribais no modelo têm de rolar seu Espírito ou serão Abalados. Aqueles que conseguirem avançam, mas aqueles que rolares um 1 são atingidos.

GOLPE DE MISERICÓRDIA

Uma vítima completamente indefesa (amarrada, inconsciente etc.) pode ser despachada com algum tipo de arma letal como uma ação. Isso é automático, a menos que o Mestre decida que há uma situação especial, como uma vítima particularmente resistente ou naturalmente blindada, uma chance de escapar e assim por diante.

O assassino normalmente precisa despachar seu inimigo de perto e pessoalmente, mas o Mestre ocasionalmente pode permitir que golpes de misericórdia sejam efetuados à distância.

MIRAR

Um personagem que gaste uma rodada inteira mirando (nenhum movimento é permitido) pode adicionar +2 a sua rolagem de Arremessar ou Atirar na rodada seguinte contra seu alvo (uma pessoa, veículo etc.). Mirar por múltiplas rodadas não possui efeito adicional.

OBSTÁCULOS

Às vezes personagens possuem poder suficiente para atacar seus inimigos através de obstáculos (veja a seção **Quebrando Coisas** para destruir obstáculos no caminho). Para fazê-lo, primeiro resolva se o ataque acerta. Se ele errar, não há nenhum efeito adicional além de um pequeno buraco no obstáculo no caminho.

Se o ataque teria acertado sem o modificador de cobertura, o projétil foi no alvo, mas o obstáculo atua como armadura para o alvo atrás dele. Na tabela abaixo estão os bônus de Armadura para alguns obstáculos mais comumente usados como cobertura. Estes são adicionados diretamente a Resistência do alvo, incluindo qualquer armadura real que esteja vestindo na área afetada. Subtraia o valor Perfurante de Armadura do total de proteção oferecido – não de ambos, obstáculo e armadura usadas pelo alvo.

Exemplo: Um soldado detona com uma bazuca uma abominação do Eixo escondida atrás de um muro de pedra [Armadura +10]. A bazuca ignora 9 pontos de Armadura, sendo assim o muro fornece apenas 1 ponto de proteção.

RESISTÊNCIA DE OBSTÁCULOS

RESISTÊNCIA	OBSTÁCULO
+1	Vidro, couro
+2	Janela de vidro, escudo
+3	Parede de interiores moderna, folha de metal, porta de carro
+4	Porta de carvalho, folha grossa de metal
+6	Muro de blocos de concreto
+8	Muro de tijolos
+10	Muro de pedra, vidro blindado

PLATAFORMA INSTÁVEL

Um personagem tentando disparar um ataque à distância montado a cavalo ou outra montaria, em um veículo em movimento ou outra “plataforma instável” sofre -2 na sua rolagem de Atirar ou Arremessar.

PROSTRADO

Heróis espertos deitam quando chumbo começa a voar. Eles se movem, atiram e então ficam prostrados atrás de cobertura antes que sua ação termine, obrigando atacantes a Aguardar para atacá-los. Prostrado dá a eles Cobertura Média contra a maioria dos ataques. Ataques à distância dentro de 3 quadros ignoram o modificador, pois o alvo está tão exposto como se estivesse de pé ao lado destes personagens.

Se um defensor prostrado for pego em corpo a corpo, seu Aparar é reduzido em 2 e deve subtrair 2 das suas rolagens de Lutar. Ficar de pé custa 2 de movimento.

QUEBRANDO COISAS

Às vezes um personagem pode querer quebrar alguma coisa, como uma arma, uma fechadura ou uma porta. Use os valores de Resistência abaixo para esses tipos de objetos. Use essas regras para objetos sólidos. Objetos maiores com muitas partes (como veículos) recebem múltiplos ataques como descrito nas regras de veículos.

Quase qualquer coisa pode ser quebrada, se dado tempo suficiente e esforço. Desta forma, use esse sistema apenas no caso de tentar quebrar coisas apressadamente (como durante rodadas de combate).

O Aparar de um objeto inanimado é 2. O problema é que rolagens de dano contra eles não contam bônus por ampliações na rolagem de ataque, nem Ases. Diferente de uma pessoa ou mesmo de um veículo, um ataque não pode atingir uma área “vital” em uma fechadura ou em uma porta e assim causar mais dano. Se um ataque não puder causar dano o suficiente para destruir um objeto, ele não pode destruí-lo (pelo menos não tão rápido). Isso impede personagens de estilharem espadas com uma pena e sorte em uma rolagem de Força.

Se a rolagem de dano igualar ou exceder a Resistência do objeto, ele é quebrado, retorcido, despedaçado ou de alguma outra forma arruinado. O Mestre decide o efeito exato – como se um bom golpe abre um buraco em uma porta ou a arranca de suas dobradiças.

Veja **Obstáculos** para atacar através de objetos.

- **Tipos de Dano:** Após o tipo de Objeto e sua Resistência está o tipo de dano que pode afetá-lo. Espadas causam dano cortante e perfurante, lanças são armas perfurantes e assim por diante. Balas são consideradas armas perfurantes, porém espingardas causam dano contundente à distância Curta para os efeitos desta tabela.

O tipo de dano é importante para objetos porque atirar uma única bala através de uma porta, por exemplo, pode penetrá-la, mas não destruí-la. Apenas um ataque contundente ou cortante é capaz de destruir uma porta em uma tentativa.



RESISTÊNCIA DE OBJETOS

OBJETO	RES.	TIPO DE DANO
Porta Leve	8	Contundente, Cortante
Porta Pesada	10	Contundente, Cortante
Fechadura	8	Contundente, Perfurante
Algemas	12	Contundente, Cortante, Perfurante
Faca, Espada	10	Contundente, Cortante
Corda	4	Cortante, Perfurante
Escudo Pequeno	8	Contundente, Cortante
Escudo Médio	10	Contundente, Cortante
Escudo Grande	12	Contundente, Cortante

RETIRADA DE COMBATE CORPORAL

Inevitavelmente seu herói pode decidir que a prudência é a melhor parte da bravura. Sempre que um personagem escapa do combate corpo a corpo, todos os oponentes adjacentes que não estejam Abalados recebem um ataque livre imediato (mas apenas um – Frenesi ou nenhuma outra Vantagem se aplicam a menos que ela diga especificamente o contrário).

Um personagem pode usar a opção de Defender (Aparar +2) enquanto estiver escapando de combate, mas não é capaz de efetuar outras ações nesta rodada além de movimento e ainda irá sofrer o ataque livre.

Exemplo: O Inspetor Mars é atacado por três cultistas em corpo a corpo. Ele decide fugir deles, dando a cada cultista uma rolagem livre de Lutar contra ele. Mars sabiamente também usa a manobra Defender para aumentar sua Aparar em +2 até ele escapar.

TESTES DE VONTADE

Intimidação e Provocar permitem a um personagem fazer um ataque de “Teste de Vontades” contra um oponente. Em situações de combate ou durante competitivas batalhas de miniaturas, testes de vontade possuem efeitos objetivos, como veremos abaixo. Efeitos mais subjetivos são deter-

TESTE DE VONTADE

PERÍCIA DE ATAQUE	RESISTIDA POR...
Provocar	Astúcia
Intimidação	Espírito

minados pelo Mestre em situações de interpretação.

Para realizar um teste de vontades, o personagem faz uma rolagem resistida contra seu alvo escolhido. O defensor usa Astúcia para resistir a Provocar e Espírito para resistir a Intimidação.

O Mestre deve modificar ambas as rolagens dos personagens dependendo da situação. Balançar uma arma na cara de alguém, por exemplo, não é educado, mas definitivamente vale um +2 de bônus em Intimidação (a menos que o alvo possua uma arma ainda maior!).

Um sucesso indica que o atacante recebe um bônus de +2 em sua próxima ação contra o defensor durante este combate. Uma ampliação na rolagem dá ao atacante o bônus e também faz o defensor ficar Abalado. Isso pode ser um grande suporte pra um ataque, um truque ou mesmo um segundo teste de vontades se o primeiro não conseguiu um Abalado como resultado.

Exemplo: Buck Savage tenta Provocar um cultista do Deus Crocodilo sacudindo seu facão e grunhindo feito uma hiena. Ele rola seu Provocar e supera a Astúcia do guerreiro com uma ampliação. O cultista é Abalado e Buck adiciona +2 em sua próxima ação contra o lanceiro.

TRUQUES

Heróis algumas vezes tentam manobras extravagantes ou truques inteligentes para distrair seus inimigos e prepará-los para ataques mortais subsequentes. Isso pode incluir lançar areia nos olhos de um oponente, mergulhar entre as pernas de um inimigo alto para apunhalá-lo pelas costas e assim por diante. Truques não incluem fintas armadas – essas já são “consideradas” nos valores de Aparar e Lutar de um personagem.

Para realizar um truque, o jogador deve primeiro descrever exatamente o que seu personagem está fazendo. Em seguida ele faz uma rolagem resistida de Agilidade ou Astúcia contra o seu inimigo. O Mestre precisa determinar qual é mais apropriado baseado na descrição da manobra feita pelo jogador.

Se o personagem for bem-sucedido, seu inimigo é distraído e sofre -2 em seu Aparar até sua próxima ação. Com uma ampliação, o inimigo é distraído e também Abalado.

Estas penalidades não se acumulam. Enganar um inimigo por duas vezes não possui efeito adicional.

Exemplo: Buck é encurralado em um canto por um bandido muito grande e perigoso. Nosso herói usa o truque mais velho do mundo. Ele diz "Olá Virginia!" e finge sorrir pra alguém atrás de seu menos que brilhante inimigo. Ele e o bandido fazem rolagens de Astúcia e Buck vence com uma ampliação. O bandido gira, esperando um ataque pelas costas e é momentaneamente Abalado. O valentão azarado também sofre -2 no seu Aparar até sua próxima ação, dando a Buck tempo para um gancho rápido que pode por abaixo o grandalhão.

CURA

A perícia Curar pode ser usada para tratar qualquer ferimento sofrido dentro da última hora. Cada tentativa leva 10 minutos.

Um personagem só pode tentar curar ferimentos recentes em um determinado paciente uma vez dentro de um período de uma hora. Um personagem diferente pode tentar uma rolagem de Curar, mas uma vez tentado, o curandeiro fez tudo que podia por este paciente em particular.

Um sucesso em uma rolagem de Curar remove um ferimento e uma ampliação remove dois. Ampliações adicionais não possuem efeito.

- **Modificadores:** O Curandeiro precisa subtrair os níveis de ferimento do paciente da sua rolagem de perícia. Um personagem ferido tentando curar suas próprias lesões sofre o dobro de

ambos os efeitos (seus ferimentos mais a penalidade de ferimento na rolagem de Curar).

Curar exige alguns suprimentos básicos como bandagens e água razoavelmente limpa. Se estes não estiverem disponíveis, o curandeiro sofre uma penalidade de -2 em sua rolagem.

- **À Hora de Ouro:** Depois de uma hora, apenas cura natural ou o poder de Cura Maior podem ajudar.
- **Pacientes Incapacitados:** Se uma vítima estiver Incapacitada, o curandeiro primeiro precisa tentar uma rolagem de Curar para remover essa condição. Ele pode então tentar rolagens adicionais de Curar para remover ferimentos reais.

CURA NATURAL

A cada cinco dias, personagens feridos ou Incapacitados precisam fazer rolagens de Vigor. Cartas Selvagens removem um nível de ferimento (ou sua condição de Incapacitado) com um sucesso ou melhoram dois passos com uma ampliação. Uma falha crítica em uma rolagem de cura natural aumenta o nível de ferimentos de um Carta Selva-gem em um. Se o herói já possuía três ferimentos ele fica Incapacitado. Extras perdem sua condição de Incapacitado com um sucesso e morrem se eles rolarem um 1 em seu dado de Vigor.

Subtraia penalidades de ferimento desta rolagem, assim como também qualquer dos modificadores abaixo. Esses são cumulativos, sendo assim viajar sob frio intenso com um ferimento é uma penalidade total de -5, por exemplo.

Cuidado médico indica que alguém com a perícia Curar está ativamente examinando os ferimentos do paciente, trocando curativos, aplicando quaisquer medicamentos disponíveis e no geral cuidando do bem-estar do paciente.



CURA NATURAL

MOD.	CONDIÇÃO
-2	Viagem difícil; sem cuidados médicos; ou condições climáticas ruins, como o frio, calor ou chuva intensa
—	Cuidados médicos (1940 ou antes)
+1	Cuidados médicos (1941 ou depois)
+2	Cuidados médicos (2010 e além)

CONSEQUÊNCIAS

Às vezes é importante saber o que acontece a Extras que foram Incapacitados durante uma luta. Isso cria escolhas interessantes para os jogadores após uma batalha, à medida que precisam decidir o que fazer com seus companheiros feridos e prisioneiros vivos. Eles deixam os seus homens para trás? Eles massacram os seus inimigos? Essas situações devem presentear seu grupo com chances de interpretar os seus personagens e com desafios para os seus planos gerais, conforme têm de lidar com prisioneiros ou andar feridos.

Depois de um combate, os jogadores fazem rolagens de Vigor para todos os seus aliados feridos e o Mestre para os inimigos. Com um sucesso, o Extra está vivo, mas Incapacitado (falha indica morte). Com uma ampliação, os ferimentos foram apenas superficiais e o personagem pode agir normalmente.

- **Andando Ferido:** Caso torne-se importante saber quais personagens Incapacitados podem andar e quais não podem, faça uma segunda rolagem de Vigor para cada um. Aqueles que conseguirem estão “andando feridos” – eles podem cambalear lentamente, mas ainda não podem lutar ou realizar outras ações úteis.

Aqueles que não conseguirem a rolagem podem ser movidos, mas com risco de agravar suas lesões. Eles precisam fazer outra rolagem de Vigor por e a cada hora de movimento. Caso falhem, começam a morrer. Podem ser estabilizados com uma rolagem de Curar com -2, mas qualquer movimento adicional sem dúvida será fatal.

Nota de Design

A Hora de Ouro

No mundo real, paramédicos possuem um termo chamado “A Hora de Ouro”.

Pacientes que sobrevivam ao seu trauma inicial possuem aproximadamente uma hora para sobreviver a lesões de maior risco de morte. Se eles receberem cuidados médicos durante esse tempo, eles geralmente podem ser salvos. No entanto, quanto mais eles esperarem mais provável é que os ferimentos sejam fatais.

Em *Savage Worlds*, nós ampliamos esse conceito para cura em geral. Um médico que possa tratar um ferimento dentro da primeira hora tipicamente pode negar alguns dos seus efeitos prejudiciais. Além de refletir o conceito do mundo real, isso também fornece ao jogo um bom equilíbrio e drama.

Se o grupo puder simplesmente tentar rolagens de Curar repetidamente a qualquer momento, seu grupo nunca irá experimentar o drama de ser espancado pelos vilões e então ter de decidir se procuram ou não abrigo e descansam, ou persistem apesar de seus terríveis ferimentos.

SUMÁRIO DE OPÇÕES DE ATAQUE

ATAQUE	EFEITO
Agarrar	Rolagem de Lutar para agarrar. Ampliação = inimigo Abalado; Defensor faz rolagem resistida de Força ou Agilidade para se libertar (qualquer outra ação com -4); Atacante pode fazer rolagem resistida de Força ou Agilidade para causar dano
Agrupar	Lutar +1 por atacante adicional; máximo de +4
Armas de Distância em Combate Corporal	Pistolas apenas; Dificuldade é o Aparar do defensor
Armas Improvisadas	Armas Pequenas: Distância 3/6/12, Dano For+d4, CdT 1, For Min d4, Ataque e Aparar -1; Armas Médias: Distância 2/4/8, Dano For+d6, CdT 1, For Min d6, Ataque e Aparar -1, Armas Grandes: Distância 1/2/4, Dano For+d8, CdT 1, For Min d8, Ataque e Aparar -1
Ataque com a Mão Inábil	-2 para Lutar/Atirar com a mão inábil
Ataque Rápido	Efetua até 3 ataques de Lutar com -4; ou atira até 6 disparos de uma arma semiautomática ou revolver com uma penalidade de -4 em cada dado
Ataque Selvagem	Lutar +2; Dano +2; Aparar -2 até a próxima ação
Ataque de Toque	Lutar +2
Ataques de Área	Alvos dentro do modelo sofrem dano, trate cobertura como armadura; rolagens de ataque perdidas causam desvio de 1d6 quadros para armas arremessadas, 1d10 quadros para armas lançadas; x1 para Curto, x2 para Médio, x3 para Longo
Ataques Localizados	Braço -2; Cabeça -4, dano +4; Alvo Pequeno -4; Alvo Minúsculo -6
Atirando no Corpo a corpo	Veja Espectadores Inocentes
Cobertura	Leve -1; Média -2; Pesada -4
Dano Não-Letal	Personagens são nocauteados ao invés de potencialmente mortos ao estarem Incapacitados
Defender	Aparar +2; personagem não pode tomar outras ações
Defensor Desarmado	Atacantes armados ganham +2 em Lutar
Defesa Total	Rolagem de Lutar com +2 substitui Aparar se for maior
Desarmar	Ataque -2; defensor faz rolagem de Força contra o dano ou larga a arma
Duas Armas	Ataque -2; adicional de -2 para mão inábil se não for Ambidestro
Duplo Disparo/Rajada de 3 Balas	Ataque e dano +1/ ataque e dano +2
Empurrar	Pancada: Empurra o alvo 1 quadro com um sucesso e 2 com uma ampliação na rolagem de Força, Pancada com Escudo: Como acima, mas causa Força de dano, +1 por um escudo pequeno, +2 por um escudo médio, +3 por um escudo grande, Derrubar Prostrado: O defensor é derrubado prostrado

SUMÁRIO DE OPÇÕES DE ATAQUE

ATAQUE	EFEITO
Escuridão	Penumbra -1; Escuridão -2, alvos não visíveis além de 10 quadros
Escuro Como o Breu	Alvos precisam ser detectados para ser atacados com -4
Espectadores Inocentes	Rolagem perdida de 1 em Arremessar ou Atirar (1 ou 2 com espingardas ou fogo automático) atinge alvo adjacente aleatório
Finalização	Ataque e dano +4
Fogo Automático	Veja as regras
Fogo de Supressão	Com uma rolagem bem-sucedida de Atirar, alvos num Modelo Médio de Explosão fazem uma rolagem de Espírito ou são Abalados; numa rolagem de 1 é atingido pelo dano normalmente
Golpe de Misericórdia	Mata instantaneamente um inimigo indefeso com uma arma letal
Mirar	Arremessar/Atirar +2 se o personagem não se mover
Obstáculos	Se o ataque acertar apesar a penalidade do encobrimento, o obstáculo atua como Armadura
Plataforma Instável	-2 para Atirar de um veículo ou animal em movimento
Prostrado	Como cobertura Média; defensores prostrados têm Lutar -2, Aparar -2
Quebrando Coisas	Veja a tabela de Resistência de Obstáculos; Aparar 2; Sem dano adicional ou Ases
Retirada de Combate Corporal	Inimigos adjacentes recebem um ataque livre contra o personagem escapando
Truques	Descreva a ação; faça uma rolagem resistida de Agilidade ou Astúcia; oponente está com Aparar -2 até sua próxima ação; com uma ampliação, o inimigo está com Aparar -2 e Abalado



EXEMPLO ESTENDIDO DE COMBATE

PRIMEIRA RODADA

Os heróis são dois militares em uma das Guerras Estranhas: campanha do Vietnã – Ten. Griffith e o Soldado Daniels. Enquanto estavam em patrulha, são atacados por um bando de mortos-vivos famintos. O Mestre segue para as rodadas de combate e saca Cartas de Ação. Ele saca um Dez de Paus para os zumbis. Ten. Griffith saca um Valete de Espadas. Soldado Daniels possui a Vantagem Rápido e saca um Dois de Paus. Isso é muito baixo, assim saca novamente e tira um Curinga!

Soldado Dan – Curinga

Dan lança uma granada e coloca o Modelo Médio de Explosão diretamente sobre três dos zumbis. Eles estão a Distância Curta então não há penalidades na rolagem. O Curinga lhe dá um +2 e seu Arremessar é d6. Ele rola um 6, que é um Ás. Ele rola novamente e consegue um 4. Isso é 6+4+2 pelo Curinga ou 12. Ele atinge com duas ampliações acima da Dificuldade básica de 4. Granadas causam 3d6 de dano e 4d6 com uma ou mais ampliações. Depois de tirar um Ás e somar todos os dados juntos, ele consegue um 23. Isso é muito mais do que uma ampliação acima da Resistência 7 dos zumbis, então isso é um ferimento para cada. Eles são Extras, então isso é tudo que podem receber e todos são exterminados.

Ten. Griffith – Valete de Espadas

Ten. Griffith agora atira no automático e decide dividir seus disparos entre os zumbis G, F e E. Seu Atirar é d6 e ele possui um M-16. Ele não possui a Vantagem Rock n' Roll!, então sua rolagem é feita com -2. Sua Dificuldade à Distância Curta é 4, sendo assim com -2 ele precisa tirar um 6 ou melhor em cada um dos seus dados.

Os primeiros dois dados erram. Os Terceiro dado é um Ás (6) sendo assim ele rola novamente e consegue outro Ás (6). Ele rola mais uma vez e consegue um 4 para um total de 16, menos dois pelo



automático é um 14. Um acerto com duas ampliações no Zumbi E. O Dado Selvagem do Ten. também Tira um Ás e acaba com um total de 6. Ele escolhe usar esse no Zumbi F.

Griffith rola o acerto no Zumbi F primeiro. O dano de um M-16 é 2d8. Ele rola os dados juntos e consegue um total de 9. Isso excede a resistência de 7 do zumbi, mas isso não é uma ampliação, sendo assim ele está Abalado.

Agora Griffith rola o acerto com a ampliação no Zumbi E. O dano é 2d8 mais um d6 pelas ampliações. Griffith rola um 4, um 8 e um 6. Ele rola ambos, o 8 e o 6, novamente já que dois são ases e consegue um 2 em ambos os dados. Isso é $(4+8+6+2=)$ 20! Isso é uma ampliação acima da Resistência do zumbi, então este é feito em pedaços.

Os Zumbis – Dez de Paus

Agora os zumbis agem. O Zumbi F está Abalado e faz uma rolagem de Espírito com +2 por ser morto-vivo. Ele consegue um total de 7, então não está mais Abalado, mas não pode agir. No entanto, pode se mover, desse modo cambaleia em direção ao Soldado Dan.

Zumbis D e G também se movem em direção ao Soldado Dan. Já que o Zumbi F também está em contato, isso dá a eles +2 em suas rolagens de Lutar devido ao Bônus de Agrupar (página 97). Zumbi D erra, mas G consegue um total de 6 e o Aparar de Dan é 5, então isso é um acerto. Ele causa For+d4 com suas garras. Sua Força é um d6, assim o Mestre rola um d6+d4 e consegue um 5. A resistência de Dan é 5, então ele está Abalado.

SEGUNDA RODADA

O Mestre embaralha as cartas por que Dan sacou um Curinga e distribui novas Cartas de Ação. Ten. Griffith pega a porcaria de um Dois de Paus. Os zumbis pegam um Ás de Ouros e Dan pega um Ás de Paus. Ouros vão antes de Paus, então os zumbis agem primeiro.

Zumbis – Ás de Ouros

Todos os zumbis agora podem atacar e concedem uns aos outros +2 em suas rolagens de Lutar já que estão Agrupados sobre o Soldado. Zumbi D erra com um 1. Zumbi G consegue um 5, +2 por Agrupar para um total de 7. Seu dano normal é For+d4 e ele consegue um total de 6. Como Dan já se encontrava Abalado, isso causa um ferimento e permanece Abalado.

Zumbi F agora está realmente com sorte. Ele acerta com uma ampliação e rola 15 de dano. Cada ampliação acima da Resistência de Dan é um ferimento, então isso são dois ferimentos. Ele já tinha um do Zumbi G, então isso o leva a um total de três ferimentos. Dan já estava Abalado então isso não muda.

Soldado Dan – Ás de Paus

Dan falha na sua rolagem de Espírito e não pode agir. Ele não foge do combate senão os zumbis vão receber ataques livres contra ele (página 105).

Ten. Griffith – Dois de Paus

É tudo com o Ten. Griffith agora. Ele atira no automático novamente e coloca um dado em cada zumbi. Ele erra o Zumbi D, mas acerta com uma ampliação o Zumbi G – que cai com um total de dano de 13 (uma ampliação acima da sua Resistência).

Infelizmente, o disparo no Zumbi F tira um 2. As regras de Espectadores Inocentes entram em cena (página 101) e o Soldado Dan é atingido por 2d8 de dano! O Ten. faz uma careta, rola e causa 12 de dano. Dan já estava com 3 ferimentos e isso causa mais, então ele está Incapacitado. Ele faz uma rolagem de Vigor com -3 pelos seus ferimentos e consegue um total de 2. Ele rola na Tabela de Lesões e está Sangrando (página 95). Ele terá de fazer rolagens de Vigor a cada rodada para não morrer a menos que o Ten. Griffith possa acabar com os zumbis e curá-lo.

Mas o Mestre pede ao Ten. Griffith para fazer um teste de Medo já que ele vê seu soldado cair ante as criaturas hediondas. Ele falha.

A última coisa que o Soldado Dan vê é o seu oficial de comando correr gritando dentro da noite.

A Guerra é um Inferno.



CAPÍTULO 4:

REGRAS SITUACIONAIS

O capítulo seguinte contém regras necessárias apenas em situações específicas – como lidar com grupos grandes de aliados, perseguições ou lidar com perigos como o fogo, afogamento ou radiação.

Se essa for a sua primeira vez, dê uma olhada nas várias seções, assim saberá o que há aqui, então volte e examine-as mais detalhadamente no momento que precisar delas.

- **Aliados:** Sejam eles vigorosos homens de armas, uma forte tripulação pirata ou soldados sob o comando dos heróis, Aliados são muitas vezes uma parte importante de *Savage Worlds*. Aqui você irá encontrar estatísticas para subordinados típicos, como usá-los e como aumentar a experiência daqueles que sobrevivem às aventuras do seu guerreiro.
- **Batalhas em Massa:** Muitos Cenários Selvagens apresentam imensas guerras, batalhas sangrentas e terríveis conflitos. Este sistema dá ao Mestre e aos personagens jogadores uma maneira de jogar de forma rápida e dramática batalhas de qualquer tamanho. Ele também fornece um modo dos heróis entrarem em ação e influenciarem os resultados finais.
- **Conflitos Sociais:** Como você lida com um caso na corte? O que você faz se os seus heróis pedem por auxílio ao rei – enquanto um rival trabalha ativamente contra eles? Esta seção apresenta um sistema simples e dramático para conflitos sociais baseados em Persuasão e no quanto bem-sucedido – ou mal sucedido – o suplicante é.
- **Interlúdios:** Livros, filmes e a vida real provêm ao herói muitas oportunidades de partilhar alguma coisa de sua personalidade ou do seu passado com os seus companheiros. Isto às vezes fica esquecido em jogos de RPG onde a narrativa é focada em ação e mistérios. Interlúdios abordam isto dando alguma forma e função a pequenos diálogos e recompensando aqueles jogadores que entram no personagem e interpretam um conto dramático do histórico de seus aventureiros.
- **Medo:** Esta é a seção pra qual se voltar no momento em que seu herói encara Coisas Que o Homem Não Deveria Conhecer. Testes de Medo e as sinistras consequências de falhar neles são encontrados aqui.
- **Perigos:** Contém as regras para Fadiga, Afogamento, Calor, Doença, Fogo, Fome, Frio, Machucados e Escoriações, Queda, Radiação, Sede, Sono e Veneno.
- **Perseguições:** Perseguições velozes entre caça e caçador são o assunto desta seção. Mestre perseguições de gato e rato entre carros através de cidades movimentadas até gigantescos dogfights com este sistema simples. Para aqueles que jogaram versões anteriores de *Savage Worlds*, isto é tudo novo e enormemente simplificado.
- **Regras de Ambientação:** As regras básicas são à base de sua campanha. Regras de Ambientação ajudam um mundo a se diferenciar de outro. Aqui você irá en-

contrar regras como Sangue & Visceras – permitindo aos jogadores gastar Benes em rolagens de dano! Ou Sem Pontos de Poder, que troca o sistema de Pontos de Poder por um rápido, mas arriscado método. Estas Regras de Ambientação são mencionadas no começo de cada conto das Aventuras Rápidas no final desse livro.

- **Tarefas Dramáticas:** Desarmar uma bomba, realizar um ritual antigo ou invadir um computador são todas Tarefas Dramáticas. Estas regras tornam o que de outra maneira seriam simples rolagens de perícia em um encontro tenso e excitante.
- **Veículos:** Batalhas veiculares são elementos básicos de ficção pós-apocalíptica, aventuras na Segunda Guerra Mundial e outros cenários tecnológicos. Esta seção cobre como movimentar veículos na mesa, lidar com ataques entre eles e o que acontece quando ficam fora de controle.
- **Viagem:** Aqui você irá encontrar instruções para períodos de viagem e como posicionar encontros ao longo do caminho.

ALIADOS

Aliados efetuam um papel importante em muitos jogos de Savage Worlds. Eles servem como tropas sob o comando de seu herói em jogos de Guerras Estranhas, partidários leais em cenários de fantasia ou companheiros combatentes em rebeliões gloriosas contra a opressão.

Lidar com aliados em *Savage Worlds* é simples. Apenas baixe a Planilha de Aliados de nosso site e preencha os espaços.

PERSONALIDADE DE ALIADOS

Você pode adicionar um pouco de “sabor” aos seus aliados jogando na Tabela de Personalidade. Anote a palavra-chave na Planilha de Aliado, assim você e seu Mestre podem ter uma pequena compreensão sobre cada personagem aliado em particular.

Para a maioria, você deve considerar estas impressões gerais sem nenhum efeito particular em jogo. O que elas podem fazer é apenas ajudar tanto os jogadores quanto o Mestre a decidir como exatamente um aliado pode reagir em uma determinada situação. Em um jogo da *Segunda Guerra*

Estranha, por exemplo, um jogador com um jovem tenente poderia olhar em sua lista e escolher o personagem “Observador” para pôr no dever de guarda. Se tiver que usar o soldado “Preguiçoso” por alguma razão, existe uma boa chance de que o Mestre o faça cair no sono em algum momento durante a sua vigilância.

ALIADOS & EXPERIÊNCIA

Aliados que tomem parte em batalhas com seus heroicos empregadores também ganham experiência – mas não tão rapidamente quanto personagens jogadores. Não mantenha o controle de seus pontos de experiência – apenas role aleatoriamente para ver se eles “sobem de nível”.

No final de uma sessão de jogo na qual os aliados tiveram uma participação significativa (normalmente participando em combate), role um d6 para cada grupo de tropas idênticas. Em uma rolagem de 5 ou 6, os sobreviventes sobem de nível exatamente como personagens jogadores e recebem um Progresso. Em uma falha, eles não o fazem.

MUNIÇÃO

Manter o controle da munição de todos os seus Extras aliados pode ser realmente doloroso. Aqui está um modo fácil e dramático de lidar com esse problema.

O nível de munição de cada grupo de Extras aliados começa em Muito Alto, Alto (o nível normal), Baixo ou Zerado, como determinado pelo Mestre. Um marcador para cada um desses estados de munição pode ser encontrada na Planilha de Aliado.

Depois de cada luta, a munição cai um nível (a menos que o Mestre sinta que os aliados não usaram muito nesta cena). Em combate, se os aliados sacarem um Dois, seu nível de munição cai um nível depois desta rodada. Isto cria situações mais dramáticas e problemas logísticos realistas enquanto elimina uma ocupação maior com contabilidade.

ALIADOS TÍPICOS

Aqui temos alguns arquétipos típicos de soldados que você pode usar para os seus próprios jogos de Savage Worlds. Preencha quaisquer perícias ou Vantagens adicionais que achar apropriado. Um grupo de patrulheiros, por exemplo, deveria ter a perícia Rastrear, enquanto cavaleiros deveriam ter a perícia Cavalgar e assim por diante.

PERSONALIDADE

d20	PERSONALIDADE	d20	PERSONALIDADE
1	Jovem	11	Bruto
2	Cruel	12	Ágil
3	Velho	13	Observador
4	Alegre	14	Sem Noção
5	Calejado	15	Misterioso
6	Dedicado	16	Criativo
7	Preguiçoso	17	Artístico
8	Sorrateiro	18	Destemido
9	Radiante	19	Medroso
10	Pateta	20	Heróico

SOLDADO

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d6, Vigor d6
- **Perícias:** Atirar d6, Furtividade d4, Lutar d6, Perceber d6
- **Carisma:** – ; **Aparar:** 5; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5

SOLDADO CALEJADO

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d6, Força d8, Vigor d8
- **Perícias:** Atirar d8, Furtividade d6, Lutar d8, Perceber d8
- **Carisma:** – ; **Aparar:** 6; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 6
- **Vantagens:** Quaisquer duas vantagens de combate.



COMBATE EM MASSA

Verdadeiros mundos selvagens muitas vezes apresentam grandes e sangrentas batalhas. O sistema abaixo não recompensa apenas os jogadores que tomam parte nestas batalhas, mas que contribuem para reunir suporte político, recrutar tropas e decidir estratégias que as vencem.

Estas regras permitem que o Mestre lide com qualquer coisa desde um pequeno bando de guerra defendendo um forte contra uma horda até divisões inteiras de tropas lutando num imenso campo de batalha ou um assalto planetário de uma frota de invasão espacial. Isso é abstrato, mas fornece uma base narrativa para os heróis planejarem, se envolverem e mesmo entrarem na luta pessoalmente.

PREPARAÇÃO

Pra começar, dê ao exército maior ou mais forte 10 marcadores. Dê a força oposta um número proporcional de marcadores. Se um exército possui 10.000 homens, por exemplo, e o outro 7.000, dê ao exército menor sete marcadores.

O Mestre precisará ajustar para tropas especiais ou de elite, equipamento superior e assim por diante. Não é importante contar cada pon-

to de armadura e ponto de dano – apenas chegue perto o bastante para dar uma aproximação razoável da força, ajuste onde for necessário e confie nos dados e ações dos jogadores para lidar com o resto.

CONHECIMENTO (BATALHA)

Uma vez que as probabilidades foram determinadas, ambos os lados fazem rolagens opostas de Conhecimento (Batalha), modificadas por quaisquer das Circunstâncias abaixo:

Baixas

Cada sucesso e ampliação fazem com que o outro lado perca um marcador. Baixas normalmente são distribuídas equilibradamente entre a força.

Moral

A cada rodada na qual um exército perca um marcador, seu líder precisa testar o moral. Isto é uma rolagem de Espírito modificada pelas Circunstâncias abaixo. Com um sucesso, o exército luta e ambos os lados fazem outra rolagem de Conhecimento (Batalha) como descrito acima.

Falha significa que o exército é derrotado, mas as tropas conduzem uma retirada ordenada.

Faça mais uma Rolagem de Batalha e então encerre o combate (um líder também pode voluntariamente escolher esta opção).

Em um resultado de 1 ou menos, as tropas são desbaratadas e a batalha termina imediatamente.

PERSONAGENS EM BATALHAS EM MASSA

Os heróis da sua campanha não estão dispostos a ficar de braços cruzados enquanto a guerra explode ao seu redor. Guerreiros podem querer investir contra os portões, magos lançam suas bolas de fogo nas multidões e um cavaleiro galante pode conduzir o seu fiel cavalo de batalha direto para as linhas inimigas.

Aqueles que quiserem se envolver podem afetar drasticamente os resultados da batalha. Cada personagem tem de fazer uma rolagem de Atirar, Lutar ou perícia arcana (à sua escolha) a cada ação e consultar a tabela a seguir abaixo.

MODIFICADORES

Adicione ou subtraia a diferença do número de marcadores entre o lado deles e o de seus oponentes. Se o inimigo possui oito marcadores



e os heróis possuem cinco, por exemplo, os heróis precisam subtrair -3 das suas rolagens de ataque.

Também adicione +1 a rolagem por cada Estágio que um herói possua acima de Novato para levar em conta as suas várias Vantagens e habilidades (que não são refletidas em uma simples rolagem de perícia).

Resultados de Batalha de Personagens

- **Falha:** O herói é detido por números esmagadores, um desenrolar tático infeliz ou má sorte. Ele sofre 4d6 de dano.
- **Sucesso:** O herói luta bem e adiciona +1 a Rolagem de Batalha do seu lado, porém sofre 3d6 de dano.
- **Ampliação:** O herói causa devastação, matando líderes inimigos e destruindo posses importantes. Ele sofre 2d6 de dano, mas adiciona +2 a Rolagem de Batalha do seu lado.
- **Duas ampliações:** O guerreiro se cobre da glória! Fileiras de inimigos caem diante dele e seu sucesso inspira seus aliados a lutar como demônios. Seus esforços adicionam +2 à Rolagem de Batalha do seu lado e emerge do combate ileso.

MUNIÇÃO

Se for importante manter o controle, a cada rodada em que um herói entrar na briga e usar seu Atirar ou uma perícia arcana (como Conjuração), ele gasta parte de sua munição ou Pontos de Poder.

Tipos Arcanos usam 2d6 Pontos de Poder por rodada. Personagens com armas de distância usam 3d6 disparos para armas de distância (o triplo disto para armas que normalmente atiram rajadas ou no automático). Se o herói acabar sem nenhuma munição ou Pontos de Poder ele terá que mudar suas táticas na próxima rodada.

RESULTADOS DE BATALHA

Quando um lado é desbaratado, foge ou fica sem marcadores, a batalha termina e baixas são removidas. Algumas das tropas perdidas em batalha podem ser recuperadas à medida que se reagrupam ou recebem os primeiros socorros.

Se for importante saber como as coisas estão depois do combate, role 1d6 para cada marcador perdido na batalha. O vencedor recupera um mar-

MODIFICADORES DE MORAL

MOD.	SITUAÇÃO
-1	Para cada marcador perdido na batalha até agora
+2	O exército é formado predominantemente (75% ou mais) por mortos-vivos ou outros soldados destemidos
+2	O exército está dentro de fortificações maiores, como uma fortaleza ou em posições preparadas
+2	O exército não pode escapar

MODIFICADORES DE COMBATE

MOD.	SITUAÇÃO
+1	O lado com mais marcadores adiciona +1 por cada marcador que possuir a mais que seu inimigo a cada rodada.
Artilharia ou Suporte Aéreo	
+1	Leve
+2	Média
+3	Pesada
Terreno	
-1	Inimigo possui ligeira vantagem
-2	Inimigo possui menor vantagem
-3	Inimigo possui maior vantagem

Plano de Combate

(cabe ao Mestre — determinado a cada rodada)

+/- ?	O exército ganha uma penalidade ou um bônus dependendo das decisões táticas feitas por seu líder a cada rodada. Lançar um ataque surpresa contra o flanco, enviar reforços para uma frente crucial e assim por diante, todos adicionam a rolagem de Batalha
-------	---

cador perdido em uma rolagem de 4-6. O perdedor recupera um marcador perdido em uma rolagem de 5-6. Um exército desbaratado recupera marcadores apenas em uma rolagem de 6.

Depois da batalha e uma vez que ambos o lados definam quantos marcadores eles perderam, remova as baixas reais de seus exércitos. O lado que começou com a maior força simplesmente multiplica o número de marcadores perdidos por 10%. Perder quatro marcadores, por exemplo, significa que o exército inteiro sofreu 40% de baixas. O lado com a menor força precisa definir qual porcentagem de seus homens foi perdida. Se ele começou com 8 marcadores e termina com apenas 2, por exemplo, ele perdeu 75% de sua força.

Uma vez que você tenha definido a porcentagem total de baixas para o seu exército, distribua as perdas entre unidades específicas o quão igualmente for possível.

EXEMPLO: A INVASÃO DA TERRA

O insetoide Império Gorram está conduzindo uma invasão planetária contra a terra. Os Gorram têm 10 marcadores que representam sua imensa frota de invasão e blindados bípedes com flamejantes raios mortais. A Terra possui todos os militares do mundo a sua disposição. Dada a superioridade da tecnologia Gorram e grandes contingentes, o Mestre decide que a Força de Defesa da Terra (FDT) recebe oito marcadores.

Ambos os lados possuem artilharia pesada e suporte aéreo (+3 para ambos os lados), mas não

existem vantagens de terreno já que é uma batalha global.

O Império Gorram faz uma rolagem de Conhecimento (Batalha) e consegue um 13. Os personagens jogadores entram em combates estratosféricos e dão uma mãozinha. Coletivamente sofrem algum dano, mas também adicionam um total geral de +3 a rolagem. A rolagem final de Conhecimento (Batalha) da FDT é 17 – a Terra vence por 4. Isto destrói dois dos marcadores dos invasores e 20% da sua força.

O Mestre descreve as primeiras poucas horas da invasão e uma defesa espirituosa dos militares da Terra. Os malignos insetoides têm de lidar com grandes perdas, mas estão longe de serem derrotados e a batalha prossegue.

CONFLITO SOCIAL

Nem todo conflito é resolvido pela espada. Uma retórica bem-sucedida pode derrubar nações.

O sistema a seguir funciona bem para negociações prolongadas e dramáticas, como convencer um conselho a enviar tropas para as terras de um nobre, vencer um processo judicial ou enganar um guarda para abrir os portões da estação espacial.

O conflito é dividido em três rodadas de discussão cada uma focando em um argumento específico (ou alguns argumentos altamente conecta-

RESULTADO DE CONFLITOS SOCIAIS

MARGEM DE VITÓRIA	RESULTADO
Empate	A questão é incerta e nenhuma ação é tomada até evidências novas e mais convincentes puderem ser apresentadas para reabrir as negociações. Num processo judicial, a defesa venceria com o ônus da prova cabendo à acusação.
1-2	O alvo não é inteiramente convencido, mas decide que é melhor prevenir do que remediar. Ele fornece a quantidade de apoio possível. Num processo judicial, o júri apenas sente uma dúvida razoável se a defesa vencer ou atribui a sentença mínima se a acusação vencer.
3-4	O alvo é razoavelmente convencido. Ele fornece a ajuda requisitada, mais ou menos, mas pode ter condições ou pedir favores em troca. Num processo judicial, o juiz proclama uma sentença severa se a acusação vencer. Se a defesa vencer o réu é inocentado de todas as acusações.
5+	O alvo tem certeza da sua decisão. Ele fornece mais apoio que o solicitado. Se a acusação vencer em processo judicial, o réu recebe a pena máxima.

dos). Rodadas posteriores representam o turno de discussão para argumentos adicionais.

A cada rodada, o jogador interpreta seu argumento e faz uma rolagem de Persuasão (ou uma rolagem resistida de Persuasão se um rival estiver argumentando contra ele).

Um orador acumula um sucesso por cada sucesso e ampliação na rolagem de Persuasão (é melhor manter o controle disto com marcadores).

Ao fim da terceira rodada ou conflito, o lado com mais sucessos “vence” o debate. Quanto mais sucessos mais convencido o alvo a ser persuadido foi, como mostrado na Tabela de Conflito Social.

MODIFICADORES

O Mestre deve conceder um bônus de +2 para um lado que fizer um argumento particularmente brilhante ou inegável; ou uma penalidade de -2 se o orador cometer uma gafe, como fazer uma declaração comprovadamente falsa ou insultar a audiência que espera convencer.

CONHECIMENTO É PODER

Se o personagem está debatendo argumentos políticos, como uma batalha legal ou o melhor plano para a defesa do reino, o personagem precisa rolar a menor entre sua perícia de Persuasão ou Conhecimento apropriado. Sendo assim, por exemplo, um advogado com uma Persuasão de d10 e Conhecimento (Lei) de d4, irá jogar um d4. Sempre vale a pena saber sobre o que você está falando.



EXEMPLO: ÀS ARMAS

Orcs têm invadido múltiplos baronatos através do reino. O herói é um jovem nobre tentando convencer o rei a enviar tropas reais em seu auxílio. O rei está desinclinado a enviar tropas, já que uma rebelião também está prestes a acontecer.

O jovem nobre começa contando ao rei de suas próprias batalhas contra os orcs e a depredação que têm cometido através do reino. Ele faz sua rolagem de Persuasão e consegue um 7. Um sucesso.

O nobre em seguida apresenta seus batedores que contam ao rei em quais baronatos os orcs foram avistados. O nobre rola novamente e consegue um 9 para um total de três sucessos.

Finalmente, o jovem guerreiro relembra ao rei que foi sua família quem apoiou sua coroação, sutilmente sugerindo um débito devido. Dessa vez, o nobre falha.

Com um total de três sucessos, o rei concorda em mandar uma força simbólica de infantaria, mas não enviará sua cavalaria mais leal. Um dos comandantes da infantaria, um velho amigo da família do nobre, está disposto a se rebelar na revolta vindoura, então o rei não apenas o envia para ajudar o nobre como também instrui um assassino a se certificar de que ele não retorne! O Mestre agora tem uma nova subtrama para trabalhar em suas aventuras, pois os heróis tentarão impedir o assassinato do seu amigo – e o comandante de suas tropas aliadas.

INTERLÚDIOS

Em muitos contos heroicos, personagens entram em pequenos diálogos que revelam algo sobre seu passado ou desenvolvem a sua personalidade. Tais “Interlúdios” são raros nos RPGs onde primeiramente nos focamos na ação e no encontro seguinte.

O sistema abaixo formula estas cenas e recompensa jogadores por interpretarem seus personagens e revelarem seus históricos ao resto do grupo.

CONDUZINDO UM INTERLÚDIO

O mestre deve conduzir um Interlúdio durante intervalos naturais como durante o tempo em que grupo está se curando depois de uma luta, realizando uma pesquisa ou entre os passos de uma longa viagem.

Para começar, escolha um jogador, ele precisa sacar uma carta. O naipe determina o tópico geral como mostrado na Tabela de Interlúdios. Cada

entrada requer que o jogador narre uma história na voz do seu personagem. A narração deve ser substancial o bastante para levar alguns minutos e também poder atrair a participação dos outros personagens.

Na próxima vez que o Mestre sentir que um Interlúdio é apropriado, ele deve escolher um personagem diferente para todos terem uma chance de participar e colherem os prêmios.

Recompensa

Depois que um personagem completar sua narração, recompense-o com um Bene ou uma Carta de Aventura – ele escolhe.

EXEMPLO: ATRAVESSANDO MARTE

Coronel Green do 24º das Terras Altas Marcianas, seu guia Sanjay de Gurkhas, Lady Emily e o extraordinário grande caçador Sir John Hobbsworth cruzam o vasto deserto marciano. Eles enfrentam tempestades de areia, calor intenso durante o dia e frio de congelar os ossos à noite.

O Mestre decide pedir um Interlúdio depois de cada encontro ao longo do caminho.

Coronel Green é o primeiro e saca uma carta de Espadas. Ele descreve com grande vigor seus combates contra os Marcianos selvagens em Zimkangarooon e a tensa batalha que enfrentou lá. “Foi como eu ganhei esse ferimento”, ele diz apontando para sua perna manca.

Mais tarde, depois de sobreviverem a uma terrível tempestade de areia, Lady Emily saca uma de Copas. “Eu suportarei qualquer provação”, ela começa, “se apenas isto me ajudar a descobrir o que aconteceu com o meu Nathaniel, perdido nas montanhas para até as quais pedi que todos vocês me escoltassem”. Ela então segue sobre como ela e Nahaniel se conheceram, viajaram para Marte e começaram uma nova vida longe da imundice e corrupção da cidade de Nova Iorque.

Um dia depois, o grupo é emboscado por batedores Marcianos. Sanjay saca a próxima carta – uma de Ouros. “Veem esta lâmina de salteador?” ele diz com orgulho. “Ela é um pobre substituto para o meu kukri, recebido dez anos atrás quando me juntei ao regimento”. Sanjay continua descrevendo seu treinamento e algumas das terríveis batalhas que enfrentou no 6º regimento Gurkha antes de se voluntariar para o serviço no distante planeta Marte.

Sir Hobbsworth é o próximo, com uma de Paus. “Eu cacei cada criatura na Terra. Agora vim para Marte para apanhar a maior e mais feroz fera de todos os mundos conhecidos – o crask. Eu vou

TABELA DE INTERLÚDIOS

NAIPE	INTERLÚDIO
Paus: Tragédia	Descreva uma narração de tragédia e infortúnio do passado do seu herói, apresentando alguma de suas Complicações se possível. Se o narrador possuir um segredo sombrio de algum tipo, dê fortes indícios disto, solte pistas ou, de outra forma, dê ao resto do grupo um vislumbre do lado sombrio do seu herói durante a sua narrativa.
Espadas: Vitória	Conte ao grupo sobre uma grande vitória ou triunfo pessoal no seu passado de aventuras. Como isto o afetou depois? Ou alguma recompensa?
Copas: Amor	Fale com carinho do maior amor do personagem – perdido, encontrado ou esperando a sua volta para casa. Qual é o seu nome? Onde ela mora? Por que o viajante não está com ela agora?
Ouros: Desejo	Narre um conto sobre algo que o seu herói deseja (ou já possui). Isto pode ser um bem material, reconhecimento, um objetivo político ou mesmo uma viagem que deseja fazer para algum destino extraordinário.

matar a coisa e pendurar sua cabeça na minha parede. E nada irá me parar”. Hobbsworth então insinua que ele espera que o monstro o mate assim como ele irá matá-lo – revelando seu Desejo de Morrer e a doença crônica que contraiu durante o decorrer da campanha.

MEDO

Certas criaturas e cenas horríveis podem desafiar a determinação de um personagem e obrigá-lo a fazer um teste de Medo (uma rolagem de Espírito) ao presenciá-las. Um sucesso na rolagem de Espírito significa que o personagem consegue superar a situação e seguir em frente. Os efeitos de uma falha na rolagem de Coragem dependem se a causa do teste era de natureza grotesca ou aterrorizante.

- **Medo/Náusea:** Se a cena for grotesca ou horrível, como uma descoberta macabra ou descobrir um segredo que “O Homem Não Deveria Conhecer”, o personagem é Abalado e precisa fazer uma rolagem de Vigor ou sofrerá severamente de náusea/choque mental que causa um nível de Fadiga pelo resto do encontro. Um 1 natural no dado de Espírito (independente do Dado Selvagem) também obriga a vítima a rolar na Tabela de Medo.
- **Terror:** Uma ameaça aterrorizante, como uma criatura monstruosa ou um mal desconhecido, é muito mais intensa e pode perturbar até mesmo o herói do coração mais endurecido. Extras tipicamente são Apavorados. Cartas Selvagens precisam jogar na Tabela de Medo caso eles falhem em seu teste de Medo. Role 1d20 e adicione a penalidade de Medo do monstro, se houver, à rolagem (um -2 adiciona +2 a rolagem, por exemplo).

ACOSTUMANDO-SE

Depois de encontrar um determinado tipo de criatura, o personagem não deve ter de fazer testes de Medo toda vez que avistar mais uma neste cenário em particular. Se o grupo atravessa uma masmorra cheia de zumbis, por exemplo, eles de-

veriam ter de jogar apenas na primeira vez em que os encontrassem – não em cada sala. Entretanto, o Mestre pode exigir uma rolagem se os heróis encontrarem zumbis em uma situação particularmente diferente ou aterrorizante, como caindo em um fosso cheio das famintas criaturas.

PERIGOS

Calor, frio, fome, sede, falta de sono e outros perigos podem derrubar até mesmo os heróis mais resistentes, enviando-os numa espiral decrescente que pode levar a morte se eles não melhorarem a sua situação. Afogamento, fogo e queda são perigos muito mais imediatos, enquanto outros são mais traiçoeiros – como veneno ou doença.

Nas próximas páginas estão os perigos mais comuns, com detalhes de quando um personagem precisa fazer uma rolagem, quaisquer modificadores importantes e como ele se recupera de quaisquer efeitos que esteja sofrendo destes. Use estes perigos para propósitos mais dramáticos. Não valerá a pena acompanhar uma caminhada rápida fora de casa através de uma nevasca, mas uma longa jornada através das Montanhas do Payor certamente irá, especialmente se isso elevar o drama e fizer o grupo pensar a respeito de coisas que poderiam de outra forma ignorar, como abrigo, roupas quentes ou comer suas montarias para permanecerem vivos.

TABELA DE MEDO

d20*	EFEITO
1-4	Surto de Adrenalina: A reação de “lutar” do herói assume o controle. Ele adiciona +2 a todas as rolagens de Característica e dano em sua próxima ação.
5-8	Abalado: O personagem é Abalado.
9-12	Apavorado: O personagem imediatamente se move com sua Movimentação total mais dado de corrida pra longe do perigo e é Abalado.
13-16	Fobia Menor: O personagem ganha uma Complicação de Fobia Menor associada de alguma forma com o trauma.
17-18	Fobia Maior: O personagem ganha uma Complicação de Fobia Maior.
19-20	A Marca do Medo: O herói é Abalado e também sofre alguma alteração física cosmética – uma mecha branca aparece no cabelo do herói, seus olhos tremem constantemente ou algum outro tipo de alteração física menor. Isto reduz seu Carisma em 1.
21+	Ataque Cardíaco: O herói é tão sobrecarregado com medo que seu coração fraqueja. Ele fica Incapacitado e precisa fazer uma rolagem de Vigor com -2. Se for bem-sucedido, ele é Abalado e não pode tentar se recuperar por 1d4 rodadas. Se falhar, ele morre em 2d6 rodadas. Uma rolagem de Curar com -4 salva a vida da vítima, mas ela permanece Incapacitada.

*Adicione a penalidade de Medo da criatura como um número positivo a essa rolagem.

FADIGA

Alguns perigos causam dano direto, mas a maioria causa Fadiga – estresse ou fraqueza que torna uma vítima menos efetiva e pode eventualmente levar à Incapacitação ou mesmo à morte.

Um personagem que caia vítima de Fadiga passa por diversos estágios de declínio antes de finalmente sucumbir ao seu trauma. Cada uma destas condições e as penalidades causadas são descritas abaixo:

- **Fatigado:** O herói cansa rapidamente. Todos os seus testes de Característica sofrem um modificador de -1. Se ele sofrer Fadiga novamente ficará Exausto.
- **Exausto:** O herói enfraquece rapidamente. Ele sofre -2 em todas as rolagens de Característica. Se sofrer Fadiga novamente, ele será Incapacitado a menos que a descrição do perigo diga o contrário.
- **Incapacitado:** A vítima desaba e é Incapacitada. Veja Efeitos de Incapacitação em cada Perigo para o que ocorre em seguida.

RECUPERAÇÃO

Se recuperar de Fadiga varia dependendo de sua fonte. Fome severa requer comida, frio requer aquecimento e assim por diante. Como exatamente a Fadiga é aliviada depende de como foi adquirida. Isso é explicado em cada Perigo.

PERIGOS MÚLTIPLOS

Não importa qual seja a fonte da Fadiga. Se um herói que já estava Exausto por fome sofre um nível de Fadiga de frio, ele fica Incapacitado. Um personagem sofrendo de múltiplas fontes de Fadiga precisa abordar ambas para se recuperar.

AFOGAMENTO

Água é mortal para aqueles que não estão preparados pra ela. Aqui estão alguns perigos aquáticos básicos e quão ocasionalmente um personagem precisa fazer uma rolagem de Nadar, com cada falha adicionando um nível de Fadiga.

- Um personagem com pelo menos um d4 em Nadar não faz testes se as águas estiverem calmas.
- Em águas agitadas, todos os personagens precisam fazer uma rolagem de Nadar a cada minuto.

- Em águas correntes, o herói é varrido para dentro de redemoinhos e sorvedouros (tubulações) e rola a cada rodada.
- Um herói forçado a boiar por longos períodos sem um dispositivo de flutuação precisa rolar uma vez a cada hora.

MODIFICADORES

Subtraia -2 das rolagens de Nadar do herói se ele estiver tentando segurar alguma coisa, incluindo outro personagem. Adicione 2 à rolagem se estiver vestindo um colete salva-vidas.

- **Recuperação:** Uma vez que o personagem esteja fora da água, ele recupera um nível de Fadiga a cada cinco minutos.
- **Efeitos de Incapacitação:** Morte em um número de rodadas igual à metade do dado de Vigor da vítima. Se alguém puder resgatar a vítima dentro de cinco minutos da “morte”, ela pode ser ressuscitada com uma rolagem de Curar com -4.

CALOR

Calor intenso, tipicamente acima de 32°C, pode causar exaustão e insolação, e ambos são muito perigosos. O verdadeiro perigo é pela desidratação, assim personagens bem abastecidos e conscientes podem melhorar enormemente suas chances no calor extremo simplesmente carregando uma boa quantidade de água e bebendo dela com frequência.

Assim que a temperatura atinja 32° ou mais, o Mestre precisa observar quanta água os personagens são capazes de beber. Se forem capazes de beber pelo menos quatro litros de água por dia, eles podem ficar cansados e queimados, mas não estão em perigo imediato.

Se essa quantidade de água não estiver disponível, personagens têm de fazer rolagens de Vigor a cada quatro horas. Subtraia dois da rolagem se o herói tiver metade da água que ele necessita e subtraia 4 se ele tiver menos da metade. Falha significa que o personagem recebe um nível de Fadiga.

- Subtraia 1 da rolagem por cada adicional de 3° acima de 32°C.
- Adicione +1 se o herói interromper toda atividade física.
- Adicione +1 a rolagem se o personagem tiver sombra substancial.

- **Recuperação:** Uma vítima que receba água suficiente recupera um nível de Fadiga por hora.
- **Efeitos de Incapacitação:** Um personagem Incapacitado sofre insolação e pode sofrer dano cerebral. Faça uma rolagem de Vigor. Se esta rolagem falhar, a Astúcia e Força da vítima diminuem em um passo permanentemente (até um mínimo de d4).

DOENÇA

Doenças cobrem uma grande variedade de moléstias, de infecções debilitantes prolongadas até aquelas que podem causar imediatamente convulsões ou morte. Para lidar com uma grande variedade de doenças, nós as dividimos entre aquelas mais prováveis de surgirem em jogo numa campanha ou sessão típica. Se você está tentando esboçar uma doença específica, pode desejar ajustar as regras para refletirem os sintomas desta doença.

- **Recuperação:** A menos que a descrição da doença diga o contrário, ela pode ser tratada apenas com medicamentos específicos ou magia muito poderosa. Se o medicamento apropriado estiver disponível, todos os sintomas da vítima desaparecem em 2d6 dias menos a metade do seu tipo de dado de Vigor, até o mínimo de um dia. Se não, curandeiros podem deixar a vítima mais confortável, mas não possuem nenhum efeito adicional em sua condição. Para cura mágica, veja a página 155.
- **Efeitos de Incapacitação:** Tipicamente morte, a menos que o texto detalhe um resultado diferente.

CONTRAINDO DOENÇAS

Doenças podem ser adquiridas de uma das seguintes maneiras:

- **Transportada Pelo Ar:** A toxina está no ar. Se um personagem estiver consciente da toxina, pode prender sua respiração por um número de rodadas igual a 2 mais seu dado de Vigor ou metade se não estiver preparado. Depois disso, precisará respirar e contrairá automaticamente a doença. Se a vítima for surpreendida pela liberação da doença (como uma criatura com esporos explosivos), precisa fazer uma rolagem de Astúcia para prender sua respiração

antes do ar infectado entrar em seus pulmões.

- **Toque:** A vítima necessita fazer uma rolagem de Vigor imediatamente ao ser tocada. Se for bem-sucedida, a doença não conseguiu “entrar” e não há efeito. Falha indica que a doença tem efeito imediato conforme descrito.
- **Inoculação:** A doença precisa entrar na corrente sanguínea mais comumente pela mordida de um animal ou um corte com uma arma infectada. Nestes casos, se a vítima for Abalada ou ferida por tal ataque, ela precisa fazer uma rolagem de Vigor. Se falhar, contrai a doença. Se for bem-sucedida, a doença não consegue entrar na corrente sanguínea e não há efeito adicional.

TIPOS DE DOENÇAS

- **Crônica Prolongada, Muito Debilitante:** Estas doenças causam irritação e exaustão constantes e eventualmente acabam em morte. Lepra, tuberculose não tratada e doenças fatais similares caem nessa categoria. Vítimas têm espasmos de tosse frequentes e assim estão sempre Exaustas. Se elas sofrerem um nível adicional de Fadiga, elas são Incapacitadas, mas não morrem. No começo de cada sessão de jogo, o personagem precisa fazer uma rolagem de Vigor. Se seu total alguma vez for 1 ou menos, ele falecerá antes do final da sessão. O Mestre é encorajado a permitir que o herói parta com estilo se possível, mas desta vez ele irá morrer antes que o jogo termine.
- **Crônica Prolongada, Pouco Debilitante:** Estas funcionam exatamente como acima exceto que o herói infeliz está sempre Fatigado ao invés de Exaustito. Exemplos destes tipos de doença incluem malária, doenças fantásticas como o toque de certos mortos vivos ou viver em um ambiente estranho e ligeiramente tóxico.
- **Curta, Debilitante:** Estas são extremamente raras no mundo real, mas são muito apropriadas para cenários de fantasia ou ficção científica. Elas são tipicamente adquiridas do arranhão de alguma criatura ou respirando ar carregado de toxina (veja Transportada pelo Ar ou Inoculação, acima). Uma

vítima que falhe na sua rolagem de Vigor e contraia a doença sofre Fadiga e é Abalada, pois começa a tossir de forma miserável e incontrolavelmente. Uma vez que se recupere do estado de Abalada, pode agir normalmente, mas o nível de Fadiga (e também a doença) permanece por 2d6 dias enquanto a enfermidade se trata sozinha.

- **Curta, Mortal:** Ainda mais raras são as doenças que podem matar em segundos. Trate-as exatamente como Veneno Letal (veja Veneno). Se um personagem sobreviver, mas sofrer Fadiga pela doença, ela dura por 2d6 horas

FOGO

Mesmo gigantes impenetráveis às insignificantes armas dos espadachins às vezes temem as chamas e o fogo. Role o dano listado abaixo quando um personagem for queimado pela primeira vez e no início de cada rodada até ele estar livre das chamas. Apenas armaduras seladas à prova de fogo são adicionadas a Resistência de um personagem para resistir aos efeitos de fogo.

PROPAGAÇÃO

Sempre que alguma coisa inflamável for atingida pelo fogo, role 1d6. Em um 6, o alvo pega fogo. Alvos muito inflamáveis, como um espantalho, pegam fogo em um 4-6. Alvos voláteis, como uma pessoa encharcada de gasolina, pegam fogo com qualquer coisa menos um 1.

A cada rodada após uma vítima pegar fogo (no início de sua ação), role como se estivesse checando para ver se a vítima pega fogo novamente. Se ele o fizer, o fogo aumenta de intensidade e causa o dano listado acima a cada rodada.

INALANDO FUMAÇA

Incêndios em áreas fechadas produzem uma fumaça mortal. A cada rodada que um persona-

gem passar em tais ambientes ele precisa fazer uma rolagem de Vigor. Um pedaço de pano sobre o rosto adiciona +2 à rolagem e uma máscara de gás nega inteiramente a necessidade da rolagem. Se a rolagem falhar, o personagem recebe um nível de Fadiga.

FOME

Humanos precisam de aproximadamente meio quilo de comida a cada 24 horas. Se alimento suficiente não estiver disponível, o personagem começa a sofrer por fome severa.

Começando no primeiro dia após a refeição que foi perdida, o personagem precisa fazer uma rolagem de Vigor. Subtraia 2 se o herói tiver menos que a metade da quantidade de comida necessária. Falha significa que o personagem recebe um nível de Fadiga.

Depois do primeiro dia, o personagem precisa rolar por fome a cada 12 horas e por sede a cada 6 horas.

A PERÍCIA SOBREVIVÊNCIA

Uma rolagem bem-sucedida de Sobrevivência a cada dia fornece comida e água suficientes para uma pessoa ou suficientes para cinco com uma ampliação.

- **Recuperação:** Pelo menos meio quilo de comida decente permite a um personagem recuperar um nível de Fadiga a cada hora ou a cada 12 horas se ele chegou a Incapacitado.
- **Efeitos de Incapacitação:** Um personagem Incapacitado por fome morre 3d6 horas depois.

FRIO

Marchar através de neve profunda por horas a fio ou enfrentar ventos cortantes e penetrantes pode desidratar e cansar um personagem tão rápido quanto em desertos escaldantes. A cada quatro horas despendidas num clima abaixo de congelante (0°C), um personagem precisa fazer uma rolagem de Vigor. Falha significa que a vítima ganha um nível de Fadiga. Subtraia 1 da rolagem de Vigor do personagem para cada 5 graus abaixo de congelante até um máximo de -3.

A rolagem presume que o personagem está vestindo roupas quentes. Se não, subtraia 2 do total. Equipamentos modernos de inverno adicionam +2 e equipamento avançado (trajes árticos) adicionam pelo menos +4 ou mais dependendo do cenário.

DANO POR FOGO

DANO	DESCRIÇÃO
+2	Arma em chamas
1d10	"Fogo Localizado", como uma perna ou braço em chamas
2d10	Lança chamas
3d10	Lava



- **Recuperação:** Aquecimento e abrigo dos elementos permitem a um herói recuperar um nível de Fadiga a cada 30 minutos.
- **Efeitos de Incapacitação:** Faça uma rolagem de Vigor a cada hora ou morre.

MACHUCADOS E ESCORIAÇÕES

Personagens que sofram lesões pequenas, porém incômodas, como rolar por uma encosta ou correr através de uma caverna no escuro, podem sofrer Fadiga ao invés de sofrerem ferimentos reais. Esse é o perigo usado quando personagens devem ser machucados um pouco, mas não verdadeiramente feridos.

Quando um personagem sofre lesões como estas ele precisa fazer uma rolagem de Vigor. Se falhar recebe um nível de Fadiga por machucados, escoriações, cortes e arranhões. O Mestre pode ocasionalmente permitir que personagens bem apoiados façam um teste de Agilidade para evitar este dano. Fadiga adquirida deste modo pode levar a Exaustão, mas não a ponto de ficar Incapacitado.

- **Recuperação:** Níveis de Fadiga por Machucados e Escoriações melhoram automaticamente um nível 24 horas após as lesões originais serem sofridas.

- **Efeitos de Incapacitação:** Nenhum. Uma vítima não pode ser Incapacitada por Machucados e Escoriações.

Exemplo: Dois heróis descem correndo uma encosta para escapar das garras de alguns enfurecidos cultistas do Deus Crocodilo. O Mestre decide que eles tropeçam e sofrem machucados e escoriações se não conseguirem um bom resultado nas rolagens de Agilidade. O primeiro é bem-sucedido, mas o segundo falha e sofre Fadiga pelas próximas 24 horas.

QUEDA

O dano de queda é de $1d6+1$ a cada 3 metros caídos (arredondado para cima), até um máximo de $10d6+10$. Se você estiver jogando na mesa, trate cada 2 quadros como 3 metros pra simplificar.

- **Água:** Uma queda na água reduz o número de dados rolados pela metade (arredondado para baixo) e uma rolagem de Agilidade significa que o personagem mergulha e não recebe nenhum dano, entretanto ele é automaticamente Abalado se mergulhar de uma altura maior que 15m. Uma queda maior que 15 quadros (30 metros) requer uma rolagem de Agilidade com -2 para evitar o dano.

- **Neve:** Terreno particularmente macio, como neve profunda, atua como um colchão. Cada meio metro de neve macia reduz o dano em um ponto

RADIAÇÃO

Personagens em ambientes radioativos precisam fazer uma rolagem de Vigor a cada hora despendida em baixa radiação e a cada minuto em alta radiação. Cada falha resulta em um nível de Fadiga.

- **Recuperação:** Fadiga por radiação desaparece a taxa de um nível a cada 24 horas ou metade disso se a vítima puder lavar ou esfregar a poeira ou outros contaminantes persistentes.
- **Efeitos de Incapacitação:** A vítima contrai envenenamento por radiação, uma doença Crônica Prolongada, Pouco Debilitante, como explicado em **Doença**.

SEDE

Um homem de estatura mediana precisa de dois litros de água por dia. Esta necessidade é dobrada tanto em condições muito secas (como no deserto) quanto em áreas de alta umidade (selva) à medida que o personagem transpira constantemente e começa a desidratar.

Se água suficiente não estiver disponível, o herói começa a sofrer por desidratação. Começando no primeiro dia depois da água ter acabado, precisa fazer uma rolagem de Vigor. Subtraia 2 se ele tiver menos que a metade da quantia necessária. Falha significa que o personagem recebe um nível de Fadiga. Depois do primeiro dia, o personagem precisa fazer a rolagem requerida de Vigor a cada 6 horas.

A PERÍCIA SOBREVIVÊNCIA

Uma rolagem bem-sucedida de Sobrevivência a cada dia fornece água (e comida) suficiente

para uma pessoa ou o suficiente para cinco com uma ampliação.

- **Recuperação:** Dois litros de água permitem a um personagem recuperar um nível de Fadiga por hora.
- **Efeitos de Incapacitação:** Morte em 2d6 horas.

SONO

A maioria das pessoas necessita de um mínimo de seis horas de sono a cada 24 horas. Um personagem que fique sem essa quantidade de sono precisa fazer uma rolagem de Vigor com um redutor cumulativo de -2 a cada 12 horas subsequentes (penalidade máxima de -6). Uma grande quantidade de café, refrigerante ou outro estimulante adiciona +2 a rolagem.

Ao invés de morrer, um personagem que sofra muito desta Fadiga devido à falta de sono simplesmente cai inconsciente por 4d10 horas.

- **Recuperação:** Cada quatro horas de um sono reparador remove um nível de Fadiga.
- **Efeitos de Incapacitação:** Um personagem que sofrer esta quantidade de Fadiga simplesmente cai em um sono profundo por 2d10 horas.

VENENO

Veneno pode ser entregue de muitas formas. Se ingerido, seus efeitos ocorrem automaticamente. Se uma vítima for Abalada ou ferida por uma mordida ou arma revestida de veneno, precisa fazer imediatamente uma rolagem de Vigor contra o tipo de veneno listado na tabela abaixo. Se o veneno tiver um modificador associado a ele (como Venenoso [-2]), a rolagem de Vigor da vítima é modificada apropriadamente.

O Mestre precisa decidir qual é a categoria apropriada baseado no veneno. Muitos animais do mundo real são venenosos, mas apenas alguns

EFEITOS DE VENENO

TIPO	FALHA	SUCESSO	AMPLIAÇÃO
Letal	Morte em 2d6 rodadas	1 ferimento e Exaustão	Exaustão
Venenoso	Morte em 2d6 minutos	1 ferimento e Exaustão	Exaustão
Paralisante	Paralisado por 2d6 minutos	Paralisado por 2d6 rodadas	Fadiga
Nocauteante	Nocauteado por 2d6 horas	Nocauteado por 2d6 minutos	Fadiga

poucos são Letais. Carniçais podem ter veneno paralisante em suas garras, enquanto espiões podem usar venenos Nocauteantes em bebidas ou gases.

Personagens que sofram Paralisia ou Nocaute são Incapacitados até se recuperarem.

TRATAMENTO

Para tratar uma vítima envenenada, o curandeiro pode tentar uma rolagem de Curar menos a força do veneno (encontrada na descrição do mesmo). Se for bem-sucedido, a vida da vítima é salva e o veneno não possui mais qualquer efeito – vítimas paralisadas podem se mover e aquelas deixadas inconscientes acordam.

Cada personagem pode tentar apenas uma rolagem de Curar por incidente para remover o veneno, mas outro personagem com Curar pode fazer uma segunda tentativa e assim por diante.

- **Recuperação:** Níveis de Fadiga de veneno são recuperados em 24 horas.
- **Efeitos de Incapacitação:** Personagens Incapacitados por Fadiga acumulada se recuperam como acima. Outros efeitos da tabela abaixo administrados separadamente.

PERSEGUIÇÕES

As regras de veículos na página 131 lidam com ação em alta velocidade na mesa. Estas são impraticáveis para perseguições que aconteçam por longas distâncias como em ruas de cidades ou em oceano aberto, sendo assim use as Regras de Perseguição. Elas são feitas para situações onde os heróis precisam pegar alguém ou alguma coisa – ou escapar dela.

DURAÇÃO DA PERSEGUIÇÃO

Primeiro determine a duração da Perseguição:

- **Padrão:** Cinco rodadas, usada para a maioria das perseguições e normalmente simula menos que um minuto de ação por turno.
- **Estendida:** 10 rodadas, usada para longas caçadas como aquelas entre navios e podem ser medidas em minutos, horas ou mesmo dias.
- **Dogfight:** A “perseguição” na verdade é uma batalha com participantes de alta mobilidade. Ela termina apenas quando um lado ou outro foge ou completa seus objetivos.

No final da última rodada, qualquer presa que não tenha sido de qualquer forma parada ou capturada escapa e a caçada acaba.

CARTAS DE PERSEGUIÇÃO

Ao invés de todos sacarem uma Carta de Ação, todos têm de rolar a “Característica de manobra” apropriada como listado abaixo:

- **Agilidade:** Perseguição a pé.
- **Cavalgar:** Animais montados.
- **Dirigir:** Perseguição Veicular.
- **Navegar:** Embarcação.
- **Pilotar:** Aérea ou espacial.

Participantes sacam uma carta para cada sucesso e ampliação na rolagem da Característica de manobra e mantém uma (normalmente a mais alta) como a sua carta de ação. Isso determina não apenas sua iniciativa como também quão bem eles conseguem “manobrar” nesta rodada em particular.

Personagens que não consigam pelo menos um único sucesso permanecem na perseguição, mas não pegam nenhuma Carta de Ação nesta rodada.

A Vantagem

Um personagem com uma carta maior que a de um inimigo é dito como tendo “a vantagem” sobre ele. Isso é abstrato e pode significar que o personagem está à frente, atrás ou mesmo paralelo ao seu inimigo. A coisa mais importante é que ele manobra de alguma maneira a ganhar uma posição superior e pode preparar suas armas (se tiver alguma e estiver inclinado a usá-las). Veja **Ataques** para informações adicionais sobre a utilização de A Vantagem.

Forçar

Um motorista com a vantagem pode tentar distrair ou mesmo abalroar outro veículo na perseguição como uma ação normal. Os “truques” podem variar, mas são tratadas como uma rolagem resistida de Característica de manobra modificada pela distância (rolagens cooperativas podem ser tentadas como sempre). Em um sucesso, o alvo sofre um -2 na sua próxima rolagem de Característica de manobra. Em uma ampliação, o alvo é afetado como se atingisse um obstáculo (veja Complicações).

Velocidade

um personagem pode adicionar +2 a sua rolagem caso seu veículo possua uma velocidade máxima maior que a do oponente mais rápido; ou



+4 se sua velocidade máxima for duas vezes mais rápida que a de seu oponente (use Movimentação mais o valor máximo possível de corrida do personagem se estiver a pé ou montado).

Vantagens

As Vantagens Focado e Rápido não se aplicam a Características de manobra em Perseguições.

Terreno

Se a Perseguição acontecer primariamente sobre terreno acidentado, o Mestre deve infligir uma penalidade de -2 as rolagens de Característica de todos os participantes.

Subida

Se uma aeronave tiver uma Subida melhor que a de seu inimigo, ela também pode adicionar +2 a rolagem.

Passageiros

Aqueles viajando em um veículo têm uma escolha. Se quiserem ajudar o piloto a manobrar e isso fizer sentido no contexto da situação, podem fazer uma rolagem cooperativa da Característica de manobra. Eles próprios não sacam nenhuma carta, mas podem adicionar ao total do motorista.

O Mestre tem de decidir o que faz sentido aqui. Um passageiro em um carro pode ajudar como navegador e fazer uma rolagem cooperativa

– mas um segundo passageiro provavelmente não poderia. Num barco à vela, a tripulação pode fazer uma rolagem cooperativa de Navegar em grupo para ajudar o total do capitão.

Um passageiro que faça uma rolagem cooperativa e deseje agir sofre a penalidade normal de ação múltipla. Passageiros agem na Carta de Ação do motorista.

ATAQUES

Personagens agem na sua Carta de Ação como sempre, mas uma vez que a distância de movimento é abstrata, o valor da Carta de Ação determina quaisquer penalidades à rolagem devido à Distância e se um ataque corpo a corpo é possível ou não (em perseguições onde isso for mesmo possível).

Um personagem deve ter A Vantagem (uma carta de Ação igual ou maior que a do seu alvo para atacá-lo). Um personagem com uma Carta de Ação de 7, por exemplo, só pode atacar alvos com Cartas de Ação de 7 ou menos. Um alvo com uma carta maior escapou da manobra do atacante e não pode ser alvo nesta rodada.

Grupos

Extras rolam como grupos distintos e agem na mesma Carta de Ação como sempre. Divida cada grupo de ataques proporcionalmente entre a oposição, perdendo ataques contra os heróis que têm A Vantagem sobre eles. Por exemplo, nove lobos agem no 7 e existem cinco personagens jogadores

ALCANÇE DE ATAQUES E TABELA DE CONTRATEMPOS

CARTA	DISTÂNCIA	CONTRATEMPO
2	Fora de Alcance. O inimigo está fora de alcance ou bloqueado e nenhum ataque é possível	Desastre: Faça uma rolagem de Característica com -4. Se a rolagem falhar, o personagem sofre algum desastre – um carro atinge um obstáculo sólido com sua velocidade máxima, um corredor cai de uma saliência etc. Caso isso não seja possível, o corredor desiste, o veículo para etc. Em qualquer dos casos, este participante está fora da perseguição.
3-10	Distância Longa [-4]	Obstáculo Maior: Objetos de algum tipo entram no caminho. Faça uma rolagem de Característica com -2 para evitá-los ou sofrer dano apropriado para metade da velocidade máxima se em um veículo ou um nível de Fadiga (Machucados e Escoriações, veja a página 125) se a pé.
Valete & Rainha	Distância Média [-2]	Obstáculo Menor: Objetos de algum tipo entram no caminho. Faça uma rolagem de Característica para evitá-los ou sofrer dano apropriado para metade da velocidade máxima se em um veículo ou um nível de Fadiga (Machucados e Escoriações, veja a página 125) se a pé.
Rei, Ás & Curinga	Curta (nenhum penalidade) e ataques corporais são possíveis	Distração: Algo obscurece a visão ou o caminho do personagem. Ele não pode atacar nesta rodada.

assim cada herói possui assinalados dois lobos. Quaisquer heróis cujas cartas sejam maiores que a dos lobos não são atacados na rodada (Isso impede personagens com cartas baixas de serem atacados por todos os inimigos em uma perseguição).

O oposto não é verdadeiro. Os personagens jogadores podem sempre atacar qualquer inimigo ou grupo de inimigos sobre os quais tiverem A Vantagem.

Personagens Abalados

Se um personagem dirigindo ou pilotando um veículo for Abalado, ele precisa fazer uma rolagem de Fora de Controle (veja a página 136). Se o veículo sofrer dano, calcule-o com a metade da Velocidade Máxima do veículo (veja a página 133).

Personagens que estão Abalados no começo de um turno fazem sua rolagem de Característica de manobra com -2. Eles tentam ficar não-Abalados na sua Carta de Ação como sempre.

CONTRATEMPOS

Se uma Carta de Ação for de Paus, ele enfrenta um Contratempo de algum tipo na sua ação, como mostrado na tabela de Contratempos.

Depois que o Contratempo for sacado, o personagem pode continuar sua ação como sempre – presumindo que ele sobreviva.

EXEMPLO: CAVALEIROS & BANDIDOS

Os heróis são um cavaleiro e um escudeiro perseguindo três bandidos através da floresta. Os cavaleiros estão montados enquanto os bandidos estão a pé.

Os três bandidos fazem uma rolagem em grupo de Agilidade (já que eles estão a pé) e conseguem um 5. Isso é um sucesso, então eles sacam uma única carta – um baixíssimo 3.

A rolagem do escudeiro Cavalgando é 7 depois de adicionar +2 por ser mais rápido que os bandidos. Isso é um sucesso, assim ele saca uma Carta de Ação – um Valete de Paus. Paus indica um Contratempo e o Valete significa que o escudeiro encontra um Obstáculo Menor (o Mestre decide que ele precisa desviar de galhos baixos). O escudeiro falha e é atingido pelos galhos pesados, sofrendo Fadiga por Machucados e Escoriações.

O total do cavaleiro Cavalgando é 13. Ele saca três cartas e escolhe a melhor – um Curinga. Como já se encontra a frente dos bandidos e possui um Rei ou maior ele pode realizar um ataque corporal. Ele ergue sua lança e um ladino a menos assola a Estrada do Rei.

EXEMPLO: GUERREIROS DA ESTRADA

Abel dirige um comboio através da terra devastada. Grande Ben viaja com uma espingarda ao

lado dele, enquanto Cable ocupa a torre na traseira do tanque de combustível. Dala segue atrás deles numa motocicleta.

Perseguindo-os estão cinco bandoleiros em suas próprias motos. Eles fazem uma rolagem em grupo de Dirigir de 7, sacam uma única carta e pegam um 8.

Abel faz uma rolagem de Dirigir e consegue um 7. Grande Ben decide ser o “Navegador”, apontando os destroços na estrada à frente e faz uma rolagem cooperativa de Dirigir. Ele é bem-sucedido e adiciona +2 ao total de Abel, tornando-o um 9. Isso é um sucesso e uma ampliação, sendo assim Abel saca duas cartas e pega a mais alta – um 10. Ele é mais rápido que os bandoleiros, então eles não podem atacá-lo nesta rodada.

Cable manuseia uma besta na torre na traseira do comboio. Ele age na carta de 10 de Abel, o que significa que está a Distância Longa (-4). Ele atira e consegue uma morte – um dos bandoleiros come a poeira radioativa.

Dala está em uma motocicleta e rola um 4, pega uma carta – um 4 de Paus. Isso é um Contratempo de Obstáculo Maior, então precisa fazer uma rolagem de Dirigir com -2 ou sofrer um tombo desagradável. Ela quase consegue e o Mestre a descreve derrapando em torno de um afloramento de rochas.

Os bandoleiros estão no 8, logo podem atacar apenas Dala (no 4). Já que têm quatro deles e quatro alvos, o Mestre os divide proporcionalmente e decide que apenas dois estão em posição de ataque. Um bandoleiro erra, mas o outro consegue acertar e fere Dala, significando que ela tem de fazer outra rolagem de Dirigir ou ficará Fora de Controle.

REGRAS DE AMBIENTAÇÃO

Existem muitos livros para *Savage Worlds* com cenários variando de contos sombrios e audaciosos de investigação a épicos cinematográficos e suspenses políticos. Estas regras fornecem uma grande estrutura para qualquer coisa que você queira fazer, mas adicionar a regra de ambientação certa dará mais vida ao mundo e a ação.

ALTA AVENTURA

Personagens podem gastar um Bene para ganhar uma única utilização de uma Vantagem de Combate. Personagens Jogadores têm de cumprir os requisitos de Estágio e Vantagens, mas podem ignorar requisitos de Características para esta única utilização. Múltiplos Benes podem ser

gastos em uma rodada para múltiplas Vantagens, seja para diferentes efeitos ou com o propósito de cumprir um requisito necessário para ganhar outra Vantagem.

O CURINGA É SELVAGEM

Essa é uma ótima regra para acrescentar ao seu jogo se você é o tipo de Mestre que é um pouco mesquinho em premiar Benes. Ela aumenta ligeiramente o heroísmo e é muito divertida para o grupo.

Quando um jogador saca um Curinga durante combate recebe seu bônus normal de +2 em rolagens de Característica e dano. Além disso, todos os personagens jogadores recebem um Bene.

DANO SEVERO

Essa variação no dano funciona bem em ambientações como cenários audaciosos de investigação ou aventuras militares “realistas”. Ela pode ser bem letal, portanto use-a com cautela.

Lide com Extras feridos normalmente.

Para Cartas Selvagens, conte ferimentos e siga os passos normais para Incapacitação caso eles acumulem mais de três ferimentos.

Além disso, sempre que um herói sofrer um ferimento, rola na Tabela de Lesões e aplique o resultado imediatamente (mas role apenas uma vez por incidente, independente de quantos ferimentos foram causados). Um herói que receba dois ferimentos de um ataque, por exemplo, sofre apenas uma rolagem na Tabela de Lesões.

Lesões sofridas dessa maneira são curadas com tratamento adequado (lesões sofridas através de Incapacitação podem ser temporárias ou permanentes como sempre).

Um personagem Abalado que seja Abalado novamente pelo dano de um ataque recebe um ferimento, mas não precisa rolar na Tabela de Lesões.

Exemplo: Sargento Trotter é um herói em Guerras Estranhas. Ele recebe um ferimento de um atirador Alemão, não o Absorve e assim tem de rolar na Tabela de Lesões. Ele rola um 10 – Perna. O Mestre rola um dado e decide que foi a perna esquerda. Trotter agora está Manco. Se ele receber outro ferimento nessa perna, ele terá a Complicação Uma Perna Só. Ferimentos adicionais à mesma perna são acrescentados ao seu total de ferimentos como sempre, mas não têm efeito adicional,

já que não há nada além da Complicação Uma Perna Só.

Mais tarde, o infeliz Sargento recebe dois ferimentos nas vísceras. O Mestre rola uma vez e consegue o resultado Esmagado, reduzindo o Vigor do Sargento de d8 para d6. Note que enquanto o ataque causou dois ferimentos, o Mestre rolou apenas uma vez na Tabela de Lesões, pois foi considerado como um ataque.

ESPECIALIZAÇÃO DE PERÍCIAS

Perícias em *Savage Worlds* têm a intenção de serem abrangentes, permitindo aos personagens focarem primariamente nas Vantagens para customização ao contrário de múltiplas repetições de algo como Lutar com armas cortantes, Lutar com armas contundentes etc.

Se for importante para o seu cenário ter maior detalhamento, um personagem pode usar sua perícia normal para um dispositivo de sua escolha. Ao usar qualquer outra variação da mesma perícia ele sofre uma penalidade de -2.

Ganhar uma especialização adicional conta como aumentar uma perícia abaixo do seu Atributo associado. Assim um personagem pode ganhar duas novas especializações com um Progresso ou ganhar uma especialização e aumentar uma perícia abaixo do seu Atributo associado.

Abaixo estão perícias apropriadas para esse detalhamento adicional e alguns exemplos de especializações:

- **Atirar:** Arco, Besta, Espingarda, Pistola, Rifle, etc.
- **Cavalgar:** Camelo, Cavalo, etc.
- **Dirigir:** Tratores, Rodas, Flutuador
- **Lutar:** Arma Contundentes, Arma de Haste, Exótica (como um nunchaku; cada arma conta como uma especialização separada), Lâmina Longa, Lâmina Curta, Machado.
- **Navegar:** Motor, Vapor, Vela,
- **Pilotar:** Asa Fixa, Espaço, Rotatório
- **Sobrevivência:** Ártico, Deserto, Temperado

FALHAS CRÍTICAS

Essa regra funciona bem para cenários muito sombrios ou muito humorísticos. Quando um personagem rola um par de 1s em uma rolagem de Característica, não pode gastar um Bene – ele fica preso à falha crítica.

FANÁTICOS

Use essa regra em jogos do estilo pulp onde vilões são maiores que a vida. Quando um inimigo Carta Selvagem for atingido por um ataque bem-sucedido, qualquer um dos seus asseclas, capangas ou outros aliados pula na frente do seu mestre e sofre o ataque no lugar dele.

HERÓIS NUNCA MORREM

Heróis nos filmes raramente morrem. E no momento em que o fazem, caem lutando ou efetuando um último e épico ato de heroísmo.

Com essa regra em jogo, heróis que normalmente iriam morrer são simplesmente nocauteados por um tempo dramaticamente apropriado. Apenas se a situação for particularmente heroica ou se ela servir como um ponto importante na história é que personagens podem realmente morrer.

Um aventureiro que caia dentro de um vulcão, por exemplo, pode aterrissar em um pedaço de rocha flutuante e saltar para segurança. Pelo contrário, se um herói enfrenta um gigantesco demônio em uma ponte desmoronando e sofre o que normalmente seria um ferimento mortal, talvez ele venha a perecer, mas o Mestre decide que com seu golpe final ele leva o demônio com ele para a lava borbulhante, permitindo que os seus companheiros escapem.

- **Vilões:** É claro que o oposto dessa regra também é verdadeiro – vilões também nunca morrem! O Mestre precisará explicar o espírito dessas regras ao grupo, assim seus personagens não vão se aproveitar delas fazendo algo horrível e fatal para um vilão caído. Em *Heróis Nunca Morrem*, presume-se que o grupo capture seus rivais e os entregue às autoridades – de onde eventualmente escapam para retornarem

MÚLTIPLOS IDIOMAS

Alguns cenários apresentam personagens e culturas que tipicamente falam muitos idiomas diferentes. Se essa Regra de Ambientação estiver em jogo, seu herói conhece seu idioma cultural ou nacional mais um número de idiomas igual à metade do seu dado de Astúcia. Um elfo com um d8 em Astúcia em uma campanha estilo espada & feitiçaria, por exemplo, conhece Élfico e quatro outros idiomas – talvez o humano, o anão e dois outros de sua escolha..

NASCE UM HERÓI

Durante a criação de personagem, heróis podem ignorar as qualificações de Estágio para Vantagens. Eles ainda precisam ter quaisquer outros requisitos. As regras habituais para requisitos de Estágio se aplicam depois do personagem ser criado.

SANGUE & VISCERAS

Personagens podem gastar Benes em rolagens de dano! Use essa regra caso você queira aumentar a carnificina.

SEM PONTOS DE PODER

Ao invés de usar Pontos de Poder, personagens com Antecedentes Arcanos simplesmente escolhem o poder que desejam ativar e realizam uma rolagem de perícia arcana. A penalidade para rolagem é metade do custo normal de Pontos de Poder (arredondado para baixo). Lançar o poder armadura, por exemplo, que custa 2 Pontos de Poder, é uma rolagem de perícia arcana com -1.

Uma vez lançado, verifique os resultados abaixo:

- **Sucesso:** O poder é ativado normalmente.
- **Ampliação:** Uma ampliação na rolagem garante quaisquer bônus adicionais ao poder determinados na sua descrição. Armadura, por exemplo, concede um bônus de +4 na Resistência com uma ampliação.
- **Falha:** Todos os poderes sendo mantidos são cancelados e o conjurador é Abalado.

CHOQUE DE RETORNO

Canalizar energia mágica, espiritual, psiônica, mexer com tecnologia instável e mesmo usar superpoderes, todos vêm com certo risco.

Se um conjurador tirar um 1 no dado de perícia arcana ao utilizar um de seus poderes, automaticamente falha e sofre 2d6 de dano.

Substitua cada choque de retorno especializado para cada Antecedente Arcano por estes:

- **Magia:** Use os resultados de Choque de Retorno acima.
- **Milagres:** Como acima, mas o dano é reduzido pela metade da perícia Fé do sacerdote.

- **Psiquismo:** Use as regras de Choque de Retorno acima, mas o dano é aplicado a todas as criaturas sencientes dentro de um Modelo Grande de Explosão centrado no psiônico.
- **Superpoderes:** O herói não sofre dano, mas não pode usar o poder pelo resto deste encontro ou até gastar um Bene para negar o Choque de Retorno.
- **Ciência Estranha:** Como acima e o “dispositivo” é destruído, precisando ser reconstruído. Isso tipicamente leva 1d3+1 horas, menos uma hora para cada sucesso e ampliação na rolagem de Consertar.

MANTENDO PODERES

Personagens podem manter poderes tanto quanto desejarem, mas cada poder mantido inflige um -1 para lançar qualquer novo poder. Assim um mago invisível pode manter o poder indefinidamente, mas sofre uma penalidade de -1 se tentar lançar um *Raio*.

INTERROMPENDO PODERES

Se um personagem com um poder ativado for Abalado, sofra um ferimento ou nível de Fadiga, precisa fazer uma rolagem de Astúcia para manter seus poderes. Se a rolagem falhar, todos os poderes são instantaneamente derrubados. Um mago com armadura que sofra um resultado de Abalado, por exemplo, precisa fazer uma rolagem de Astúcia. Se o mago sofrer dois ferimentos de um ataque, precisa fazer uma rolagem de Astúcia com -2.

Poderes são desativados automaticamente se o conjurador adormecer ou for deixado inconsciente.

PREPARAÇÃO DE PODERES

Um conjurador pode preparar um feitiço caso se concentre por uma rodada (não realizando movimento ou outras ações e evitando interrupção, como descrito acima). Se for bem-sucedido, ele ignora dois pontos de penalidades em todos os poderes lançados com a sua próxima ação. Se ele não decretar o uso de qualquer poder em sua próxima ação, a preparação é perdida.

REGRAS DE VEÍCULOS

De combates entre blindados na Segunda Guerra Mundial a batalhas entre navios em alto mar, veículos frequentemente exercem um papel fundamental na ação furiosa de nossos Cenários Selvagens. A seção a seguir contém regras para lidar com veículos combatendo na mesa. Para Perseguições mais abstratas que ocorrem em áreas maiores, veja a página 127.

MOVIMENTO

O valor de Aceleração de um veículo são quantos quadros por turno ele pode aumentar a sua velocidade atual. Uma caminhonete com uma Aceleração de 5, por exemplo, pode aumentar o seu movimento em 5 quadros a cada ação, até a sua Velocidade Máxima. Um veículo pode diminuir sua velocidade até o dobro da sua Aceleração (ou mais numa Freada Brusca – veja em Manobras, a seguir).

O jogador controlando o veículo decide a sua velocidade no começo da sua ação e o move a quantidade definida de quadros. O veículo permanece a essa velocidade até a próxima ação do motorista, deste modo, registre a velocidade atual em algum lugar para próxima rodada no caso dele atingir alguma coisa.

Veículos possuem certas restrições de manobra, particularmente em como fazem curvas ou realizam manobras (veja abaixo) para movimentações de combate.

- **Carta de Ação:** Veículos se movem na Carta de Ação do seu motorista. Dirigir é uma ação livre a menos que o motorista tente uma manobra. Passageiros

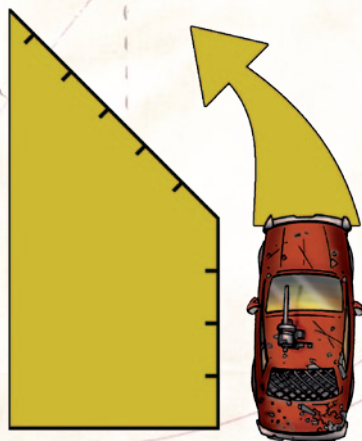
como sempre agem em sua própria Iniciativa.

- **Velocidade Mata:** É muito mais fácil manobrar um veículo devagar do que ele estando em alta velocidade. Um veículo movendo-se acima de 15 quadros em uma rodada na mesa inflige uma penalidade de manobra de -2 ao seu motorista. Um veículo movendo-se acima de 30 quadros inflige uma penalidade de -4.
- **Terreno Acidentado:** Cascalho escorregadio, terreno irregular ou lama são todos terrenos acidentados e funcionam da mesma forma que para personagens a pé. Conte cada polegada de movimento através de tal terreno como duas e aplique uma penalidade de -2 a todas as rolagens de Dirigir feitas enquanto em terreno adverso. Dirigir através de terreno adverso acima da metade da Velocidade Máxima exige uma rolagem de Dirigir a cada rodada.
- **Marcha à Ré:** Um veículo pode se mover até metade de sua Velocidade Máxima em marcha à ré. Rolagens de Dirigir feitas enquanto em marcha à ré sofrem um modificador de -2.
- **Aeronaves:** Aeronaves ignoram terreno. A menos que a aeronave possua a habilidade de planar, ela precisa se mover pelo menos com a metade de sua Velocidade Máxima a cada ação. Subida não é usada em batalhas na mesa – apenas em Perseguições.
- **Animais e Conduções:** Animais não têm de se preocupar com Aceleração ou

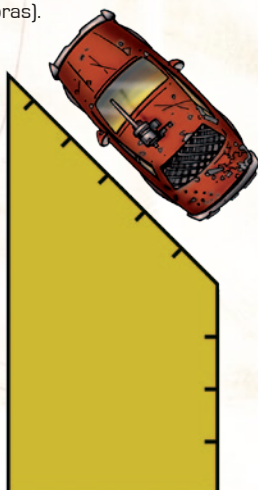


Virando

Para efetuar curvas ao utilizar miniaturas na mesa, use o Modelo de Curva [disponível para download no site da RetroPunk]. Simplesmente alinhe seu veículo com o modelo e mova-o ao longo da parte exterior, como mostrado no diagrama de Curva. Veículos podem efetuar curvas fechadas como uma Manobra [veja Manobras].



O carro aqui está efetuando uma curva para esquerda. Isso é o máximo que ele pode virar sem efetuar uma manobra.



O carro se moveu 5 quadros. Esta é a sua posição ao final do seu movimento.

Velocidade Máxima – eles simplesmente se movem com a sua Movimentação (mais qualquer rolagem de corrida) a cada rodada. Transporte de tração animal possui uma Aceleração igual à metade da Movimentação básica do animal. Carruagens e carroças não possuem uma Velocidade Máxima porque o animal simplesmente se desloca com sua Movimentação, mais um dado de corrida caso esteja correndo.

MANOBRAS

A seguir estão algumas manobras comuns com quaisquer penalidades para rolagem de Dirigir listada entre parênteses. Se a manobra falhar, movimento o veículo até o ponto da manobra, então role na Tabela de Fora de Controle para ver onde ele termina.

- **Cavalo de Pau (-4):** O veículo se move para frente com metade da sua velocidade atual e então vira entre 90 e 180 graus (a escolha do jogador). O veículo instantaneamente desacelera para uma parada completa e não pode mais se mover nesta rodada.
- **Abalroar (Resistida):** Embora tenhamos de mover veículos em turnos na mesa, na verdade eles estão se movendo simultaneamente no “mundo real”. Por

essa razão, quando um carro abalroa contra outro, damos ao defensor a chance de sair do caminho – mesmo se este não for o seu turno. Nesta circunstância, os dois motoristas fazem rolagens resistidas de Dirigir. Se o atacante vencer, consegue abalroar com seu adversário e o dano é calculado normalmente. Se o defensor vencer, precisa apenas mover seu veículo para fora do caminho, seja para trás, para frente ou para os lados. Às vezes carros também avançam sobre pessoas. Neste caso, ao invés disso, o motorista faz uma rolagem resistida contra a Agilidade do alvo.

- **Curva Fechada (0):** O veículo pode virar até 90 graus.
- **Duas Rodas (-4):** Às vezes um personagem precisa colocar um veículo com as rodas de lado, talvez para se espremer através de um beco estreito ou evitar correr sobre algum obstáculo mortal. Virar um veículo sobre duas rodas requer algum tipo de rampa – mesmo um aterro pode realizar o truque. O efeito é diminuir a largura do carro – normalmente em aproximadamente 25%. O motorista precisa fazer uma rolagem de Dirigir no início de cada turno na qual deseje manter o carro sobre duas rodas.

- **Freada Brusca (0):** O motorista de-sacelera até três vezes a Aceleração do veículo.
- **Manobra (-1 a -4):** Isto abrange tudo mais que um motorista, cavaleiro ou piloto pode tentar fazer, como montar um cavalo descendo uma colina íngreme ou escorregadia, evitar uma tampa de bueiro ou outro obstáculo ou dirigir através de uma mancha de óleo em alta velocidade. O Mestre define o modificador. Se a rolagem falhar, o motorista fica fora de controle.
- **Obstáculo (-2 ou mais):** Dirigir através de um obstáculo muito apertado parece bastante fácil na mesa uma vez que um veículo simplesmente é deslocado o quanto o jogador desejar. Mas na “realidade”, o carro está contornando e é muito mais difícil de manter estável do que mostra a mesa. Por essa razão, motoristas tentando passar por obstáculos apertados – vielas estreitas, outros carros, voar debaixo de linhas de força – precisam fazer rolagens de Dirigir. A dificuldade padrão é de -2, mas locais realmente apertados podem impor um -4 ou mais de penalidade. Se a rolagem falhar, o veículo atinge o obstáculo e sofre dano de colisão.
- **Salto (0):** Tendo uma rampa, veículos terrestres e aquáticos podem saltar uma distância igual a um quarto de sua velocidade atual mais 1d10 quadros com uma ampliação na rolagem de Dirigir. Eles descem um quadro para cada dois saltos para frente, assim um veículo saltando 20 quadros cai 10 quadros no final do seu salto.

COLISÕES

Colisão são muito letais em *Savage Worlds*. O dano ao veículo e aos seus passageiros é de 1d6 para cada 5 quadros de sua velocidade atual (arredondado normalmente). Se uma motocicleta movendo-se a 16 quadros por turno atinge uma árvore, por exemplo, ela sofre 3d6 de dano, assim como o seu piloto e qualquer coisa com que ela colida.

- **Velocidades Proporcionais:** Aumente o dano se um veículo atingir outro objeto movendo-se em sua direção. Isso é chamado de “velocidade proporcional”. Se dois tanques abalroam um com o outro a uma velocidade de 12, por exem-

plo, sua velocidade proporcional é na verdade de 24 e cada veículo sofre 4d6 de dano. Da mesma forma, um veículo movendo-se pra longe de um atacante subtrai sua velocidade do veículo abalroando.

- **Armadura Veicular:** Veículos com Armadura Pesada adicionam sua taxa de Armadura como um valor de PA ao seu dano.
- **Arreios de Segurança:** Um cinto de segurança protege qualquer um que o esteja usando. Role metade do normal de dados de dano (arredondado pra baixo) para estes personagens. Faça o mesmo para airbags, mas subtraia também um dado adicional de dano.
- **Obstáculos Macios:** As regras de colisão presumem que o veículo está atingindo algo duro, como outro veículo, rocha, parede e assim por diante. Se o obstáculo for macio, como uma pessoa, o dano é reduzido pela metade para o veículo. A pessoa obviamente recebe dano normalmente.
- **Caindo ou Saltando de Veículos:** Personagens que caíam de um veículo em movimento sofrem dano como se eles estivessem em uma colisão. Personagens que saltem e façam uma rolagem de Agilidade sofrem metade do normal de dados de dano (arredondado pra baixo). Se um personagem saltar de um barco, trate isto como dano não-letal.

PERDENDO O CONTROLE

Falhar em uma rolagem de Dirigir faz com que o veículo fique “fora de controle”. Quando isto ocorrer, role 2d6 na Tabela de Fora de Controle. Resolva qualquer movimento adicional (como derrapar ou capotar) imediatamente. Qualquer coisa no caminho é esmagada – examine as regras de colisão acima se isto ocorrer.

ATAQUES VEICULARES

Combate entre veículos e seus tripulantes funciona exatamente como o combate normal, mas com dois modificadores adicionais.

- **Plataforma Instável:** Qualquer personagem em uma plataforma instável, incluindo um veículo em movimento, sofre uma penalidade de -2 em qualquer perícia física “delicada” como Atirar ou Lutar. Isso também se aplica a perso-

MODIFICADORES DE ATAQUE

PENALIDADE	DESCRIÇÃO
-2	Plataforma Instável
-1 para cada 10" de velocidade	Alvos Velozes

nagens atirando com armas veiculares. Perceba que a Vantagem Mãos Firmes elimina essa penalidade.

- **Alvos Velozes:** Um veículo movendo-se rápido é mais difícil de atingir e subtrai 1 de qualquer ataque direcionado a ele para cada 10 quadros completos de sua velocidade. Isto é relativo, então um veículo diretamente a frente do personagem não recebe o modificador, nem o modificador se aplica se o herói estiver disparando em um veículo seguindo paralelo ao seu.

DANO

Dano que iguale ou exceda a Resistência do veículo força o motorista a fazer uma rolagem de Dirigir ou ficar Fora de Controle (jogar na Tabela de Fora de Controle).

Cada ampliação na rolagem de dano também inflige um "ferimento". Cada ferimento causado

ao veículo inflige uma penalidade de -1 nas rolagens da perícia Dirigir do motorista até alguém consertar o dano. O atacante também consegue um acerto crítico para cada ferimento infligido e rola na Tabela de Acertos Críticos para definir exatamente o que aconteceu.

Quando um veículo recebe seu quarto ferimento, ele é automaticamente avariado e o motorista precisa fazer uma rolagem de Dirigir ou fica fora de controle.

Um veículo avariado não pode mais correr, porém suas armas ainda podem ser capazes de atirar se elas não forem alimentadas pelo sistema de propulsão do veículo.

AERONAVES AVARIADAS

Se uma aeronave ficar Fora de Controle, não use a tabela habitual. Ao invés disso, o piloto faz uma rolagem de Pilotar. Se ele falhar, a aeronave cai e é destruída. Se o piloto puder ejetar, ele recebe uma chance de fazê-lo realizando uma rolagem de Agilidade.

EMBARCAÇÕES AVARIADAS

A menos que um navio seja partido ao meio e afunde instantaneamente, um barco avariado afunda à seguinte velocidade:

- Embarcações pequenas (botes, canoas) afundam no final da rodada em que elas foram avariadas.
- Embarcações médias, como um barco de pesca, afundam em 1d6 minutos.

FORA DE CONTROLE

2d6	EFEITO
2	Capotagem: O veículo efetua um Deslizamento e capota 1d6 vezes nesta direção. Role dano de colisão para o veículo e todos em seu interior. Qualquer arma ou acessório montado exteriormente é arruinado.
3-4	Giro: Mova o veículo 1d6 quadros na direção da manobra ou 1d6 quadros para longe de um golpe que tenha causado dano. Role um d12, leia como a face de um relógio e aponte o veículo nesta direção.
5-9	Derrapagem: Mova o veículo 1d4 quadros para esquerda ou direita (na direção de uma manobra falha ou para longe de um ataque que tenha causado dano).
10-11	Deslizamento: Mova o veículo 1d6 quadros para esquerda ou direita (na direção de uma manobra falha ou pra longe de um ataque que tenha causado dano).
12	Virada: O veículo vira 1d4 vezes. Mova-o pra frente essa quantidade de incrementos de seu próprio comprimento. Role dano de colisão para o veículo, seus passageiros e qualquer coisa que ele atinja. Veículos lentos e pesados como tanques (a critério do Mestre) não viram, mas sofrem uma derrapagem ou deslizamento.

ACERTOS CRÍTICOS

2d6	EFEITO
2	Arranhões e Amassados: O Ataque meramente arranha a pintura. Não há nenhum dano permanente.
3	Motor: O motor foi atingido. Óleo vaza, pistões falham etc. A Aceleração é reduzida pela metade [arredondado para baixo]. No entanto, isto não afeta a desaceleração.
4	Locomoção: As rodas, trilhos ou o que quer que sejam foram atingidos. Reduza pela metade a Velocidade Máxima do veículo imediatamente. Se o veículo for puxado por animais, o disparo acerta um deles.
5	Controles: O sistema de controle foi atingido. Até que uma rolagem de Consertar seja realizada, o veículo pode efetuar curvas apenas para um lado (1-3 esquerda, 4-6 direita). Isso também pode impedir certas manobras.
6-8	Estrutura: O veículo sofreu um ataque no corpo sem nenhum efeito em especial.
9-10	Tripulação: Um número aleatório de tripulantes foi atingido. O dano do ataque é rolado novamente. Se o personagem estava dentro do veículo, subtraia a Armadura do veículo do dano. Dano causado por uma explosão afeta todos os passageiros no veículo.
11	Arma: Uma arma aleatória do veículo do lado que foi atingido é destruída e não pode mais ser usada. Se não houver arma, este foi um resultado de Estrutura.
12	Avariado: O veículo foi avariado e automaticamente fica Fora de Controle.

- Grandes embarcações, como um iate particular, afundam em 4d6 minutos.
- Navios, como cargueiros, transatlânticos ou embarcações navais, afundam em 2d6 horas.
- Um barco avariado que ainda não tenha afundado deriva com a correnteza (se houver). Isso tipicamente são 2d6 quadros por rodada em correntezas rápidas e 1d6 quadros para maioria das outras correntezas ou em mares bravios. No oceano, o Mestre pode jogar 1d12 para determinar em qual direção uma embarcação deriva.

REPAROS

Personagens podem consertar veículos tendo tempo suficiente e pelo menos algumas ferramentas básicas. Isso requer uma rolagem de Consertar que leva 2 horas por ferimento que o veículo possua. Tentar consertar um tanque que tenha sofrido dois ferimentos, por exemplo, leva quatro horas, independente do resultado da rolagem de Consertar.

Trabalho em campo requer pelo menos uma caixa de ferramentas e suprimentos básicos, e subtrai 2 da rolagem de Consertar. Uma garagem

razoável nega essa penalidade e uma instalação excelente ou específica adiciona +2.

Cada sucesso e ampliação na rolagem de Consertar reparam um dos ferimentos do veículo. Com uma ampliação adicional acima e além do necessário para reparar todos os seus ferimentos, o tempo de conserto é reduzido à metade.

- **Avarias:** Veículos avariados também podem ser consertados, mas isso leva muito mais tempo e peças de reposição decentes. O tempo é igual a 1d6 x 10 horas por nível de ferimento consertado.

Exemplo: Cabo Tunny foi encarregado de tapar os buracos em um bombardeiro B-17 com dois ferimentos. Ele está na base aérea com uma garagem específica e isto adiciona +2 a sua rolagem. Cada tentativa leva quatro horas e cada sucesso e ampliação remove um ferimento.

TAREFAS DRAMÁTICAS

Heróis às vezes se encontram em situações dramáticas como desarmando uma bomba ou invadindo um computador com um exato – e muitas vezes mortal – limite de tempo. O sistema abaixo simula estes eventos e ajuda o Mestre a lançar algumas peças chave e drama naquilo que de outra maneira seriam simples rolagens de perícia.

Para começar, primeiro determine a perícia a ser usada, como Conhecimento (Demolição) para desarmar uma bomba, Conhecimento (Ocultismo) para completar um ritual, Conhecimento (Eletrônica) para invadir um computador e assim por diante.

Uma tarefa Dramática padrão leva cinco “ações” e requer o mesmo número de sucessos (veja abaixo). Ações aqui podem significar rodadas de combate ou “tentativas”. Isso cabe inteiramente ao Mestre e a situação.

EXECUTANDO UMA TAREFA DRAMÁTICA

A cada ação, o herói saca uma Carta de Ação (mesmo se não estiver em combate) e age nessa carta. Vantagens como Focado ou Rápido funcionam normalmente.

Se o personagem emendar cinco sucessos com a Característica requerida antes do tempo se esgotar, ele completa o seu objetivo. É melhor manter o controle desses sucessos com marcadores de algum tipo, assim você não os esquecerá de rodada para rodada – e dará ao jogador uma medida visível de seus sucessos.

Se o tempo se esgotou e o herói não conseguiu cinco sucessos, a bomba foi detonada, o ritual falhou, o computador é desativado, um alarme dispara ou a ação de alguma outra forma falha. Cabe ao Mestre se isto pode ser tentado novamente, mas como esta é uma Tarefa Dramática, ela deve normalmente resultar em algo muito ruim ou pelo menos exigirá uma aproximação inteiramente nova para tentar novamente.

- **Dificuldade:** A maioria das Tarefas Dramáticas deve ter pelo menos um modificador de -2. Isso reflete quaisquer medidas de segurança em uma bomba, a complexidade de um ritual, segurança em um computador etc. Estas são Tarefas Dramáticas e pela sua própria natureza devem ser bastante difíceis.
- **Rolagens Cooperativas:** Outros personagens podem ajudar o herói em ação, usando a regra de Rolagens Cooperativas da página 86.

CONTRATEMPOS

Se a Carta de Ação de um personagem for de Paus, alguma coisa dá horivelmente errado. Ele precisa fazer sua rolagem esta rodada com -2 (em adição a quaisquer outros modificadores). Se falhar, o pior resultado possível para a tarefa acontece – o alvo escapa, o diálogo acaba em violência, a bomba explode ou a batalha é perdida.

Exemplo: Ian “Haxxor” McTavish está tentando invadir um mainframe de alta segurança no quartel geral da Corporação Gêneses. Ele saca um 3 de Paus e precisa fazer sua rolagem de Conhecimento (Computadores) com -2 nesta rodada. Se falhar, o sistema de segurança da Gêneses detecta o intruso. Neste mundo altamente tecnológico de netrunners, o Mestre decide que Ian não apenas falha – uma poderosa descarga elétrica é sentida através dos cabos causando 2d6 de dano.

EXEMPLO: DESATIVANDO UMA BOMBA

Os heróis são agentes antiterroristas detendo uma onda de atacantes suicidas enquanto o seu especialista em demolições, John, tenta desativar uma arma nuclear. O Mestre decide que a perícia necessária é Conhecimento (Demolição) e todas as rolagens sofrem uma penalidade de -2 devido à própria complexidade da bomba.

Na primeira rodada, o resto do grupo de heróis ataca os terroristas enquanto John tenta desarmar a bomba. Sua Carta de Ação é um 6 de Paus – um Contratempo! O Mestre diz a John que a bomba tinha uma armadilha. John pôs tudo que tinha nessa rolagem e pede ajuda a um de seus companheiros que também possui Conhecimento (Demolição).

O companheiro faz uma rolagem cooperativa e adiciona +2 ao total do especialista. John começa jogando um patético 3. Ele gasta um Bene e rola um 7. O -2 pela tarefa faz dele um 5 e o -2 pela Complicação faz dele um 3. A rolagem cooperativa o trás de volta para 5 – e salva o dia!

John agora precisa de mais quatro sucessos para desativar a bomba. Nesta rodada ele saca um Curinga – avanço! “Eu descobri o padrão dos fabricantes da bomba”, diz confiante e consegue uma ampliação na sua rolagem de Conhecimento (Demolição). Agora ele tem um total de três sucessos.

Na terceira rodada, John pega um Nove, mas falha na sua rolagem. Ele começa a suar.

Quarta rodada. John consegue um sucesso para um total de quatro. “Eu não sei se vou conseguir!”, grita pra equipe. Logo depois, recebe um ferimento do rifle de um dos terroristas, deixando-o Abalado e ferido!

É a quinta rodada. Os terroristas estão perto. John tira um Ás para sua Carta de Ação, mas falha em sua rolagem de Espírito para se recuperar do estado de Abalado! Ele gasta seu último Bene para eliminar o resultado de Abalado, pede ajuda a seu amigo novamente e faz sua rolagem de Conhecimento (Demolição). Se conseguir, a bomba é desativada. Se não o fizer – é hora de começar uma nova campanha!

EXEMPLO: O RITUAL

Os heróis são cinco investigadores tentando impedir uma criatura antiga e terrível de entrar em nosso mundo. Quatro do grupo combatem os cultistas que a invocaram em seu lar subterrâneo. O quinto, Professor Carter, começa a ler um encantamento mágico que ele acredita fechar o portal e mandar a coisa de volta para seja qual for o inferno de onde veio.

Na primeira rodada, o confiante Dr. Carter consegue um total de quatro sucessos. Na terceira, as coisas dão errado. Ele saca o lamentável 7 de Paus. O Mestre descreve um surto de tentáculos e gosma amorfa angular adentrando nosso mundo.

Professor Carter rola com -2 e falha. “Todos saúdem nossos novos mestres”, diz o doutor pouco antes da Coisa de outro mundo devorá-lo e começar um reino de terror que durará por mil anos.

Nem toda história tem um final feliz. Apesar de tudo, estes são *Mundos Selvagens...*

VIAGEM

A maioria dos contos épicos exibe viagens através de grandes expansões – seja a jornada dos Hobbits até Mordor nos livros do Senhor dos Anéis ou vagar através do espaço num conto de ficção científica realista. Esta seção ajuda você a definir quanto longe essas viagens podem levar e quais eventos dramáticos podem ocorrer pelo caminho.

TEMPO E DISTÂNCIA

VIAGENS POR TERRA A PÉ OU MONTADO

A Velocidade básica de uma criatura ou personagem é metade de sua Movimentação x 1,5 quilômetros por hora, com um mínimo de 750

MODIFICADORES DE VELOCIDADES TERRESTRE

SOLO	VELOC.	TERRENO
Fácil	0 km/h	Planícies, estrada
Médio	-1,5 km/h	Deserto rochoso, floresta esparsa, colinas baixas
Difícil	-3 km/h	Colinas íngremes, areia, floresta
Árduo	-4,5 km/h	Montanhas, floresta densa, pântano

metros por hora. Um humano com uma Movimentação de 6, por exemplo, caminha aproximadamente 4,5 km por hora.

Grupos se movem com a velocidade de seu membro mais lento. Penalidade de Fadiga e Sobrecarga normalmente não modificam a Movimentação, mas o Mestre pode optar por aplicá-las ao calcular as taxas de movimento terrestre no caso de serem dramaticamente apropriadas.

- **Velocidades de Voo:** Viajantes com o luxo de montarias voadoras ou algum outro meio de deixar o chão para trás podem ignorar os modificadores abaixo e serem capazes de tomar rotas mais curtas que os ligados à terra.

VIAGEM VEICULAR

Para um ritmo razoável de viagem ao longo de um ou mais dias, é só usar a Velocidade Máxima x 1,5 como sua média de quilômetros por hora.

Multiplique a Velocidade Máxima x 1,5 pelo número de horas viajadas (sendo tipicamente oito horas por dia) pra ver até onde um veículo pode viajar em um dia. Por exemplo, um veículo com uma Velocidade Máxima de 40 pode viajar 480 quilômetros em 8 horas.

Multiplique a quilometragem por 1,5 para viagens em interestaduais ou rodovias ou por 0,5 se estiver viajando por terreno acidentado como estradas obstruídas em um futuro um pós-apocalíptico, falta de estradas etc.

NAVIOS À VELA

Embarcações motorizadas usam o mesmo sistema que Veículos, apresentado acima. Navios, à vela requerem mais trabalho por parte da tripulação. A cada dia, o capitão do navio faz uma ro-

lagem de Navegar mais quaisquer modificadores (positivos e negativos) que o Mestre achar apropriado para ventos fracos ou fortes, correntezas, viajando rio acima e assim por diante. Estas taxas são baseadas em jornadas de oito horas, mas navios à vela com bastante tripulação normalmente não param, então multiplique os resultados por três se a embarcação navega pelo período de 24 horas inteiro.

- **Total de 1 ou menos:** A nau está em calmaria, segue em círculos ou está efetivamente perdida. Ela não faz nenhum progresso nesse dia e precisa fazer uma rolagem de Conhecimento (Navegação) no dia seguinte ou navega em uma direção diferente da pretendida.
- **Falha:** 3 x Velocidade Máxima x 1,5 em quilômetros viajados.
- **Sucesso:** 10 x Velocidade Máxima x 1,5 em quilômetros viajados..
- **Ampliação:** 15 x Velocidade Máxima x 1,5 em quilômetros viajados.

ENCONTROS

A menos que a área viajada seja patrulhada, saque uma carta do Baralho de Ação uma vez por dia (ou em qualquer período que o Mestre achar dramaticamente apropriado para a cena atual). Uma carta de figura ou maior representa um encontro e o naipe da carta pode ser usado para determinar o tipo.

Mestres são altamente encorajados a customizar os encontros baseado em seu cenário.

TABELA DE ENCONTRO

NAIPE	ENCONTRO
Paus: Obstáculo	Os heróis encontram um obstáculo de algum tipo e precisam descobrir como contorná-lo. Alguns exemplos são um rio transbordando, campos minados, uma ponte de cordas decadente, vendaval etc. O obstáculo pode também ser defendido por criaturas ou inimigos.
Copas: PNJs	O grupo encontra personagens Extras neutros ou amigáveis, como mercadores, viajantes perdidos ou mesmo outros aventureiros.
Ouros: Fortuna	Em algum lugar ao longo do caminho há algo de valor – o casco de uma nave espacial cheia de suprimentos, uma pequena arca do tesouro, um veio de minérios úteis ou valiosos ou um item mágico menor nas garras de algum cadáver infeliz.
Espadas: Inimigos	Monstros, inimigos ou bestas hostis bloqueiam o caminho. Talvez preparem uma emboscada se souberem que os heróis estão chegando.







CAPÍTULO 5:

PODERES

A maioria dos RPGs apresenta “magia” de uma forma ou de outra. Seja conhecimento secreto do oculto praticado apenas por cultistas sombrios, rituais de vodu, a feitiçaria sobrenatural de magos poderosos, estranhas engenhocas criadas por cientistas loucos, superpoderes ou os poderes psiônicos da mente, estas regras lidam com tudo isso em um único sistema simples.

Para simplificar o uso, chamamos todos esses efeitos de “poderes”. O melhor de tudo é que poderes funcionam da mesma forma em todos os jogos, mas o uso individual e as Manifestações dão aos mesmos poderes infinitas variações. Isso significa que você pode criar magos, cientistas loucos, super-heróis e mesmo criaturas com um único conjunto simples de regras fáceis de lembrar.

CRIANDO PERSONAGENS

ARCANOS

Antes que prosseguir, você precisa ter certeza que seu Mestre irá permitir personagens arcanos em seu jogo. Você não pode criar um mago em uma campanha militar realista e cientistas loucos podem não se encaixar em todo cenário de fantasia.

Agora que deixamos isso claro, você precisa comprar a Vantagem Antecedente Arcano e escolher com qual tipo de poder sobrenatural seu herói foi abençoado.

Cinco tipos diferentes de poderes são apresentados nesse livro de regras: Magia, Milagres, Psiquismo, Superpoderes e Ciência Estranha. Todos os tipos de poderes usam as mesmas mecâni-

cas básicas, mas com algumas poucas diferenças importantes nos detalhes.

Vamos falar sobre o que é parecido antes de falar do que é diferente.

PERÍCIA ARCANA

Cada tipo de poder tem uma perícia arcana em particular: Conjuração para magia, Fé para milagres, Psiquismo para Psiônicos e Ciência Estranha para ciência estranha. Superpoderes usam perícias de forma um pouco diferente, como você verá nas páginas seguintes.

Você precisa escolher a perícia para o Antecedente Arcano específico do seu personagem e colocar pontos nela. Você irá encontrar o atributo ao qual a perícia é associada entre parênteses depois da perícia em si.

PONTOS DE PODER

Personagens arcanos abastecem seus poderes com “Pontos de Poder.” Logo após comprar uma Vantagem de Antecedente Arcano, seu herói recebe o número de Pontos de Poder listado.

Usar um poder requer que você gaste um número desses pontos. Alguns poderes permitem pagar pontos adicionais para conseguir efeitos melhores e alguns lhe permitem manter o efeito gastando Pontos de Poder a cada rodada.

Heróis recuperam 1 Ponto de Poder por hora.

PODERES INICIAIS

Personagens arcanos começam com um número de poderes descrito em seu Antecedente Arcano específico. Veja a lista de Antecedentes Arcanos para detalhes.

APREENDENDO NOVOS PODERES

Um personagem arcano pode aprender um novo poder escolhendo a Vantagem Novo Poder. Tão logo evolua e escolha esta Vantagem, ele pode instantaneamente começar a usar qualquer poder que tenha escolhido.

USANDO PODERES

Como uma ação, um personagem pode usar um único poder declarando o poder que está usando, gastando o número desejado de Pontos de Poder e efetuando uma rolagem de perícia arcana.

Se a rolagem falhar, não há efeito, mas os Pontos de Poder são perdidos. Se for bem-sucedido, consulte o poder em particular para determinar os resultados.

Alguns poderes têm efeitos variáveis dependendo de quantos Pontos de Poder são usados para lançá-los. O jogador deve gastar o número de Pontos de Poder desejado antes de rolar a perícia arcana de seu personagem para ver se foi bem-sucedido.

MANTENDO PODERES

Alguns poderes podem ser mantidos, como listado na descrição da Duração do poder. Isso é uma ação livre. O número logo após a duração é o custo em Pontos de Poder para manter o poder funcionando. Nenhuma nova rolagem de perícia é necessária para manter um poder.

Para cada poder sendo mantido, o conjurador sofre um -1 em futuras rolagens de perícia arcana (mas não em outros testes de Característica). Um mago mantendo *Armadura* e *Encantar*, por exemplo, sofre uma penalidade de -2 em suas rolagens de Conjuração até cessar estes poderes. Ele *não* sofre penalidades em suas rolagens de Lutar (ou outras) enquanto estes feitiços estiverem sendo mantidos.

INTERRUPÇÃO

Um personagem mantendo um poder pode ser interrompido caso sofra dano. Para manter a concentração de *todos* os seus poderes, o herói faz uma rolagem resistida de perícia arcana contra o dano sofrido por ele. Se sua rolagem for maior, mantém todos os seus feitiços. Se falhar, desativa instantaneamente todos os seus poderes depois que o ataque que causou a interrupção for resolvido.

Um personagem que for Abalado por meios que não causem dano (como um Teste de Vontades) precisa fazer uma rolagem simples de Astúcia para manter seus poderes.

ANTECEDENTES ARCANOS

Abaixo estão os cinco diferentes tipos de Antecedentes Arcanos. Cada tipo descreve a Perícia Arcana usada por um personagem com este antecedente, seus Pontos de Poder iniciais, o número de poderes iniciais e qualquer possível inconveniente do poder (como Choque de Retorno ou Mau Funcionamento).

ANTECEDENTE ARCANO: MAGIA

- **Perícia Arcana:** Conjuração (Astúcia)
- **Pontos de Poder Iniciais:** 10
- **Poderes Iniciais:** 3

Magos vão desde poderosos feiticeiros a cultistas nefastos. Eles dispõem de pura energia mística para abastecer suas chamadas sobrenaturais. Esta energia muitas vezes emana dos mundos onde vivem, coletada através de elaborados rituais, palavras de poder, runas ou talvez até mesmo de sacrifícios sombrios.

Magos geralmente são um tanto fracos no início de suas carreiras, mas são forças a serem reconhecidas quando se tornam feiticeiros poderosos.

Choque de Retorno: Ao rolar um 1 em seu dado de Conjuração (independente do seu Dado Selvagem), o mago é automaticamente Abalado. Isso pode causar um ferimento.



ANTECEDENTE ARCANO: MILAGRE

- *Perícia Arcana*: Fé (Espírito)
- *Pontos de Poder Iniciais*: 10
- *Poderes Iniciais*: 2

Aqueles que dispõem de milagres são indivíduos sacerdotais ou campeões sagrados. Seus poderes vêm de uma presença divina de algum tipo (incluindo deuses), a natureza ou espíritos, invocados com alguma prece ou executando rituais estabelecidos.

Protetor: Aqueles que lançam milagres são campeões de suas religiões específicas. Sacerdotes bondosos juram proteger os inocentes, lutar contra o mal e obedecer todos os outros dogmas da sua religião em particular. Sacerdotes malignos tipicamente juram derrotar quem se opõem a sua religião ou simplesmente causar tanta miséria e destruição quanto possível. O jogador e o Mestre devem criar uma lista simples do que é importante para a religião do personagem e usá-la como um guia.

Campeões que violarem suas crenças são temporária ou permanentemente abandonados por sua divindade patrona. Pecados menores dão ao personagem um -2 em suas rolagens de Fé por uma semana. Pecados maiores roubam dele todos os poderes arcanos por uma semana. Pecados mortais fazem com que o personagem seja abandonado até que alguma importante missão ou tarefa de reparação para recuperar seus poderes perdidos seja realizada

ANTECEDENTE ARCANO: PSIQUISMO

- *Perícia Arcana*: Psiquismo (Astúcia)
- *Pontos de Poder Iniciais*: 10
- *Poderes Iniciais*: 3

Psiônicos descobriram como ativar seus próprios poderes psíquicos. Eles podem manipular matéria, criar fogo ou controlar seus próprios corpos com apenas um pensamento.

Queimadura Mental: Quando um personagem psiônico rola um 1 em seu dado de Psiquismo (independente do seu Dado Selvagem), ele é automaticamente Abalado. Numa falha crítica, o personagem lança um grito psíquico, fazendo-o ficar Abalado junto com todos os aliados que falharem em uma rolagem de Espírito em um Modelo Grande de Explosão. Isso pode causar um ferimento.

ANTECEDENTE ARCANO: SUPER-PODERES

- *Perícia Arcana*: Especial (Nenhuma)
- *Pontos de Poder Iniciais*: 20
- *Poderes Iniciais*: 1

Personagens com superpoderes ganham suas habilidades através de circunstâncias bizarras, como ser mordido por criaturas radioativas, exposto a estranhas substâncias químicas ou talvez encontrar artefatos alienígenas. Esse nível de poder em particular é direcionado para heróis “pulp” de nível relativamente baixo. Super indivíduos mais poderosos são tratados em Cenários Selvagens específicos e você irá encontrar um sistema alternativo e muito mais detalhado no Compêndio de Superpoderes.

Superpoderes funcionam um pouco diferente da maioria dos outros Antecedentes Arcanos – cada poder é por si só a sua própria perícia e não possui atributo associado (e assim contam como “menores” que seu Atributo associado para efeito de Progresso). Um herói com os poderes armadura e raio, por exemplo, também tem uma perícia de Armadura e uma de Raio que usa para ativá-los. É mais dispendioso para um personagem aprimorar seus poderes, mas ele começa com mais Pontos de Poder que outros indivíduos arcanos, podendo assim usar suas habilidades com mais frequência.

O melhor de tudo é que não existe nenhum inconveniente para superpoderes como há nos outros tipos de poderes arcanos – o poder ou funciona ou não.

ANTECEDENTE ARCANO: CIÊNCIA ESTRANHA

- *Perícia Arcana*: Ciência Estranha (Astúcia – veja abaixo).
- *Pontos de Poder Iniciais*: 10 (mas veja abaixo)
- *Poderes Iniciais*: 1

Ciência Estranha é a criação de dispositivos estranhos e poderosos. Ela difere da ciência regular porque alguns elementos do arcano estão envolvidos. Talvez seja apenas “superciência” genérica ou talvez inspirada de forma divina (ou demoníaca). A ciência em si é relativamente racional, mas seu poder pode derivar de uma fonte arcana, como a pedra fantasma em *Deadlands* ou algum outro minério ou essência mágica em um jogo de fantasia steampunk.

Ciência Estranha também é diferente porque cada novo poder é, na verdade, uma nova “enge-

nhoca". O jogador precisa escrever exatamente o que o dispositivo é ao ganhar o poder. Um inventor com o poder *Invisibilidade*, por exemplo, na verdade possui um cinto, capa ou outro dispositivo de *Invisibilidade*. Jogadores também são encorajados a dar nomes pseudocientíficos a seus dispositivos ("O dispositivo desfibrilador cromático do Dr. Zee!").

Ciência Estranha é a perícia que um inventor usa para ativar a maioria dos dispositivos. E ampliações aumentam os efeitos do poder. Se um dispositivo usa uma perícia diferente, como Atirar, Dirigir ou Lutar, o inventor a usa no lugar de Ciência Estranha. Uma arma de raios, por exemplo, usa a perícia Atirar, enquanto uma "faca vibratória" (uma faca com o poder *Ferir*) usa Lutar.

Poderes que requerem uma rolagem resistida, como Fantoche, também usam a perícia Ciência Estranha do cientista.

Cada dispositivo vem com seus próprios Pontos de Poder iguais aos Pontos de Poder do inventor. Um inventor com o poder raio e 10 Pontos de Poder, por exemplo, pode criar uma arma de raios que dispara feixes elétricos. A arma tem 10 Pontos de Poder que ela pode usar para disparar os feixes da mesma forma que um mago lançaria o feitiço *Raio*.

Mau Funcionamento: Dispositivos de ciência estranha nunca são tecnologicamente perfeitos. Eles muitas vezes sofrem de maus funcionamentos espetaculares e letais. Se o engenheiro usa um dispositivo e rola um 1 no dado de perícia usado para ativá-lo, ele teve um mau funcionamento de algum tipo e não funciona. Saque uma carta e consulte a Tabela de Mau Funcionamento abaixo.

Novos Poderes: Sempre que um Cientista Estranho pega a Vantagem Novo Poder, significa a invenção de uma nova engenhoca. Ele simplesmente escolhe um poder e decide em que tipo de engenhoca está contido, podendo repetir um poder já escolhido anteriormente. Um cientista louco pode criar duas armas de raios, por exemplo, assim pode usar uma e dar outra a um companheiro.

Mantendo Poderes: Devido aos cientistas estranhos usarem invenções no lugar de lançar feitiços, eles não sofrem quaisquer penalidades para manter poderes, mas seus dispositivos ainda pagam o custo de manutenção em Pontos de Poder, conforme descrito anteriormente.

Recarregando: Dispositivos recuperam Pontos de Poder da mesma forma que um personagem, a taxa de um ponto por hora. Recarregar pode representar o dispositivo sendo ligado a uma tomada, acumulando raios solares ou mesmo entrando em curto por um tempo até milagrosamente voltar a funcionar novamente. Entretanto, independente da descrição, ele recupera Pontos de Poder à taxa de um por hora assim como quaisquer outros tipos de poder.

As Vantagens de Poder Recarga Rápida e Recarga Rápida Aprimorada se aplicam a todos os dispositivos do inventor ao invés do inventor em si.

Mais Sobre Ciência Estranha

Ciência Estranha é um pouco mais complicada que outros Antecedentes Arcanos. Primeiro, é importante entender que ela não é usada para criar dispositivos mundanos, mesmo que sejam extraordinários. Contanto que sejam possíveis e não estejam muito acima do nível tecnológico do

TABELA DE MAU FUNCIONAMENTO DE CIÊNCIA ESTRANHA

NAIPE	MAU FUNCIONAMENTO
Paus	Catastrófico: O dispositivo explode causando 2d6 de dano em um Modelo Grande de Explosão.
Copas	Maior: O dispositivo quebra. O engenheiro não pode usá-lo novamente até consertá-lo, o que requer uma rolagem de Consertar e 2d6 horas de trabalho.
Ouros	Menor: O dispositivo sofre uma pane menor. Ele pode ser consertado com uma rolagem de Consertar com -2.
Espadas	Falha: A engenhoca é ativada, mas faz o inverso do seu propósito. Um cinto de invisibilidade faz o conjurador brilhar intensamente, uma arma atira em um alvo aleatório e assim por diante. Se um efeito inverso não fizer sentido, trate como um Mau Funcionamento Maior.

munho, eles são apenas itens de “alta tecnologia”. Apenas a verdadeira ciência estranha, inspirada, criada ou alimentada por algum tipo de força sobrenatural se enquadra neste Antecedente.

Também é importante lembrar que Ciência Estranha não permite a um personagem fazer tudo deliberadamente. Ele pode apenas criar dispositivos que utilizem um dos poderes nesse livro (ou de um Cenário Selvagem apropriado).

- **Compartilhando:** Um inventor pode emprestar seu dispositivo a um companheiro para ser usado. O invento funciona para o companheiro da mesma forma que funcionaria para o dono. Se a perícia Ciência Estranha for requerida, o companheiro vai ter que fazer uma rolagem padrão. Ou seja, engenhocas são muito mais eficientes se usadas por cientistas estranhos do que nas mãos de outros.
 - **Drenar a Alma:** Cientistas Estranhos não podem pegar a Vantagem Drenar Alma.
 - **Mais Pontos de Poder:** Quando um inventor ganha mais Pontos de Poder, presume-se que mexeu em seus dispositivos existentes e também os atualizou. Isso significa que todos os dispositivos ganham os Pontos de Poder adicionais. Na prática, se um inventor tem 20 Pontos de Poder, todos os seus dispositivos também têm 20 Pontos de Poder.
 - **Perdendo Dispositivos:** Se a engenhoca de um inventor for levada embora, perdida ou destruída, ele pode fabricar outra em 2d6 horas desde que tenha acesso a uma oficina e alguns componentes básicos. Isso exige uma rolagem de Consertar. Uma ampliação reduz pela metade o tempo necessário para criar o dispositivo.
- Se o original retornar de alguma forma, ele não funcionará mais (o personagem não adquire uma duplicata “grátis” dessa maneira).

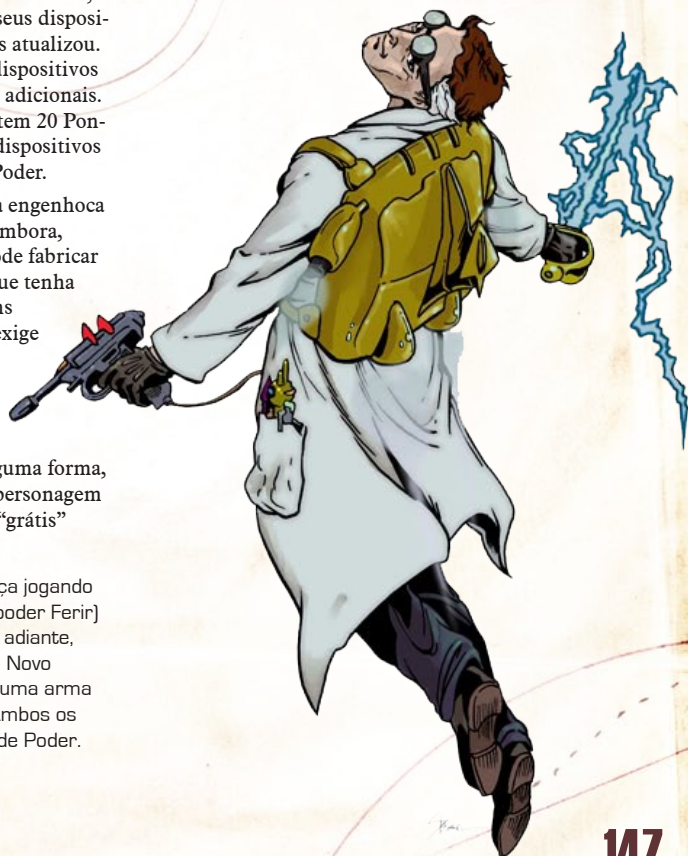
Exemplo: Doutor Gold começa jogando com uma faca vibratória [o poder Ferir] e 10 Pontos de Poder. Mais adiante, evolui e escolhe a Vantagem Novo Poder. Com isso ele inventa uma arma de raios com o poder raio. Ambos os dispositivos tem 10 Pontos de Poder.

Em uma luta, Doutor Gold primeiro “liga” sua faca fazendo uma rolagem de Ciência Estranha. Ele consegue uma ampliação, assim a faca causa +4 de dano pela sua duração. A arma de raios não precisa ser ativada. O Doutor simplesmente faz uma rolagem de Atirar sempre que disparar com ela (da mesma forma que um mago faria uma rolagem de Conjuração).

MANIFESTAÇÕES

Manifestações são o coração e a alma do sistema de poderes. Com apenas algumas poucas mudanças, um poder de raio pode representar raios de gelo, rajadas de luz ou enxames de abelhas que ferroam.

Os poderes em si são projetados para serem tão simples de usar e lembrar quanto possível. Isso ajuda o Mestre a memorizar o que todos os poderes fazem e ajuda os jogadores a lembrarem das regras para poderes comuns, mesmo entre cenários diferentes. Mas só porque funcionam da



mesma forma de cenário para cenário não significa que têm de parecerem iguais, ter os mesmos nomes (para os personagens neste mundo) ou mesmo ter exatamente os mesmos efeitos – é onde as Manifestações entram em cena.

Para a maior parte, Manifestações devem ser meramente cosméticas, como descrito na página 147. Mas algumas vezes isto faz com que haja efeitos adicionais. Um raio de calor deve ter uma chance de por objetos inflamáveis em chamas, por exemplo, e uma rajada elétrica deve causar um pouco mais de dano a alvos em armaduras completas de metal.

Abaixo estão alguns exemplos de efeitos que os jogadores e o Mestre podem usar para Manifestações comuns.

ÁCIDO

Ácido é muito comum como uma Manifestação de ataque, mas pode ser usado defensivamente contra aqueles que o toquem (como uma armadura que corrói quem tocá-la)

- **Corrosão:** Se o alvo com uma Manifestação de ácido for tocado à vítima precisa fazer uma rolagem de Vigor ou sofrer Fadiga (o equivalente a Machucados e Escoriações). Se a habilidade é um ataque causador de dano que resulta em um resultado de Abalado ou maior, role um d6. Em um 6, qualquer material que o ácido atingir é arruinado (armadura perde um ponto de proteção).
- **Queimadura:** Um poder que cause dano fixo reduz seus dados em um tipo, mas causa um dado a menos de dano na próxima ação do conjurador, exceto se neutralizado de alguma maneira (levando uma ação para lavar ou remover o item coberto de ácido). Por exemplo, um raio de ácido de 2PP causa 3d4 quando ele atinge assim como 2d4 na ação do conjurador (a menos que o alvo o neutralize com líquido).

ELETRICIDADE

Elettricidade tem um forte impacto no sistema nervoso e muscular.

- **Elettrizar:** Poderes benéficos “elettrizam” o alvo. Eles custam +1 Ponto de Poder para serem lançados, mas em um sucesso adicionam +2 a Movimentação e em uma ampliação aumentam a Agilidade em um tipo de dado pela duração do poder.

- **Espasmos:** Poderes prejudiciais causam contração muscular temporária se lançados com uma ampliação. O alvo deve fazer uma rolagem de Vigor ou ficar com -2 na Aparar até sua próxima ação.
- **Condução:** Poderes causadores de dano reduzem o dano em um tipo de dado, mas acrescentam um dado de dano adicional nas seguintes situações: carregando mais de 5 quilos de metal condutor, em contato com uma fonte de água ou de outra maneira tocando um condutor elétrico de algum tipo. Por exemplo, uma explosão elétrica com efeito máximo causa 3d4 de dano em um Modelo Grande de Explosão, mas se os alvos estiverem de pé na água, recebem 4d4 de dano.
- **Perfurante de Armadura:** A eletricidade faz arcos para as partes expostas de um inimigo, ignorando alguma armadura (PA 2) com um custo de +1 Ponto de Poder.
- **Sacudir:** Poderes auxiliares com um choque tiram um alvo de sua distração em uma ampliação, providenciando uma rolagem livre imediata para se recuperar de estar Abalado.

FOGO/CALOR

Fogo é uma manifestação muito comum para poderes de ataque com calor, tendo efeitos muito similares, mas menos inflamáveis

- **Aura:** Poderes benéficos cercam o alvo com uma aura escaldante ou flamejante e, como um substituto para os seus benefícios normais em uma ampliação, ganha os mesmos efeitos do poder *Campo de Dano*, causando 2d4 de dano.
- **Fadiga:** Uma manifestação de calor em um ataque obriga a vítima a fazer uma rolagem de Vigor ou sofrer Fadiga.
- **Inflamável:** Com um acerto de um ataque de fogo, role para qualquer objeto inflamável em potencial pegar fogo (veja a página 124). Para uma manifestação de calor, líquidos no alvo (água, poções etc.) evaporam em um 6 num d6, com um sucesso de um 4-6 em uma ampliação.
- **Perfurante de Armadura:** Fogo e calor atravessam fendas na armadura. Um poder causador de dano ganha PA 2 aumentando seu o custo básico em +1 Ponto de Poder.

FRIO/GELO

Frio e gelo podem causar efeitos congelantes, sendo tanto positivos quanto negativos.

- **Armadura:** Poderes benéficos fornecem +2 de armadura contra frio, gelo, fogo e calor, mas ataques de fogo e calor contam como um dissipar contra eles.
- **Fadiga:** Poderes danosos requerem uma rolagem de Vigor (com -2 em uma ampliação) para evitar Fadiga baseada em frio, mas a distância do poder é reduzida a metade (poderes que não causam dano têm seu custo de pontos de poder dobrado).
- **Lentidão:** Uma ampliação com um poder prejudicial (como *Atordoar*) resulta no movimento do alvo contando como Terreno Acidentado enquanto o poder estiver ativo (ou seu próximo movimento para poderes instantâneos) devido ao gelo escorregadio congelado sobre ele.
- **Patinar:** Um sucesso em um poder benéfico (como *Armadura*) resulta em gelo não contando como Terreno Acidentado como agulhas de gelo ou patins se formando nos pés do alvo.

LUZ

Luz tipicamente representa a bondade, luz solar ou santidade.

- **Aprimorar:** Essa manifestação se aplica diretamente ao poder Iluminar. Reduza-o para um Modelo Médio de Explosão e estenda a duração para 1 hora (1/hora) ou dê a ele distância de Astúcia x 2, afetando também objetos animados (um alvo involuntário recebe uma rolagem resistida de Agilidade para evitar). Reduza Iluminar para um Modelo Pequeno de Explosão e dê a ele ambas as habilidades.
- **Brilho:** Alvos afetados com uma ampliação brilham pela duração, criando luz em um Modelo Pequeno de Explosão centrado neles, mas também os tornando chamarizes. Um poder instantâneo com esse efeito permite que um personagem em Espera ou com um Curinga faça um ataque na fração de segundo em que o alvo é iluminado (anulando qualquer penalidade de escuridão para atingi-lo). O personagem precisa efetuar sua ação imediatamente após o turno do conjurador para ganhar o benefício

- **Feixe:** Ataques causadores de dano baseados em luz são como um laser concentrado, fornecendo capacidade perfurante de armadura. Reduza o dano em um tipo de dado, mas adicione PA 4 ao efeito.
- **Luz Solar:** Num cenário com vampiros e outras criaturas similares, *Iluminar* é equivalente à luz solar natural.

NECROMÂNTICA

Manifestações necromânticas podem envolver uma “energia negativa” oposta à vida ou símbolos de morte como ossos e caveiras.

- **Estilhaçar:** Ataques à distância se despedaçam ao impacto, criando estilhaços que causam +1 de dano contra alvos sem armadura e -1 contra inimigos com armadura.
- **Medo:** Todos os Mortos-Vivos (dependendo da sua predominância) são considerados como tendo um nível de Resistência Arcana contra o poder e os vivos precisam fazer testes de Medo quando atingidos com ele.
- **Simular Morto-Vivo:** Uma ampliação em uma rolagem fornece um -1 para ser atingido por Mortos-Vivos, pois eles veem o alvo como um deles.

TREVAS

Trevas frequentemente são ligadas a manifestações como frio ou necromântica, então essas opções também podem ser aplicadas.

- **Escurecer:** Alvos sofrem uma penalidade para resistir ao poder igual à penalidade atual de escuridão. O conjurador sofre uma penalidade de -2 à luz normal e o poder de iluminar funciona como dissipar contra este poder.
- **Furtividade:** Para poderes benéficos, adicionar +1 ao custo de Pontos de Poder faz com que a escuridão se agarre ao alvo e aumente a Furtividade em um tipo de dado ou dois com uma ampliação.
- **Mortalha:** O alvo é momentaneamente envolvido por gavinhas de trevas. Alvos de poderes negativos sofrem uma penalidade de -1 em todas as rolagens de Característica baseadas na visão enquanto o poder estiver ativo ou na sua próxima ação para poderes instantâneos. Efeitos positivos obscurecem levemente o per-



sonagem, dando a seus oponentes um redutor de -1 para atingi-lo com ataques à distância.

SOM

Som é uma manifestação comum para lançadores de feitiços sônicos ou baseados em música. Poderes baseados em som jamais funcionam no vácuo.

- **Absorção:** Poderes benéficos absorvem o som dos alvos, assim Furtividade é aumentada em um tipo de dado, mas para ser ouvido normalmente é necessário gritar e falar se torna uma ação normal ao invés de uma livre.
- **Ensurdecer:** • Uma ampliação com o poder (ou um resultado de Abalado ou melhor, por dano) resulta em uma penalidade de -2 em rolagens de Perceber baseadas na audição para o alvo até o poder terminar ou ele se recuperar dos estado de Abalado.
- **Explosão Aquática:** Som viaja melhor na água que no ar. Debaxo d'água, um poder de ataque causa +2 de dano. No ar causa -2 de dano.

Nota de Design O Poder dos Nomes

O que de fato faz os poderes se destacarem em um cenário são seus nomes, especialmente se eles são feitiços ou milagres. O Surto Necrótico de Nicodemos soa muito mais aterrorizante que simplesmente Raio.

É importante para livros oficiais de Savage Worlds usarem a nomenclatura simples para facilitar a referência. Não queremos que você tenha de olhar cada poder num repertório de conjurador depois de você ter se familiarizado com os poderes básicos. No entanto, você deve incentivar os seus jogadores a usar nomes mais descritivos.

Se o grupo em um jogo de horror moderno encontra um pergaminho de Armadura, que é muito mais raro e excitante do que seria em um jogo de fantasia, dê-lhe um nome como Bênção dos Fiéis e depois lhes diga que funciona "exatamente como armadura mágica". Eles vão entender e o sistema de poderes extremamente funcional e flexível irá transmitir muito mais sabor e emoção.

PODERES

Abaixo estão alguns poderes disponíveis na maioria dos Cenários Selvagens. Cada um tem as seguintes características:

- **Estágio:** Esse é o Estágio em que um personagem precisa estar para aprender o poder: Novato, Experiente, Veterano, Heroico ou Lendário.
- **Pontos de Poder:** O número de pontos necessários para usar o poder. Alguns poderes permitem ao personagem pagar pontos adicionais para efeitos adicionais. Isso é sempre determinado – e pago – antes dos dados serem rolados.
- **Distância:** A distância máxima que o alvo pode estar do usuário quando o poder é inicialmente ativado (ele se mantém em efeito mesmo que o alvo se mova pra fora da Distância, desde que mantido). Uma Distância de Astúcia, por exemplo, significa 10 quadros para um personagem com uma Astúcia d10. Se um poder lista três Distâncias, como 12/24/48, estas são lidas da mesma forma que Distâncias de armas de projéteis e subtraem as penalidades padrão para cada parâmetro de Distância (0/-2/-4). A rolagem de perícia do personagem arcano age simultaneamente para sua “conjuração” e total de ataque para estes tipos de poderes (Cientistas Estranhos usam Lutar ou Atirar).
- **Duração:** Quanto o poder dura em rodadas. Um poder com uma Duração de 1 dura até a próxima ação do herói. Uma duração de 2 significa que dura duas ações e assim por diante.
Se a Duração de um poder tiver uma segunda entrada em parênteses, como 3 (1/ rodada), significa que sua duração é de 3 rodadas e pode ser mantido rodada por rodada gastando-se o número listado de Pontos de Poder (nesse caso 1). Cada poder mantido subtrai 1 de usos futuros da perícia arcana do herói.
- **Manifestações:** Listados aqui estão algumas ideias de como o poder pode se parecer em diferentes tipos de cenário. Em um jogo de ficção científica, Armadura pode representar a força telecinética de um psíquico empurrando ataques para longe dele. O mesmo poder usado por um super-herói pode ser um campo

de força ou um corpo de chamas que derrete projéteis ao tocá-lo.

Exemplo: Greywald o Melodioso é um bardo em um cenário de alta fantasia. Em batalha dedilha sua lira ou canta canções para ativar seus poderes.

Sua rajada é um cone sônico que chacoalha os nervos e estilhaça os tímpanos. Ele chama este de “O Grito de Guerra de Evanier”. O sono de Greywalder é a “Canção de Ninar dos Caidós”, uma fúnebre melodia triste que põe seus inimigos para dormir mesmo no calor da batalha.

O Jogador de Greywalder decide que não escolherá poderes cujo funcionamento não caia bem dentro de seu tema – como disfarce ou manipulação elemental

ADIVINHAÇÃO

- **Estágio:** Heroico
- **Pontos de Poder:** 5
- **Distância:** Pessoal
- **Duração:** 1 minuto
- **Manifestações:** Contatar os espíritos dos mortos, comunhão com divindade, interrogatório demoníaco.

Esse poder permite ao conjurador contatar uma entidade transcendental para adquirir informação. Devido à natureza extraplanar desse poder, ele é muito desgastante para o conjurador.

Em um sucesso, o conjurador pode fazer uma pergunta cuja resposta seja “Sim”, “Não” ou “Talvez” (se não houver resposta absoluta). Numa ampliação, a pergunta pode ser respondida em cinco palavras ou menos (o Mestre pode permitir uma resposta maior e mais detalhada de forma enigmática).

A duração do feitiço é de um minuto, durante o qual o conjurador pode efetuar outras ações ou se movimentar. Se o conjurador for Abalado durante este tempo, precisa fazer uma rolagem de Astúcia ou o poder é interrompido.

Se a pergunta se relacionar a uma criatura viva (incluindo seres que podem “viver” por maneiras místicas como mortos-vivos, construtos, elementais etc.), então a rolagem de perícia arcana é resistida pelo Espírito desta criatura. *Adivinhação* também é resistida por *Ocular Arcano*. No caso de *Ocular Arcano* em uma criatura, a *Adivinhação* precisa em primeiro lugar vencer o *Ocular Arcano* e, se for bem-sucedido, o alvo pode jogar Espírito contra o resultado da *Adivinhação*.

AMIGO DAS FERAS

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** Especial
- **Distância:** Astúcia x 100 metros
- **Duração:** 10 minutos
- **Manifestações:** O mago se concentra e gesticula com suas mãos.

Esse feitiço permite aos magos falarem com as feras da natureza e guiar as ações delas. Funciona apenas em criaturas com inteligência animal, não em humanoides. Também não funciona em animais conjurados, mágicos ou de outra forma “não-naturais”.

O alvo precisa estar dentro da distância do feiticeiro – ele não é conjurado.

O custo para controlar uma criatura depende do seu Tamanho. O custo base é 3 mais duas vezes seu Tamanho para criaturas com Tamanho maior que 0. Um grande tubarão branco (Tamanho +4) custa 3 mais 8 (2x4) ou 11 pontos. Um pássaro roca (Tamanho +8) custa 19 Pontos de Poder para ser controlado.

Enxames também podem ser controlados. Enxames Pequenos custam 3, Médios 5 e Grandes 8. Sendo assim um único rato custa 3 para ser controlado, assim como também um pequeno enxame dessas criaturas.

ANDAR NAS PAREDES

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 2
- **Distância:** Toque
- **Duração:** 3 (1/rodada)
- **Manifestações:** Uma aranha esmagada, punhado de teia, pedaço de tentáculo.

Conjuradores são alvos frequentes em combate por causa do seu poder arcano e feitiços de grande utilidade como este são ótimos para manter o conjurador a salvo do perigo. É claro, ele também possui outras incontáveis utilizações.

Andar nas Paredes permite ao destinatário funcionar de forma muito parecida com uma aranha humana. Ele pode aderir a qualquer superfície, permitindo-lhe escalar paredes e mesmo pendurar-se no teto. Com um sucesso, o personagem pode se mover ao longo de tais superfícies com seu Movimentação normal. Com uma ampliação, pode se mover com Movimentação total e até mesmo correr.

- **Alvos Adicionais:** O personagem pode afetar até cinco alvos gastando uma quantidade igual de Pontos de Poder adicionais.

ARMADURA

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 2
- **Distância:** Toque
- **Duração:** 3 (1/rodada)
- **Manifestações:** Um brilho místico, pele endurecida, armadura etérea, uma massa de insetos ou vermes..

Armadura cria um campo de proteção mágica ao redor de um personagem ou uma verdadeira couraça de algum tipo, dando efetivamente Armadura ao alvo. Sucesso concede ao destinatário 2 pontos de Armadura. Uma ampliação concede 4 pontos de Armadura.

Se a *Armadura* é visível ou não depende amplamente da manifestação em si.

ATORDOAR

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 2
- **Distância:** 12/24/48
- **Duração:** Especial
- **Manifestações:** Raios de energia, bombas atordoantes, estampidos, explosão de luz cegante.

Atordoar deixa em choque aqueles dentro de um Modelo Médio de Explosão com força concussiva, som, luz, energia mágica ou algo parecido.

Se o personagem arcano conseguir um sucesso, alvos dentro da área de efeito precisam fazer rolagens de Vigor ou serão Abalados. Com uma ampliação, vítimas precisam fazer rolagens de Vigor com um modificador de -2.

AUMENTAR/REDUZIR CARACTERÍSTICA

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 2
- **Distância:** Astúcia
- **Duração:** 3 (1/Rodada)
- **Manifestações:** Alteração física, aura brilhante, poções.

Esse poder permite a um personagem aumentar qualquer uma das Características do alvo em um tipo de dado com um sucesso padrão ou em dois com uma ampliação. A Característica afetada pode exceder d12. Cada passo acima de d12 adiciona +1 para o seu total de Característica. Por exemplo, uma ampliação em alguém que já possua um d12 na Característica afetada concede d12+2 pela duração do poder.

O poder também pode ser usado para reduzir uma Característica de um inimigo. Isso é uma rolagem resistida contra o Espírito da vítima. Sucesso reduz qualquer Característica à escolha do conjurador em um passo, uma ampliação a reduz em dois passos, não podendo ser reduzida abaixo de um d4. Múltiplas conjurações se acumulam, embora o conjurador precise manter o controle do tempo de cada uma.

- **Alvos Adicionais:** O poder pode afetar um alvo adicional para cada Ponto de Poder adicional gasto, até um máximo de cinco alvos. Todos os alvos partilham o mesmo efeito e Característica afetada.

BANIR

- **Estágio:** Veterano
- **Pontos de Poder:** 3
- **Distância:** Astúcia
- **Duração:** Instantânea
- **Manifestações:** Itens sagrados, símbolos arcanos, mão cheia de sal.

Sejam fantasmas, elementais ou demônios, banir expulsa a todos. Esse poder pode afetar qualquer criatura não-nativa do plano de existência atual (a critério do Mestre).

Esse feitiço é uma rolagem resistida da perícia arcana do conjurador contra o Espírito do alvo. Em um sucesso, o alvo é Abalado. Numa ampliação,

é mandado para o seu próprio plano de existência.

Se o alvo for um Carta Selvagem, cada conjuração de *Banir* causa um ferimento. Se o alvo já possuir três ferimentos, ele é então banido para o seu plano nativo – mas não estará morto.

BARREIRA

- **Estágio:** Experiente
- **Pontos de Poder:** 1/seção
- **Distância:** Astúcia
- **Duração:** 3 (1 por seção, por rodada)
- **Manifestações:** Fogo, gelo, espinhos, energia, ossos.

Barreira cria uma muralha sólida e imóvel para proteger o usuário contra ataques ou para aprisionar um oponente.

Independente de que a barreira seja feita (gelo, espinhos, pedra, energia etc.), ela tem uma Resistência de 10. Cada Ponto de Poder gasto cria uma seção de muro de 1 quadro de diâmetro. No “mundo real” a barreira pode ter em espessura de algumas polegadas de pedra ou outros materiais rígidos até meio metro para coisas como ossos ou gelo (se você estiver usando uma matriz quadriculada para jogar, desenhe a barreira entre os quadrados ao longo das linhas quadriculadas). O posicionamento exato de cada seção é definido pelo conjurador, mas cada seção precisa se conectar a outra depois da primeira.



Quando o feitiço termina ou uma seção é quebrada, ela se desfaz em pó ou se dissipa. Manifestações nunca são deixadas para trás.

Cada seção da barreira pode ser destruída por um ataque que exceda sua resistência de 10. Muralhas físicas são tratadas exatamente como objetos inanimados; considere como tendo uma Aparar de 2 (ataques à distância funcionam), mas ampliações na rolagem de ataque não concedem bônus de dano nem dados de dano abrem. Oponentes podem escalar a *Barreira* com -2 em sua rolagem de Escalar caso ela seja feita de alguma coisa sólida. Versões flamejantes da *Barreira* causam 2d4 de dano a qualquer um que deseje saltar através dela.

CAMPO DE DANO

- **Estágio:** Experiente
- **Pontos de Poder:** 4
- **Distância:** Toque
- **Duração:** 3 (2/rodada)
- **Manifestações:** Aura flamejante, espinhos, campo elétrico.

Campo de Dano cria um efeito ao redor de um personagem, causando dano a todos que entrarem em contato com ele em combate corporal. O dano afeta qualquer personagem adjacente cuja rolagem de ataque tenha sido bem-sucedida contra o alvo. Isso não tem efeito em atacantes não-adjacentes (por exemplo, Alcance ou ataques à distância).

Se um personagem com *Campo de Dano* atingir alguém em combate desarmado, o alvo recebe o dano do campo mais o dado de Força do personagem (For+2d6). O personagem também pode simplesmente tocar o oponente (+2 em Lutar) e causar apenas o dano do campo.

Um alvo que seja agarrado sofre o dano do campo a cada rodada na ação do atacante; se o atacante escolher nas rodadas seguintes causar dano ativamente ao alvo, adiciona seu dado de Força à rolagem de dano como acima e pode conseguir um dado bônus por uma ampliação.

Com um sucesso, o poder causa 2d6 de dano. Com uma ampliação campo de dano causa 2d8 de dano.

CAVAR

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 3
- **Distância:** Astúcia x 2
- **Duração:** 3 (2/rodada)
- **Manifestações:** Dissolver-se na terra e aparecer em outro lugar.

Cavar permite a um mago de pé sobre terra bruta fundir-se a ela. Ele pode permanecer debaixo da terra em uma espécie de “limbo” ou cavar para qualquer lugar com uma Movimentação igual à Distância do Poder. Portanto, um mago com Astúcia d8, por exemplo, poderia se mover até 16 quadros (32 metros) na primeira rodada, então manter o feitiço e permanecer submerso pela segunda e se mover outras 16”.

Um mago cavando na terra pode tentar surpreender um inimigo (mesmo um que o tenha visto *Cavar*) fazendo uma rolagem resistida de Furtividade contra Perceber. Se o mago vencer, ganha +2 no ataque e dano nesta rodada ou +4 com uma ampliação. Alvos Aguardando podem tentar interromper o ataque.

- **Alvos Adicionais:** O poder pode afetar um alvo adicional para cada Ponto de Poder adicional gasto, até um máximo de cinco alvos.

CEGAR

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 2-6
- **Distância:** 12/24/48
- **Duração:** Instantânea
- **Manifestações:** Lampejo de luz brilhante, areia nos olhos, sombras pegajosas.

Esse poder cega temporariamente um ou vários alvos. Aqueles afetados precisam fazer uma rolagem de Agilidade com -2 para evitar seu olhar e negar o efeito (com -4 se o conjurador conseguir uma ampliação na rolagem de ataque). Numa falha, vítimas estão Abaladas e com -2 no Aparar até a sua próxima ação. Se o alvo tirar um 1 no seu dado de Agilidade (independente do seu Dado Selvagem), fica Abalado e completamente cego até se recuperar. Vítimas cegas sofrem uma penalidade de -6 em todas as rolagens de Característica que requeiram a visão e têm seu Aparar reduzido para 2.

- **Efeitos Adicionais:** Por 2 Pontos de Poder, o poder afeta um único alvo. Por 4 Pontos de Poder, o poder afeta todos



em um Modelo Médio de Explosão. Por 6 pontos, afeta todos em um Modelo Grande de Explosão.

CONFUSÃO

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 1
- **Distância:** Astúcia x 2
- **Duração:** Instantânea
- **Manifestações:** Luzes hipnóticas, ilusões breves, barulhos.

Incitar confusão nos inimigos é um auxílio poderoso em combate e esse poder fornece esta habilidade. Com um sucesso, um alvo precisa fazer uma rolagem de Astúcia com -2 ou será Abalado e com uma ampliação, a rolagem é feita com -4.

- **Alvos Adicionais:** O personagem pode afetar até cinco alvos gastando uma quantidade igual de Pontos de Poder adicionais.

CONJURAR ALIADO

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 3+
- **Distância:** Astúcia
- **Duração:** 3 (1/rodada)
- **Manifestações:** Conjura elemental, cão fantasmagórico, dobra dimensional.

Esse poder permite ao personagem conjurar um servo leal e obediente. Em um sucesso, o aliado é posicionado em qualquer ponto dentro do alcance do poder. Em uma ampliação, o aliado é mais durável e ganha à habilidade Robusto. Um aliado conjurado age na carta de iniciativa do conjurador e recebe uma ação imediata assim que é convocado.

Todos os Aliados são Extras, mesmo Auto-Reflexos (veja a página 157 para alguns exemplos).

Um personagem pode aprender esse feitiço no Estágio Novato, mas ele não pode conjurar aliados mais poderosos até ele atingir o Estágio apropriado. O custo em Pontos de Poder depende do tipo de aliado que o personagem deseja conjurar. Use a Tabela de Convocar Aliados para criaturas não listadas.

Um conjurador de Estágio suficiente para conjurar um aliado mais poderoso pode, ao invés

CONJURAR ALIADO

CUSTO	ESTÁGIO	TIPO DE ALIADO
3	Novato	Guarda-costas, soldado calejado
4	Experiente	Lobo atroz, ogro
5	Veterano	Elemental (qualquer espécie)
6	Heróico	Sentinela
7	Lendário	Reflexo Pessoal

disso, escolher conjurar aliados adicionais de um Estágio menor com o mesmo custo. Para cada redução no Estágio, ele ganha um aliado adicional. Por exemplo, um conjurador Veterano pode gastar 5 Pontos de Poder para conjurar um aliado permitido de Estágio Veterano, dois aliados permitidos de Estágio Experiente ou três aliados permitidos de Estágio Novato. Aliados conjurados por uma única conjuração precisam ser todos do mesmo tipo.

Veja o bestiário para estatísticas de algumas das criaturas listadas na tabela.

CRESCIMENTO/ENCOLHIMENTO

- **Estágio:** Experiente
- **Pontos de Poder:** 2+
- **Distância:** Astúcia
- **Duração:** 3 (2/rodadas)
- **Manifestações:** Gestos, palavras de poder, poções.

Crescimento dobra o Tamanho total do alvo. O alvo ganha +1 de Tamanho para cada 2 Pontos de Poder investidos quando o feitiço é conjurado. Cada degrau de Tamanho concede ao alvo um degrau de aumento na Força e um ponto de Resistência. Esse feitiço pode ser lançado múltiplas vezes no mesmo alvo, porém o conjurador precisa controlar cada conjuração separadamente.

Encolhimento reduz o Tamanho do alvo em um degrau para cada 2 Pontos de Poder, reduzindo até um mínimo de Tamanho -2 (aproximadamente o tamanho de um rato). Cada nível de redução de Tamanho diminui a Força do alvo em um tipo de dado (mínimo de d4) e sua Resistência em 1 (mínimo de 2).

Alvos de Tamanho +4 a +7 têm a habilidade Grande e ocupam um espaço de 2 quadros na mesa. De Tamanho +8 a +10, eles são Enormes e

Reflexo Pessoal

Esse é um aliado que parece idêntico ao conjurador, mas com as seguintes diferenças. O aliado é um Extra para o poder. A duplicata possui metade do total de Pontos de Poder do conjurador e todas as Características da duplicata são um tipo de dado menor que as Características do conjurador (até um mínimo de d4). A duplicata possui equipamento mundano idêntico, mas nenhum deles possui quaisquer qualidades mágicas.

Guarda-Costas

Um guarda costas é um soldado humanoide feito de pedra (ou material igualmente resistente).

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d6, Força d8, Vigor d8
- **Perícias:** Lutar d6, Perceber d6
- **Aparar:** 5; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 10 (4)
- **Equipamento:** Espada longa (For+d8)
- **Habilidades Especiais:** Armadura +4 (Pele de pedra). Construto +2 para se recuperar de estar Abalado; nenhum dano adicional por ataques localizados; construtos não sofrem de doença ou veneno). Destemido (guarda costas são imunes a medo e Intimidação).

Sentinela

Uma sentinela é uma versão maior e mais forte de um guarda costas.

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d8, Força d12+3, Vigor d10
- **Perícias:** Intimidar d10, Lutar d10, Perceber d8
- **Aparar:** 6; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 14 (4)
- **Equipamento:** Espada larga (For+d10; Aparar -1)
- **Habilidades Especiais:** Armadura +4 (pele de pedra). Construto +2 para se recuperar de estar Abalado; nenhum dano adicional por ataques localizados; construtos não sofrem de doença ou veneno). Destemido (Sentinelas são imunes a medo e Intimidação). Elo Arcano (Sentinelas contam como se possuíssem Resistência Arcana contra qualquer um que não seja quem o convocou). Tamanho +3 (Sentinelas têm quase 3 metros de altura e são muito densas). Varredura Aprimorada (Sentinelas podem atacar todos adjacentes a eles com uma única ação).

ocupam uma área de 3 quadros. Se o alvo for +11 ou maior, ele é considerado Gigantesco e ocupa uma área de 4 quadros. Criaturas de Tamanho -2 têm a habilidade Pequeno.

CURA

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 3
- **Distância:** Toque
- **Duração:** Instantânea
- **Manifestações:** Imposição das mãos, tocar a vítima com um símbolo sagrado, prece.

Cura repara dano corporal recente. Entretanto, precisa ser usada dentro da “Hora de Ouro”, pois não há efeito em ferimentos mais antigos que uma hora.

Para Cartas Selvagens, cada uso do feitiço de Cura remove um ferimento com um sucesso e dois com uma ampliação. A rolagem sofre uma penalidade igual aos ferimentos da vítima (além de qualquer ferimento do próprio conjurador).

Para Extras, o Mestre precisa primeiro determinar se o aliado está morto (veja Consequências na página 107). Se estiver, nenhuma cura pode ser tentada. Se não, uma rolagem de perícia arcana bem-sucedida traz o aliado de volta ao jogo Abalado.

Cura também pode curar veneno e doença se usado dentro de 10 minutos do ocorrido.

CURA MAIOR

- **Estágio:** Veterano
- **Pontos de Poder:** 10/20
- **Distância:** Toque
- **Duração:** Instantânea
- **Manifestações:** Imposição das mãos, tocar a vítima com um símbolo sagrado, rezar, dar um gole de água.

Cura Maior restaura ferimentos mais velhos do que uma hora. Esse uso do poder requer 10 Pontos de Poder e funciona exatamente como o poder *Cura*. Ele também pode ser usado para neutralizar veneno e doença depois dos primeiros 10 minutos terem passado.

Cura Maior também pode curar Lesões Debilitantes Permanentes. Isso requer uma rolagem de perícia arcana com -4, tempo de 1d6 horas e 20 Pontos de Poder. Apenas uma conjuração é permitida por lesão – se ela falhar, a lesão é permanente.

DÁDIVA DO GUERREIRO

- **Estágio:** Experiente
- **Pontos de Poder:** 4
- **Distância:** Toque
- **Duração:** 3 (1/rodada)
- **Manifestações:** Gestos, prece, palavras sussurradas, concentração.

Mesmo magos de combate não podem se permitir gastar todo o seu tempo aprendendo novas manobras de combate e perícias marciais. Para aqueles que desfrutam da emoção do corpo a corpo ou desejam aprimorar as habilidades dos seus companheiros, esse feitiço fornece uma solução rápida para falta de treinamento.

Com uma rolagem de perícia arcana bem-sucedida, o destinatário recebe os benefícios de uma única Vantagem de Combate escolhida pelo conjurador. O conjurador (não o destinatário) precisa ser de um Estágio maior que o Estágio requerido pela Vantagem, mas ignora outros requisitos, mesmo aqueles que exijam outras Vantagens. Pela duração do feitiço, o destinatário ganha todos os benefícios da Vantagem.

Vantagens adquiridas através deste poder não fornecem nenhum benefício adicional se o personagem já possuir a Vantagem.

DEFLEXÃO

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 2
- **Distância:** Toque
- **Duração:** 3 (1/rodada)
- **Manifestações:** Escudo místico, rajada de vento, servo fantasma que intercepta os projeteis.

Poderes de *Deflexão* funcionam em uma variedade de formas. Alguns defletem ataques que se aproximam, outros borram a forma do alvo ou produzem outros efeitos ilusórios, porém o resultado final é sempre o mesmo – desviar ataques corpo a corpo ou de projétil em curso do usuário.

Com um sucesso padrão, atacantes precisam subtrair 2 de qualquer rolagem de Atirar, Lutar ou outro ataque direcionado ao usuário. Uma ampliação aumenta a penalidade para -4. Isso também atua como Armadura contra armas de área.

DETECTAR/OCULTAR ARCANO

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 2
- **Distância:** Visão
- **Duração:** 3 (1/rodada) ou 1 hora (1/hora)
- **Manifestações:** Aceno de mãos, palavras sussurradas.

Detectar/Ocultar Arcano permite a um personagem sentir pessoas, objetos ou efeitos sobrenaturais à vista. Isso inclui inimigos invisíveis, encantamentos em pessoas ou itens, dispositivos de ciência estranha e assim por diante.

O poder pode também ser revertido para ocultar um único item, ser ou efeito sobrenatural. Isso tem o mesmo custo, mas a duração é muito maior – 1 hora com um custo de manutenção de 1 por hora. Quando usado dessa forma, aqueles que desejarem ver através do ardil com *Detectar Arcano* usam sua rolagem de perícia arcana como uma rolagem resistida contra a perícia do ocultador (rolada novamente cada vez que *Detectar Arcano* é lançado). O personagem detectando pode tentar ver através de poderes ocultos apenas uma vez por conjuração recente.

DEVASTAÇÃO

- **Estágio:** Experiente
- **Pontos de Poder:** 2-4
- **Distância:** Astúcia x 2
- **Duração:** Instantânea
- **Manifestações:** Redemoinho, espírito caótico, campo de repulsão.

Embora imprevisível, este feitiço permite que um mago altere o campo de batalha em um instante, à medida que alvos são arremessados em todas as direções.

Com um sucesso, o conjurador posiciona um Modelo Médio de Explosão em qualquer lugar dentro da distância máxima. Qualquer personagem tocado pelo modelo precisa fazer uma rolagem de Força (com -2 se o conjurador conseguir uma ampliação). Qualquer alvo que falhar é lançado 2d6 quadros numa direção aleatória e fica prostrado. Se o alvo atingir um objeto inanimado, ele também é Abalado. Alvos com cobertura podem subtrair o modificador de cobertura da distância total deslocada (até um mínimo de 0) e alvos voadores sofrem um adicional de -2 na sua rolagem de Força. Além disso, role um d6 para ver se o voador é deslocado em direção ao chão (1-2), mantém altitude (3-4) ou é afastado do chão (5-6).

- **Efeitos Adicionais:** Pelo dobro de Pontos de Poder, *Devastação* afeta um Modelo Grande de Explosão.

DISFARCE

- **Estágio:** Experiente
- **Pontos de Poder:** 3-5
- **Distância:** Toque
- **Duração:** 10 minutos (1/10 minutos)
- **Manifestações:** Traços maleáveis, aparência ilusória, cabelo de uma nova forma.

Disfarce permite ao personagem assumir a aparência (mas nenhuma das habilidades) de outra pessoa. O custo básico é de 3 Pontos de Poder mais 1 ponto por nível de diferença de Tamanho entre o personagem e a pessoa que está personificando. O personagem não pode imitar alguém com mais do que dois níveis de Tamanho de diferença do dele próprio. É necessária uma rolagem de Perceber com -2 para ver através de *Disfarce* se alguém for familiarizado com a pessoa mimetizada em específico; a penalidade aumenta para -4 com uma ampliação. Se não familiarizado, as penalidades são de -4 e -6 respectivamente.

DISSIPAR

- **Estágio:** Experiente
- **Pontos de Poder:** 3
- **Distância:** Astúcia
- **Duração:** Instantânea
- **Manifestações:** Aceno de mãos, palavras sussurradas.

Dissipar permite ao herói negar feitiços, milagres, ciência insana ou superpoderes inimigos. Não há efeito em poderes inatos, como a baforada de um dragão ou o grito de uma banshee. *Dissipar* também não funciona em itens mágicos ou encantamentos permanentes, a menos que o item ou encantamento específico digam o contrário.

Dissipar pode ser usado em um poder que já esteja em efeito ou para contra-atacar um poder enquanto ele está sendo usado. O último requer que o mago contra-atacando esteja em Espera e interrompa a ação do seu inimigo.

Em ambos os casos, *Dissipar* o poder de um oponente é uma rolagem resistida de perícias arcanas. O personagem usando *Dissipar* sofre um modificador de -2 se o poder alvo for de outro tipo (magia contra milagres, superpoderes contra ciência estranha etc.).



DRENAR PONTOS DE PODER

- **Estágio:** Heróico
- **Pontos de Poder:** 3
- **Distância:** Astúcia
- **Duração:** Instantânea
- **Manifestações:** Prece, palavras sussurradas, gestos.

Esse feitiço remove a fonte de poder de um conjurador de feitiços, limitando sua habilidade de conjurar magia.

O conjurador escolhe um único alvo dentro da distância e faz uma rolagem resistida de perícia arcana. O conjurador sofre um modificador de -2 se o poder alvo for de outro tipo (magia contra milagres, superpoderes contra ciência estranha, por exemplo).

Com um sucesso, ele drena 1d6+1 Pontos de Poder da vítima. Numa ampliação, a vítima perde 1d8+2 Pontos de Poder. Estas rolagens não tiram Ases. Alvos com Antecedente Arcano: Ciência Estranha perdem os Pontos de Poder de todas as “engenhocas” em seu poder igualmente.

Os Pontos de Poder da vítima não podem ser reduzidos abaixo de zero. Pontos de Poder drenados não são pegos pelo conjurador – eles simplesmente são perdidos pela vítima. Pontos de Poder drenados recarregam normalmente. O feitiço funciona apenas em criaturas com um Antecedente

Arcano – não há efeito em itens mágicos, exceto aqueles criados através de Antecedente Arcano: Ciência Estranha como apontado acima.

ENREDAR

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 2-4
- **Distância:** Astúcia
- **Duração:** Especial
- **Manifestações:** Bomba de cola, vinhas, algemas, teias de aranha.

Esse poder permite ao personagem prender um alvo com vinhas rastejantes, tentáculos de cabelo, teias de aranha ou outro tipo de manifestação envolvente parecida.

A rolagem de perícia arcana é resistida pela Agilidade do alvo. Sucesso indica limitação parcial, de modo que o alvo sofre uma penalidade de -2 na Movimentação e em perícias associadas à Agilidade e Força. Uma ampliação prende o alvo completamente. Ele não pode se mover e usar qualquer perícia ligada a Agilidade ou Força.

A cada ação seguinte, um alvo enredado pode fazer uma rolagem de Força ou Agilidade para se libertar. Outros personagens também podem tentar libertar a pessoa enredada fazendo uma rolagem de Força com -2.

Por 2 Pontos de Poder Enredar afeta apenas um único inimigo. Por 4 pontos ele afeta todos em um Modelo Médio de Explosão

EXPLOSÃO

- **Estágio:** Experiente
- **Pontos de Poder:** 2-6
- **Distância:** 24/48/96
- **Duração:** Instantânea
- **Manifestações:** Bolas de fogo, gelo, luz, trevas, raios coloridos, enxame de insetos.

Explosão é um poder de área que pode abater muitos inimigos de só uma vez. O personagem primeiro escolhe onde deseja centralizar a explosão e então faz a rolagem de perícia apropriada. Modificadores normais de ataque à distância são aplicáveis.

A área de efeito é um Modelo Médio de Explosão. Se a rolagem falhar, a explosão desvia como um projétil lançado.

Alvos dentro da explosão sofrem 2d6 de dano.

Explosão conta como uma Arma Pesada.

- **Efeitos Adicionais:** Pelo dobro de Pontos de Poder, a explosão causa 3d6 de dano ou seu tamanho é aumentado para um Modelo Grande de Explosão. Pelo triplo de pontos, ela faz as duas coisas.

FALAR IDIOMA

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 1
- **Distância:** Toque
- **Duração:** 10 minutos (1/10 minutos)
- **Manifestações:** Palavras, imagens, movimentos manuais

Esse poder permite a um personagem falar, ler e escrever um idioma que não seja o seu. O idioma precisa ser de uma forma avançada – não animalésca. Uma ampliação na rolagem de perícia arcana permite ao usuário projetar também um dialeto específico.

FANTOCHE

- **Estágio:** Veterano
- **Pontos de Poder:** 3
- **Distância:** Astúcia
- **Duração:** 3 (1/rodada)
- **Manifestações:** Olhos brilhantes, estado similar ao transe, um relógio de bolso balançando, bonecos de vodu..

Às vezes vale a pena persuadir outros a lutarem por você. Alguns fazem isso através de óbvio controle mental, outros o fazem produzindo ilu-

sões visuais e auditivas. *Fantoche* é uma rolagem resistida da perícia arcana do personagem contra o Espírito do alvo. O usuário precisa conseguir um sucesso e vencer a rolagem do alvo para ganhar controle completo. A vítima atacará amigos e até mesmo cometerá suicídio, embora tais atos concedam a vítima outra rolagem resistida de Espírito para quebrar o feitiço.

FERIR

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 2
- **Distância:** Toque
- **Duração:** 3 (1/rodada)
- **Manifestações:** Um brilho colorido, ruínas, símbolos, energia faiscante, farpas crescem da lâmina.

Esse poder é conjurado em uma arma de algum tipo. Se for uma arma de distância, ele afeta um conjunto completo de 20 virotes, projéteis ou flechas ou uma “carga” completa de munição (o Mestre tem de determinar a quantidade exata para armas incomuns). Pela duração do feitiço, o dano da arma é aumentado em +2 ou +4 com uma ampliação.

- **Alvos Adicionais:** O personagem pode afetar até cinco alvos gastando uma quantidade igual de Pontos de Poder adicionais.

GOLPEAR

- **Estágio:** Experiente
- **Pontos de Poder:** 2
- **Distância:** Modelo de Cone
- **Duração:** Instantânea
- **Manifestações:** Ondulação de terra, ventos fortes, torrente de água.

Golpear permite a um personagem nocautear múltiplos inimigos. O conjurador faz uma rolagem de perícia arcana e então posiciona um Modelo de Cone na sua frente.

Qualquer amigo ou inimigo tocado pelo modelo precisa fazer uma rolagem de Força (com -2 se o conjurador conseguir uma ampliação). Qualquer alvo que falhar é lançado 2d6 quadros numa direção aleatória e fica prostrado. Se o alvo atingir um objeto inanimado, ele também é Abalado. Alvos com cobertura podem subtrair o modificador de cobertura da distância total deslocada (até um mínimo de 0) e alvos voadores sofrem um adicional de -2 na sua rolagem de Força.

ILUMINAR/OBSCURECER

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 2
- **Distância:** Astúcia
- **Duração:** 30 minutos (1/10 minutos) ou 3 (1/rodada)
- **Manifestações:** Tocha ilusória, luz solar, escuridão, nevoa espessa.

A habilidade de afetar a visibilidade (criando ou removendo obscurecimento) é um poder bem simples, mas muito efetivo.

Iluminar/Obscurecer pode ser conjurado em um objeto inanimado, mas se o item estiver em posse de um oponente, a rolagem de perícia arcana é resistida por Agilidade.

Iluminar nega qualquer penalidade de escuridão/obscurecimento até -6 numa área igual a um Modelo Médio de Explosão por 30 minutos (1/10 minutos). O poder inverso, *Obscurecer*, cria uma penalidade de obscurecimento de -6 do mesmo tamanho que dura por 3 (1/rodada)

INTANGIBILIDADE

- **Estágio:** Heróico
- **Pontos de Poder:** 5
- **Distância:** Toque
- **Duração:** 3 (2/rodada)
- **Manifestações:** Forma fantasma, corpo de sombras, transformação gasosa.

Com uma rolagem de perícia arcana bem-sucedida, o usuário se torna incorpóreo. Ele é incapaz de afetar o mundo físico e este, em contrapartida, não pode afetá-lo. Ele pode viajar através de paredes e armas não-mágicas passam direto através dele. Quaisquer itens carregados no momento da conjuração também serão incorpóreos.

Enquanto incorpóreo, o mago pode afetar outros seres incorpóreos (inclusive a si mesmo) e ainda é suscetível a ataques mágicos, incluindo poderes físicos, como Raio e itens mágicos.

O personagem não pode se tornar corpóreo enquanto dentro de alguém ou de alguma coisa. Se isso acontecer, o conjurador é instantaneamente desviado para o espaço aberto mais próximo e é Abalado.

INVISIBILIDADE

- **Estágio:** Experiente
- **Pontos de Poder:** 5
- **Distância:** Pessoal
- **Duração:** 3 (1/rodada)
- **Manifestações:** Pólvora, poção, luzes ofuscantes.

Estar invisível é uma poderosa ajuda em combate e também é útil para espionar no vestiário das damas.

Com um sucesso, o personagem fica transparente, mas um leve contorno é visível. Um personagem pode detectar a presença invisível se tiver uma razão para procurar e conseguir uma rolagem de Perceber com -4. Uma vez detectado, ele pode atacar o inimigo também com -4. Com uma ampliação, o personagem fica completamente invisível. A penalidade para Percebê-lo e atingi-lo é -6.

Em ambos os casos, o poder afeta o personagem e seus itens pessoais. Qualquer coisa pega depois que o poder for conjurado permanece visível.

- **Alvos Adicionais:** O personagem pode afetar até cinco alvos gastando uma quantidade igual de Pontos de Poder adicionais.

LENTIDÃO

- **Estágio:** Experiente
- **Pontos de Poder:** 1
- **Distância:** Astúcia x2
- **Duração:** 3 (2/rodada)
- **Manifestações:** Dar um nó num pedaço de corda, tornar o tempo mais lento, macaco fantasma invisível que distrai.

Lutadores experientes e monstros com reflexos rápidos podem atacar antes de seres inferiores terem tempo de piscar. Deixar mais lentos os seus reflexos reduz sua vantagem.

O conjurador faz uma rolagem de perícia arcana resistida pelo Espírito do alvo. Com um sucesso, movimento se torna uma ação, dando ao alvo uma penalidade de ação múltipla se ele quiser se mover e agir na mesma rodada. Com uma ampliação, o alvo precisa sacar novamente cartas de iniciativa acima de 10, exceto Curingas.

- **Alvos Adicionais:** O personagem pode afetar até cinco alvos gastando uma quantidade igual de Pontos de Poder adicionais.

LER A MENTE

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 3
- **Distância:** Astúcia
- **Duração:** 1
- **Manifestações:** Invasão psiônica, visão da alma.

Ler a Mente permite a um personagem ler os pensamentos de outros. Isso é uma rolagem resistida contra a Astúcia do alvo. Um sucesso permite ao personagem receber uma resposta verdadeira do alvo. O alvo é consciente da intrusão mental a menos que o leitor da mente consiga uma ampliação. O Mestre pode aplicar modificadores baseado nas Complicações mentais do alvo ou sua condição mental atual.

MANIPULAÇÃO ELEMENTAL

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 1
- **Distância:** Astúcia x2
- **Duração:** 3 (1/rodada)
- **Manifestações:** Alguns gestos simples

Um personagem que escolha este poder pode executar “truques” básicos usando os quatro elementos: água, ar, fogo e terra (estes elementos podem variar dependendo do cenário). O Mestre é o árbitro final de quais efeitos podem ser realizados (nada que imite outro poder), mas alguns exemplos são listados abaixo.

- **Água:** O conjurador pode conjurar até um litro de água em algum lugar dentro de sua visão (não “dentro” de objetos ou pessoas). Um aceno de sua mão também purifica um galão de água, seja ela envenenada ou apenas salgada. Aqueles que tenham sido envenenados dentro do último minuto também recebem uma segunda chance de resistir a quaisquer efeitos remanescentes.
- **Ar:** O conjurador pode criar pequenas correntes de ar para apagar uma vela, alimentar uma chama, levantar uma saia ou esfriar seu corpo em calor opressivo (+1 em uma única rolagem de Fadiga causada por calor).
- **Fogo:** O conjurador pode estalar os dedos para criar uma pequena chama (aproximadamente do tamanho da de um fósforo aceso). Com fogo presente, ele pode ordenar que este se espalhe (+1 para ver se uma chama se espalha),

atirá-lo (talvez como parte de uma manobra de Truque) ou lentamente iluminar um objeto pelo decorrer de algumas rodadas (como se segurasse um fósforo em frente a ele).

- **Terra:** Um aceno de mão pode abrir um buraco de meio metro quadrado em terra fofa (ou metade disso em pedra), ou produzir um jato de areia que pode cegar um inimigo (+1 para uma rolagem de Truque).

MEDO

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 2
- **Distância:** Astúcia x 2
- **Duração:** Instantânea
- **Manifestações:** Gestos, energia sobre-natural, calafrios.

Esse poder provoca medo e terror esmagador no alvo. A área de efeito é um Modelo Grande de Explosão. Cada criatura dentro do modelo precisa fazer um teste de Medo, com -2 se o conjurador conseguir uma ampliação. Cartas Selvagens que falharem rolam na Tabela de Medo. Extras ficam Apavorados.

MUDANÇA DE FORMA

- **Estágio:** Especial
- **Pontos de Poder:** Especial
- **Distância:** Pessoal
- **Duração:** 1 minuto (1/minuto)
- **Manifestações:** “Metamorfose”, talismãs, tatuagens.

Muitas culturas possuem lendas de xamãs ou magos que podiam tomar a forma de animais. Esse poder faz exatamente isso. Essa versão do poder permite a um usuário se transformar apenas em animais mundanos, mas transmutações mais bizarras podem ser encontradas.

Um personagem pode aprender esse feitiço enquanto Novato, mas não pode se transformar em criaturas mais poderosas até alcançar o Estágio apropriado. O custo em Pontos de Poder depende do tipo de criatura no qual o personagem deseja se transformar. Use a Tabela de Mudança de Forma como um guia para criaturas não listadas.

Armas e outros efeitos pessoais são assimilados na forma animal e reaparecem quando o poder acaba, mas outros objetos são largados.

Enquanto transformado, o personagem mantém sua própria Astúcia, Espírito e perícias asso-

MUDANÇA DE FORMA

CUSTO	ESTÁGIO	TIPO DE ANIMAL
3	Novato	Falcão, coelho, gato
4	Experiente	Cão, lobo, veado
5	Veterano	Leão, tigre
6	Heróico	Urso, tubarão
7	Lendário	Grande tubarão branco

ciadas (embora não seja capaz de usá-las, já que não pode falar). Ele ganha a Agilidade, Força e perícias associadas do animal e não pode usar a maioria dos dispositivos. Ele não tem capacidade de falar e não pode usar poderes, embora possa manter poderes previamente ativados. Vigor será o maior entre o do conjurador ou da criatura.

O Mestre tem a palavra final quanto ao que um animal pode ou não pode fazer. Um xamã em forma de cachorro pode ser capaz de puxar o gatilho de uma espingarda, por exemplo, mas usaria uma rolagem padrão de perícia de d4-2 já que o animal não possui um valor de Atirar próprio. A Persuasão do xamã funciona normalmente, mas pode sofrer um -4 ou pior de penalidade por não falar, dependendo do que está tentando realizar.

PROTEÇÃO AMBIENTAL

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 2
- **Distância:** Toque
- **Duração:** 1 hora (1/hora)
- **Manifestações:** Uma marca na testa, poções, guelras.

Aventureiros algumas vezes viajam por baixo das ondas, no espaço ou em outros ambientes perigosos. Esse poder os protege das profundezas esmagadoras ou do sol escaldante quando utilizado.

Esse poder permite ao alvo respirar, falar e se mover com sua Movimentação normal enquanto em um ambiente normalmente perigoso, como debaixo d'água, gravidade zero no vácuo, na lava de um vulcão ou mesmo no calor do sol. Pressão, atmosfera, ar etc., são todos fornecidos ao personagem.

No entanto, o poder não protege contra ataques com uma manifestação similar. Um ataque

de fogo causa dano normal, por exemplo. Com uma ampliação na rolagem de conjuração, manter o poder torna-se 1 Ponto de Poder por 2 horas.

RAIO

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 1 por projétil
- **Distância:** 12/24/48
- **Duração:** Instantânea
- **Manifestações:** Fogo, gelo, luz, trevas, raios coloridos, insetos.

Raio é um poder de ataque padrão de magos e também pode ser usado para armas de raios, rajadas de energia, raios de luz sagrada e outros ataques à distância. O dano do *Raio* é 2d6.

- **Raios Adicionais:** O personagem pode lançar até 3 *Raios* gastando uma quantidade igual de Pontos de Poder. Isso deve ser decidido antes que o poder seja conjurado. Os *Raios* podem ser distribuídos entre alvos como o personagem escolher. Isso é rolando exatamente como armas automáticas, mas sem a penalidade de automático – o personagem rola um dado de conjuração para cada *Raio* e compara cada um com a Dificuldade separadamente. Se o conjurador é um Carta Selvagem, ele também rola um Dado Selvagem, que pode substituir qualquer dos dados de conjuração.
- **Dano Adicional:** O conjurador pode conjurar um único *Raio* de 3d6 por 2 Pontos de Poder. Ele não pode conjurar múltiplos *Raios* enquanto utiliza esta habilidade.

RAJADA

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 2
- **Distância:** Modelo de Cone
- **Duração:** Instantânea
- **Manifestações:** Uma chuva de chamas, luz ou outra energia.

Rajada produz um grande leque de energia que banha seus alvos em chamas incandescentes ou outra energia destrutiva.

Quando conjurado, posicione a ponta fina do Modelo de Cone na frente do personagem. Alvos dentro do modelo podem fazer rolagens de Agilidade contra a rolagem de perícia arcana do conjurador para evitar a labareda. Aqueles que falharem sofrem 2d10 de dano. Isso conta como uma Arma Pesada.



RAPIDEZ

- **Estágio:** Experiente
- **Pontos de Poder:** 4
- **Distância:** Toque
- **Duração:** 3 (2/rodada)
- **Manifestações:** Movimentação borrada, hiperatividade.

Esse poder concede incrível velocidade ao alvo. Com um sucesso, o alvo tem duas ações separadas por rodada na sua Carta de Ação ao invés de uma. Cada turno é lido de maneira independente, com suas próprias ações, mas o personagem precisa resolver um turno completamente antes de começar o segundo. Com uma ampliação, o destinatário pode sacar novamente qualquer carta de iniciativa menor que um 8 a cada rodada.

SOCORRO

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 1
- **Distância:** Toque
- **Duração:** Instantânea
- **Manifestações:** Prece, imposição das mãos, tônico restaurador.

Socorro remove um nível de Fadiga, dois com uma ampliação. Isso também remove a condição de Abalado de um personagem.

Socorro também pode ser usado para restaurar a consciência aqueles que estão Incapacitados devido a ferimentos, contudo, os ferimentos permanecem. Entretanto, isso não detém sangramento

ou de alguma outra forma impede o agravamento de ferimentos mortais.

SONO

- **Estágio:** Experiente
- **Pontos de Poder:** 2
- **Distância:** Astúcia x 2
- **Duração:** 1 minuto (1/minuto)
- **Manifestações:** Uma canção de ninar, soprar pó ou areia nos alvos.

Explodir uma horda de inimigos em pequenos pedaços pode ser popular para alguns magos, mas aqueles que favorecem a furtividade ou têm uma inclinação pacífica são atraídos por esse feitiço.

O conjurador escolhe onde deseja centrar o feitiço e posiciona um Modelo Médio de Explosão. Então faz uma rolagem de perícia arcana. Qualquer criatura viva (não mortos-vivos e construtos) dentro da área precisa fazer uma rolagem de Espírito, com -2 se o conjurador conseguir uma ampliação. Os que falharem caem no sono.

Barulhos altos acordam os adormecidos como se estivessem dormindo normalmente (rolagem de Perceber). Ao término da duração do poder, os adormecidos acordam naturalmente.

TELECINESE

- **Estágio:** Experiente
- **Pontos de Poder:** 5
- **Distância:** Astúcia
- **Duração:** 3 (1/rodada)
- **Manifestações:** Um aceno de mão, varinha mágica, olhar penetrante.

Telecinese é a habilidade de mover um único objeto ou criatura (inclusive a si mesmo) com a vontade arcana. O peso que um conjurador pode erguer é igual a 5kg vezes o seu tipo de dado de Espírito, 25kg vezes seu Espírito com uma ampliação.

- **Erguendo Criaturas:** Alvos vivos podem resistir com uma rolagem resistida de Espírito. Se a rolagem for maior do que o total de perícia do conjurador, a vítima não é afetada. No entanto, se a criatura perder, ela é erguida e não recebe outra tentativa para se libertar.

Ocasionalmente uma vítima pode conseguir se agarrar em alguma coisa sólida para evitar ser erguida. Quando isso ocorre, a vítima pode fazer uma rolagem resistida de Força contra a

perícia arcana do conjurador. Se for bem-sucedida, consegue se agarrar ao que estiver disponível e não é movida, lançada ou de qualquer outra forma afetada nesta rodada.

- **Armas Telecinéticas:** Um conjurador pode usar *Telecinese* para empunhar uma arma, sendo o Lutar da arma igual à sua perícia arcana e seu dano é baseado no Espírito do conjurador ao invés da sua Força. Uma espada que causa Força+d6 de dano, por exemplo, causa Espírito+d6 quando empunhada por *Telecinese*. De qualquer outra maneira a arma funciona normalmente, inclusive concedendo bônus de dano ao acertar com uma ampliação.
- **Derrubando Coisas:** Personagens particularmente cruéis muitas vezes usam *Telecinese* para derrubar seus inimigos ou jogá-los contra paredes ou coisa parecida. Uma criatura afetada por esse poder pode ser movida até a Astúcia do conjurador em quadros por turno em qualquer direção. Criaturas derrubadas sofrem dano de queda normalmente. Vítimas que forem jogadas contra paredes ou outros objetos sólidos sofrem Espírito do conjurador +d6 de dano. Se um conjurador com Espírito d12 esmaga um orc contra uma parede, por exemplo, ele sofre d12+d6 de dano.

TELEPORTE

- **Estágio:** Experiente
- **Pontos de Poder:** 3+
- **Distância:** Especial
- **Duração:** Instantânea
- **Manifestações:** Uma nuvem de fumaça, “desaparecimento”, transformar-se em um raio de luz.

Teleporte permite a um personagem desaparecer e reaparecer instantaneamente a até 10 quadros de distância para cada 3 Pontos de Poder gastos, ou 15 quadros com uma ampliação. Isso conta como sua Movimentação na rodada. Inimigos adjacentes não ganham um ataque livre contra o personagem teleportado. Se o herói desejar se teleportar para algum lugar que ele não possa ver, precisa realizar uma rolagem de Astúcia com -2. Se for uma área desconhecida que nunca tenha visto, a rolagem é feita com um -4 de penalidade.

Falhar em qualquer uma das rolagens significa que o teleportador atingiu um objeto de algum

tipo. Ele retorna para o lugar de onde veio e é Abalado. Uma rolagem de 1 no dado de conjuração (independente do Dado Selvagem) indica um desastre mais sério – além de ficar Abalado, ele sofre 2d6 de dano.

O teleportador nunca pode entrar em um espaço sólido mesmo se tentar. O poder instantaneamente o retorna a sua localização inicial como explicado acima.

- **Carregando Outros:** O herói pode levar outros seres com ele ao custo de um nível de Fadiga por “carona” adicional. Mais do que dois podem ser carregados de uma só vez, mas causa Incapacitação instantânea. Um nível de Fadiga é recuperado para cada hora completa de descanso.

VELOCIDADE

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 1
- **Distância:** Toque
- **Duração:** 3 (1/rodada)
- **Manifestações:** Movimentação borrada, “flutuar”, acrobacias.

Guerreiros que precisam se aproximar de seus inimigos rapidamente muitas vezes usam esse poder, assim como aqueles que às vezes precisam correr de coisas que “O Homem Não Deveria Conhecer”. *Velocidade* permite ao alvo do poder se mover mais rápido que o normal. Com um sucesso, a Movimentação básica do destinatário é dobrado. Com uma ampliação, correr se torna uma ação livre, assim ele pode ignorar a penalidade habitual de -2 de corrida.

VISÃO DISTANTE

- **Estágio:** Experiente
- **Pontos de Poder:** 3
- **Distância:** Toque
- **Duração:** 3 (1/rodada)
- **Manifestações:** Alvos invisivelmente marcados, ventos guiando, olhos de água.

Esse feitiço possibilita ao destinatário enxergar a grandes distâncias. Com um sucesso, penalidades de distância são reduzidas à metade para o alvo (-1 a Média e -2 a Longa). Além disso, se uma ampliação for alcançada, todos os incrementos de Distância para o alvo são dobrados (12/24/48 torna-se 24/48/96).

VISÃO SOMBRIA

- **Estágio:** Novato
- **Pontos de Poder:** 1
- **Distância:** Toque
- **Duração:** 1 hora (1/hora)
- **Manifestações:** Olhos brilhantes, pupilas dilatadas, sonar.

Enquanto *Iluminar* cria uma fonte de iluminação utilizável por outros, Visão Sombria afeta apenas uma única pessoa e pode ser muito mais sutil.

Em um sucesso, esse poder reduz a metade qualquer penalidade de escuridão para o alvo, arredondado para baixo. Por exemplo, um personagem na Penumbra (-1) não sofrerá nenhuma penalidade e um no Escuro Como Breu (-4) sofrerá apenas um -2. Em uma ampliação, o feitiço negará todas as penalidades por escuridão até um máximo de -6.

- **Alvos Adicionais:** O personagem pode afetar até cinco alvos gastando uma quantidade igual de Pontos de Poder adicionais

VOAR

- **Estágio:** Veterano
- **Pontos de Poder:** 3/6
- **Distância:** Toque
- **Duração:** 3 (1/rodada)
- **Manifestações:** Rajadas de vento, anéis, vassouras.

Voar permite a um personagem se deslocar no ar com sua Movimentação básica e uma taxa de Subida de 0. Ele pode dobrar sua Movimentação gastando o dobro de Pontos de Poder.

- **Alvos Adicionais:** O personagem pode afetar até cinco alvos gastando uma quantidade igual de Pontos de Poder adicionais.

ZUMBI

- **Estágio:** Veterano
- **Pontos de Poder:** 3/Cadáver
- **Distância:** Astúcia
- **Duração:** Especial
- **Manifestações:** Marcar símbolos em cadáveres, jogar ossos, cemitérios, livros de “couro”.

Esse poder é considerado maligno na maioria dos cenários e, por isso, é tipicamente utilizado

apenas por Extras malignos, como necromantes, cientistas maus, cultistas sombrios e similares.

Ao ser conjurado, *Zumbi* ergue um número de mortos definido pelo jogador quando ele gasta seus Pontos de Poder. Os mortos-vivos são imediatamente obedientes, embora talvez um pouco desordeiros ou mentalmente literais em suas obrigações.

Cadáveres não são conjurados por essa habilidade, então deve haver um verdadeiro suprimento de corpos disponível para que o poder tenha algum efeito. Os corpos não precisam ser frescos – *Zumbi* pode erguer servos que estiveram aguardando pacientemente por séculos. Cemitérios, necróterios e campos de batalha podem servir para este propósito.

Com um sucesso, os mortos permanecem animados por 1 hora. Com uma ampliação, permanecem animados por 1d6 horas. Com duas ampliações, permanecem animados por um dia inteiro.

Certos necromantes poderosos podem ter versões aprimoradas desse poder que são mais baratas de conjurar e criam mortos vivos permanentes.

Zumbi

Estes mortos andantes são tipicamente demônios lamuriantes procurando por carne fresca.

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d4, Força d6, Vigor d6
- **Perícias:** Atirar d6, Intimidar d6, Lutar d6, Perceber d4
- **Aparar:** 5; **Movimentação:** 4; **Resistência:** 7
- **Habilidades Especiais:** Destemido (Zumbis são imunes a Medo e Intimidação), Fraqueza [Cabeça - Tiros na cabeça de um zumbi têm +2 de dano], Garras [For de dano], Morto-Vivo (Resistência +2; +2 para se recuperar de estar Abalado; ataques localizados não causam dano adicional - exceto na cabeça).





CAPÍTULO 6:

NARRANDO O JOGO

Um grupo de heróis embarca numa jornada épica. Monstros terríveis e rivais implacáveis se opõem a eles. Os elementos estão contra eles. Mistérios precisam ser resolvidos, artefatos encontrados, inocentes salvos.

É o seu trabalho, como Mestre, trazer todos estes elementos fantásticos à vida, desafiar seus jogadores com uma aventura além de suas imaginações mais selvagens e fornecer um quadro para descobrir se são bem-sucedidos em seu objetivo final – ou falham.

Isto é o divertido e excitante de ser um Mestre – de criar, administrar e apresentar um mundo inteiro de emoção e aventura para os seus amigos mais próximos. Isto pode ser umas das mais satisfatórias experiências de entretenimento que existem e *Savage Worlds* é projetado para ajudar você a espremer cada momento carregado de tensão e arrancar gargalhadas dele.

Você já leu as regras e provavelmente tem mais ideias para uma nova campanha do que sabe o que fazer com elas. Antes de fazê-lo, vamos ter um momento para falar sobre a arte de ser um bom Mestre.

APRENDENDO AS REGRAS

Você precisa saber como fazer rolagens de Características, usar o Dado Selvagem, resolver ataques e lidar com ferimentos. Todo o resto desse livro, de manobras de combate até interlúdios, pode ser ignorado até você precisar.

Uma ótima maneira de fazer isto é narrar uma luta simples para você mesmo. Coloque um Carta Selvagem e três orcs na mesa e você a terá. Seu único objetivo é ter uma ideia de como rolar da-

dos, definir totais de Ases e modificadores, jogar e aplicar dano, Absorver ferimentos. Se conseguir lidar com isso, você pode mestrear um jogo.

SEU JOGO

Você pode pensar que o primeiro passo para começar uma nova história é encontrar um grupo de pessoas com quem jogar. Isso é importante, mas este é o seu próximo passo.

Seu primeiro passo é se entusiasmar. Faça isso e provavelmente vai deixar todos os seus amigos entusiasmados também.

Comece imaginando que tipo de cenário deseja mestrear. Com que tipo de personagem as pessoas podem jogar? Como pode ser uma aventura típica? Registre algumas observações sobre aquilo que torna seu jogo interessante, como quem são os bandidos, que tipos de magia ou outros aspectos sobrenaturais estão presentes e qual é o seu enredo básico. Se você tiver estes elementos, terá informação o suficiente para “vender” o seu jogo para os seus amigos e levá-los a jogar.

NOITE DE JOGO

Agora é hora de recrutar. Você conseguiu uma ótima ideia de campanha e bastante informação sobre ele para explicá-la aos seus amigos. O próximo passo é descobrir quem queira jogar e *quando* eles possam fazê-lo.

Depois de encontrar quem queira jogar, primeiro pergunte quando cada pessoa pode fazê-lo. É muito importante estabelecer um tempo e um dia habitual para jogar. Se você confiar em uma programação flutuante semana a semana, quase que certamente estará fadado ao fracasso. As pes-

soas possuem vidas ocupadas e por mais que as pessoas envolvidas amem jogar, elas ainda têm de estudar, cuidar de seus filhos e de outras maneiras viver suas vidas. Se tiver uma noite pré-estabelecida toda semana, é muito mais fácil para os seus amigos planejarem a maioria das suas atividades em relação à noite de jogo. Isto também o ajudará a saber em qual momento deve estar preparado para mestrear.

Não descarte jogar nas noites de semana. Sexta e sábado são ótimas se você é solteiro ou está na escola, mas dificultam as coisas para jogadores mais velhos que precisam das noites de fim de semana para estar com suas famílias. Se começar às 18h, seus jogadores terão algum tempo para sair do trabalho, comer alguma coisa (ou dividir uma pizza com o grupo) e entrar de cabeça dentro do jogo às 19h mais ou menos.

Para maioria, você deve empacotar as coisas às 23h mais ou menos. A maioria das pessoas tende a ficar um pouco cansada e você não deseja que a noite de jogo seja uma experiência estressante para eles. Converse com o grupo e veja o que funciona para eles. Definir algumas regras básicas ajudará todos a se programarem e torna muito mais provável que todos apareçam semana após semana.

Um Mestre sábio também tenta encerrar cada noite com uma pitada de suspense. Se durante a semana seus jogadores estiverem falando sobre o que está para acontecer a seguir, você cumpriu bem o seu trabalho.

TIPOS DE PERSONAGEM

Uma vez que você conseguiu alguns amigos interessados, será ótimo se você puder dar-lhes algumas informações iniciais e descobrir com que tipo de personagens querem jogar. Não é preciso que todos criem personagens neste ponto – a criação de personagem é rápida o suficiente para que eles possam fazê-lo em sua primeira sessão se você desejar. Mas se alguns dos seus amigos tiverem ideias claras quanto às suas origens ou tipos básicos (guerreiro, investigador etc.), você pode começar a trabalhar mais os detalhes da sua história. Caso vá mestrear *Noite Eterna*, por exemplo, e todos os seus amigos criam combatentes, você sabe que estão procurando por um tipo de jogo de ação no melhor estilo “*matar e pilhar*”. Isso não significa que não possa misturar uma grande quantidade de outros elementos – exploração, horror, interpretação profunda, e assim por diante – mas às vezes também vai desejar ter um combate grande e sujo.

MANTENDO O GRUPO UNIDO

A primeira coisa que você precisa fazer em qualquer nova aventura ou campanha é definir porque os personagens estão juntos. Existem duas formas típicas de se lidar com isto.

A MISSÃO

A maneira mais comum de se construir um grupo é através de um empregado oferecendo uma recompensa para os aventureiros completarem alguma missão. Talvez eles respondam a um anúncio de busca, sejam contratados em uma taverna fumegante ou convocados por contatos ou amigos. De qualquer maneira, os heróis são unidos pelo destino e devem aprender a trabalhar como uma equipe.

Existe um problema que às vezes surge a partir desta abordagem. Digamos que você está mesclando uma campanha de fantasia e a missão seja levar uma mensagem para uma cidade distante. Mas um dos personagens em seu grupo é um caçador de bruxas. Seu jogador está todo empolgado para fazer dele um personagem único, mas você precisa dele (e dos outros) para ser um mensageiro neste momento e aceitar a missão para dar o pontapé inicial na sua campanha.

Felizmente, existe uma maneira fácil de consertar isso. No lugar de discutir com o jogador sobre as motivações de seu personagem, deixe o jogador defini-las. Seja honesto e diga a ele que isso é o que você precisa para fazer as coisas começarem. Talvez a caça às bruxas seja apenas entre as missões. Ou talvez ele esteja trabalhando disfarçado para desmascarar alguma feiticeira maligna ou precise ganhar algum ouro para comprar armas e equipamentos melhores para a sua missão. Ou talvez o empregador ou o destinatário seja um velho amigo (ou inimigo).

Esta abordagem não só ajuda a por as coisas em movimento, como pode criar uma subtrama totalmente nova e interessante para a sua campanha!

VELHOS CONHECIDOS

Você também pode começar uma campanha com todos os personagens já conhecendo uns aos outros. Isso funciona muito bem para por o jogo em movimento e é muito apropriado para certos tipos de campanha. Aventuras de *Guerras Estranhas* em particular, por exemplo, são muitas vezes melhor narrados com soldados que serviram juntos por um tempo e conhecem pelo menos os defeitos e vícios mais básicos de seus companheiros. Essa é também uma ótima maneira de come-

çar um jogo em convenções onde o seu grupo tem apenas algumas horas para jogar.

O lado negativo de começar uma campanha como essa é que alguns jogadores podem se sentir enganados se eles colocaram um monte de detalhes no histórico de seus personagens. Os jogadores muitas vezes aparecem com históricos profundos para seus heróis. Isso mostra grande imaginação e entusiasmo para o seu jogo e deve ser incentivado.

Infelizmente, a menos que você defina o personagem como uma figura importante no seu cenário e seu histórico se destaque nos eventos que estão por vir, é muito provável que todo este trabalho nunca venha à tona. A razão é que históricos individuais provavelmente não fazem parte de sua trama global e personagens não se envolvem em pequenos diálogos reveladores como fazem as pessoas reais (mas veja Interlúdios na página 119!).

PERMANECENDO JUNTOS

Depois da primeira aventura, os jogadores podem se perguntar exatamente porque seus personagens devam permanecer unidos. Isso é fácil se forem empregados por um benfeitor em comum ou se grupos semelhantes são comuns ao cenário (bandos de aventureiros, equipes militares e assim por diante).

Permanecer juntos pode ser mais difícil se o objetivo da campanha não for muito claro ou se alguns dos personagens não se dão muito bem. Como corrigir isso depende muito do tipo de jogo que você está mestrando.

Se houver um objetivo totalmente claro ou um mais abrangente, o grupo pode permanecer unido para derrotar o grande mal, mesmo se não forem os melhores amigos.

Se o objetivo da campanha for mais ambíguo, a melhor resposta pode ser não forçar os heróis a permanecerem juntos. Considere um jogo de horror moderno. Os jogadores são lançados juntos em uma mansão assombrada por um fim de semana. Coisas terríveis acontecem, mas eventualmente pelo menos alguns dos personagens jogadores sobrevivem e cambaleiam de volta para a luz do dia. Eles deveriam sair caçando vampiros ou perseguindo zumbis na semana seguinte só porque tiveram um encontro inacreditável?

Talvez eles não devam. Talvez todos vão para casa e tentem esquecer o que aconteceu exatamente como pessoas normais. Deixe alguns dias ou semanas sem nada acontecer (em termos narrativos, é claro). Mais tarde, porém, um dos personagens

se envolve em outro encontro assustador. No entanto, desta vez, conhece pelo menos algumas outras pessoas que não vão rir dele ou jogá-lo na sarjeta, então ele os chama e pede ajuda.

ATRITO

Então o que acontece se o seu grupo não se dá bem? Isso depende se são os jogadores ou os personagens que estão discutindo.

Nós não vamos lhe dar conselhos sobre como lidar com conflitos entre seus amigos. Você os conhece melhor e terá de descobrir se existem certos amigos que simplesmente não se encaixam na sua campanha. No entanto, lembre-se que amigos são mais importantes do que jogos – inclusive o nosso. Se você e o resto do grupo não podem discutir as suas diferenças, encontrem outra coisa para fazer por um tempo que não cause tal atrito. Talvez possam voltar para o jogo uma vez que tenham resolvido as coisas.

Atrito entre personagens, por outro lado, não é apenas aceitável, como também é encorajado em certo grau. Qualquer grupo interessante de personalidades disputa e discute ocasionalmente. Desde que isso seja feito como personagem, isso acrescenta a experiência de interpretar e a profundidade da sua campanha. Disputas tranquilas entre os heróis muitas vezes podem assumir uma vida própria, incentivando os jogadores a puxar você, o Mestre, de lado ou escrever anotações privadas sobre as ações que seus heróis efetuam longe dos olhos curiosos dos outros.

TIPOS DE CAMPANHA

Diferentes grupos gostam de diferentes tipos de jogos. Alguns gostam de muitos combates, outros preferem seguir rápido e livremente com mais interpretação e menos “matar e pilhar”. Muitas pessoas misturam todos estes elementos. Quando você for direto ao ponto, existem basicamente três tipos de campanha: Matar e Pilhar, Interpretação e Exploração.

MATAR E PILHAR

Um jogo desse tipo se caracteriza por muitos combates. Com *Savage Worlds*, você pode fazer mais do que confrontar seus cinco personagens contra uma dupla de orcs e um ogro. Pode lançar uma horda inteira sobre seus heróis e também dar-lhes alguns aliados ou escudeiros leais para ajudar!

A melhor parte é que os jogadores que só querem avançar contra as forças das trevas dilaceran-

do com duas espadas podem fazê-lo. Jogadores de espírito mais tático podem acumular Vantagens de Liderança e direcionar as ações de mercenários e aliados.

Jogadores que gostam de calcular seus passos podem tirar proveito de manobras acrobáticas e similares para descrever as ações de seus heróis até os mínimos detalhes.

EXPLORAÇÃO

Explorar cidades perdidas, encontrar tesouros esquecidos ou retomar civilizações caídas é sempre emocionante para os jogadores. O Grande Desconhecido espreita atrás de cada pilha de colunas tombadas e tesouros inacreditáveis esperam por aqueles suficientemente corajosos para tomá-los de seus guardiões misteriosos.

O problema com os jogos de exploração é que eles muitas vezes são difíceis para você, o Mestre, criá-los. Todas essas surpresas incríveis, feras terríveis, e tesouros impressionantes têm de ser criados exclusivamente pelo mestre. Felizmente, *Savage Worlds* torna fácil criar rapidamente quase qualquer criatura, item mágico ou outra surpresa que possa imaginar.



Uma dica importante: os jogadores não terão acesso às estatísticas das suas criaturas, a menos que você as forneça. Se descrever criaturas misteriosas de formas e tamanhos diferentes, não se mate tentando fazer com que suas estatísticas sejam muito diferentes.

INTERPRETAÇÃO

Talvez o tipo de campanha mais difícil de conduzir seja aquela que envolve profunda interpretação. É muito fácil lidar com advogados de regras – provavelmente não haverá muitos rolagens de dados além de uma rolagem de Persuasão aqui e ali. A parte difícil é lidar com todos os diferentes Extras e interagir com os personagens dos jogadores. Outra vez, ser capaz de criar personagens na hora ajuda tremendamente aqui. Você pode escrever algumas poucas informações sobre as perícias mais importantes de um personagem e depois seguir em frente.

Dessa forma você pode se concentrar em dar aos seus Extras mais personalidade e se preocupar menos em quanto eles são bons em perícias obscuras.

Outra coisa com o que ser cuidadoso se estiver narrando um jogo carregado de interpretação é ter certeza de que existirão pelo menos alguns eventos marcantes para dar ao grupo alguma coisa sobre o que falar. Se a maior parte da sua aventura for um monte de gente em pé numa sala, provavelmente terá uma noite maçante. Se estiverem em uma sala tentando descobrir qual deles é um assassino, a ação provavelmente será bastante emocionante. E se as luzes ocasionalmente se apagarem e outra vítima aparecer morta, a interação entre os personagens pode facilmente tornar-se tão emocionante quanto a mais estonteante e envolvente exploração de masmorra.

HORROR

Quase todos os jogos têm algum elemento de horror. Mestres novatos muitas vezes se perguntam como lidar com o horror em seus jogos. Eles têm visões em suas mentes de seus amigos sentados tremendo de terror absoluto enquanto demônios terríveis dilaceram seus investigadores indefesos.

Infelizmente, isso é pouco provável. Certamente podem haver momentos como este, mas é mais provável que o seu grupo vai estar sentado comendo salgadinhos e fazendo piadas ruins uns para os outros a maior parte da noite. A pior coisa que você pode fazer é tentar impedi-los. Lembre-se que eles estão lá para se divertir e socializar enquanto exercitam suas próprias imaginações.

Deixe-os se divertirem e não tente ser muito opressivo com as coisas assustadoras.

Quando chegar a hora e a bizarrice começar, sutilmente mude o tom um pouco. Sorria e diminua as luzes, ligue alguma música assustadora – alta apenas o suficiente para eles ouvirem sem ser demasiadamente evidente. Se o que você estiver mostrando for genuinamente assustador, o grupo vai estar relaxado e disposto a seguir com a correnteza e deixar os calafrios tomarem conta. Tente forçá-los e isto certamente será um tiro pela culatra.

Seja lá o que você fizer, assim que o grupo finalmente encontrar um monstro horrível, certifique-se de descrevê-lo ao invés de se referir a ele pelo nome. Uma “grande criatura esguia de pele verde com saliva escorrendo de suas presas e lustrosos olhos negros” é muito mais assustador do que “um troll.”

NARRANDO O JOGO

Savage Worlds foi projetado desde o início para tornar o trabalho do Mestre o mais fácil possível. Os designers e jogadores da fase de teste desse jogo queriam se concentrar em jogar a aventura e criar lembranças incríveis e emocionantes. Nós não estamos interessados em passar horas antes do jogo criando estatísticas para Karlos o estaladeiro.

Isso significa que, quando estiver se preparando para o seu jogo, você pode se concentrar em criar tramas intrincadas, enigmas desafiadores e personagens interessantes. Você não precisa fazer cálculos complexos para criar seus Extras e monstros e certamente não precisa gastar uma hora em algum programa de computador só para criar uns poucos bandidos.

Seu trabalho também se manterá fácil durante o jogo, pois há pouquíssima contabilidade. Você pode ter que controlar os ferimentos de alguns poucos vilões Carta Selvagem, mas fora isso, os bandidos estão de pé, Abalados ou fora do jogo. Você pode se concentrar em descrever a ação ao invés de tentar registrar “2 pontos de vida de dano na figura do esqueleto com a pintura lascada em sua espada.”

Aproveite essas coisas para ter uma pausa e mexer um jogo como você nunca viu antes. Se quiser gastar um bocadinho de tempo em sua campanha, crie alguns acessórios interessantes ou desenvolva as personalidades e tramas de seus Extras – não suas estatísticas de jogo.

INTRODUZINDO NOVOS JOGADORES

Pegar seus amigos para tentar um novo jogo, especialmente se estiverem acostumados a um sistema e não gostarem de experimentar muitos outros, pode ser bastante difícil. Recomendamos baixar as regras de Test Drive (www.retrofunk.net) e dá-las a cada um dos seus amigos. O Test Drive traz as principais mecânicas do *Savage Worlds* e ajudará a incentivá-los a experimentar pelo menos uma vez. Se você mexer uma das aventuras gratuitas disponíveis (completa e com personagens prontos) deve ser muito fácil para todo mundo entrar nessa, jogar uma sessão curta e descobrir se isso é para eles. Esperamos, é claro, que isso ocorra. Se assim for, então você pode tentar algo com um pouco mais de conteúdo, como *Deadlands*, *Mal Necessário*, *Slipstream*, ou mesmo um mundo de sua própria criação. Se você gostar dessas regras, mas tem um mundo de jogo favorito, você pode convertê-lo (veja a página 179).

EQUILÍBRIO

Alguns jogos possuem regras muito restritas de como equilibrar encontros, assim, toda luta é “justa”. A batalha pode ser dura, mas ainda é esperado que os heróis possam vencê-la se jogarem com inteligência e tiverem sorte suficiente.

Em *Savage Worlds*, a maioria das sequências de encontros devem ser razoavelmente balanceadas para o nível potencial do grupo. Mas esse não é sempre o caso. Às vezes é interessante para os jogadores avaliar uma situação e perceber que eles não podem vencer – pelo menos não investindo com armas em punho. Isso é desejável em ocasiões uma vez que é encorajado que o grupo pense, discuta, planeje e chegue a soluções inteligentes para as situações mais desafiadoras.

Mestres jamais devem ter medo de deixar a oposição exercitar os seus músculos. Apesar de tudo, estes são *mundos selvagens*, e triunfar contra inimigos deve ser uma realização maior – não um presente.

Estimativa de Combate

Uma vez que você já tenha jogado *Savage Worlds* por um tempo você deve ter uma boa noção de quantos bandidos lançar sobre os seus aventureiros. Mestres novatos podem querer um pouco de orientação. O sistema abaixo fornece uma base para começar, mas certifique-se de também pensar a respeito de vantagens adicionais que ambos os lados podem ter (como armadilhas, apoio, itens mágicos poderosos ou terreno favorável).

- Comece sua classificação conseguindo uma Estimativa de Combate para cada

personagem jogador igual à metade do dano máximo que ele causa com um ataque físico. Assim um guerreiro com uma Força d6 e uma espada longa (For+d8 de dano) possui uma Estimativa de Dano de 7 (14/2). Um mago que tipicamente usa o poder Raio tem em média um ataque padrão de raio de 2d6 ou 6 (12/2).

- Adicione +1 para cada Vantagem de Combate ou habilidade especial e outro +1 para cada ponto de Resistência acima de 5.
- Faça o mesmo para quaisquer aliados. Se um personagem não for um Carta Selvagem, sua Estimativa de Combate é reduzida a metade.
- Agora some todas as Estimativas de Combate dos personagens jogadores para encontrar a Estimativa de Combate do grupo.
- Use o mesmo sistema para os vilões (contando habilidades especiais de combate como vantagens de Combate).

Agora compare os valores de cada lado. Se a Estimativa de Combate do grupo for 50, por exemplo, sua oposição deve ter um pouco menos para um combate fácil, quase o mesmo para um encontro moderado, e um pouco mais para uma luta difícil.

Se a Estimativa de Combate dos vilões estiver duas vezes ou mais acima do total dos heróis eles provavelmente vão aprender como bater em retirada.

EXPERIÊNCIA

Você habitualmente deve premiar com dois pontos de experiência por sessão de jogo. Isto significa que os seus jogadores evoluem seus personagens a cada dois ou três jogos.

Quando conclui longas aventuras, arcos de histórias que levam quatro ou seis sessões ou coisa parecida, você pode querer premiar com três pontos, mas qualquer quantia maior deve ser reservada para eventos realmente grandes. Manter a sua média de premiação em dois pontos significa que seus personagens progredirão a uma taxa mais natural e não serão guerreiros Lendários depois de apenas alguns meses de jogo.

COMEÇANDO COM PERSONAGENS MAIS EXPERIENTES

Em geral, personagens jogadores no começo de campanhas de *Savage Worlds* possuem um pouco de treinamento e talento, mas ainda não tiveram muitas aventuras pessoais.

Você pode, às vezes, querer iniciar uma campanha com personagens mais experientes. Isso é incentivado para mundos realmente difíceis ou campanhas mais curtas, onde os heróis precisam chegar ao coração da ação um pouco mais rápido. Uma incursão de comandos na Segunda Guerra Mundial, uma investida contra o covil de um lichê ou superespões se infiltrando na base de um vilão diabólico não são aventuras para os inexperientes.

Comece com personagens Experientes ou, muito raramente, com Veteranos, ao tentarem isso pela primeira vez. Depois que tiver uma boa noção quanto a personagens mais experientes, você pode ir tão alto quanto quiser.

É importante para o processo de equilíbrio fazer seus jogadores criarem seus personagens como Novatos e depois “aumentá-los” através de suas quatro progressões por estágio. Isto mantém uma progressão mais realista de atributos e perícias, assegurando que não possam escolher Vantagens mais avançadas do que têm direito.

Também é mais fácil fazê-lo dessa maneira da perspectiva de um jogador. É um pouco complicado somar todos os “pontos” que teria no Estágio Experiente. No entanto, com o sistema de progressão, evoluir um personagem a partir de Novato é muito simples.

BENES

Experiência é muito limitada – nós encorajamos a dar apenas dois pontos a cada sessão de jogo. Benes são muito mais flexíveis e permitem a você premiar jogadores criativos no momento de suas ações.

Você deve conceder um Bene sempre que um jogador fizer algo particularmente inteligente, encontrar uma pista muito importante ou avançar com a trama. Também deve conceder Benes por grandes interpretações, principalmente se isto condiz com suas Complicações. Se um personagem leal põe em risco sua vida para salvar seu companheiro, ele definitivamente merece um Bene pelos seus esforços. Nunca faz mal premiar um jogador por uma grande fala, piada dentro do jogo, ou mesmo por um raro e sério momento dramático.

Jogadores moderados devem receber um ou dois Benes extras por noite. Interpretadores muito bons podem acabar com dois ou três.

INTERPRETANDO AS ROLAGENS DE DADOS

Savage Worlds com frequência apresenta rolagens de dado selvagens e imprevisíveis. Quando isto acontecer, vá com elas! Se um herói tem de pular de um carro avariado uma vez que manobre para fora de controle e tenha uma fantástica rolagem de Agilidade, descreva como ele salta no ar, dobra, rola no chão e se levanta sobre seus pés com equilíbrio perfeito. De maneira parecida, não tenha medo de lançar algum azar neles caso tenham uma rolagem medíocre. Talvez ao usar as regras de Perseguição um jogador esteja descendo esquiando uma montanha, tentando escapar de um yeti violento e rola olhos de serpente! Descreva como ele tomba na neve, rolando e caindo, à medida que a fera se aproxima dele e prepara o seu ataque!

Seus jogadores vão amar o embelezamento adicional e irão se sentir poderosos e sensacionais quando os dados forem gentis e sentirem perigo e emoção quando os dados os traírem.

ANDAMENTO

Um bom Mestre precisa prestar atenção ao andamento do jogo. Às vezes o seu grupo vai querer tomar seu tempo interpretando os seus personagens, interagindo com o mundo ou mesmo só se divertindo com o personagem e aproveitando o aspecto social do jogo. Se isso se prolongar demais, entretanto, seu grupo provavelmente vai precisar de alguma orientação.

Isso pode ser verdade, especialmente em aventuras abertas como um mistério de assassinato, requerendo que os jogadores definam aonde os seus personagens vão e o que querem fazer (o oposto de uma exploração de masmorra ou aventura similar onde realmente precisam decidir apenas se seguem adiante ou não).

No geral, se a maioria ou todo o grupo está interpretando, sorrindo e tendo um bom momento – deixe-os em paz. Deixe que definam o andamento. Se perceber que algum dos seus jogadores foi deixado de lado ou parece um pouco entediado, cutuque-os um pouco. Se parecerem um pouco perdidos quanto ao que fazer em seguida, peça para alguém do grupo recontar as pistas ou a situação como ele as entende. Isso muitas vezes será o bastante para dar uma ideia ou levá-los a querer segui-lo. Você também pode introduzir novas informações através da visita de um Extra.

Finalmente, não tenha medo de inventar um encontro que dá ao grupo um novo caminho a seguir. Talvez a equipe seja atacada pelos bandidos e na sequência são capazes de reunir uma nova pista dos sobreviventes.

ANDAMENTO DE COMBATE

Talvez mais importante que o andamento ao nível de trama é se assegurar que os combates sejam rápidos e furiosos. À medida que você contra regressivamente as Cartas de Ação, faça cada jogador lhe contar rapidamente o que o seu personagem está fazendo. Se ele precisar de um momento, coloque o personagem em Aguardar e siga para o próximo jogador (mas provavelmente espere se o próximo ator for um vilão).

Caso sinta que a cena deva ser particularmente dramática e um jogador não anuncia as intenções do seu personagem rápido o bastante, comece uma contagem regressiva... “O que vocês fazem? 5, 4, 3...!” Isto irá roubar o sangue de todos os jogadores, aumentar e reforçar a noção de que seus personagens estão em uma situação perigosa que requer decisões rápidas e grande heroísmo.

Nota de Design A Contagem Regressiva

A contagem regressiva é uma ferramenta fantástica para incutir um senso de urgência em seus combates.

Narramos centenas de jogos e no momento que um jogador demorava muito para decidir o que queria fazer no seu turno, todo mundo sofria. Isso não quer dizer que não existam momentos em que você queira lhes dar algum espaço para respirar – principalmente se têm um grande plano ou precisam enxergar algo muito importante. Mas, na maioria das vezes, apresse as coisas. Faça-os sentir a urgência do combate. Deixe-os um pouco nervosos. Faça-os perceber que as coisas estão desesperadas e que é melhor que a próxima rolagem seja uma das boas.

É claro, não tenha medo de voltar atrás e dar ao grupo tempo de planejar e criar uma estratégia se isto fizer sentido.

Sinta o momento e trabalhe o drama beneficiando o seu cenário, o ambiente e o humor do grupo.

EXTRAS

A espinha dorsal de qualquer bom jogo é o mundo que rodeia os personagens jogadores e personagens não-jogadores são grande parte dele. Essa seção mostra a você como soprar vida no elenco de apoio de seu mundo.

CRIANDO EXTRAS

Considere esta como sendo a regra número 1 do Mestre quando se trata de Extras: Não os “construa”!

Não crie seus Extras com as regras de criação de personagem. Basta dar-lhes o que acha que eles deveriam ter em suas várias perícias e atributos e seguir em frente. Lembre-se que este jogo supostamente é para ser fácil para você criar, mestrar e jogar. Não sente somando pontos de perícia para Extras quando poderia estar projetando armadilhas demoníacas e pensando em terríveis habilidades especiais para os seus monstros!

PERSONALIDADE

Muito mais importante que a maioria das estatísticas dos personagens não-jogadores são as suas personalidades. Registre uma ou duas anotações sobre qualquer Extra que o grupo provavelmente venha a encontrar, assim você terá alguma ideia de como os interpretar. Alguns Mestres acham útil identificar os Extras mais importantes com atores ou personagens de filmes, da televisão, livros ou quadrinhos.

Saber que o Capitão da Guarda Municipal é “interpretado por Sam Elliot”, por exemplo, lhe dá um bom controle sobre como administrar as interações com ele. Ele provavelmente será ríspido, direto e terá uma voz profunda e gutural.

Adicionar estes toques extras aos personagens pode realmente fazê-los se destacar e também serem lembrados por seus jogadores. Dessa forma, o capitão se torna um personagem memorável que eles possam recorrer no futuro ao invés de apenas um recurso de uma única sessão que esquecerão na próxima cena. Nem todo Extra precisa desse tipo de profundidade, é claro, apenas aqueles que adicionam um nível de realismo e continuidade ao seu jogo.

ALIADOS

Embora isso raramente esteja escrito, muitos jogos assumem que o Mestre controle os Extras, seja quando estão conversando ou lutando ao lado dos personagens em combate. Na maioria das vezes, isto significa que o Mestre sobrecarregado simplesmente esquece os personagens adicionais

durante uma luta ou os põe de lado e descreve narrativamente o que acontece com eles. Isso vale para mercenários bem como companheiros anímaes, parceiros ou interesses amorosos. O simples fato é que na maioria dos jogos, os aliados são uma complicação incômoda.

Savage Worlds faz uma abordagem muito diferente – nós colocamos o controle dos aliados sobre os personagens jogadores. O Mestre atua como esses aliados quando estiverem falando, é claro, mas ele deve muito raramente, se não nunca, assumi-los em combate.

Se você permitir que seus heróis tenham aliados, pode incluir todos os servos que seus vilões deveriam ter também. Imagine um liche antigo encurralado em sua sala do “trono” profana. Será que ele estaria sentado ali sozinho? Não, estaria cercado por dezenas de mortos-vivos macabros. Esses asseclas menores criariam grandes contratempos para as suas batalhas e seus jogadores vão se divertir esmagando-os com os Extras enquanto os seus heróis batalham contra o liche e seus tenentes mais capazes.

Pode demorar um pouco para se acostumar. Se você tiver narrado outros jogos por um longo tempo e tem dificuldade em largar os Extras, sugerimos que tente um pouco e ver como isso funciona. Você sempre pode mudar se isso não fizer sentido para o seu grupo.

INFLAÇÃO ARTIFICIAL

Ao narrar *Savage Worlds*, muitos Mestres ficam extremamente cativados pelo aspecto de aliados do jogo. Isso é ótimo e era o que pretendíamos, mas isso também algumas vezes leva a grupos muito grandes de personagens jogadores e Extras, o que então demanda grupos muito grandes de adversários.

Tudo bem se você o fizer – o sistema pode lidar com isto – mas esteja alertado que um combate com 50 ou mais combatentes irá demorar um pouco, mesmo com um sistema rápido e furioso como esse. Para evitar esse tipo de “inflação”, preste atenção no tamanho do seu grupo e seus Extras, então lembre que precisará de um bocado de inimigos para desafiar um grupo grande.

CRIANDO MUNDOS

A *Pinnacle* criou muitos cenários incríveis e premiados que esperamos que você dê uma olhada, mas também é divertido criar seus próprios mundos para jogar. As regras do jogo e as estatísticas não lhe darão nenhum problema depois que já tiver jogado apenas uma aventura e provavelmente não precisará criar uma única Vantagem, Complicação ou poder sequer (embora possa querer). Isso significa poder se concentrar sobre o que é o seu mundo, o que os heróis fazem nele, que tipos de tesouros fantásticos podem encontrar e quais serão seus oponentes.

O NOME

Não é necessariamente a parte mais importante do jogo, mas um bom nome pode realmente ajudá-lo a elucidar o tema. *Noite Eterna*, por exemplo, é sobre um mundo de escuridão perpétua. *Deadlands* tem um toque de Velho Oeste e aponta para o horror oculto. Você pode adivinhar do que se trata *Inferno na Terra*.

Se conseguir aparecer com um bom nome para o seu jogo, isso pode ajudar todos a perceberem de imediato que tipo de cenário ele é.

AVENTURAS ICÔNICAS

Talvez a coisa específica mais forte que se pode pensar para o seu novo mundo é o que você espera que seja uma aventura típica. Se for fantasia de “exploração de masmorra”, você espera que os heróis adentrem múltiplos níveis de masmorra enfrentando monstros e juntando tesouros. Se for um cenário cyberpunk anticorporativista, você espera que a equipe execute missões contra edifícios protegidos e batalhas no ciberespaço.

Isso não significa que todas as suas aventuras precisem seguir esse padrão, mas se você definir isso como uma base, os jogadores irão rapidamente entender o mundo, e mais importante, seu papel nele. Sabendo que o jogo em sua maior parte será sobre Patrulheiros do Texas percorrendo a fronteira combatendo o crime, por exemplo, dá aos jogadores uma orientação muito forte de que tipo de personagem eles podem criar.

AVENTURAS ROTEIRIZADAS

Aventuras roteirizadas são mais parecidas com histórias interativas. Os jogadores podem fazer escolhas ao longo do caminho, mas a trama global avança mais ou menos intacta, independentemente do que façam. Contos épicos por muitas vezes têm de seguir este caminho – é difi-



cil contar uma história se você não sabe quais os capítulos que estão por vir.

Ao mesclar uma aventura roteirizada, tente não fazer seus cenários *sentirem-se* roteirizados. O grupo nunca deve sentir como se fossem apenas observadores, sendo levados para passear não importa o que façam.

Pelo contrário, use a situação, adversários esmagadores, ou “intervalos” para dar ao grupo a ilusão de que controlam a história mais do que efetivamente fazem. Em *Noite Eterna*, por exemplo, há um ponto onde os heróis podem fazer o que quiserem por um tempo. Entretanto, eventualmente eles são capturados pelos vilões da narrativa e começam o próximo episódio da história.

AVENTURAS SITUACIONAIS

Aventuras situacionais são muito mais fáceis de mesclar se tiver jogo de cintura, já que não terá tanta preparação. Nestes contos épicos, você apresenta uma situação de algum tipo e depois apenas deixe os heróis lidarem com ela da maneira que preferirem. Digamos que um liche maligno surgiu e está criando um exército de mortos-vivos para destruir os vivos. O que os heróis fazem a respeito? Eles atuam com a milícia local? Será que tentarão se infiltrar nas terras amaldiçoadas para derrubar pessoalmente o necromante?

Você terá de preparar alguns locais, Extras e talvez uns poucos encontros encenados antes do tempo. Por exemplo, você não quer ter de ilustrar na última hora como o covil do Liche se parece. E talvez queira alguns encontros “aleatórios” para preencher as lacunas entre as ações dos heróis.

Nota de Design

O Papo de Elevador

Existe um termo usado em Hollywood chamado "Papo de Elevador". A ideia é que você é um roteirista jovem e faminto tentando vender uma ideia a um executivo. Você não consegue ir vê-lo, mas um dia ele está no elevador e você tem aproximadamente 30 segundos para fazê-lo entender a sua ideia, porque ela é legal e porque ele ia querer executá-la.

A ideia do papo de elevador também é forte para sua campanha. Se levar muitos minutos para explicar sobre o que é o jogo para os seus jogadores em potencial, foi muito. Você pode certamente fazer todas as coisas sobre as quais falou ou tê-las como parte da sua história de fundo, mas elas precisam ser reveladas durante o jogo à medida que se tornarem importantes para os personagens.

Se o seu jogo pode ser resumido de forma sucinta, os jogadores vão pegá-lo rapidamente também. Você também saberá muito rapidamente se eles estão empolgados com isso e então poderão lhe pedir detalhes dos quais estejam particularmente interessados.

Aqui estão os papos de elevador para alguns dos jogos da Pinnacle:

Deadlands: Horror no Oeste Selvagem onde os heróis algumas vezes são tão durões que retornam dos mortos.

50 Fathoms: Um mundo fantástico e colorido é afogado pela maldição de uma bruxa. Heróis deste mundo e da nossa terra precisam singrar os mares para deter a inundação e derrotar as bruxas.

Mal Necessário: Quando todos os super-heróis se foram, os únicos que restaram para salvar o mundo de uma invasão alienígena maligna foram os super-vilões.

Guerras Estranhas: A violência da guerra dá origem a coisas sombrias. Soldados, marinheiros e aviadores de cada nação devem enfrentar os seus inimigos como também coisas horríveis que crescem nas sombras.

O GÊNERO

Seu cenário deve sugerir qual seu gênero – você não deve escolher um gênero e então tentar calçar seu cenário nele. Talvez você queira fazer um jogo de fantasia pulp que remeta as velhas histórias de *Conan*® de Robert E. Howard. Você poder chamar isso de pulp, mas a maioria das pessoas pensará que está falando de Indiana Jones® ou do Sombra. Chame isso de fantasia e eles vão pensar que está falando sobre Tolkien ou *Dungeons & Dragons*®.

Sendo assim, e quanto à “fantasia pulp?” Isso diz aos seus amigos que provavelmente não haverá dezenas de cavaleiros brilhantes montados em cavalos brancos salvando princesas. É mais provável que surjam ladinos astuciosos vencendo feiticeiros incrivelmente poderosos, raças perdidas, ruínas esquecidas e combates selvagens.

Ter uma descrição do gênero na sua cabeça pode adiantar uma boa parte do caminho para ajudá-lo a descobrir quais tipos de vilões devem estar presentes, e que aventuras típicas seus personagens podem enfrentar.

O MUNDO

Agora é hora de projetar o mundo em si. Comece com a área na qual você espera que os heróis se aventurem na maior parte do tempo. Se houver uma cidade que sirva como sua base, descreva-a em um parágrafo ou dois. Ela é um brilhante exemplo da lei e da ordem? Ou é um ramo apodrecido da escória e da vilania? Agora esboce algumas das áreas circundantes. Estarão as “Montanhas do Pavor” a poucos quilômetros de distância? Ou tais lugares estão relativamente distantes dos centros populacionais.

Existem vários programas de software disponíveis para ajudá-lo a fazê-lo se desejar. A melhor coisa sobre o uso de um programa de computador é que é muito mais fácil fazer mudanças caso você decida mais tarde que as Montanhas do Pavor estavam mais próximas. Ou talvez os próprios jogadores possam contribuir acrescentando ao mapa em campanhas de exploração à medida que eles descobrem novas áreas e cidades perdidas!

CENÁRIOS ORIGINAIS

Quando estiver criando seu próprio cenário original, comece identificando seus elementos básicos. Gaste algum tempo escrevendo aquilo que o torna especial. Quais são os temas? É fantasia? É ficção científica? É fantasia científica? Existe algum gancho? Se sim, qual é ele? (e recomendamos muito que você tenha um gancho – já existem

reinos inteiros com elfos e anões. Tente adicionar algo novo, como uma invasão alienígena – como fizemos em *Noite Eterna*).

Uma vez que tenha identificado claramente os elementos temáticos que definem o seu cenário, defina quem são os heróis. Estes “arquétipos” normalmente são os melhores identificadores de novos mundos.

Em seguida defina que tipos de aventuras ocorrem. Não há sentido em detalhar o mundo submarino de Caribdis, por exemplo, se 99% da ação de *50 Fathoms* acontece sobre as águas e em navios. Concentre seus esforços onde é importante, então preencha os detalhes adicionais assim que eles aparecerem.

O último passo que você deve tomar é criar novos poderes, Vantagens, e Complicações. Para maioria, descobrimos que você realmente quer manter a seleção em menos de uma dúzia de poderes e metade deste número de novas Vantagens ou Complicações. Muitos Mestres novatos vão criar freneticamente centenas de cada um deles, mas ao final do dia perceberão que muitas das coisas que as pessoas escolheram já estavam cobertas no livro de regras básicas de *Savage Worlds*. Isso não quer dizer que não deva ter alguns poderes, Vantagens ou Complicações novas e interessantes – é que você apenas deve pensar neles com muito cuidado e adicioná-los mais para dar sabor ou cobrir algum aspecto muito particular do cenário cobertos pelas regras atualmente.

CENÁRIOS CONVERTIDOS

Existem literalmente milhares de ótimos cenários de RPG criados por outras companhias além da Pinnacle. Também somos fãs de muitos destes mundos brilhantes. Mas normalmente gostamos de jogá-los com *Savage Worlds*. Aqui estão algumas dicas que aprendemos depois de alguns anos assistindo pessoas tornando outros jogos “selvagens”.

Não reinvente a roda. *Savage Worlds* foi projetado para jogos rápidos com o mínimo de interferência das regras. Muitas vezes conversões de outros jogos tentam cobrir cada elemento – imensas listas de perícias, detalhes minuciosos, e centenas de poderes. *Savage Worlds* não

Nota de Design Menos É Mais

Nós já vimos centenas de novos cenários até agora, tanto os que foram publicados pelos fãs quanto os licenciados, como também observações que nunca foram publicadas. Uma coisa que vimos muito é a abordagem do “tudo e mais um pouco”. É excessivo e simplesmente não faz sentido.

Será que a sua campanha em 1920, inspirada em Cthulhu realmente precisa de todas as Vantagens de Combate de Guerras Estranhas? A sua expedição à Marte precisa mesmo de todas as Vantagens Profissionais de 50 Fathoms?

Às vezes menos é mais. Use o livro básico e qualquer coisa que você simplesmente não consiga viver sem. Para todo o resto, deixe os jogadores decidirem o que eles querem.

Então você pode permitir ou não.



é assim e trazer estes elementos muito provavelmente sobrecarregará as regras ao ponto de o jogo não ser mais rápido, divertido ou furioso.

Como num cenário original, identifique os temas do outro jogo e tente adaptá-los com algumas poucas regras-chave do mundo. Traduções literais de mecânicas de jogo de outros sistemas normalmente resultarão apenas em pesados sub-sistemas que não adicionarão um minuto sequer de diversão a versão Selvagem.

Existe muitas vezes um forte desejo de criar montes de novas perícias, Vantagens e poderes para encaixar o seu cenário. Isso é compreensível, mas nem sempre é o melhor caminho.

Lembre-se que mais perícias diluem a pilha da qual os jogadores podem escolher. Isso enfraquece o personagem total, porque agora os seus 15 pontos de perícia têm de ser espalhados. Criar uma lista de 20 diferentes perícias de arma de fogo pode ser mais realista, mas o sistema não foi projetado dessa forma e isso se torna um grande fardo para os jogadores. Criar uma nova Vantagem, que permite a uma pessoa se especializar em uma arma específica é a melhor maneira de agir se isto for particularmente importante para o clima do jogo (como poderia ser em uma campanha militar de alta tecnologia).

Lembre também que muito do que você está procurando pode já estar nas regras. Você precisa de uma Vantagem Atirador de Elite? Essa é Atirador. Você precisa de uma perícia Mecânica? Por-

que não usar Consertar? Você precisa de um poder de mísseis mágicos? Porque não usar Raio?

Ao criar uma nova perícia, tente fazer com que ela cubra a maior quantidade de tópicos possíveis. Não é necessário criar as perícias Dançar, Oratória, Atuar e Cantar, quando uma única perícia de Performance serviria.

Ao converter monstros e Extras, compare-os com as criaturas existentes nesse livro de regras. Isso é muito mais fácil – e muito menos confinante – que tentar converter cada atributo, perícia e ponto de vida.

RAÇAS

Uma raça de titãs superinteligentes será simplesmente mais poderosa em termos de jogo que os humanos. Tudo bem se todos estiverem jogando com um titã, mas se não estiverem o Mestre precisará fazer certo balanceamento.

Instruções para criar novas raças para personagens jogadores podem ser encontradas na página 23, mas se o mundo de campanha inteiro for mais complicado (ou menos complicado), não tenha medo de fortalecer (ou enfraquecer) os heróis.

Talvez os personagens jogadores sejam todos monstros gigantes, assim como seus inimigos. Ou talvez os heróis sejam ratos inteligentes. Ambas as campanhas podem ser extremamente interessantes – e requerem estatísticas iniciais fortes ou fracas.



NOVAS VANTAGENS & COMPLICAÇÕES

Agora vem uma das partes mais difíceis do jogo. Você pode querer criar algumas novas Vantagens & Complicações para o seu cenário. Em primeiro lugar, perceba que você *provavelmente* não precisa. O que há neste livro cobre uma enorme quantidade de tipos de personagem.

No que você realmente pode querer dar uma olhada são Vantagens Profissionais. Estas o ajudam a criar os arquétipos do seu mundo. Um personagem de *Savage Worlds* com a Vantagem Mateiro, por exemplo, é um “patrulheiro” na maioria dos jogos estilo espada e feitiçaria.

Se há um tipo de personagem específico comum em seu mundo, esta é a maneira de incentivar seu grupo a jogar com ele. Vamos dizer que você está criando um mundo num futuro longínquo tipo *Matrix* com vampiros, por exemplo, e pretende criar uma ou mais Vantagens Profissionais para caçadores de vampiros. Você pode começar com algo útil, mas de potência bastante baixa, vamos chamá-lo de Caçador. Estes são indivíduos que sabem que os vampiros existem e lutaram com eles antes. Talvez sua habilidade especial seja que nunca fazem testes de Medo ao serem confrontados por vampiros. Para refletir o fato de que tiveram de encará-los antes, você define os requisitos como Novato, Lutar d8+ e Espírito de d8+.

Talvez mais tarde, você crie Caçador de Vampiros. Esses sujeitos aprenderam como espetar sanguessugas no coração e reduzem à metade as penalidades para tais ataques localizados. Talvez uma versão aprimorada negue totalmente a penalidade.

Se existe uma regra fundamental para Vantagens é que você não deseja conceder bônus fixos para perícias de combate ou arcanas. Tudo bem se só se aplicarem em determinadas situações, mas não dê a um pistoleiro +2 em Atirar ou a artistas marciais +2 em Lutar o tempo todo. Você vai jogar fora a escala do jogo se fizer isso, principalmente à medida que eles atingirem Estágios mais elevados. Você pode dar-lhes bônus fixos para perícias que não sejam de combate, mas tome cuidado para não acumulá-los muito alto com os já encontrados neste livro.

Finalmente, não sinta que precisa de uma tonelada de Vantagens & Complicações. O que você está procurando são aquelas poucas que fazem o mundo se destacar ou possibilitam um arquétipo de personagem específico para funcionar mais efetivamente do que ele poderia se a nova regra não estivesse lá. Não é uma boa ideia ir vasculhar

todos os livros que nós fizemos e importar todas as Vantagens de Combate para o seu mundo – é esmagador para os jogadores, desnecessário e afasta o jogo do que supostamente deveria ser: aerodinamicamente divertido.

RASPANDO A GORDURA!

Agora que tem o seu tema e suas mecânicas estão no lugar, é hora de voltar atrás e livrar-se das coisas que não se encaixam ou não são necessárias. Seu cenário de fantasia realmente precisa de elfos e anões? Ou você os incluiu porque todo cenário de fantasia os tem desde *O Hobbit*? Alguma coisa será perdida pela sua remoção? Pode algo mais tomar seu lugar? Você precisa efetivamente destas extensas regras de computação em um cenário de ficção científica? *Jornada nas Estrelas*® pode precisar de extensas regras de computação – *Guerra nas Estrelas*® não. Mesmo assim, uma perícia de Conhecimento (Operar Computadores) provavelmente fará tudo que você precisar.

OBSERVAÇÃO FINAL

Em todos os momentos, lembre-se de manter o RDF – ou Rápido, Divertido e Furioso! Todo o avanço em criar um cenário deve favorecer o clima do cenário, mas nunca em detrimento do RDF. Estas são algumas lições que achamos que funcionam para maioria das pessoas e cenários e têm repercutido em nossos fóruns e listas de discussão desde que *Savage Worlds* surgiu em março de 2003. Mas este é o seu jogo e você precisa decidir o que melhor funciona para você.

Estivemos falando sobre heróis e suas travessuras. Agora é hora de lidar com os monstros, vilões, e bandidos. Abaixo estão algumas habilidades comuns a muitos monstros e vilões.

Extras e monstros também podem ter qualquer Vantagem ou Complicação normal que o Mestre sinta serem apropriadas e não são criados como personagens jogadores. Apenas dê a eles as habilidades que você deseja que possuam e gaste seu tempo e energia mental em coisas melhores, como a trama do jogo ou como melhor entreter o seu grupo.



CAPÍTULO 7:

BESTIÁRIO

HABILIDADES MONSTRUOSAS

AQUÁTICO

A criatura é nativa da água. Ela é um nadador natural e não pode se afogar. Enquanto na água, sua Movimentação normalmente é igual a sua perícia Nadar, mas algumas criaturas (normalmente peixes) podem ter taxas de movimento muito maiores.

ARMADURA

A Armadura de uma criatura é adicionada a Resistência da criatura (já somada em suas estatísticas), normalmente em todas as áreas. Couro duro normalmente oferece 2 pontos de Armadura. Criaturas “encouraçadas” como um estegossauro normalmente tem 4 pontos ou mais de proteção. Criaturas sobrenaturais podem ter valores de Armadura muito maiores. Uma estátua viva, por exemplo, pode ter 8 pontos de Armadura ou mais.

ATORDOAR

Uma criatura com esta habilidade muitas vezes possui um ataque elétrico, toxina suave, açoite mental ou manifestação similar. Quando ela atinge com sucesso um personagem (mesmo se isto não causar nenhum dano), a vítima precisa fazer uma rolagem de Vigor menos quaisquer penalidades listadas ou será Abalada. Ela não pode tentar se recuperar de estar Abalada por 1d6 rodadas.

CAMINHANTE DE PAREDES

Algumas criaturas têm a habilidade de andar nas paredes. Estas criaturas só fazem rolagens de Escalar nas situações mais adversas e estressantes – de qualquer outra maneira elas automaticamen-

te andam em superfícies verticais ou invertidas como os humanos caminham na terra.

A Movimentação de um Caminhante de Paredes ao deslocar-se nas paredes é a sua taxa de movimento padrão. Ele pode correr ao andar nas paredes, a menos que o texto da criatura específica diga o contrário.

CONSTRUTO

Robôs, golens e outros objetos animados são coletivamente chamados de “construtos”. Alguns são seres sencientes enquanto outros são meros autômatos seguindo a vontade de um mestre oculto.

Seja qual for a sua origem ou materiais, tais seres possuem muitas vantagens inatas sobre criaturas de carne e sangue:

- Construtos adicionam +2 quando tentando se recuperar de estarem Abalados.
- Construtos não sofrem dano adicional de ataques localizados (a menos que seja especificado de outra forma em sua descrição).
- Construtos Cartas Selvagem nunca sofrem Modificadores de Ferimento.
- Construtos não sofrem de doença ou veneno.

DESTEMIDO

Criaturas sem mente, alguns mortos-vivos, robôs e similares não sofrem da fraqueza da mente mortal. Criaturas Destemidas nunca sofrem de efeitos de Medo e não podem ser Intimidadas (no entanto elas ainda podem ser afetadas por Provoações).

ELEMENTAL

Terra, fogo, água e ar formam os pilares dos reinos elementais onde habitam criaturas estranhas e insondáveis.

- Elementais não sofrem dano adicional de ataques localizados.
- Elementais são Destemidos.
- Elementais Cartas Selvagem nunca sofrem Modificadores de Ferimento.
- Elementais não sofrem de doença ou veneno.

ESCAVAR

De vermes massivos a humanoides habitantes da areia, muitas criaturas são capazes de cavar através da terra e se mover dentro dela. Estas criaturas podem cavar túneis subterrâneos e reaparecer em qualquer outro lugar para ataques de surpresa devastadores contra seus inimigos.

A distância que uma criatura pode cavar em um turno está descrita imediatamente após a sua habilidade de Escavar. Uma criatura escavadora pode cavar um túnel em sua ação e eclodir do solo em qualquer ponto na mesma rodada dentro da sua Movimentação de Escavar se desejar. Ela não pode ser atacada enquanto estiver debaixo da terra, a menos que o atacante possua alguma maneira especial de detectá-la e de penetrar o entulho no caminho.

Criaturas escavadoras atacam eclodindo do solo debaixo de seus oponentes e pegando-os de surpresa. Quando isso ocorre, a criatura Escavadora faz uma rolagem resistida de Furtividade contra o Perceber do alvo. Se a criatura vencer, ganha +2 no ataque e dano nesta rodada ou +4 se conseguir uma ampliação. Se a vítima vencer e estiver Aguardando, pode tentar interromper o ataque do escavador.

ETÉREO

Fantasmas, sombras, fogos-fátuos e criaturas intangíveis similares não possuem forma no mundo físico (ou podem ligar e desligar à vontade). Elas não podem ser feridas por ataques físicos e nem mesmo ser vistas, a menos que elas o desejem. Criaturas etéreas são sempre afetadas por itens, armas e poderes sobrenaturais mágicos.

A maioria das criaturas etéreas ainda pode afetar coisas no mundo físico – arremessar objetos, empunhar espadas fantasmagóricas ou mesmo empurrar heróis de longas e sombrias escadas.

FORÇA

Força é uma Característica, não uma habilidade especial, mas devido às criaturas muito grandes excederem o limite humano normal de d4 a d12, você pode precisar de um pouco mais de informação quando estiver criando suas próprias criaturas.

Criaturas de Força humana ou menor devem ser expressas com um d4 até um d12, como você achar apropriado. Criaturas mais fortes, como gorilas, ogros e assim por diante, têm um d12 mais um bônus. O bônus depende de quão forte é a criatura e de quão bem ela pode usar esta Força em combate. Entretanto, assim como os humanos, existe uma variação dentro de cada espécie. Uma mãe gorila pode ter uma Força de d12+1, enquanto seu companheiro muito maior teria uma Força de d12+3.

Aqui esta uma rápida comparação para te ajudar a definir qual Força criaturas de sua própria criação deveriam ter.

FORÇA DE CRIATURAS

CRIATURA	FORÇA
Gorila, urso, ogro	d12+1 até +3
Rinoceronte, tubarão branco	d12+3 até +6
Elefante, draco, T-Rex	d12+5 até +8
Dragão	d12+9 até +12

FRAQUEZA

Algumas criaturas sofrem dano adicional ou outros efeitos quando atacadas por suas Fraquezas. Uma criatura feita de gelo, por exemplo, pode receber o dobro de dano por fogo. Um vampiro sofre de uma Fraqueza a luz solar, fazendo-o entrar em combustão e queimar se exposto aos seus raios.

Veja a descrição da criatura para os efeitos específicos de suas Fraquezas.

Algumas criaturas podem ser mortas apenas por suas Fraquezas. Elas podem sentir dor ou mesmo ficar Abaladas por outros tipos de ataque, mas sofrem dano apenas no caso de serem atingidas por suas Fraquezas. Um vampiro, por exemplo, ignora ferimentos de espadas e balas, mas sofre dano normalmente se atingido no coração com uma estaca de madeira.

GIGANTESCO

Criaturas gigantesas são aquelas que possuem pelo menos Tamanho 9 ou maior. Monstros clássicos de filmes como *Godzilla* ou *King Kong* se encaixam nessa categoria. Gigantescos possuem Armadura Pesada, assim eles podem ser feridos apenas por Armas Pesadas e todos os seus ataques também contam como Armas Pesadas.

Gigantescos sofrem a penalidade por serem Enormes: +4 nas rolagens de ataques à distância de criaturas de tamanho humano.

Quando uma criatura Gigantesca fizer um ataque de pisotear (a critério do Mestre), adicione o seu Tamanho a sua rolagem de Força, mas também subtraia o Tamanho do seu inimigo. Não adicione o tamanho de obstáculos inanimados como veículos, construções ou navios – este já está calculado em suas Resistências.

INFECÇÃO

Uma mordida de vampiro, uma horrível criatura similar a uma aranha que injeta ovos nos ferimentos de suas vítimas ou mesmo doenças oriundas dos arranhões de ratos são todos exemplos de Infecção.

Sempre que um personagem for Abalado ou ferido por uma criatura com Infecção, a vítima precisa fazer uma rolagem de Vigor. Modificadores na rolagem são listados na descrição da criatura, bem como os efeitos de falha.

INFRAVISÃO

Bestas noturnas muitas vezes enxergam no espectro infravermelho – o que significa que podem “enxergar” detectando calor. Criaturas com Infravisão reduzem a metade penalidades (arredondado para baixo) por iluminação ruim para atacar alvos vivos.

Personagens inteligentes podem descobrir maneiras de mascarar o seu calor de tais criaturas. Espalhar lama fria sobre o seu corpo ou vestir roupas especiais filtradoras de calor normalmente obscurece o alvo daqueles com Infravisão. Criaturas com Infravisão quase sempre possuem visão normal também.

IMUNIDADE

Criaturas nascidas no fogo não são afetadas pelo calor e um horror feito de eletricidade pura não irá sofrer de um ataque de Raio com uma manifestação elétrica.

Imunidades são sempre contra tipos específicos de ataque como fogo, frio, eletricidade e assim por diante. Tais criaturas não são Invulneráveis,

apenas ignoram dano de ataques do tipo especificamente selecionado.

INVULNERABILIDADE

Cenários selvagens estão cheios de combates violentos, mas muitas vezes também apresentam enigmas desesperadores ou pesquisas obscuras através de horrores profanos. Para derrotar uma criatura Invulnerável você precisará de um pouco dos dois.

Criaturas invulneráveis podem ser Abaladas, mas não podem ser feridas por nada que não seja uma de suas Fraquezas (todas as criaturas deste tipo possuem ao menos uma, se não mais). Um antigo deus sombrio trazido de volta à vida por cultistas desavisados, por exemplo, pode ser imune a armas mortais, mas é vulnerável a estilhaços de vitrais recolhidos de uma igreja.

MEDO

Monstros particularmente aterrorizantes causam testes de Medo em todos que os avistarem. Alguns monstros realmente terríveis também podem infligir penalidades em testes de Medo. Uma criatura com Medo -2, por exemplo, faz aqueles que a virem realizarem seus testes de **Medo** com -2. Veja as regras de Medo na página 120 para os efeitos.

MORTO-VIVO

Zumbis, esqueletos e horrores Mortos-Vivos similares são particularmente difíceis de destruir. Abaixo estão os benefícios de tal abominação.

- Mortos-Vivos adicionam +2 a sua Resistência básica.
- Mortos-Vivos adicionam +2 para se recuperarem do estado de Abalados.
- Mortos-Vivos não sofrem dano adicional de ataques localizados.
- Mortos-Vivos Carta Selvagem nunca sofrem Modificadores de Ferimento.
- Mortos-Vivos não sofrem de doença ou veneno.

PARALISIA

Certas criaturas e venenos podem paralisar instantaneamente um inimigo, transformando a vítima numa presa fácil para os designs sombrios ou apetite voraz da coisa. Um alvo que sofra dano ou um resultado de Abalado de tais criaturas precisa fazer uma rolagem de Vigor ou ficará paralisado e incapaz de qualquer ação – mesmo falar – por 2d6 rodadas ou mais.

PEQUENO/GRANDE/ENORME

Criaturas do tamanho de ratos ou fadas são muito difíceis de acertar, especialmente quando estão em movimento. Presumindo que tais criaturas sejam ativas, atacantes subtraem 2 de qualquer rolagem de ataque direcionado a elas.

Criaturas grandes, com pelo menos o tamanho de um rinoceronte, são um pouco mais fáceis de acertar. Atacantes podem adicionar +2 a quaisquer rolagens de ataque direcionadas a alvos Grandes.

Criaturas verdadeiramente enormes, pelo menos tão grandes quanto um dragão, têm +4 para serem atingidas.

Esta habilidade especial em particular é relativa. Dois elefantes não recebem o bônus ao lutarem um contra o outro, mas uma fada que se junte a luta adiciona +4 as suas rolagens. Se o elefante revidar, ele subtrai 4 da sua rolagem.

REGENERAÇÃO

Dizem às lendas que trolls, vampiros e alguns outros tipos de criaturas lendárias podem Regenerar danos causados a elas.

Regeneração vem em dois tipos: Rápida e Lenta.

- **Regeneração Rápida** permite a uma criatura ferida fazer uma rolagem de Vigor a cada rodada para curar qualquer dano sofrido – mesmo depois dela ter sido “morta”. Um sucesso cura um ferimento (ou remove a condição de Incapacitado) e uma ampliação cura um ferimento adicional. A maioria das criaturas com esta habilidade também possui uma Fraqueza ou vulnerabilidade, como o fogo. Ferimentos da Fraqueza ou Vulnerabilidade da criatura não regeneram, mas ainda podem



curar naturalmente. Criaturas com Regeneração Rápida também adicionam +2 a rolagens de Espírito feitas para se recuperar de estarem Abaladas.

- **Regeneração Lenta** significa que a criatura não irá se curar de repente durante uma luta, mas pode recuperar seus ferimentos rapidamente entre os encontros. Regeneradores Lentos fazem uma rolagem de Cura natural uma vez por dia

ROBUSTO

Criaturas muito resistentes e resilientes não tombam devido a ferimentos menores, não importa quantos elas sofram. Um golpe decisivo é necessário para derrubar uma dessas criaturas tenazes.

Se a fera for Abalada, resultados posteriores de Abalado não possuem efeitos adicionais – eles não causam um ferimento.

TAMANHO

O tamanho de uma criatura tem muito a ver com quanto dano ela é capaz de suportar, deste modo nós adicionamos um modificador a sua Resistência para refletir sua tremenda massa. Obser-

ve que o tamanho da fera não possui relação com seu Vigor – mesmo um poderoso kraken pode pegar um resfriado ou ficar cansado.

Os modificadores de Resistência na tabela abaixo representam espécimes típicos de determinadas espécies para comparação, mas sempre existem exceções. Nem todo tubarão branco tem um bônus de +4 na Resistência. Um espécime jovem pode ter um +3, enquanto um peixe maior pode ter +5 ou mesmo +6. O mesmo é verdadeiro para humanos. Humanos Pequenos sofrem uma penalidade de -1, enquanto aqueles com a Vantagem Musculoso ganham um bônus de +1. Use a tabela como referência quando for criar suas próprias criaturas então ajuste para versões particularmente maiores ou menores.

- **Resistência Mínima:** Criaturas normais possuem um mínimo de Resistência de 2, independente de modificadores. Apenas insetos e similares têm um valor de Resistência de 1.

VENENO

Serpentes, adagas cobertas de peçonha e similares afligem suas vítimas com perigosos venenos. Venenos são descritos em maiores detalhes na seção Perigos.

Uma criatura com a habilidade Veneno tipicamente o injeta através de uma mordida, picada ou arranhão. Para fazê-lo, a coisa precisa causar pelo menos um resultado de Abalado à vítima, que então faz uma rolagem de Vigor modificada pela força do veneno (listado entre parênteses após a habilidade de Veneno da criatura). Os efeitos de uma falha são detalhados na descrição de cada criatura.

VISÃO NO ESCURO

Muitos monstros e mesmo raças fantásticas como elfos e anões, tipicamente são capazes de enxergar na escuridão quase completa. Visão no Escuro ignora penalidades por Penumbra e Escuridão, permitindo que a criatura enxergue em todas as condições menos o escuro como o breu.

VOO

A criatura pode voar com a Movimentação listada e ignora efeitos de terreno acidentado. O voador também tem um valor de Subida que reflete a sua capacidade de manobra aérea. O número é inteiramente relativo e mais usado em Perseguições para determinar se a fera é mais manobrável que seus inimigos (veja as páginas 78 e 133).

MODIFICADORES DE TAMANHO

MOD.	TAMANHO DE UM...
-2	Gato, fada, duende, rato grande, cão
-1	Cão grande, lince, pequenino, goblin, humano pequeno
0	Humano
+1	Orc
+2	Touro, gorila, urso, cavalo
+3	Ogro, urso kodiak
+4	Rinoceronte, grande tubarão branco
+5	Elefante pequeno
+6	Draco, elefante
+7	T-Rex, orca
+8	Dragão
+9	Baleia azul
+10	Kraken, leviatã

BESTIÁRIO

Abaixo está uma amostra de alguns animais e monstros comuns a muitos Cenários Selvagens. Perceba que para algumas criaturas, Astúcia está listada em relação ao mundo animal e sendo assim é seguida por um (A) para lembrá-lo que esta é a inteligência de um animal, não a inteligência de uma pessoa, então não espere que um golfinho vá dirigir o seu tanque só porque ele é um animal *relativamente* esperto. Criaturas com inteligência animal tipicamente não avançam como os Aliados – isso só acontece se o animal for adquirido através de uma Vantagem.

ARANHA GIGANTE

Aranhas gigantes são do tamanho de grandes cães e vivem em ninhos de 1d6+2 aracnídeos, mas elas frequentemente saem para caçar nesses bandos quando a presa é escassa em seus lares.

Seus covis são forrados com os ossos e tesouros de suas vítimas, frequentemente fornecendo uma colheita farta para aqueles suficientemente corajosos para se aventuras neles.

- **Atributos:** Agilidade d10, Astúcia d4 (A), Espírito d6, Força d10, Vigor d6
- **Perícias:** Atirar d10, Escalar d12+2, Furtividade d10, Intimidar d10, Lutar d8, Perceber d8
- **Aparar:** 6; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 5
- **Caminhante de Paredes:** Pode andar em superfícies verticais com **Movimentação** 8
- **Mordida:** For+d4.
- **Tecer:** As aranhas podem lançar teias de seu tórax que são do tamanho de um Modelo Pequeno de Explosão. Isso é uma rolagem de Atirar com uma distância de 3/6/12. Qualquer coisa na teia precisa se libertar cortando ou abrindo seu caminho (**Resistência** 7). Personagens presos ainda podem lutar, mas todas as ações físicas estão com -4.
- **Veneno** (-4): Veja as regras de veneno na página 126.

CÃO/LOBO

As estatísticas abaixo são para grandes cães de ataque, como Rottweilers e Dobermann Pinschers, assim como lobos, hienas e similares.

- **Atributos:** Agilidade d8, Astúcia d6 (A), Espírito d6, Força d6, Vigor d6
- **Perícias:** Lutar d6, Perceber d10
- **Aparar:** 5; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 4
- **Ir para a Garganta:** Cães instintivamente atacam para uma área mais macia de um oponente. Com uma ampliação na sua rolagem de ataque, eles atingem o ponto menos protegido do alvo.
- **Ligeiro:** Rolam um d10 ao correrem, no lugar de um d6.
- **Mordida:** For+d4.
- **Tamanho** -1: Cães são relativamente pequenos.

CAVALO DE GUERRA

Cavalos de guerra são grandes bestas treinadas para agressão. Eles são treinados para lutar com ambos os cascos, tanto dianteiros quanto traseiros. Em combate, o animal ataca em qualquer rodada na qual seu cavaleiro não realize uma manobra de truque de algum tipo

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d4 (A), Espírito d6, Força d12+2, Vigor d10
- **Perícias:** Lutar d8, Perceber d6
- **Aparar:** 6; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 10
- **Coice:** For+d4.
- **Ligeiro:** Cavalos de guerra rolam um d8 ao correrem, no lugar de um d6.
- **Tamanho** +3: Cavalos de guerra são criaturas grandes criados pelo seu poder e estatura

CAVALO DE MONTARIA

Cavalos de montaria são animais de tamanho médio que conseguem ter um bom equilíbrio entre velocidade e capacidade de carga.

- **Atributos:** Agilidade d8, Astúcia d4 (A), Espírito d6, Força d12, Vigor d8
- **Perícias:** Lutar d4, Perceber d6
- **Aparar:** 4; **Movimentação:** 10; **Resistência:** 8
- **Coice:** For.
- **Ligeiro:** Cavalos rolam um d8 ao correrem, no lugar de um d6.
- **Tamanho** +2: Cavalos de passeio pesam entre 400 e 500 quilos.



DRACO

Dracos são dragões não-voadores com inteligência animal (no lugar da sensibilidade mais humana dos dragões verdadeiros). Entretanto, eles são muito mais agressivos em combate direto do que seus primos distantes.

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d6 (A), Espírito d10, Força d12+6, Vigor d12
 - **Perícias:** Lutar d10, Intimidar d12, Perceber d8
 - **Aparar:** 7; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 17 (4)
 - **Açoite de Cauda:** Um draco pode varrer todos os oponentes na sua traseira virando num retângulo de 3 quadros de comprimento por 6 quadros de largura. Isso é um ataque de Lutar padrão e o dano é igual à Força da criatura -2.
 - **Armadura** +4: Pele coberta de escamas.
 - **Garras/Mordida:** For+d8.
 - **Grande:** Atacantes adicionam +2 as suas rolagens de ataque ao atacarem um draco, devido ao seu grande tamanho.
 - **Medo:** Dracos são criaturas assustadoras de se ver.
 - **Sopro de Fogo:** Dracos sopram fogo usando o Modelo de Cone. Cada alvo dentro desse cone pode fazer uma rolagem de Agilidade com -2 para evitar o ataque. Quem falhar sofre 2d10 de dano e precisa verificar para ver se pegam fogo (veja **Fogo**).
- Um draco não pode atacar com suas garras ou mordida na rodada em que ele sopra fogo.
- **Tamanho** +5: Dracos têm mais de seis metros de comprimento do focinho até a cauda e pesam mais de 1500 quilos.



DRAGÃO

Dragões são monstros cuspidores de fogo que trazem ruína e desespero às vilas que eles assolam. Tais criaturas não devem ser combatidas levianamente, sendo mais do que um desafio, mesmo para um grupo de aventureiros experientes. Essas bestas também são muito inteligentes e usarão tudo que tiverem a seu favor quando confrontadas por pretensos matadores de dragão.

- **Atributos:** Agilidade d8, Astúcia d8, Espírito d10, Força d12+9, Vigor d12
- **Perícias:** Lutar d10, Intimidar d12, Perceber d12
- **Aparar:** 7; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 20 (4)
- **Açoite de Cauda:** Um dragão pode varrer todos os oponentes na sua traseira virando num retângulo de 3 quadros de comprimento por 6 quadros de largura. Isso é um ataque de Lutar padrão e o dano é igual à Força da criatura -2.
- **Armadura** +4: Pele coberta de escamas.
- **Enorme:** Atacantes adicionam +4 as suas rolagens de Atirar ou Lutar ao atacarem um dragão, devido ao seu tamanho massivo.
- **Focado:** Age na melhor de duas cartas.
- **Frenesi Aprimorado:** Se um dragão não usar sua habilidade de Sopro de Fogo, pode fazer dois ataques de Lutar sem penalidade.
- **Garras/Mordida:** For+d8.
- **Medo** -2: Qualquer um que veja um poderoso dragão precisa fazer um teste de Medo com -2
- **Robusto:** A criatura não sofre um ferimento por ser Abalada duas vezes
- **Sopro de Fogo:** Dragões sopram fogo usando o Modelo de Cone. Cada alvo dentro desse cone pode fazer uma rolagem de Agilidade com -2 para evitar o ataque. Quem falhar sofre 2d10 de dano e eles precisam verificar para ver se pegam fogo (veja **Fogo**). Um dragão não pode atacar com suas garras ou mordida na rodada em que ele sopra fogo.
- **Tamanho** +8: Dragões são criaturas massivas. Essa versão tem mais de 12 metros de comprimento do focinho até a cauda e pesa mais de 15000 quilos.
- **Voo:** Dragões têm uma Movimentação de Voo de 24 quadros e Subida 0.

ELEMENTAIS

Elementais são espíritos vivos de terra, fogo, água e ar. Estes são exemplares típicos de tais criaturas. Eles podem ser mais ou menos poderosos em cenários específicos.

Elemental da Terra

Elementais da terra se manifestam como aglomerados de terra e pedra numa forma vagamente humana com um metro e meio de altura. Embora incrivelmente fortes, eles também são muito lentos e pesados.

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d12+3, Vigor d10
- **Perícias:** Lutar d8, Perceber d4
- **Aparar:** 6; **Movimentação:** 4; **Resistência:** 11 (4)
- **Armadura +4:** Pele rochosa.
- **Elemental:** Nenhum dano adicional de ataques localizados; Destemido; Imune à doença e veneno.
- **Escavar (10 quadros):** Elementais da terra podem fundir e entrar/sair do solo.
- **Pancada:** For+d6.

Elemental do Fogo

Elementais do fogo surgem como uma chama de forma humana.

- **Atributos:** Agilidade d12+1, Astúcia d8, Espírito d8, Força d4, Vigor d6
- **Perícias:** Atirar d8, Escalar d8, Lutar d10, Perceber d6
- **Aparar:** 7; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5
- **Ataque de Chamas:** Elementais do fogo podem projetar uma rajada de chamas ardentes usando o Modelo de Cone. Personagens dentro do cone têm de vencer a rolagem de Atirar do espírito com Agilidade ou sofrem 2d10 de dano mais a chance de pegarem fogo.
- **Elemental:** Nenhum dano adicional de ataques localizados; Destemido; Imune à doença e veneno.
- **Invulnerabilidade:** Elementais do fogo são imunes a todos os ataques não-mágicos, mas sofrem 1d6 de dano se banhados com pelo menos um galão de água, +2 por galão adicional.
- **Toque Flamejante:** For+d6; chance de pegar fogo.

Elemental da Água

Elementais da água são criaturas borbulhantes de água e espuma do mar em forma humana

- **Atributos:** Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d6, Força d10, Vigor d10
- **Perícias:** Atirar d8, Lutar d8, Nadar d12+2, Perceber d6
- **Aparar:** 6; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 7
- **Aquático:** Movimentação 12.
- **Elemental:** Nenhum dano adicional de ataques localizados; Destemido; Imune à doença e veneno.
- **Escoar:** Elementais da água podem espremer-se através de qualquer fenda porosa como se fosse Terreno Acidentado.
- **Invulnerabilidade:** Elementais da água são imunes a todos os ataques não-mágicos exceto o fogo. Uma tocha ou lamparina causa a eles 1d6 de dano, mas é instantaneamente descartada caso os acerte.
- **Pancada:** For+d6, dano não-letal.
- **Tromba D'água:** Espíritos da água podem projetar uma torrente de água utilizando o modelo de cone. Aqueles na área podem fazer uma rolagem de Agilidade resistida pelo Atirar do espírito para escapar dela ou sofrem 2d8 de dano não-letal. Isto apaga qualquer fogo normal..

Elemental do Ar

Elementais do ar se manifestam como redemoinhos sencientes.

- **Atributos:** Agilidade d12, Astúcia d6, Espírito d6, Força d8, Vigor d6
- **Perícias:** Atirar d6, Lutar d8, Perceber d8
- **Aparar:** 6; **Movimentação:** – ; **Resistência:** 5
- **Elemental:** Nenhum dano adicional de ataques localizados; Destemido; Imune à doença e veneno.
- **Empurrar:** O elemental do ar pode usar uma ação para empurrar um único alvo adjacente 1d6 quadros para longe em linha reta com uma explosão concentrada de ar. A vítima faz uma rolagem de Força, com cada sucesso e ampliação reduzindo o total deslocado em 1 quadro (até um mínimo de 0).

- **Etéreo:** Elementais do ar podem manobrar através de qualquer superfície que não seja sólida. Eles podem escoar através das frestas nas portas, borbulhar através da água e soprar através de velas.
- **Invulnerabilidade:** Imune a todos os ataques não-mágicos exceto fogo.
- **Rajada de Vento:** Elementais do ar podem enviar rajadas direcionadas de ar nos inimigos usando o Modelo de Cone e uma rolagem de Atirar. Inimigos podem fazer uma rolagem resistida de Agilidade para evitar a rajada. O dano é de 2d6 pontos de dano não-letal.
- **Redemoinho:** Desde que o elemental do ar não se mova neste turno, ele pode tentar capturar um inimigo. Faça uma rolagem resistida de Força e se o elemental do ar vencer, seu inimigo é puxado para o turbilhão giratório do seu corpo. Enquanto aprisionado, o alvo fica com -2 em todas as rolagens incluindo dano, para atacar e rolagens de Força para se libertar. O elemental do ar não pode se mover enquanto desejar manter inimigos aprisionados dentro de sua forma.
- **Voo:** Elementais do ar voam com uma taxa de 6 quadros com uma Subida de 3. Eles não podem correr.

ENXAME

Às vezes os inimigos mais mortais vêm nos menores frascos. O enxame descrito abaixo pode ser de praticamente qualquer coisa – de formigas que mordem a vespas que ferroam e ratos imundos.

O enxame é tratado como apenas uma criatura. Quando ferido, o enxame é efetivamente dispersado.

Enxames cobrem uma área igual a um Modelo Médio de Explosão e atacam todos em seu interior a cada rodada.

- **Atributos:** Agilidade d10, Astúcia d4 (A), Espírito d12, Força d8, Vigor d10
- **Perícias:** Perceber d6
- **Aparar:** 4; **Movimentação:** 10; **Resistência:** 7
- **Divisão:** Alguns enxames são inteligentes o bastante para dividirem-se em dois enxames menores (Modelos Pequenos de Explosão) caso seus inimigos se

separem. A Resistência destes enxames menores é reduzida em -2 (para cada 5).

- **Enxame:** Aparar +2; Devido o enxame ser composto de dezenas, centenas ou milhares de criaturas, armas cortantes e perfurantes não causam nenhum dano real. Armas de área funcionam normalmente e um personagem pode pisotear para infligir dano com Força a cada rodada. Enxames normalmente são evitados ao pular dentro da água, a menos que sejam compostos por pragas aquáticas, como piranhas.
- **Mordida ou Ferrão:** Enxames infligem centenas de minúsculas picadas em suas vítimas a cada rodada, acertando automaticamente e causando 2d4 de dano a todos no modelo. Dano é aplicado ao ponto menos protegido (vítimas em trajes completamente selados são imunes).

ESQUELETO

A pele destes mortos revividos já apodreceu, deixando-os ligeiramente mais rápidos do que suas contrapartes zumbis cheias de carne. Eles são frequentemente encontrados aglomerados nas malignas legiões de um necromante.

- **Atributos:** Agilidade d8, Astúcia d4, Espírito d4, Força d6, Vigor d6
- **Perícias:** Atirar d6, Intimidar d6, Lutar d6, Perceber d4
- **Aparar:** 5; **Movimentação:** 7; **Resistência:** 7
- **Equipamento:** Varia.
- **Destemido:** esqueletos são imunes a Medo e Intimidação.
- **Garras de Ossos:** For+d4.
- **Morto-Vivo:** Resistência +2; +2 para se recuperar de estar Abalado; ataques localizados não causam dano adicional.

FANTASMA

Espectros, sombras e assombrações às vezes retornam da morte para assombrar os vivos ou completar algum objetivo inacabado.

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d10, Força d6, Vigor d6
- **Perícias:** Arremessar d12, Furtividade d12+4, Intimidar d12+2, Lutar d6, Perceber d12, Provocar d10
- **Aparar:** 5; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5

- **Equipamento:** Objetos arremessados (For+d4).
- **Étéreo:** Fantasmas são imateriais e podem ser feridos apenas por ataques mágicos.
- **Medo -2:** Fantasmas causam verificações de Medo com -2 quando permitem serem vistos.

GATO PEQUENO

Estê é um gato doméstico comum, do tipo que pode ser um familiar para um conjurador, um companheiro animal para um Senhor das Feras ou uma forma alternativa para o poder *Mudança de Forma*.

- **Atributos:** Agilidade d8, Astúcia d6 (A), Espírito d10, Força d4, Vigor d6
- **Perícias:** Escalar d6, Furtividade d8, Perceber d6
- **Aparar:** 3; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 3
- **Acrobata:** +2 em rolagens de Agilidade para realizar manobras acrobáticas; +1 no Aparar se não sobrecarregado.
- **Mordida ou Garra:** For.
- **Pequeno:** Atacantes subtraem 2 de seus ataques para acertá-lo.
- **Tamanho -2:** Gatos tipicamente possuem menos de meio metro.
- **Visão no Escuro:** Gatos ignoram penalidades de iluminação por Escuridão e Penumbra.

GOBLIN

Goblins dos mitos e lendas são criaturas muito mais sinistras do que alguns jogos e a ficção retratam. Nos contos originais, eles eram criaturas terríveis que invadiam casas no meio da noite para roubar e comer crianças desobedientes. As estatísticas aqui funcionam tanto para os sombrios goblins de "contos de fadas" como também para aqueles encontrados ao lado de orcs em jogos de RPG contemporâneos.

- **Atributos:** Agilidade d8, Astúcia d4, Espírito d6, Força d4, Vigor d6
- **Perícias:** Arremessar d6, Atirar d8, Escalar d6, Furtividade d10, Lutar d6, Nadar d6, Perceber d6, Provocar d6
- **Aparar:** 5; **Movimentação:** 5; **Resistência:** 4
- **Equipamento:** Lanças curtas (For+d4).

- **Infravisão:** Goblins reduzem a metade penalidades por escuridão contra alvos vivos (arredondado para baixo).
- **Tamanho-1:** Goblins medem cerca de 1m de altura.

JACARÉ/CROCODILO

Jacaré e crocodilos são elementos comuns da maioria dos jogos de aventura do gênero pulp. As estatísticas aqui representam um exemplar mediano de ambas as espécies. Versões muito maiores são frequentemente encontradas em áreas mais remotas.

- **Atributos:** Agilidade d4, Astúcia d4 (A), Espírito d6, Força d10, Vigor d10
- **Perícias:** Lutar d8, Nadar d8, Perceber d6
- **Aparar:** 6; **Movimentação:** 3; **Resistência:** 9 (2)
- **Aquático:** **Movimentação** 5.
- **Armadura +2:** Pele grossa.
- **Mordida:** For+d6.
- **Rolar:** Tanto jacarés quanto crocodilos são conhecidos por prender suas presas em suas terríveis mandíbulas e rolar repetidamente com suas vítimas indefesas em suas bocas. Se um desses grandes anfíbios acertar com uma ampliação, ele causa um adicional de 2d4 de dano por rolamento a sua presa além do seu dano normal de Força.

LEÃO

Os reis da selva são predadores ferozes, particularmente em campo aberto, onde suas presas não podem procurar abrigo.

- **Atributos:** Agilidade d8, Astúcia d6 (A), Espírito d10, Força d12, Vigor d8
- **Perícias:** Lutar d8, Perceber d8
- **Aparar:** 6; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 8
- **Bote:** Leões frequentemente saltam sobre suas presas para maior eficácia no uso de sua massa e garras. Ele pode saltar 1d6 quadros para ganhar +4 no seu ataque e dano. No entanto, seu Aparar é reduzido em -2 até sua próxima ação ao realizarem esta manobra.
- **Frenesi Aprimorado:** Leões podem fazer dois ataques de Lutar a cada ação sem penalidade
- **Mordida ou Garra:** For+d6.

- **Tamanho +2:** Leões machos podem pesar mais de 250 quilos.
- **Visão no Escuro:** Leões ignoram penalidades de iluminação por Penumbra ou Escuridão.



LICHE

Talvez a mais diabólica criatura em qualquer reino de fantasia seja o liche – um necromante tão consumido pela magia negra que eventualmente se torna ele mesmo um morto-vivo.

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d12+2, Espírito d10, Força d10, Vigor d10
- **Perícias:** Conhecimento (Oculto) d12+2, Conjuração d12, Intimidar d12, Lutar d8, Perceber d10
- **Aparar:** 6; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 15 (6)
- **Equipamento:** Armadura mágica (+6), outros itens mágicos.
- **Feitiços:** Liches possuem 50 Pontos de Poder e conhecem a maioria dos feitiços disponíveis.

- **Morto-Vivo:** Resistência +2! +2 para se recuperar de estar Abalado. Ataques localizados não causam dano adicional, Ignora penalidades de ferimento.
- **Toque da Morte:** Liches drenam a vida daqueles ao seu redor com um toque. Ao invés de um ataque normal, um liche pode fazer um ataque de toque. Cada ampliação na sua rolagem de Lutar automaticamente inflige um ferimento no seu alvo.
- **Zumbi:** Liches são necromantes em primeiro lugar. Os mortos-vivos que eles erguem através do feitiço Zumbi são permanentes, assim eles normalmente são cercados por 4d10 esqueletos ou zumbis à sua escolha. Alguns liches possuem exércitos inteiros de mortos-vivos à sua disposição.



LOBISOMEM

Quando uma lua cheia emerge, humanos infectados com licantrópia perdem o controle e transformam-se em criaturas propensas ao assassinato. Alguns abraçam seu estado maldito e se revelam na destruição que eles causam.



- **Atributos:** Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d6, Força d12+2, Vigor d10
- **Perícias:** Escalar d8, Furtividade d10, Intimidar d10, Lutar d12+2, Nadar d10, Perceber d12, Rastrear d10
- **Aparar:** 9; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 7
- **Fraqueza:** Lobisomens sofrem dano normal de armas de prata.
- **Infecção:** Qualquer um morto por um lobisomem tem uma chance de 50% de retornar como um lobisomem também. O personagem se transforma involuntariamente a cada lua cheia. Ele ganha controle de sua licantrópia apenas depois de 1d6 anos como um lobisomem.
- **Infravisão:** Lobisomens podem enxergar calor e reduzem a metade penalidades por iluminação ruim ao atacarem alvos vivos.
- **Invulnerabilidade:** Lobisomens podem ser apenas Abalados por armas que não sejam de prata – não feridos.
- **Garras:** For+d8.
- **Medo -2:** Lobisomens congelam o sangue de todos que os veem.

LOBO ATROZ

Lobos atroz são lobos muito grandes e selvagens, frequentemente usados por orcs como cães de ataque. Eles também podem ser encontrados vagando em matilhas nas florestas mais escuras e profundas.

- **Atributos:** Agilidade d8, Astúcia d4 (A), Espírito d6, Força d8, Vigor d8
- **Perícias:** Intimidar d8, Lutar d8, Perceber d6
- **Aparar:** 6; **Movimentação:** 10; **Resistência:** 6
- **Ir para a Garganta:** Lobos instintivamente atacam uma área mais macia de um oponente. Com uma ampliação na sua rolagem de ataque, eles atingem o ponto menos protegido do alvo.
- **Ligeiro:** Lobos atroz rolam d10 ao invés de d6 ao correrem.
- **Mordida:** For+d6.

MECHA (SENTINELA)

As estatísticas abaixo são para uma sentinela altamente mecanizada com 4m que pode ser encontrada em uma campanha típica de ficção científica realista. Esta é uma plataforma de patrulha leve com inteligência razoável, um conjunto de sensores e alta capacidade de manobra.

Mechas maiores apropriados para batalha possuem blindagem substancialmente maior, são maiores e possuem arsenal mais especializado.

- **Atributos:** Agilidade d4, Astúcia d6, Espírito d4, Força d6, Vigor d8
- **Perícias:** Atirar d8, Lutar d6, Perceber d10
- **Aparar:** 5; **Movimentação:** 10; **Resistência:** 10
- **Armadura +4**
- **Construto:** +2 para se recuperar do estado de Abalado. Ataques localizados não causam dano adicional. Não sofre de doença ou veneno.
- **Destemido:** Mechas são imunes ao medo e Intimidação, mas eles podem ser espertos o bastante para reagir apropriadamente a situações causadoras de medo.
- **Sensores:** Sentinelas mechas são equipadas com conjuntos de sensores que reduzem à metade penalidades por escuridão, podem detectar sons ou gravar conversas através de microfones direcionais..

MINOTAURO

Minotauros medem mais de 2m de altura e possuem enormes cabeças bovinas e chifres. Em muitos mundos de fantasia, são usados como guardiões de labirintos. Em outros, eles são apenas outra raça de criaturas ocupando um cenário selvagem fantástico. Em todos os casos, são feras selvagens ansiosas por combate e pelo sabor da carne de seus inimigos.

- **Atributos:** Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d8, Força d12+2, Vigor d12
- **Perícias:** Arremessar d6, Intimidar d12, Lutar d10, Perceber d10
- **Aparar:** 8; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 11 (1)
- **Equipamento:** Armadura de couro (+1), lança (For+d6, Extensão1, Aparar +1)
- **Chifres:** For+d4.



- **Espetar:** Minotauros usam esta manobra para espetar seus inimigos com seus chifres. Se eles puderem efetuar uma carga de pelo menos 6 quadros antes de atacar, adicionam +4 ao seu dano total.
- **Ligeiro:** Minotauros rolam d10 ao invés de d6 enquanto correm.
- **Tamanho +2:** Minotauros medem mais de dois metros de altura.

MULA

Mula é o cruzamento entre um burro e um cavalo e normalmente são usadas para transportar mercadorias pesadas ou puxar carroças.

Como qualquer bom bicho de estimação, o Mestre deve se sentir livre para dar à mula um pouco de personalidade. O ditado “teimoso como uma mula” certamente vem à cabeça.

- **Atributos:** Agilidade d4, Astúcia d4 (A), Espírito d6, Força d8, Vigor d8
- **Perícias:** Perceber d4

- **Aparar:** 2; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 8
- **Coice:** For.
- **Genioso:** Mulas são criaturas do contra. Personagens precisam subtrair 1 de suas rolagens de Cavalgar ao montá-las.
- **Ligeiro:** Mulas rolam d8 ao invés de d6 ao correrem.
- **Tamanho +2:** Mulas são animais estoicos pesando até 500 quilos.

OGRO

Ogros são aparentados aos orcs e gigantes menores. Eles frequentemente são acolhidos por clãs orcs, que respeitam os brutamontes estúpidos por sua selvageria e força. Orcs frequentemente digladiam suas “mascotes” ogros em combates selvagens contra os de seus rivais.

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d12+3, Vigor d12
- **Perícias:** Arremessar d6, Intimidar d8, Lutar d8, Perceber d4

- **Aparar:** 6; **Movimentação:** 7; **Resistência:** 12 (1)
- **Equipamento:** Peles grossas (+1), clava massiva (For+d8)
- **Tamanho+3:** A maioria dos ogros tem quase três metros de altura, com barrigas arredondadas e braços e pernas massivos.
- **Varredura:** Ataca todos os inimigos adjacentes com -2.

ORC

Orcs são humanoides selvagens de pele esverdeada com feições suínas, incluindo focinho e algumas vezes até mesmo presas. Eles possuem personalidades abomináveis e raramente fazem prisioneiros.

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d8, Vigor d8
- **Perícias:** Arremessar d6, Atirar d6, Furtividade d6, Intimidar d8, Lutar d6, Perceber d6
- **Aparar:** 5; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 8 (1)
- **Equipamento:** Armadura de couro (+1), cimitarra (For+d8)
- **Infravisão:** Reduza metade penalidade por iluminação ruim contra alvos quentes.
- **Tamanho+1:** Orcs são ligeiramente maiores que humanos.



ORC LÍDER TRIBAL

O líder de pequenos clãs de orcs é sempre o mais mortal brutamonte do bando. Orcs líderes tribais geralmente possuem um item mágico ou dois em cenários onde tais coisas sejam relativamente comuns (a maioria dos mundos de “espada e magia”).

- **Atributos:** Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d6, Força d10, Vigor d10
- **Perícias:** Arremessar d8, Atirar d8, Furtividade d6, Intimidar d10, Lutar d12, Perceber d6
- **Aparar:** 8; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 11 (3)
- **Equipamento:** Placa peitoral (+3), perneiras e braçadeiras de malha (+2), machado de batalha (For+d10)
- **Infravisão:** Reduz a metade penalidade por iluminação ruim contra alvos emissores de calor.

- **Tamanho+1:** Orcs são ligeiramente maiores que humanos..
- **Varredura:** Pode atacar todos os personagens adjacentes com -2 de penalidade.

SERPENTE CONSTRITORA

Pítons, boas constritoras e outras serpentes com mais de 4 metros de comprimento raramente são mortais para o homem no mundo real, pois não são particularmente agressivas com tais presas grandes. Nos jogos, entretanto, tais criaturas podem ser provocadas, drogadas ou apenas agir sordidamente.

- **Atributos:** Agilidade d4, Astúcia d4 (A), Espírito d8, Força d6, Vigor d6
- **Perícias:** Lutar d6, Perceber d10
- **Aparar:** 5; **Movimentação:** 4; **Resistência:** 5
- **Constrição:** Grandes constritoras têm pouca chance de envolver presas ativas de tamanho humano no mundo real – elas têm de atacar enquanto sua vítima estiver dormindo, atordoada, paralisada e assim por diante. No pulp e em outros gêneros fantásticos, constritoras podem ser muito mais mortais. Estas criaturas mordem se são bem-sucedidas em uma rolagem de Lutar e envolvem o alvo caso sejam bem-sucedidas com uma ampliação. Na rodada em que elas envolvem e a cada rodada seguinte, causam dano a sua presa igual a For+d6. A presa pode tentar escapar em sua ação conseguindo uma ampliação em uma rolagem resistida de Força.
- **Mordida:** For.

SERPENTE VENENOSA

Aqui estão estatísticas para Tapians (serpentes marrons australianas), cobras e serpentes similares de tamanho médio com veneno extremamente mortal.

- **Atributos:** Agilidade d8, Astúcia d4 (A), Espírito d6, Força d4, Vigor d4
- **Perícias:** Lutar d8, Perceber d12
- **Aparar:** 6; **Movimentação:** 4; **Resistência:** 2
- **Mordida:** For.
- **Pequena:** Qualquer um atacando uma serpente precisa subtrair 2 de suas rolagens de ataque.

- **Rápida:** Serpentes são notoriamente rápidas. Elas podem descartar Cartas de Ação de 5 ou menos e sacar outra. Entretanto, precisam manter a carta de reposição.
- **Tamanho -2:** A maioria das serpentes venenosas possui de 1 a 2 metros de comprimento, mas apenas algumas poucas polegadas de largura.
- **Veneno:** Veja as regras de veneno na página 126.

TOURO

Touros normalmente são agressivos com humanos apenas quando enfurecidos. É claro que se você está olhando para as estatísticas aqui presentes, ele provavelmente já esteja enxergando em vermelho.

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d4 (A), Espírito d8, Força d12+2, Vigor d12
- **Perícias:** Lutar d4, Perceber d6
- **Aparar:** 4; **Movimentação:** 7; **Resistência:** 10
- **Chifres:** For+d6.
- **Espetar:** Touros usam cargas para espetar seus oponentes com seus longos chifres. Se puderem se mover pelo menos 6 quadros antes de atacar, eles adicionam +4 ao seu dano total.
- **Tamanho +2:** Touros são criaturas grandes.

TROLL

Nos mitos e lendas, trolls são horríveis criaturas carnívoras que vivem em florestas profundas, debaixo de pontes ou em cavernas escondidas nas montanhas. Nos jogos e na ficção moderna, são monstros com a habilidade de regenerar dano e uma fraqueza ao fogo. Estas estatísticas refletem ambos os históricos.

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d12+2, Vigor d10
- **Perícias:** Arremessar d6, Intimidar d10, Lutar d8, Nadar d6, Perceber d6
- **Aparar:** 6; **Movimentação:** 7; **Resistência:** 10 (1)
- **Equipamento:** Porrete com espinhos (For+d8)
- **Armadura +1:** Couro.
- **Garra:** For+d4.
- **Regeneração Rápida:** Trolls podem tentar uma rolagem de cura natu-

ral a cada rodada, a menos que seus ferimentos tenham sido causados pelo fogo ou chamas. Isso ocorre seja o troll um Carta Selvagem ou um Extra. No último caso, um troll abatido retorna a ação caso se cure e não estará Abalado – mesmo se ele estava antes de ser Incapacitado.

- **Tamanho +2:** Trolls são criaturas altas e esguias com quase três metros de altura.
- **Varrer Aprimorado:** Pode atacar todos os inimigos adjacentes sem penalidade.

TUBARÃO BRANCO

Estas estatísticas abrangem grandes tubarões brancos, entre cinco e oito metros de comprimento. Espécimes maiores certamente existem.

- **Atributos:** Agilidade d8, Astúcia d4 (A), Espírito d8, Força d12+4, Vigor d12
- **Perícias:** Lutar d10, Nadar d10, Perceber d12
- **Aparar:** 7; **Movimentação:** –; **Resistência:** 12
- **Aquático:** Movimentação 10.
- **Grande:** Atacantes adicionam +2 a suas rolagens de ataque para efetuar ataques contra um grande tubarão branco devido ao seu tamanho grande.
- **Mordida:** For+d8.
- **Robusto:** A criatura não sofre um ferimento por ser Abalada duas vezes.
- **Tamanho +4:** Grandes tubarões brancos podem crescer até oito metros de comprimento.

TUBARÃO MEDIANO DEVORADOR DE HOMENS

Estas estatísticas abrangem matadores de homens de tamanho médio, como tubarões tigre e touro.

- **Atributos:** Agilidade d8, Astúcia d4 (A), Espírito d6, Força d8, Vigor d6
- **Perícias:** Lutar d8, Nadar d10, Perceber d12
- **Aparar:** 6; **Movimentação:** –; **Resistência:** 5
- **Aquático:** Movimentação 10.
- **Mordida:** For+d6.



URSO GRANDE

Ursos grandes englobam ursos cinzentos, Kodiaks e massivos ursos polares.

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d6 (A), Espírito d8, Força d12+4, Vigor d12
- **Perícias:** Lutar d8, Nadar d6, Perceber d8
- **Aparar:** 6; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 10
- **Abraço de Urso:** Ursos na verdade não “abraçam” suas vítimas, mas tentam usar seu peso para prender seu alvo e dilacerá-la com suas garras e presas. Um urso que acerte com uma ampliação prende seu adversário. O oponente pode apenas tentar escapar do “abraço” em sua ação, o que requer uma ampliação em uma rolagem resistida de Força.
- **Garras:** For+ d6.
- **Tamanho +2:** Estas criaturas podem medir até três metros de altura e pesar mais de 500 quilos



VAMPIRO ANCIÃO

Bebedores de sangue dos contos são comuns em muitos jogos de fantasia. As estatísticas abaixo são para um vampiro um pouco abaixo do lendário Drácula, mas muito acima daqueles sugadores de sangue recém saídos da sepultura (detalhados a seguir). As habilidades listadas abaixo são padrão – o Mestre pode querer adicionar outras Vantagens como convir ao modo de vida anterior do vampiro.

- **Atributos:** Agilidade d8, Astúcia d10, Espírito d10, Força d12+3, Vigor d12
- **Perícias:** Arremessar d8, Atirar d8, Intimidar d12, Lutar d10, Nadar d8, Perceber d8
- **Aparar:** 7; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 10
- **Cria:** Qualquer um morto por um vampiro tem uma chance de 50% de também retornar como um vampiro em 1d4 dias.
- **Crianças da Noite:** Vampiros anciões possuem a habilidade de convocar e controlar lobos ou ratos. Isso requer uma ação e uma rolagem de Astúcia com -2. Se for bem-sucedido, 1d6 lobos ou 1d6 enxames de ratos (veja Enxame) surgem das redondezas selvagens em 1d6+2 rodadas.

- **Enfeitiçar:** Vampiros podem usar o poder Fantoche no sexo oposto usando sua Astúcia como sua perícia arcana. Eles podem lançar e manter o poder indefinidamente, mas podem afetar apenas um alvo por vez.
- **Focado:** Vampiros agem na melhor de duas cartas.
- **Fraqueza (Água Benta):** Um vampiro aspergido com água benta fica Fatigado. Se imerso, ele entra em combustão como se estivesse diretamente sob luz solar (veja abaixo).
- **Fraqueza (Apenas se Convidado):** Vampiros não podem entrar em uma residência privada sem serem convidados. Eles podem entrar em domínios públicos à vontade.
- **Fraqueza (Estaca Através do Coração):** Um vampiro atingido com um ataque localizado no coração (-4) precisa fazer uma rolagem de Vigor contra o total de dano. Se for bem-sucedido, ele receberá o dano normalmente. Se falhar, é desintegrado ao pó.
- **Fraqueza (Luz Solar):** Vampiros pegam fogo se qualquer parte da sua pele for exposta diretamente a luz solar. Depois disso, sofrem 2d10 de dano por rodada até se tornarem pó. Armadura não protege contra este dano.
- **Fraqueza (Símbolos Sagrados):** Um personagem pode manter um vampiro afastado expondo um símbolo sagrado. Um vampiro que deseje atacar diretamente a vítima precisa vencê-la em um teste resistido de Espírito.
- **Frenesi Aprimorado:** Vampiros podem fazer dois ataques por rodada sem penalidade.
- **Garras:** For + d4.
- **Invulnerabilidade:** Vampiros podem ser machucados apenas por suas Fraquezas. Eles podem ser Abalados por outros ataques, mas nunca feridos.
- **Morto-Vivo:** Resistência +2. +2 para se recuperar de estar Abalado. Ataques localizados não causam dano adicional (exceto para o coração – veja acima). Sem penalidades de ferimento.
- **Mudança de Forma:** Como uma ação, um vampiro pode transformar-se em um lobo ou morcego com uma rolagem de Astúcia com -2. Mudar de volta para

forma humanoide requer uma rolagem de Astúcia.

- **Névoa:** Vampiros maiores possuem a habilidade de se transformarem em névoa. Isto requer uma ação e uma rolagem de Astúcia com -2.

VAMPIRO JOVEM

Bebedores de sangue dos contos são comuns em muitos jogos de fantasia. Esse é um assecla vampiro relativamente jovem.

- **Atributos:** Agilidade d8, Astúcia d8, Espírito d8, Força d12 + 1, Vigor d10
- **Perícias:** Arremessar d6, Atirar d6, Intimidar d8, Lutar d8, Nadar d8, Perceber d6
- **Aparar:** 6; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 9
- **Cria:** Qualquer um morto por um vampiro tem uma chance de 50% de também retornar como um vampiro em 1d4 dias.
- **Focado:** Vampiros agem na melhor de duas cartas.
- **Fraqueza (Água Benta):** Um vampiro aspergido com água benta fica Fatigado. Se imerso, ele entra em combustão como se estivesse diretamente sob luz solar (veja abaixo).
- **Fraqueza (Apenas se Convidado):** Vampiros não podem entrar em uma residência privada sem serem convidados. Eles podem entrar em domínios públicos à vontade.
- **Fraqueza (Estaca Através do Coração):** Um vampiro atingido com um ataque localizado no coração (-4) precisa fazer uma rolagem de Vigor contra o total de dano. Se for bem-sucedido, ele receberá o dano normalmente. Se falhar, é desintegrado ao pó.
- **Fraqueza (Luz Solar):** Vampiros pegam fogo se qualquer parte da sua pele for exposta diretamente a luz solar. Depois disso, sofrem 2d10 de dano por rodada até se tornarem pó. Armadura não protege contra este dano.
- **Fraqueza (Símbolos Sagrados):** Um personagem pode manter um vampiro afastado expondo um símbolo sagrado. Um vampiro que deseje atacar diretamente a vítima precisa vencê-la em um teste resistido de Espírito.

- **Frenesi:** Vampiros podem fazer dois ataques por rodada com uma penalidade de -2 para cada ataque.
- **Garras:** For+d4.
- **Invulnerabilidade:** Vampiros podem ser machucados apenas por suas Fraquezas. Eles podem ser Abalados por outros ataques, mas nunca feridos
- **Morto-Vivo:** Resistência +2. +2 para se recuperar de estar Abalado. Ataques localizados não causam dano adicional (exceto para o coração – veja acima). Sem penalidades de ferimento.



VERME GIGANTE

Vermes massivos cavando túneis debaixo da terra para devorar aventureiros desavisados às vezes são encontrados em planícies solitárias. Estas coisas sentem vibrações através da terra, ouvindo uma pessoa a cerca de 200 metros. As estatísticas abaixo são para um monstro com 15 metros de comprimento.

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d6 (A), Espírito d10, Força d12+10, Vigor d12
- **Perícias:** Furtividade d10, Lutar d6, Perceber d10
- **Aparar:** 5; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 22 (4)
- **Armadura** +4: Pele coberta de escamas.



- **Gigantesco:** Os vermes são Enormes e assim sofrem +4 para ataques à distância contra eles. Seus ataques contam como Armas Pesadas, sua Armadura é Armadura Pesada e adicionam seu Tamanho a rolagens de Força.
- **Escavar (20 quadros):** Vermes gigantes podem desaparecer e reaparecer na próxima ação em qualquer lugar dentro de 20 quadros.
- **Mordida:** For+d8.
- **Pancada:** Vermes gigantes tentam se erguer e esmagar suas presas debaixo de seus massivos corpos. Esta é uma rolagem resistida de Lutar da criatura contra a Agilidade do alvo. Se o verme vencer, a vítima sofre 4d6 de dano.
- **Robusto:** A criatura não sofre um ferimento por ser Abalada duas vezes.
- **Tamanho +10:** Vermes gigantes normalmente têm mais de 15 metros de comprimento e três metros ou mais de diâmetro.

ZUMBI

Estes mortos andantes são tipicamente demônios lamuriantes procurando por carne fresca.

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d4, Força d6, Vigor d6
- **Perícias:** Atirar d6, Intimidar d6, Lutar d6, Perceber d4
- **Aparar:** 5; **Movimentação:** 4; **Resistência:** 7
- **Destemido:** Zumbis são imunes a Medo e Intimidação.
- **Fraqueza (Cabeça):** Tiros na cabeça de um zumbi têm +2 de dano.
- **Garras:** For.
- **Morto-Vivo:** Resistência +2; +2 para se recuperar de estar Abalado; ataques localizados não causam dano adicional (exceto na cabeça).





CAPÍTULO 8:

AVENTURAS RÁPIDAS

Nas próximas páginas há várias aventuras “rápidas” e você encontrará outras dezenas no site da Pinnacle (www.peginc.com) ou da RetroPunk (www.retropunk.net).

Porque “Rápidas”? Nosso objetivo é fornecer ao Mestre algo que ele possa ler, compreender e estar pronto para mestrar em alguns minutos – por isso aventuras rápidas com apenas duas páginas.

Jogadores podem criar personagens apropriados ao gênero (ou usar os Arquétipos apresentados nas páginas 16 à 19) e partir para a ação em questão de minutos.

Rápida também demonstra o que queremos dizer com “Rápido! Divertido! Furioso!”, pois vamos direto aos aspectos mais importantes da aventura – o cenário, o que se espera que aconteça e as estatísticas de quaisquer monstros ou vilões que os heróis provavelmente enfrentarão.

Você não encontrará detalhes dos arredores ou estatísticas de Extras que não são diretamente importantes para a trama. Estes são deixados ao seu cargo, o Mestre, para serem criados à medida que o grupo avança e eles se tornam importantes para sua sessão.

Caso não se sinta confortável preenchendo as lacunas, procure por aventuras completas em nossos sites, normalmente projetadas para várias sessões e fornecem muito mais detalhes do mundo e dos Extras.

Uma vez que tenha narrado ou jogado alguma destas aventuras, o convidamos a partilhar seu conto em nossos fóruns. Nossa comunidade adora ler a respeito e ver o que o seu grupo fez de diferente em relação ao último.

CAVALEIRO ANDANTE: DEVOLUÇÃO GARANTIDA

Alguma coisa despertou no Orfeu, um velho prédio que já foi de tudo, desde um teatro a um abatedouro. Os heróis são funcionários da agência de detetives Cavaleiro Andante, especializada no macabro – e possui uma grande taxa de rotatividade...

- **Regras de Ambientação:** Falhas Críticas e Dano Severo
- **Personagens:** Os heróis são investigadores trabalhando para Agência de Detetives Cavaleiro Andante.

Os investigadores foram enviados para analisar a restauração do Teatro Orfeu, localizado em uma área decadente no centro de uma cidade próxima. As obras têm sofrido uma série de atrasos inexplicáveis e a companhia, responsável pelo projeto, suspeita que o proprietário do teatro, Silas Linden, esteja sabotando deliberadamente os trabalhos, em uma tentativa de fraude, então a seguradora contratou a Cavaleiro Andante para checar estas graves suspeitas.

Na verdade a equipe de construção perturbou um vampiro que esteve em estado comatoso por mais de meio século. Ele foi trazido acidentalmente para o teatro como parte de uma exposição em um show de horrores e abandonado no porão quando o teatro foi fechado.

O monstro outrora foi um pobre trabalhador chinês de ferrovia que caíra vítima de outro demônio similar muito tempo atrás. Ele não fala inglês e, de fato, está tão mentalmente perturbado,

a ponto de realmente não falar nada. Ele esteve brevemente ativo quando o prédio foi usado como um abatedouro, alimentando-se do sangue de animais que era drenado até ele, apenas para cair em torpor novamente quando o negócio também fechou. A coisa despertou recentemente, graças a um acidente trágico envolvendo um dos operários.

VISITANDO O ORFEU

O Orfeu é um prédio antigo em uma parte decadente da cidade. A maior parte dos prédios vizinhos está abandonada e em péssimas condições. O teatro, graças a sua restauração, ergue-se como um diamante em meio a uma pilha de carvão. Por dentro, filigrana ornamentada, ladrilhos de mármore e o uso generoso de opulentas cortinas vermelhas causam uma sensação de nostalgia de um tempo passado e mais cheio de estilo.

ENCONTRANDO LINDEN

Os investigadores encontram Linden, um pequeno, porém pesado homem, muito receptivo à chegada do grupo. Linden parece genuinamente preocupado com os atrasos que seu projeto tem sofrido. Vários operários têm se ferido desde que o trabalho começou e rumores começaram a circular entre os homens de que o prédio é assombrado ou amaldiçoado. Alguns poucos aparentemente ficaram tão aterrorizados que simplesmente abandonaram o trabalho e nunca mais retornaram.

Ele responderá qualquer uma das perguntas da melhor maneira que puder. Linden também fornecerá acesso irrestrito ao teatro enquanto as obras estiverem em curso, alertando-os que isto é um canteiro de obras e o projeto tem sido afetado por pouquíssimos de acidentes.

UM POUCO DE HISTÓRIA

Se questionado, Linden contará aos heróis que o Orfeu começou como um teatro na virada do século XX, mas fechou suas portas no final dos anos 20. O prédio foi transformado em um abatedouro durante a Depressão, no entanto, o negócio faliu aproximadamente na época da Segunda Guerra Mundial. Muito da restauração envolveu remover e consertar modificações feitas durante a época como abatedouro.

Ele esteve em desuso e desocupado desde então – exceto, ele acrescenta, pelos habituais invasores e usuários de drogas. Linden admite que, na verdade, ele nunca avistou nenhum deles no teatro, mas a vizinhança tem sido inundada com indivíduos sombrios. Agora, a maioria parece ter se mudado para áreas menos movimentadas da cidade.

PONDO A MÃO NA MASSA

Dependendo de como eles abordam a investigação, os personagens podem descobrir várias pistas. Revele as informações à medida que o grupo investigar o teatro e suas redondezas. Deixe-os fazerem perguntas e pensarem a respeito de como chegar a estas pistas – não as entregue de bandeja baseado em rolagens de perícia.

- **Acidentes:** O primeiro acidente ocorreu enquanto os operários estavam removendo o velho equipamento do abatedouro. Um dos homens quase teve o braço amputado por uma serra enferrujada e sangrou até a ambulância chegar.

- **Contabilidade:** Qualquer investigador examinado os registros financeiro de Linden pode realizar uma rolagem de Investigar ou de Conhecimento (Contabilidade). Um sucesso descobre que o homem está tão endividado no projeto que, mesmo que ele fracasse e receba o seguro, terá de declarar falência.

- **Manchetes de Jornais:** Uma rolagem de Investigar em artigos de jornais recentes descobre que, logo após o primeiro acidente no Orfeu, um sem-teto foi encontrado morto não muito longe do teatro. A causa da morte foi uma severa perda de sangue.

- **Operários Desaparecidos:** Nenhum dos operários teve notícias dos outros trabalhadores que abandonaram o canteiro. De fato, em muitos casos, ninguém nunca os viu partir. Uma rolagem de Manha descobre que a maioria dos operários desaparecidos havia sido designada para trabalhar no porão.

- **Porão:** O piso inferior é um aglomerado caótico de caixas, engradados e mobília formando um verdadeiro labirinto. Um elevador fica no final do palco e uma grande área foi limpa ao redor de um sorvedouro debaixo do velho fosso da orquestra. Existem manchas vermelhas profundas ao redor do sorvedouro – deixadas pelos escoadouros de sangue do abatedouro. Uma rolagem de Perceber nota arranhões recentes ao redor da tampa do sorvedouro, indicando que ela pode ter ser movida.

- **Registros do Orfeu:** Os registros do primeiro Orfeu estão intactos, enterrados no porão. O teatro original se voltou para exposições do incomum e macabro

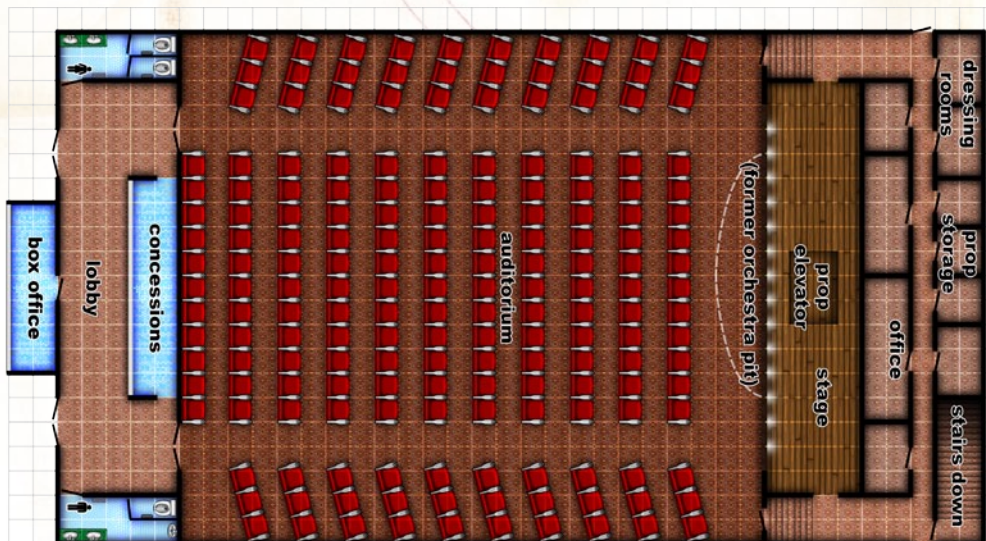
próximo do fim, em uma tentativa de manter suas portas abertas. Uma rolagem de investigar revela que a última exposição foi comprada da “Expedição Viajante do Extraordinário de Nightlinger” e incluía, entre outras coisas, “um caixão e seu conteúdo”.

- **Vizinhança:** Uma rolagem de Manha descobre que a maioria dos antigos sem-teto da área partiu não por causa das obras no Orfeu. Os poucos que permaneceram contam aos investigadores que “alguma coisa despertou” no teatro e ataca qualquer um tolo o bastante para ser pego sozinho à noite.

O ÚLTIMO ATO

O vampiro criou uma pequena prole a partir dos trabalhadores e dos sem-teto vítimas de suas recentes alimentações. A criatura se esconde nos esgotos debaixo do teatro, rastejando para fora do sumidouro durante a noite. Raramente ele abocanha um trabalhador solitário do porão durante o dia.

Se os investigadores entrarem nos esgotos, os mortos-vivos atacarão imediatamente. Caso fiquem de guarda no teatro durante a noite para pegar os vândalos ou sabotadores, seja dentro ou fora, permita que façam rolagens de Perceber para notar os monstros rastejando para fora em busca de vítimas.



Os vampiros jovens, guiados pela sede de sangue, serão selvagens e lutarão até a morte. O vampiro ancião tentará fugir se sofrer dois Ferimentos, tentando escapar dentro dos esgotos de baixo do teatro.

- **Vampiro (CS):** Use as estatísticas do Vampiro Ancião que se encontram na página 188.
- **Cria Vampírica (1, mais 1 para cada 2 heróis):** Use as estatísticas do Vampiro Jovem que se encontram na página 199.

SANGUE NA NEVE

Esta aventura é sobre vikings, gelo e morte. Ela pode se passar em um cenário de fantasia ou histórico, de acordo com a escolha do Mestre. Jogadores podem ser Vikings guerreiros, batedores ou xamãs com poderes místicos.

- **Regras de Ambientação:** Nasce Um Herói e Sangue & Visceras
- **Personagens:** Vikings guerreiros, batedores, xamãs ou aldeões. Pelo menos um dos personagens deve possuir Rastrear.

Os heróis são membros de uma vila chamada de Trundheim em algum lugar do gélido norte. Eles são saqueadores e guerreiros, mas esta é a estação do inverno, quando eles passam os dias e noites severas desfrutando de seus ganhos ilícitos com suas famílias e amigos.

Ao sul estão os mares cheios de gelo. Ao leste e oeste estão os clãs rivais. Ao norte estão as altas montanhas, ditas serem o lar de ferozes trolls e de grandes alcateias de lobos famintos. E são os trolls que atuam como a mais recente ameaça a Trundheim.

Duas noites atrás trolls desceram até a vila e levaram um das mais belas garotas da aldeia – a filha do Jarl, Brynhilde. Os guerreiros são convocados com urgência durante uma das piores nevascas das quais os anciões podem se recordar para trazer a jovem de volta – ou vingar sua morte com as cabeças dos misteriosos trolls.

OS TROLLS DO GELO

A aventura começa nas primeiras horas da madrugada. Sven Sjurson, que estava de guarda no último turno da noite, acorda os aldeões com um grito. Ele é encontrado sangrando e sofrendo de um golpe terrível na cabeça. Próximo está a casa do Jarl Steinar, líder da vila. A parede de toras do grande salão foi derrubada e o Jarl jaz

morto em uma poça de vísceras congeladas. Sven conta a seguinte história:

Algo terrível veio através da escuridão. Eu me virei para lutar, mas a coisa era tão alta que bloqueava a lua! Eu estava pronto para atacá-la quando ela lançou uma gigantesca clava contra minha cabeça. A próxima coisa que eu sei é que eu estava deitado aqui na neve e... que o Jarl Steinar estava morto.

O Jarl está como um entulho sangrento. Longas marcas de garras cobrem seu corpo e parece que o golpe fatal foi direcionado a sua garganta. Uma rápida busca no resto do grande salão revela que a filha do Jarl, Brynhild, está desaparecida – sua cama está revirada e a palha espalhada pelo chão. Se alguém pensar em olhar, os poucos pertences valiosos do Jarl ainda estão presentes.

Na neve próxima há grandes rastros de passos – pegadas de pelo menos 45 cm de comprimento. Mais além, os rastros desaparecem – uma nevasca feroz cai e os cobre rapidamente.

O clã está sem liderança, mas se os heróis não decidirem por si mesmos, os anciões da vila irão (fortemente) encorajá-los a formar um grupo de resgate e partir imediatamente. O restante dos guerreiros precisará permanecer na vila para prevenir outras investidas e protegê-la contra clãs rivais oportunistas do leste e do oeste.

Os rastros se dissipam rapidamente, mas eles levam às montanhas do norte. Uma rolagem de Rastrear põe o grupo de resgate na direção certa. Uma ampliação na rolagem revela que existem três grupos distintos de pegadas.

O QUE ACONTECEU NA VERDADE

Bjorn Thorkellson é o Jarl da vila próxima de Aldavig. Ele desesperadamente deseja o favor do rei, mas para isto precisa expandir o seu controle para mais de um único assentamento. Trundheim é pequena, porém rica, graças a investidas especialmente bem-sucedidas nos últimos anos. Enfrentar tais guerreiros vitoriosos poderia ser difícil e possivelmente destruiria muito da vila, então Thorkellson veio com um plano mais sutil. Ele reuniu um grupo de seus guerreiros mais experientes e os incumbiu de forjar um ataque de monstros à vila, matar o Jarl Steinar durante o sono e sequestrar sua filha. Seu próprio bando de caça iria, então, se “arriscar” contra as bestas, matá-las e retornar como heróis a Trundheim com a princesa. Thorkellson seria o novo Jarl e, com sorte, uma lenda cantada pelos skalds durante as eras seguintes por ter matado os terríveis trolls.

Thorkellson possui um aliado no traiçoeiro Sven Surjson, a quem foram prometidas terras no novo feudo. Sven e os saqueadores mataram o Jarl enquanto dormia e desacordaram sua filha (a esposa do Jarl morreu há muito tempo). Então eles rapidamente derrubaram as toras das paredes e golpearam Sven na cabeça antes de fugirem na tempestade crescente.

SEGUINDO OS TROLLS

Os sequestradores seguiram para o norte. Uma rolagem de Rastrear, com -4 pela neve que se acumula, rapidamente leva a equipe de regate ao seu encaixo. Se a rolagem falhar, o grupo precisa fazer uma rolagem de Vigor para resistir ao frio e tentar novamente. Se o grupo decidir parar e se recuperar (obrigatório se um dos heróis ficar incapacitado), eles precisam construir um abrigo temporário para se protegerem. Cada 30 minutos no abrigo remove um nível de Fadiga.

TÁTICAS DE BANDO

Depois de quase meio dia de jornada para o norte o grupo chega ao sopé da montanha. A nevasca aumenta e as árvores estão sem folhas e ressecadas. Conforme a equipe de resgate segue seu rumo através do terreno assolado, eles ouvem um uivo súbito vindo de trás. A menos que os personagens declarem especificamente que não se viram para olhar para os predadores, são emboscados pelo restante da alcateia, escondida atrás das colinas cobertas de arbustos à sua frente.

- **Alcateia de lobos (6):** Veja lobos na página 188.

Após a luta, os vikings podem esfolar os lobos por pele e carne. Se o fizerem, esta porção extra de aquecimento e comida fresca lhes concede +1 as suas rolagens de Vigor contra fadiga pelo resto da aventura.

Depois de passarem pela tarefa sangrenta, o grupo tem de fazer rolagens de Perceber. Aquele que rolar mais alto encontra um pedaço de tecido vermelho em uma das árvores retorcidas. Este é o rico tecido da filha de um chefe – Brynhilde.

OS PENHASCOS DE GELO

No momento todos os traços das pegadas dos trolls se perderam, mas lendas dizem que estes monstros vivem em cavernas no alto das montanhas. Para chegar a estas cavernas, o grupo precisa escalar uma série de penhascos íngremes.

O grupo tem de realizar três rolagens de Escalar. As rolagens são feitas com -2 caso o grupo tenha se abrigado depois de deixarem a vila, devido à nevasca ter aumentado de intensidade.

- **Total de 1 ou menos:** O personagem cai e sofre 2d6 de dano se falhar na primeira rolagem, 3d6 na segunda e 4d6 na terceira.
- **Falha:** O personagem sofre um nível de Fadiga.
- **Sucesso:** O personagem sobe esta parte da montanha.

Depois de cada uma das três subidas os heróis precisam descansar. Escolha um personagem aleatoriamente e saque uma carta para um Interlúdio. Dê ao jogador alguns minutos para narrar sua história, então siga para a rolagem seguinte ou para a próxima cena se foi o terceiro Interlúdio.

OS TROLLS

Depois da subida árdua, todos devem fazer rolagens de Perceber. A rolagem mais alta avista fumaça vinda de algum lugar nas montanhas. Com uma rolagem de Sobrevivência, a equipe de resgate encontra rapidamente a caverna. Se falhar, o grupo precisa fazer uma rolagem de Vigor com -2 antes de esbarrarem com o lar dos trolls.

Os “trolls” aguardam com a cativa Brynhild além de uma curva na caverna. Eles possuem uma fogueira e estoques de carne e hidromel. Presumindo que o grupo se aproxime em silêncio, eles ouvem os saqueadores falando para sua vítima:

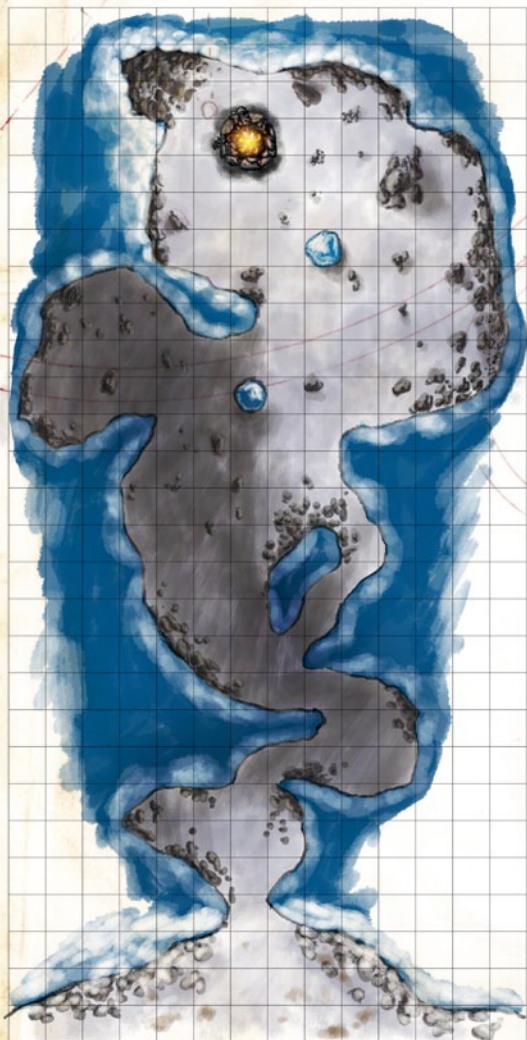
Uma voz áspera diz: “Você foi levada por trolls, garota. Diga outra coisa e iremos matá-la. Você irá se casar com Jarl Thorkellson e manter sua boca fechada.”

Uma voz de garota responde com raiva: “Meu pai não criou fracotes. Eu não serei forçada a trair meu clã!”

“É uma pena, Thorkellson se entenderá com você e cortará a sua garganta. Então levará o seu corpo partido de volta a Trundheim com a triste história de como ele tentou resgatá-la, mas com suas últimas palavras você declarou seu amor e legado para Thorkellson.”

Os trolls gargalham profundamente e então se calam, alimentando-se de caldo quente e hidromel. Este é o momento perfeito para os heróis atacarem. Cinco saqueadores estão na caverna com seu equipamento de combate próximo. Uma rolagem de Perceber também avista falsos “pés de troll” feitos de várias peles costuradas em uma pilha perto do fogo.

O grupo deve ser capaz de atacar de surpresa os saqueadores. Infelizmente, na rodada logo após a luta começar, Jarl Thorkellson e sua guarda pessoal surgem no encontro e atacam por trás.



Saqueadores “Trolls” [3]

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d8, Vigor d8
- **Perícias:** Arremessar d6, Escalar d6, Furtividade d6, Intimidar d6, Lutar d8, Perceber d6, Rastrear d6, Sobrevivência d6
- **Carisma:** -; **Aparar:** 7;
Movimentação: 6; **Resistência:** 8 (1)
- **Vantagens:** Musculoso
- **Equipamento:** Armadura de couro (+1), machado (For+d6), escudo de madeira (Defesa +1), machado de arremesso x2 (Distância 3/6/12, Dano For+d6).

Guarda de Thorkellson [2+1 por herói]

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d10, Vigor d8
- **Perícias:** Arremessar d6, Escalar d6, Furtividade d8, Intimidar d6, Lutar d8, Perceber d6, Rastrear d6, Sobrevivência d6
- **Carisma:** -; **Aparar:** 7;
Movimentação: 6; **Resistência:** 8 (1)
- **Complicações:** Leal
- **Vantagens:** Musculoso
- **Equipamento:** Armadura de couro (+1), machado (For+d6), escudo de madeira (Aparar +1), machado de arremesso x2 (Distância 3/6/12, Dano For+d6).



Farl Thorkellson

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d8, Espírito d10, Força d12, Vigor d10
- **Perícias:** Arremessar d6, Escalar d6, Furtividade d8, Intimidar d6, Lutar d10, Perceber d6, Rastrear d6, Sobrevivência d6
- **Carisma:** -2; **Aparar:** 6;
Movimentação: 4; **Resistência:** 9 (2)
- **Complicações:** Arrogante, Desagradável, Manco
- **Vantagens:** Varredura Aprimorada
- **Equipamento:** Armadura de anéis (+2), machado grande (For+d10, Aparar -1), machado de arremesso x2 (Distância 3/6/12, Dano For+d6).

O RESGATE DA USS KAINE

A *USS Kaine* está à deriva nas profundezas frias do espaço. A tripulação da nave de resgate *USS Clark* encontra a *Kaine* e se arrisca a desvendar seus segredos sombrios.

- **Regras de Ambientação:** Falhas Críticas e Dano Severo
- **Personagens:** Os heróis são membros de uma nave de resgate, a *USS Clark*. Um deles precisa ser o capitão e possuir Pilotar e Conhecimento (Astronavegação) em d8 ou mais. Todos os membros da tripulação precisam ter Consertar d4 ou maior.

A USS KAINE

A *USS Kaine* é uma sonda espacial designada pela Marinha dos Estados Unidos para investigar anomalias – incluindo sinais de vida alienígena. Ela foi reportada como desaparecida depois de uma perigosa missão para investigar o Buraco Negro C1263. A nave se aproximou do buraco negro dentro da distância de escaneamento e coletou leituras detalhadas de alguns sinais de energia incomuns detectados lá.

Infelizmente, a *Kaine* chegou perto demais e foi sugada – o que deveria tê-la destruído – mas as distorções gravitacionais corromperam a mente da tripulação, reduzindo-a a lunáticos sanguinários.

A USS CLARK

O computador da *Clark* captou o fraco e agnizante sinal da *Kaine* oito horas atrás e o capitão definiu o curso imediatamente. A nave ainda está posicionada próximo ao Buraco Negro C1263, mas não perigosamente. A *Clark* chegará dentro de 10 minutos – tempo o bastante para permitir que o grupo faça quaisquer preparativos que quiserem.

Sua nave é equipada com ferramentas de todos os tipos, trajes espaciais com 10 minutos de propulsão contínua e quatro horas de oxigênio e quaisquer outras necessidades que eles possam imaginar. A tripulação não possui armas, mas o capitão possui uma pistola e uma caixa com 20 projéteis de cerâmica na cabine se ele precisar (Distância 24/48/96, Dano 2d6-2, Tiros 7, não irá penetrar a maioria dos materiais inorgânicos – como o casco na nave!)

Os espessos trajes adicionam +1 na Resistência devido ao seu material grosso. Um herói que sofrer um ferimento ou mais de um ataque cortan-

te ou perfurante precisa consertar o traje antes de sair do suporte de vida ou sofrerá descompressão, morrendo em 2d6 rodadas.

A APROXIMAÇÃO

A *USS Kaine* está bastante intacta, porém algumas das estruturas externas foram completamente retorcidas de modo estranho em direção à proa (um efeito do buraco negro). Não existe nenhum dano óbvio além das estruturas retorcidas. Leituras da nave indicam que há energia residual e que o suporte de vida ainda está funcionando.

Atracar com a *Kaine* requer uma rolagem padrão de Pilotar. Uma falha crítica indica que a eclusa de ar está emperrada e os resgatadores precisam ir de maneira EV (extra-veicular – indicando que eles se movem externamente ao redor das naves) para entrar na eclusa de ar do lado oposto. Isto usa dois minutos de propulsão de cada traje espacial.

SUORTE DE VIDA & GRAVIDADE

O suporte de vida esta-funcionado, mas o gerador de gravidade artificial foi sobrecarregado no surto. Os exploradores possuem botas eletromagnéticas que permitem a eles caminharem normalmente (incluindo nas paredes e no teto!), mas reduz pela metade sua Movimentação e causa uma penalidade de -2 em todas as ações físicas.

Caso um personagem desative o eletromagnetismo de suas botas, ele flutua em qualquer direção que tenha se movido por último. O Passo inicial enquanto flutua é igual a Movimentação na última rodada, mas um explorador pode aumentar ou reduzir o deslocamento em 1 ou 2 a cada rodada usando os micropropulsores de seu traje.

Manobrar com uma Movimentação de 6 ou menos não exige nenhuma rolagem. Com Movimentação 7 ou maior, o herói precisa fazer uma rolagem de Agilidade para evitar cantos afiados, passar através de fendas, realizar ataques corporais etc. Se falhar estando com uma Movimentação menor que 10, o personagem sofre um nível de Fadiga por Machucados e Escoriações. Com uma Movimentação de 11 ou mais, ele sofre 1d6 de dano para cada 5 quadros de Movimentação (arredonde normalmente).

A tripulação da *Kaine* não sofre quaisquer penalidades devido à ausência de gravidade. Eles estão bastante insanos e se adaptaram a situação, então, eles se movem sem esforço através da nave, galopando ao longo das paredes e teto como algum tipo de insetoide.

No entanto, caso os exploradores sejam bem-sucedidos em consertar a gravidade artificial da

Kaine, a situação será o inverso e a tripulação errante sofrerá -2 em todas as suas ações físicas.

MAPA DA Kaine

Alojamentos da Tripulação: Cada cabine é o reflexo do antigo ocupante. Algumas estão arrumadas e limpas enquanto outras estão em vários níveis de desarranjo. Nada de interessante é encontrado em qualquer um dos alojamentos.

Cabine do Capitão: Outrora uma cabine impecavelmente cuidada, esta é agora um amontoado caótico de diversas antiguidades e curiosidades marítimas flutuando através da sala.

Depósitos da Nave: Uma variedade de equipamento padrão esta guardado nestas salas, incluindo trajes espaciais sobressalentes e equipamentos de reparo, porém poucos são de uso imediato. Uma rolagem de Perceber detecta uma parafusadeira pneumática (Distância 6/12/24, Dano 2d6, Tiros 6) que pode ser disparada usando Atirar ou Consertar.

Engenharia: A seção de engenharia ocupa dois níveis, com uma sacada cobrindo a maior parte do deck principal. O motor da nave ainda funciona, mas o gerador de gravidade artificial está temporariamente sobrecarregado. Dez minutos de trabalho e uma rolagem de Consertar (-2) pode colocá-lo em ordem novamente.

Laboratórios: A Kaine contém três laboratórios de última geração. Com uma rolagem de

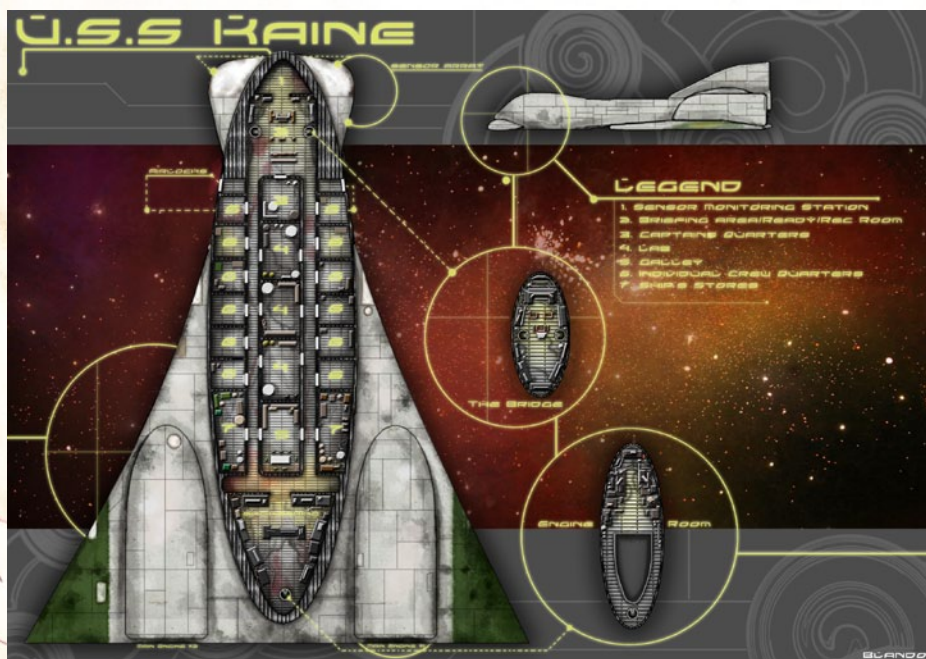
Perceber, os membros da equipe podem encontrar alguma arma improvisada pequena (veja a página 97) em cada laboratório se procurarem especificamente por elas.

Ponte: O equipamento navegacional da Kaine precisa de longos reparos antes que a nave possa ser pilotada. Cada tentativa de Consertar tomará um dia inteiro e será feita com -2 (além de quaisquer penalidades pela gravidade zero).

Refeitório: Mesas leves e cadeiras flutuam através da sala junto ao corpo de outro dos tripulantes da Kaine. Uma rolagem de Curar ou Conhecimento (Medicina) facilmente identifica que a causa da morte foram múltiplos ferimentos de faca. Se a equipe investigar o refeitório, uma rolagem de Perceber detecta uma faca de cozinha (For+d4).

ALGUMA COISA ERRADA

Independente de como a equipe de resgate seguir com a investigação na Kaine, eles encontrarão um cadáver no terceiro compartimento que entrarão a bordo da nave. O corpo flutua com os membros retorcidos girando lentamente na ausência de gravidade. Uma nuvem de glóbulos de sangue parece quase orbitar ao seu redor. Uma rolagem bem-sucedida de Cura ou Conhecimento (Medicina) determina que a causa da morte foi hemorragia causada por inúmeros cortes, talhos e até mesmo mordidas.



EMBOSCADA

Imediatamente após deixar a sala onde eles descobrem o corpo, a equipe é atacada por um bando de três tripulantes da Kaine. Se possível, os lunáticos atacam em um corredor, investindo contra o grupo de ambos os lados, à medida que galopam pelas paredes e pelo teto. Eles não possuem nenhuma arma além de seus dentes, mãos e pés.

ILHADOS!

Momentos depois de a emboscada ter início, quatro outros membros da tripulação da Kaine invadem a eclusa de ar da Clark. Quaisquer personagens na eclusa são atacados. Se não houver ninguém nela, os lunáticos a invadem e manualmente liberam o tubo de ancoragem. A eclusa de ar protege a integridade atmosférica de ambas as naves, mas a descompressão do tubo separa as naves.

A menos que um dos membros da equipe tenha permanecido na Clark, a única maneira dos selvagens voltarem a sua nave é através de um extenso deslocamento EV. Isto requer uma rolagem bem-sucedida de Agilidade ou Astúcia para navegar no vazio. Em uma falha, o viajante espacial gasta dois minutos de propulsão e precisa de outra tentativa. Numa falha crítica, ele usa cinco minutos. Uma vez que o herói esteja sem combustível, ele deriva no vazio, a menos que seja resgatado.

O CONFRONTO FINAL

O capitão da Kaine, Bill Weir, e os cinco membros restantes de sua tripulação se abrigaram na seção de engenharia. Um flutua flacidamente através do deck principal fingindo estar morto, enquanto os outros se escondem nas sombras da sacada. Se um dos membros da equipe se aproximar do homem “morto”, ele volta à vida de repente e ataca. A vítima infeliz precisa fazer um teste de Medo, a menos que ele defina especificamente que está esperando uma armadilha. Independente disso, os resgatadores precisam testar para surpresa.

O capitão (e tripulação) ataca na rodada seguinte, mergulhando de cima. Os lunáticos lutam até a morte.

Dois dos tripulantes na varanda estão armados com facas de cozinha do refeitório (For+d4). Use as estatísticas dos tripulantes da Kaine para o Capitão Weir, mas trate-o como um Carta Selvagem. Ele também está armado com um parafusadeira, como descrito anteriormente.

Tripulantes da Kaine

- **Atributos:** Agilidade d8, Astúcia d4, Espírito d6, Força d8, Vigor d6
- **Perícias:** Arremessar d6, Furtividade d8, Lutar d8
- **Carisma:** +0; **Aparar:** 6; **Movimetação:** 6; **Resistência:** 5
- **Complicações:** -
- **Vantagens:** Frenesi
- **Mordida/Soco/Chute:** For (trate como estando armado).

AS CHAMAS DE ASCALON

As devastadoras hordas se aproximam e um grupo de batedores élficos precisa negar-lhes o sustento. A vila de Ascalon está no caminho e precisa ser queimada por completo – se os aldeões puderem ser convencidos.

- **Regras de Ambientação:** Nenhuma.
- **Personagens:** Os heróis são todos elfos ou amigos dos elfos lutando contra um inimigo selvagem em uma guerra terrível.

A premissa desta aventura é que nela há uma gigantesca guerra em um mundo típico de fantasia com elfos, anões, homens e orcs. Espera-se que o grupo seja composto exclusivamente por elfos, que neste mundo são vistos pela sociedade humana como indiferentes no melhor dos casos ou forasteiros no pior deles.

A aventura pode ser alterada para se encaixar em outros cenários – inclusive aqueles sem elfos ou humanos. A circunstância importante é que o grupo dos jogadores seja formado primariamente por uma raça ou nacionalidade que os aldeões de Ascalon não confiariam facilmente.

Os orcs podem ser qualquer força do caos e da destruição – a única coisa que importa é permitir que os preciosos recursos da vila caíam nas mãos da horda, causando devastação para os habitantes locais e dificuldades para o restante do reino.

A MISSÃO

Os heróis são batedores dos elfos incumbidos com uma importante missão. Enquanto a força principal enfrenta a horda dos orcs, os aventureiros são enviados para incendiar a vila de Ascalon. Esta foi uma decisão tomada pelo conselho de guerra aliado, que inclui os humanos, mas os elfos estavam mais próximos, então foram incumbidos com a destruição da vila.

Leia ou parafraseie o trecho seguinte escrito/dito pelo comandante quando estiver pronto para começar:

A horda se aproxima mais rápido que qualquer um previu. Mas todo o exército segue em marcha. Eu irei liderar nossa força principal em uma defensiva árdua contra os orcs na Floresta do Enforcamento. Sua missão será correr até a vila humana de Ascalon e... temo... reduzi-la a cinzas.

Ascalon possui ricas fazendas e colheitas abundantes que irão alimentar os orcs e prolongar seus saques por meses. Mesmo a madeira das casas e estalagem precisa ser destruída ou será transformada em armas ou equipamento de cerco.

A horda se aproxima rapidamente. Os aldeões não foram informados desta decisão por nosso conselho de guerra aliado e provavelmente terão de ser removidos pela força. Convençam-nos a partir e não lhes causem mal – mas Ascalon precisa queimar. Partam imediatamente.

Aos heróis são dadas tochas cobertas de piche e dois frascos de óleo incendiário para queimar os prédios maiores o mais rápido possível. Ascalon está à uma hora de distância e nenhum cavalo pode ser concedido, então os heróis precisam começar a se mover imediatamente.

A corrida é longa e cansativa. Cada um dos batedores faz uma rolagem de Vigor ou sofre Fadiga antes de alcançarem Ascalon. Aqueles com a Vantagem Ligeiro adicionam +2. Esta Fadiga pode ser recuperada depois de 30 minutos de descanso – um tempo de aventura precioso que não possuímos.

GRUPO DE FORRAGEAMENTO

A estrada para Ascalon a partir do acampamento élfico corta através de sopés cobertos de grama verde. Na metade da jornada, o grupo tem de fazer rolagens de Perceber. Aqueles que conseguirem ouvir sons de luta no caminho à frente e podem ganhar a surpresa na primeira rodada se escolherem dessa forma.

A cena que eles presenciam diante deles é uma carroça virada carregada de frutas, vegetais e farinhas. Dois cavalos debatem-se para se libertar dos arreios emaranhados e três fazendeiros tentam dar o melhor de si para afastar três orcs que os circulam cavalcando javalis imundos. Os orcs estão em busca de forragem para a horda principal

e perseguiram a carroça por centenas de metros antes do condutor fazer uma curva fechada e, infelizmente, virar a carroça.

- **Orcs (3):** Os orcs montam javalis. Use as estatísticas no final desta aventura. Os cavaleiros possuem Cavalgar d6.

Presumindo que os orcs sejam eliminados ou afastados, os humanos agradecem a seus salvadores e dizem que os suprimentos são um presente da vila para o conselho de guerra. O líder do pequeno grupo é Nathan Crenshaw, um homem forte de fala macia com cerca de 50 anos. Se os elfos contarem a Crenshaw o seu plano, ele e seus rapazes começaram a ajeitar a carroça (isto leva 10 minutos). Então ele retornará a Ascalon para alertar os anciões e tomar parte em qualquer debate. Se os elfos não mencionarem sua missão, ele segue para o acampamento aliado sem saber de nada.

OS ANCIÕES

Em Ascalon, os adultos parecem alarmados à medida que veem os misteriosos elfos entrarem descaradamente em sua vila, enquanto as crianças se reúnem encantadas com seus estranhos e maravilhosos visitantes. Se os elfos procurarem por alguém de autoridade, são guiados até o Ancião Elias Stosham, o líder deste vilarejo.

Convencer Stosham da missão dos elfos é uma tarefa extremamente difícil. Para fazê-lo, use o sistema de Conflito Social na página 118. Os forasteiros rolam com -4 a menos que Crenshaw os tenha acompanhado de volta da emboscada. Sendo assim, seu testemunho de que os elfos os salvaram e a seus companheiros reduz a penalidade para -2.

Se os heróis empatarem ou perderem o conflito, os aldeões se tornam hostis e atacam, a menos que os elfos pareçam dispostos a partir.

Se os elfos vencerem o debate por 1 ou 2 sucessos, Stosham ordena aos aldeões que cooperem com a “demanda” dos elfos. Os aldeões lentamente reúnem seus entes queridos e pertences e partem para o campo.

Se os heróis forem bem-sucedidos por três sucessos ou mais, os aldeões reúnem seus pertences e enviam as mulheres, crianças e os idosos para destinos muito além das linhas. No entanto, os homens se unem ao exército aliado, na esperança de derrotar os orcs antes que outras vilas precisem ser sacrificadas.



Combatentes da Vila [15]

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d6, Vigor d6
- **Perícias:** Lutar d4, Perceber d6
- **Carisma:** - ; **Aparar:** 4; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5
- **Equipamento:** Forcados (For+d4, adiciona +1 ao Aparar) ou foices (For+d6).

FOGO, CHAMA, QUEIME INTENSAMENTE

Tendo sido derrotados ou concordado de forma relutante com o plano, os aldeões se dispersam e, não importa o quão convincentes tenham sido os elfos, não ajudarão a queimar sua vila. No momento em que os heróis começarem pessoalmente o incêndio, surge um grupo de cavaleiros orcs.

Existem quatro locais que precisam ser acesos para efetivamente arrasar a vila: a Estalagem do Leão Feroz, o silo de grãos, a ponte e o estábulo. O estábulo ainda possui 2d6 cavalos e mulas nele, então os heróis terão de decidir se desejam levar algum tempo removendo-os primeiro. Um grito alto e uma rolagem bem-sucedida de Intimidar afeta 1d4 animais por rodada, uma ampliação afeta o dobro. Qualquer um com a vantagem Companheiro Animal ou Elo Animal adiciona +2 a rolagem. O poder Amigo das Feras também pode ser usado para se tornar o cavalo “alpha” no

estábulo. Todos os outros animais o seguirão na rodada seguinte.

Atear fogo nestas quatro áreas assegura que a vila e seus suprimentos serão negados aos saqueadores de pele verde. Um herói pode incendiar um dos locais quando ele começa o seu turno em contato com ele, possuindo uma tocha ou frasco de óleo, não estando Abalado e realizando uma rolagem bem-sucedida de Astúcia. Uma falha na rolagem de Astúcia indica que uma chama pequena é iniciada, mas que não é o suficiente para incendiar o prédio inteiro.

Se qualquer uma destas condições não for cumprida, os incendiários precisam tentar novamente na rodada seguinte.

- **Líder Orc:** Veja as estatísticas na página 196 e acrescente Cavalgar d8.
- **Cavaleiros Orcs:** Existem 20 orcs cavalgando javalis gigantes (veja abaixo), porém eles perambulam em grupos de cinco, assim o Mestre de Jogo deve separá-los de acordo para não massacrar os heróis. Cavaleiros orcs possuem Cavalgar d6 além de suas perícias habituais.

Javali de Batalha

Estas grandes bestas servem como montarias das hordas orc. Eles possuem 350 quilos de

músculos, presas, fedor e atitude. Apenas os orcs tipicamente são duros o bastante para criá-los e montá-los.

- **Atributos:** Agilidade d4, Astúcia d4 (A), Espírito d6, Força d10, Vigor d10
- **Perícias:** Intimidação d8, Lutar d8, Perceber d8
- **Aparar:** 6; **Movimentação:** 10; **Resistência:** 9
- **Espetar!** Se um javali puder investir por pelo menos 6 quadros antes de atacar, ele acrescenta +4 ao seu total de dano. Ele não pode golpear e espetar na mesma rodada.
- **Golpe de Presas:** For + d6
- **Ligeiro:** Javalis de batalha rolam d10 ao invés de d6 quando correndo.
- **Tamanho:** +2. Javalis de batalha pesam 350 quilos.

CRIME CITY: A PERSEGUIÇÃO

Crime City foi introduzida inicialmente na Aventura Rápida gratuita A Conexão Moscou, disponível em nossos sites (www.pengic.com ou www.retropunk.net). Esta aventura ocorre logo após seus acontecimento, então recomendamos que faça o download e narre-a primeiro, mas com certeza isto não é obrigatório.

Nossa ação começa momentos depois de um pequeno grupo de membros da Máfia Russa impedir uma célula terrorista de conseguir uma misteriosa carga. Agora eles precisam escapar com ela!

- **Regras de Ambientação:** Dano Severo, Especialização em Perícias, Falhas Críticas, O Curinga É Selvagem, Sangue & Visceras.
- **Personagens:** Os personagens jogadores são todos criminosos pertencentes a – ou contratados pela – Máfia Russa. Você pode fazer o download dos personagens básicos no site da RetroPunk (www.retropunk.net).

IN MEDIA RES

No final de A Conexão Moscou, o grupo venceu Mahmoud Abbas e uma célula da Mão Vermelha, tomando posse de uma misteriosa carga guardada na traseira de um grande furgão. O que é a carga? Cabe a você, o Mestre do jogo, mas precisa ser grande o bastante para precisar ser transportada em um furgão. A carga pode ser uma bomba nuclear ou uma bomba caseira, ou algo ainda mais bizarro – como escombros do Evento de Tungus-

ka de 1908 ou um artefato de Chernobyl (já que ela veio em um navio chamado de Vingança de Chernobyl). Ou talvez seja um dispositivo estranho que os mafiosos nem sequer compreendem.

Independente da natureza da carga, os russos precisam escapar rapidamente da área para chegar a um de seus abrigos. Reforços da Mão Vermelha já se encontram a caminho e começa uma perseguição através das ruas de Nova Iorque.

ESCOLHA O SEU ENVENENADO

Comece a ação com um dos russos (Ivan se você estiver usando os personagens prontos, já que ele fala persa) ouvindo que os reforços declararam “estarem quase lá” em um dos rádios dos terroristas mortos.

Então conceda aos jogadores exatamente um minuto para discutir quais veículos eles querem pegar e quem dirige ou pilota cada um deles. Eles têm de levar o furgão, já que ele contém a carga, e a motocicleta de Mahmoud Abbas ainda está encostada em um canto. Alexy também possui um Ford Tahoe 2005 preto com placas blindadas nas portas.

- **Motocicleta (Kawasaki Ninja 2009):** Acc/VM 20/40, Resistência 8(2), Tripulação 1.
- **SUV (Ford Tahoe 2005):** Acc/VM 15/35, Resistência 17(7) dos lados ou 14(3) na dianteira e na traseira, Tripulação 1+7, Airbags. Note que o Tahoe é um pouco mais lento que o normal devido à blindagem lateral.
- **Furgão:** Acc/VM 5/25, Resistência 14(1), Tripulação 1.

COMEÇA A PERSEGUIÇÃO

Esta aventura inteira é uma Perseguição. Diga ao grupo que seu objetivo é levar a carga para longe da Mão Vermelha e não há como saber quantos reforços estão se agrupando. Mesmo que eles derrotem a primeira onda, mais virão. Se os russos forem derrotados, a misteriosa carga voltará direto para as mãos do inimigo.

Esta é uma Perseguição Estendida de 10 rodadas (veja a página 127 para maiores detalhes de como conduzir Perseguições) e o objetivo dos heróis é escapar com o furgão e sua carga intactos. Se o furgão e os heróis ainda estiverem em movimento depois de 10 rodadas, eles despistam seus perseguidores e escapam. Se o furgão for parado, veja “A Batalha Final”, a seguir.

O inimigo é composto de membros fanáticos da Mão Vermelha, pilotando dois carros e seis motocicletas.

- **6x Motocicletas (vários modelos antigos):** Acc/VM 15/35, Resistência 8(2), Tripulação 1 cada.
- **2x Carro de Tamanho Médio:** Acc/VM 20/40, Resistência 11(3), Tripulação 1+3 cada.

As motocicletas possuem um piloto cada. Os carros possuem um motorista, que não ataca, e três passageiros, dois dos quais podem atacar em qualquer ação concedida.

Lembre-se que quando os terroristas possuírem a superioridade, não mais que um terço deles poderá atacar um alvo específico ao mesmo tempo, pois os vários veículos costumam o tráfego.

COMPLICAÇÕES

As inevitáveis complicações representam o tráfego, obras ou becos sem saída. Além disso, se um Ás vermelho for sacado e usado por qualquer um dos grupos, significa que a polícia se junta à perseguição. Haverá apenas uma única viatura de polícia depois que o primeiro Ás for usado. Depois disto, role um d6 no começo de cada rodada. Em um 4 ou mais outra viatura aparece.

- **Viatura de Polícia:** Acc/VM 20/45, Resistência 12(3), Tripulação 2. Use soldados para os policiais (página 115). Eles estão equipados com escopetas e pistolas 9mm. Apenas um policial por viatura pode atacar a cada rodada, mas ele atira apenas a Média Distância, ou melhor, por medo de que balas perdidas atinjam civis.

A BATALHA FINAL

Se os Russos pararem por qualquer razão, os membros restantes da Mão Rubra desmontarão e lutarão durante as duas rodadas seguintes. No começo da terceira, outra onda (mais dois carros e outras seis motos) aparece e também ataca. Trate esta nova onda como um grupo separado. Os carros podem tentar abalroar o Tãhoe, enquanto aqueles em motocicletas podem circundar e metralhar na esperança de que sua movimentação mais rápida os impeça de serem baleados. Depois que outras três rodadas se passarem, surge um caminhão com uma dúzia de outros terroristas.

Se os russos não puderem seguir adiante além deste ponto (o que reinicia a Perseguição Estendida), é melhor eles abandonarem sua carga e escaparem por um beco. A Mão Vermelha não os perseguirá – eles vieram como uma força para escoltar seu carregamento. O grupo pode querer pensar em como eles pretendem pegá-lo de volta antes que os terroristas ponham o dispositivo – seja o que for – em uso.

Terroristas da Mão Rubra

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d8, Espírito d8, Força d6, Vigor d10
- **Perícias:** Atirar d8, Conhecimento (Inglês) d6, Dirigir d6, Furtividade d6, Lutar d8, Perceber d8
- **Carisma:** -2; **Aparar:** 6; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 7
- **Complicações:** Desagradável, Leal (a Mão Rubra)
- **Equipamento:** AK47, faca grande.



NOME: _____
CONCEITO: _____
CENÁRIO: _____
FRASE: _____

FORÇA	AGILIDADE	ASTÚCIA	ESPÍRITO	VIGOR
6 8 10 12	4 6 8 10 12	4 6 8 10 12	4 6 8 10 12	4 6 8 10 12

4 6 8 10 12	_____	4 6 8 10 12	_____
4 6 8 10 12	_____	4 6 8 10 12	_____
4 6 8 10 12	_____	4 6 8 10 12	_____
4 6 8 10 12	_____	4 6 8 10 12	_____
4 6 8 10 12	_____	4 6 8 10 12	_____
4 6 8 10 12	_____	4 6 8 10 12	_____
4 6 8 10 12	_____	4 6 8 10 12	_____
4 6 8 10 12	_____	4 6 8 10 12	_____
4 6 8 10 12	_____	4 6 8 10 12	_____
4 6 8 10 12	_____	4 6 8 10 12	_____

ESTATÍSTICAS



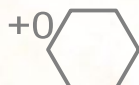
MOVIMENTAÇÃO



APARAR



RESISTÊNCIA



CARISMA

LESÕES PERMANENTES

COMPLICAÇÕES

VANTAGENS

PROGRESSO

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

ARMADURA / EQUIPAMENTO / CARGA TOTAL

ARMAS E PODERES

ARMA	DISTÂNCIA	CDT	DANO	PA	PESO	OBSERVAÇÕES
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
PODER	CUSTO	DISTÂNCIA	DANO / EFEITO	DURAÇÃO		
_____	_____	_____	_____	_____		
_____	_____	_____	_____	_____		
_____	_____	_____	_____	_____		