



Escudo do Narrador










Nação Garou
Grupo de Traduções



Tabela de Armas de Alcance

Arma	Dificuldade	Dano	Ocultabilidade	Força	Alcance
Arco curto	6	2	I	2	60
Arco longo	6	4	N	3	120
Arco longo grd.	6	6	N	4	150
Besta	5	3	I	2	90
Besta pesada	5	5	N	3	110
Lança*	7	For + 2	N	3	10
Dardo	veja o texto	For + 2	N	2	veja o texto
Faca	veja o texto	For + 1	C	2	veja o texto
Pedra	veja o texto	Força	C	2	veja o texto
Machadinha	veja o texto	For + 1	C	2	veja o texto

Dificuldade: A dificuldade para atacar com um teste de Destreza + Arqueirismo, para os arcos, ou Destreza + Esportes, para as armas de arremesso.

Dano: Lance uma quantidade de dados igual ao número listado para determinar o dano (dificuldade 6).

Dissimulação: B = pode ser oculta num bolso; C = pode ser oculta num casaco; I = pode ser oculta num impermeável ou guarda-pó; N = não se aplica.

Força: A Força necessária para usar a arma.

Alcance: Consulte a pág. 240 no que se refere às armas de arremesso. Para os arcos, esse é o alcance médio em metros. Esse número é duplicado no caso de um disparo à longa distância, com a dificuldade aumentada em um ponto.

• As lanças geralmente são pesadas e nada eficientes como armas de arremesso. Esses parâmetros podem ser usados em situações desesperadoras.

Tabela de Armas de Fogo

Arma	Dificuldade	Dano	Alcance	CdT	Pente	Ocultabilidade
Revólver de peq. calibre	6	4	12	3	6	B
Revólver de grosso calibre	6	6	35	2	6	C
Pistola de peq. calibre	6	4	20	4	17+1	B
Pistola de grosso calibre	6	5	30	3	7+1	C
Fuzil	7	8	200	1	5+1	N
Submetralhadora peq.*	7	4	50	3	30+1	C
Submetralhadora grd.*	6	4	50	3	32+1	I
Fuzil de assalto*	7	7	150	3	42+1	N
Espingarda semi-auto	6	8	20	3	8+1	I

Dificuldade: A dificuldade para atacar com um teste de Destreza + Armas de Fogo.

Dano: Lance uma quantidade de dados igual ao número listado para determinar o dano (dificuldade 6).

Alcance: Esse é o alcance médio em metros. Esse número é duplicado no caso de um disparo à longa distância, com a dificuldade aumentada em um ponto.

Cadência de Tiro (CdT): O número máximo de balas ou de rajadas curtas que a arma é capaz de disparar num único turno. A cadência não se aplica ao modo automático nem ao efeito “mangureira”.

Pente: O número de balas que cabem num pente. O “+1” indica que uma bala também pode estar na agulha, pronta para ser disparada.

Dissimulação: B = pode ser oculta num bolso; C = pode ser oculta num casaco; I = pode ser oculta num impermeável ou guarda-pó; N = não se aplica.

* Essas armas são capazes de realizar disparos com rajadas curtas, modo automático e efeito “mangureira”.

Complicações Gerais e dos Tiroteios

Complicação	Dificuldade	Dados
Mudar a ação	+1	-
Imobilização	-2	-
Longa distância	+1	-
À queima-roupa	4	-
Deitado no chão	+1	-
Atrás de um poste	+2	-
Atrás de uma parede	+3	-
Só a cabeça exposta	+4	-
Movimento	+1	-
Mirar	-	+ Percepção
Mira telescópica	-	+2
Área específica do alvo	+2	-
Tiros múltiplos	+1/tiro adicional	-
Modo automático	+3	+10
Rajada curta	+1	+3
Efeito “mangureira”	5 + 1/metro	+10

Esquiva

A dificuldade normal para se esquivar em combate próximo é igual a 6; no caso dos tiroteios, consulte a tabela a seguir:

Dificuldade	Terreno
2	Dando meio passo para trás, ao personagem estará completamente coberto.
4	Cobertura total à distância de um salto (um metro).
6	Cobertura total à distância de alguns passos (três metros).
7	Cobertura parcial à distância de alguns passos (três metros).
8	Plano e desinteressante, nenhuma cobertura (o personagem se atira no chão).

Tipos de Proteção / Armadura

Classe (Moderna / Anacrônica)	Proteção	Penalidade
Um: Proteções Esportivas / Armadura leve	1	0
Dois: Colete Blindado / Armadura Composta	2	0
Três: Colete à Prova de Balas / Armadura Pesada	3	1
Quatro: Casaco Balístico / Armadura Completa	4	1
Cinco: Proteção das Forças Especiais / Armadura dos Sidhe	6	2

Armas Brancas

Arma	Dificuldade	Dano	Mãos	Ocultabilidade	Força
Faca	5	1	1	B	1
Adaga	5	1	1	C	1
Espada curta	6	2	1	I	1
Rapieira	6	3	1	I	2
Espada de folha larga	6	4	1	I	2
Espada bastarda	6	5	2/1	N	3
Montante	6	6	2	N	4
Cajado	5	2	2	N	2
Lança	6	3	2	N	2
Lança de justa*	8	3	2	N	2
Acha-de-armas**	6	6	2	N	3
Porrete	4	1	1	I	1
Machado	6	5	1	C	2
Machado de batalha	6	6	2	I	3
Clava	4	4	1	I	2
Mangual***	7	5	1	I	2

Dificuldade: A dificuldade para atacar com um teste de Destreza + Armas Brancas.

Dano: Faça um teste de Força + o número listado para determinar o dano (dificuldade 6).

Mãos: Quantas mãos são necessárias para empunhar a arma.

Ocultabilidade: B = pode ser oculta num bolso; C = pode ser oculta num casaco; I = pode ser oculta num impermeável ou guarda-pó; N = não se aplica.

Força: A Força exigida para se empunhar a arma. A dificuldade aumenta em +2 para cada ponto de Força abaixo do grau de dificuldade.

* As lanças de justa costumam ser pesadas e baratas, destinadas a empalar as vítimas. Os parâmetros fornecidos abrangem seu uso em carga de cavalaria. **Consulte a seção “Combate Montado” para mais informações.**

** As achas-de-armas também têm uma ponta de lança e podem ser usadas com tal em combate. As achas-de-armas também podem ter ganchos, o que permite ao usuário derrubar pessoas de cima de cavalos. O usuário faz um teste de Força + Armas Brancas depois de um teste de ataque bem-sucedido (o que não provoca dano). O cavaleiro faz um teste de Força + Cavalgar para resistir. Vence quem obtiver o maior número de sucessos.

*** São dois os possíveis resultados de uma falha crítica com uma arma que envolva correntes: a arma se enreda ou fica inutilizada; o usuário é atingido.

Quadro Sinótico do Combate

Primeiro Estágio: Iniciativa

- Faça um teste de Raciocínio + Prontidão (dificuldade 4).

Todos declaram suas ações em ordem crescente de sucessos: aquele com o menor número de sucessos será o primeiro a declarar, mas poderá ser interrompido por um personagem com iniciativa mais elevada. Alguns personagens agirão simultaneamente (se, por exemplo, dois deles tiverem obtido três sucessos). Aqueles que não obtiveram sucessos serão os últimos a agir, e aqueles que sofreram falhas críticas não agirão nesse turno.

Segundo Estágio: Ataque

- Para os tiroteios, faça um teste de Destreza + Armas de Fogo ou Destreza + Arqueirismo.
- Para as escaramuças (à mão armada), faça um teste de Destreza + Armas Brancas.
- Para o combate corpo-a-corpo (sem armas), faça um teste de Destreza + Briga
- **Esquiva:** A dificuldade-padrão para se esquivar de ataques em escaramuças ou brigas é igual a 6; +1 para cada oponente após o primeiro. Nos tiroteios, use a tabela de esquiva.

Terceiro Estágio: Resolução

- **Dano:** Cada arma ou ataque permite ao usuário lançar um certo número de dados de dano (dificuldade 6). Cada sucesso remove um Nível de Vitalidade do alvo. Além disso, cada sucesso obtido com uma arma de fogo (após as esquivas) acrescenta um dado a esse teste de avaliação de dano. Os sucessos obtidos nas escaramuças e brigas não são acrescentados ao dano.
- **Absorção:** O alvo pode fazer um teste para ver quanto dano ele é capaz de “absorver” devido a sua resistência natural. O alvo faz um teste de Vigor (dificuldade 6); cada sucesso reduz o dano em um nível.
- **Exceção:** O teste de avaliação de dano e o de absorção são dois testes nos quais é impossível sofrer uma falha crítica.

Tempos Normais de Recuperação

Escoriado	Um dia
Machucado	Três dias
Ferido	Uma semana
Ferido Gravemente	Um mês
Espancado	Três meses
Aleijado	Três meses
Incapacitado	Especial

Tabela de Briga

Manobra	Dificuldade	Dano
Soco	6	Força
Engalfinhamento	6	Força
Chute	7	Força +1
Encontrão	7	Especial; veja as opções
Mordida*	5	Força +2

**Redcap (somente dano químico)*

Fogo

Dificuldade	Calor do Fogo
3	Calor de uma vela (queimaduras de primeiro grau)
5	Calor de uma tocha (queimaduras de segundo grau)
7	Bico de Bunsen (queimaduras de terceiro grau)
9	Calor de fogo químico
10	Metal Derretido
Ferimentos	Tamanho do Fogo
Um	Tocha; apenas parte do corpo é queimada
Dois	Fogueira; metade do corpo é queimada
Três	Incêndio; todo o corpo é queimado

Limiares de Inspiração

Sistema: Para gerar Glamour, o personagem primeiro tem de saber o que inspira seu Sonhador ou aqueles com quem ele tem contato. Faça um teste de Percepção + Tino (dificuldade 8); o número de sucessos indica quanto tempo o personagem tem de passar com o Sonhador para entender o que o motiva a criar.

1 sucesso	Um ano
2 sucessos	Um mês
3 sucessos	Duas semanas
4 sucessos	Alguns dias
5 sucessos	Vínculo instantâneo

Custo dos Truques em Glamour

Vários fatores determinam o custo em Glamour de um truque. As diretrizes a seguir devem ser empregadas para determinar o custo final do truque:

- Todos os truques fatídicos custam um ponto de Glamour.
- Os truques quiméricos realizados com seres encantados ou objetos inanimados não têm custo em Glamour, mas você ainda pode investir pontos adicionais de Glamour para baixar a dificuldade.
- Qualquer truque realizado com um alvo banal custa um ponto de Glamour (que não é somado ao custo de realização de um truque fatídico). Entre os alvos banais temos: os mortais, os seres sobrenaturais desencantados e qualquer um que não possua a Característica Glamour (incluindo changelings que tenham sucumbido ao Esquecimento).
- Realizar um truque sem contar uma Peta exige o investimento de um ponto de Glamour.
- É possível usar até cinco pontos de Glamour para baixar a dificuldade do truque.
- O emprego de uma Alçada modificador custa mais um ponto de Glamour.

Tabela de Execução de Truques

- Escolha a Arte**
Nesse momento o jogador decide que Arte ele está usando.
- Escolha uma (ou mais) Alçada(s)**
O jogador agora decide qual a Alçada apropriada a usar.
- Determine a Parada de Dados**
Somando o Atributo apropriado com o nível mais alto da Alçada usada que o personagem. O jogador determina a Parada de Dados para realizar o truque.
- Escolha uma Peta**
O jogador agora escolhe qual Peta o seu personagem executará, e o Narrador determina o valor.
- Determine a Dificuldade**
A dificuldade do truque é determinada, baseada na Banalidade do alvo ou na do mágico e no nível da Peta.
- Determine o Custo em Glamour**
O custo de Glamour do truque é determinado e gasto nesse momento.
- Execute a Peta**
O personagem tenta executar a Peta. Assumindo que a Peta seja bem sucedida, ele pode passar para o próximo passo. O Narrador pode exigir um teste dependendo da natureza da Peta.
- Faça o Teste e Aplique o Resultado**
O jogador testa sua Parada de Dados contra a dificuldade determinada, e os resultados dos sucessos são aplicados.

Possíveis Pesadelos

Veremos a seguir uma lista de Pesadelos que podem ocorrer como resultado de “uns” obtidos nos dados de Pesadelo.

Número de Uns Pesadelo

1

Sonhos Horrendos

Você terá sonhos terríveis nas próximas cinco noites

1

Vento Glacial

Aonde quer que vá, você será seguido por uma brisa fria ou um vento enregelante durante um mês.

2

Falta de Jeito

Você tropeçará o tempo todo, a menos que se concentre nos próprios movimentos. Todas as dificuldades de movimentação física serão aumentadas em três pontos. Isso acontecerá da próxima vez que você estiver numa situação perigosa e vai durar uma cena.

2

Dores de Cabeça

Você será afligido por terríveis enxaquecas durante todo o mês seguinte.

3

Azar

Você estará sujeito às consequências de uma falha crítica ao obter tanto “1s” quanto “0s” durante a próxima cena da qual tomar parte.

3

Cegueira Temporária

Você não enxergará durante uma cena. O Narrador dirá quando a cena tem início.

3

Pesadelo Recorrente

Conte mais uma Peta. Isso vai virar um tabu que você terá de observar durante o mês seguinte. O Narrador decidirá a extensão da recorrência.

3

Reversão

O truque que você acabou de lançar se reverte.

4

Perda de Objeto Importante

Mesmo que vigie constantemente todos os seus bens durante a semana seguinte, você perderá um deles (que poderá ser queimado, destruído ou esquecido em algum lugar). O objeto costuma ser o bem mais valioso ou estimado, às vezes um tesouro. Talvez seja possível recuperar o objeto, ou talvez ele esteja perdido para sempre.

4

Dor Devastadora

Você é devastado por uma dor terrível e grita de agonia. Toda vez que se lembrar dessa dor, você terá de fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para não senti-la novamente. Isso persistirá durante um mês inteiro.

5

Perda de Todo o Glamour

Todo o seu Glamour temporário desaparece de uma só vez.

Lista de Sinais de Alerta ao Desvario

Veremos a seguir alguns sinais de alerta, coisas que podem indicar que o changeling está prestes a sucumbir ao Desvario. Apesar de nenhum desses indicadores ser um sinal “incontestável” da loucura iminente, quanto mais deles o personagem exibir, mais provável será a chegada do Desvario.

- Seu Glamour está mais alto que sua Força de Vontade e sua Banalidade.
- Você passa mais noites em propriedades livres do que no mundo real (se você passa todo o seu tempo em propriedades livres, o Desvario é quase uma certeza).
- Você tem mais de um tesouro feérico.
- Você interage regularmente com mais de três quimeras.
- Você é um Exterminador inveterado.
- Você não tem amigos mortais.
- Você não tem um emprego (ou outro vínculo, como a escola) no mundo dos mortais.
- Você é quase exclusivamente notívago.
- Você consome bebidas alcoólicas, usa drogas ou faz sexo em excesso.
- Você dedica mais de meia hora de seu tempo acordado a criar algum tipo de arte.
- Você não tem uma família mortal.
- Você não tem posses materiais.
- Você tem um amor não correspondido.

Níveis

X	Péssimo
●	Fraco
●●	Médio
●●●	Bom
●●●●	Excepcional
●●●●●	Extraordinário

Dificuldades

3	Fácil
4	Rotineiro
5	Equilibrado
6	Médio
7	Desafiador
8	Difícil
9	Extremamente Difícil

Graus de Sucesso

Um sucesso	Mínima
Dois sucessos	Moderada
Três sucessos	Total
Quatro sucessos	Excepcional
Cinco sucessos	Fenomenal

Tabela de Experiência

Característica	Custo
Atributo	Nível atual x 4
Nova Habilidade	3
Habilidade	Nível atual x 2
Nova Arte	7
Arte	Nível atual x 4
Nova Alçada	5
Alçada	Nível atual da Alçada x 3
Força de Vontade	Nível atual x 2
Glamour	Nível atual x 2

Recompensando com Pontos de Experiência

A distribuição dos pontos de experiência exige um cuidadoso equilíbrio entre recompensar os jogadores e manter o jogo equilibrado. Seguindo as diretrizes apresentadas neste capítulo, você provavelmente não terá muitos problemas, mas sinta-se à vontade para fazer algumas experiências.

Fim de Cada Capítulo

Dê a cada personagem entre um e cinco pontos de experiência ao fim de cada capítulo (sessão de jogo). Pelo menos um ponto é sempre concedido, anão importa se o grupo teve êxito ou não, em função da simples participação (não esqueça que às vezes aprendemos malgrado nós mesmos).

Um ponto – Automático: Cada jogador ganha um ponto após cada sessão de jogo.

Um ponto – Curva de Aprendizado: O personagem aprende algo com suas experiências durante o capítulo. Peça ao jogador que descreva o que seu personagem aprendeu antes de lhe conceder o ponto.

Um ponto – Atuação: O jogador interpretou bem o personagem: não só foi divertido, como também adequado. Recompense somente a interpretação excepcional; seu grau de exigência deve ficar cada vez mais alto. Na maioria dos casos, conceda o ponto somente à pessoa da trupe que teve a melhor interpretação.

Um ponto – Conceito: O jogador interpretou muito bem o conceito de seu personagem.

Um ponto – Heroísmo: Quando um personagem se arriscar pelos demais – como ao rechaçar vários inimigos armados com ferro para permitir que o resto do grupo escape -, dê-lhe um ponto de experiência. Não deixe os personagens se aproveitarem disso: o heroísmo faz fronteira com a estupidez.

Fim de Cada História

No fim de cada história, você pode conceder a cada jogador entre um e três pontos de experiências adicionais, além daqueles cinco pontos conferidos ao fim do capítulo.

Um ponto – Sucesso: Os personagens cumpriram com êxito sua missão ou meta. Talvez não tenha sido um sucesso total, mas pelo menos uma vitória parcial foi alcançada.

Um ponto – Perigo: O personagem passou por grande perigo durante a história e sobreviveu.

Um ponto – Sabedoria: O jogador (e, portanto, o personagem) exibiu grande inteligência ou engenhosidade, ou então teve uma idéia que possibilitou o êxito do grupo.

Se você quiser conceder um número maior de pontos e, desse modo, permitir que os personagens desenvolvam ainda mais rápido, simplesmente invente novas categorias de premiação, que podem variar de uma história para

Tabela das Brumas

Você pode consultar a tabela a seguir toda vez que um changeling ou ser encantado for “morto” por dano quimérico ou sempre que um mortal (ou ser sobrenatural) desencantado testemunhar um efeito quimérico ou ver uma criatura quimérica. Esta tabela também é empregada para determinar o que acontece aos seres comuns que foram encantados e depois retornaram ao mundo dos mortais

Banalidade	Duração do Coma	Memória
0	Um minuto	Recordação Total: Tudo é lembrado com clareza cristalina
1	Uma hora	Clareza Surpreendente: Todo o encontro é recordado como se tivesse acontecido ontem.
2	Seis horas	Lembrança Obscura: É possível lembrar de quase tudo, mas alguns pormenores talvez sejam obscuros.
3	Doze horas	Desorientação: O indivíduo se sente ligeiramente confuso e talvez abalado, mas é capaz de lembrar boa parte da experiência, mesmo que os pormenores sejam vagos
4	Um dia	Incerteza: A pessoa tem uma vaga lembrança do que ocorreu, mas é atormentada por dúvidas quanto à validade da experiência.
5	Três dias	Confusão: Uma recordação obscura da experiência é até possível, mas o indivíduo duvida da própria memória. Ele descarta a experiência, considerando-a uma ilusão temporária, a menos que tenham alguma prova física consigo.
6	Uma semana	Retrospectos: A pessoa pode ter episódios retrospectivos vívidos e ocasionais de sua experiência, mas estes parecem mais um sonho distante.
7	Duas semanas	Caráter Onírico: O indivíduo só recorda imagens vagas e oníricas, além de duvidar que a experiência tenha um dia ocorrido.
8	Um mês	Sonho Distante: É preciso que algo evoque a recordação, mas, mesmo assim, a experiência é lembrada como se não passasse de um sonho desbotado.
9	Quatro meses	Total Negação: O personagem tem apenas vagos fragmentos de recordações oníricas e nega completamente que a experiência tenha ocorrido.
10	Um ano	Lacuna Completa: A pessoa não se lembra de absolutamente nada no que diz respeito a sua experiência com as fadas.

ESQUEMA DE MONTAGEM DO ESCUDO

Material necessário:

- 01 folha de Papel Cartão (fácil de encontrar em qualquer papelaria). Ele é um pouco maior do que uma folha de cartolina e é o mais indicado para esse material;
- Estilete ou tesoura (de preferência o estilete, pois ele é mais indicado para esse serviço);
- Régua plástica ou de metal;

Sobre a impressão do escudo:

Para que o escudo fique com um acabamento bom, eu sugiro que as impressões sejam feitas em uma gráfica.

O papel indicado é o couche adesivo brilhoso ou couche adesivo semi-brilho.

A impressão em impressoras jato de tinta também fica boa, mas como é um material de manuseio constante, logo ele irá borrar.

Como montar o escudo

Após aplicar a impressão em um dos lados primeiro, cortar o excesso do papel e cuidadosamente colar as impressões no lado oposto, tendo sempre o cuidado de conferir se ele esta alinhado com a parte de dentro.

Como aparece no esquema de montagem, as impressões das bordas são um pouco menores do que as duas impressões internas. O motivo disso é que quando montado e dobrado, as extremidades serão dobradas para o centro e essa pequena redução garante que as dobras sejam perfeitas, sem amassar o escudo.

Após colado e as extremidades devidamente recortadas, cuidadosamente dobre o material para que fique no formato indicado.

Sugiro que após terminar de montar o escudo, o mesmo fique algumas horas embaixo de um peso (vários livros de preferência) para que ele fique plano, já que no transporte da papelaria ate a sua casa o Papel Cartão irá enrolado.

Mais um Projeto Concluído pela



LEGENDAS

CORTAR AQUI

DOBRAR NA DIREÇÃO INDICADA

PAPEL CARTÃO

CORTAR AS BORDAS



LEGENDAS

CORTAR AQUI

DOBRAR NA DIREÇÃO INDICADA

PAPEL CARTÃO

CORTAR AS BORDAS



CORTAR AQUI

DOBRAR NA DIREÇÃO INDICADA

DOBRAR NA DIREÇÃO INDICADA

O diagrama ilustra a operação de uma máquina de Turing. No topo, há uma fita de papel com o texto "A distribuição dos pontos de experiência exige um cuidadooso equilíbrio entre recompensar os jogadores e". Abaixo dela, há uma fita de papel com o texto "Veremos a". À esquerda, há uma fita de papel com o texto "Veremos a". À direita, há uma fita de papel com o texto "Veremos a". No centro, há uma fita de papel com o texto "Veremos a".

LEGENDAS

CORTAR AQUI

DOBRAR NA DIREÇÃO INDICADA

Visto por fora

