GURPS® LITE

Quarta Edição

Uma Introdução ao RPG

BASEADA NA VERSÃO 1.0

DE AGOSTO DE 2004

GURPS é uma criação de STEVE JACKSON ▮ *GURPS Lite* é uma compilação e adaptação de SCOTT HARING e SEAN PUNCH ▮
Editado originalmente por ANDREW HACKARD e STEVE JACKSON ▮ Tradução DOUGLAS Q. REIS, MARIA PAULA C. BUENO e VITOR F. SOARES ▮
Ilustrações BOB STEVLIC e JIM ZUBKAVICH ▮ Projeto gráfico JUSTIN DE WITT ▮ Diagramação TINO CHAGAS ▮
Revisão da tradução MARIA DO CARMO ZANINI ▮ Revisão de provas HEDER HONORIO

Sumário

O Que É *GURPS?* 1
Glossário 1
O Básico 2
Testes de Habilidade 2
Testes de Reação 3
Avaliação de Dano 4
Personagens 4
Pontos de Personagem 5
Atributos Básicos 5
Características Secundárias 6
Imagem e Aparência 7
Antecedentes Sociais 7
Riqueza e Influência 8
Vantagens 9
Desvantagens 11
Peculiaridades 14
Perícias 14
Aperfeiçoamento do Personagem 20
Equipamento 21
Armaduras 21
Escudos 22
Armas 22
Como Jogar 26
Proezas Físicas 26
Proezas Mentais 28
Combate 29
Lesões, Enfermidades e Fadiga 35
Mundos de Jogo 39
Planilha de Personagem 40

O Que É *GURPS*?

GURPS é a abreviação de "Generic Universal RolePlaying System", o RPG a partir do qual estas regras foram compiladas. Por que o nome *GURPS* (Sistema Genérico e Universal de RPG)? Bem...

Generic (Genérico). *GURPS* começa com regras simples às quais são possíveis incorporar o nível de detalhamento desejado. Esta versão resumida apresenta as "regras básicas" com as quais a maior parte dos Mestres começa.

Universal. O sistema básico de regras foi desenvolvido com ênfase no realismo. Pode ser aplicado à qualquer situação: cenários fantásticos ou históricos, no passado, presente ou futuro.

RolePlaying (Interpretação). Este não é um mero RPG de "matar e pilhar". As regras foram projetadas com o objetivo de possibilitar e estimular a interpretação de personagens. Com *GURPS*, o jogador finge ser uma pessoa diferente durante algum tempo.

System (Sistema). Já foram publicados mais de duzentos livros diferentes para *GURPS*, em pelo menos oito idiomas (até agora). Em todo o mundo, estas regras são reconhecidas como um modelo de RPG.

O Que É Preciso para Jogar

Para jogar, os participantes precisam das regras apresentadas aqui, de três dados de seis faces, lápis e uma fotocópia da planilha da pág. 40.

Sobre o *GURPS Lite*

Este é um resumo do que é "essencial" em *GURPS*: todas as regras fundamentais, sem as opções e adornos que geralmente confundem os jogadores novatos. Depois de se familiarizar com estas regras, você poderá adquirir os dois livros que formam o *GURPS Módulo Básico* (*Personagens* e *Campanhas*) e ir direto para a ação. Esperamos que os Mestres mais experientes descubram no *GURPS Lite* uma ferramenta valiosa para apresentar novos jogadores ao universo dos RPGs.

Glossário

GURPS é um RPG e, como acontece em qualquer hobby, tem seu próprio linguajar. Para ajudar você a compreender os conceitos e termos usados neste jogo (e também em outros RPGs), começaremos com algumas definições:

RPG (RolePlaying Game): Significa "jogo de interpretação". Os jogadores interpretam indivíduos imaginários, chamados de *personagens*, em cenários fictícios ou históricos, e tentam atuar de acordo com a personalidade desses personagens.

Mestre; Mestre de Jogo (MJ): O árbitro que escolhe a aventura, conduz os jogadores por ela, julga os resultados e distribui os pontos de bônus.

personagem: Qualquer ser – pessoa, animal, robô etc. – interpretado pelo Mestre ou por um jogador.

personagem do Mestre (PdM): Qualquer personagem interpretado pelo Mestre.

personagem do jogador (PdJ): Um personagem criado e interpretado por um jogador.

parâmetros: O conjunto de valores numéricos que descrevem um personagem, um item do equipamento etc.

grupo: Coletivo para os PdJs que participam de uma mesma aventura.

mundo de jogo: Um ambiente para o jogo; um cenário. "Mundo" pode indicar um "planeta", mas também pode se referir a uma região e período histórico... ou a um universo inteiro.

aventura: A "unidade" básica de jogo nos RPGs, representando uma única missão ou enredo. Pode exigir várias sessões de jogo ou apenas uma.

encontro: Uma "cena" de uma aventura, normalmente a reunião dos PdJs e de um ou mais PdMs num mesmo lugar.

campanha: Uma série contínua de aventuras. A campanha normalmente tem um elenco fixo de personagens dos jogadores e o mesmo Mestre (ou equipe de Mestres). Pode passar de um mundo de jogo a outro, seguindo uma certa lógica.

raça: A espécie à qual seu personagem pertence. Personagens não humanos (elfos, anões, halflings, marcianos etc.) são comuns nos RPGs.

DEVSJ-01-0004

STEVE JACKSON GAMES

DEVIR LIVRARIA

GURPS Lite © 1998, 1999, 2000, 2001, 2003, 2004, Steve Jackson Games Incorporated. © 2014 Devir Livraria, para a presente edição. Distribuição gratuita. Fica absolutamente proibida a mutilação, alteração ou incorporação deste jogo ou parte dele em outros produtos para distribuição por quaisquer meios. *GURPS Lite* em português está disponível em formato PDF no site www.devir.com.br/gurps. É proibida a venda deste livreto ou sua inclusão como parte de qualquer produto para venda sem a permissão escrita da Steve Jackson Games Incorporated e/ou de seus licenciados.

Visite nosso site em www.devir.com.br.

O Básico

GURPS usa apenas dados de seis faces. Para avaliar o dano em combate (além de outras coisas), ***GURPS*** usa o formato "dados+acréscimos". Por exemplo, se uma arma causar "4d+2" pontos de dano, trata-se de uma abreviação de "jogue 4 dados e some dois ao total". Da mesma forma, "3d-3" significa "jogue 3 dados e subtraia 3 do total". "2d" significa simplesmente: "jogue dois dados".

Em ***GURPS Lite*** existem apenas três "mecanismos" básicos de jogo: testes de habilidade, testes de reação e avaliação de dano.

Testes de Habilidade

Um "teste de habilidade" é uma jogada de dados feita quando o personagem precisa colocar à prova um de seus atributos ou perícias. Às vezes é você quem joga; outras vezes é o Mestre quem joga por você. Por exemplo, o personagem pode precisar testar ou jogar contra a Força para ver se é capaz de evitar que uma porta pesada se feche.

O Que Jogar

Toda vez que seu personagem tentar realizar uma ação (isto é, usar uma perícia), jogue três dados para determinar o resultado. A isso se chama *teste de habilidade*. Ele obterá *sucesso* na tarefa em questão se o resultado dos dados for *igual ou inferior ao* número que regula a ação, normalmente uma perícia ou um atributo. Caso contrário, ele obterá um *fracasso*. Por exemplo, se o personagem estiver fazendo um teste de Força e tiver ST 12, um resultado *igual ou inferior* a 12 indicará um sucesso. Dessa maneira, quanto maior for o parâmetro contra o qual o personagem faz o teste, mais fácil será obter sucesso.

Independente do valor contra o qual se está jogando, um resultado de 3 ou 4 é *sempre* um sucesso, ao passo que um resultado de 17 ou 18 é *sempre* um fracasso.

Em geral, é o jogador quem faz as jogadas de dados para as ações de seu personagem. No entanto, o Mestre sempre pode optar por fazer as jogadas em segredo. Consulte *Quando o Mestre Faz os Testes* (mais adiante).

Quando Fazer um Teste

Para não atrasar a sessão com infinitas jogadas de dados, o Mestre só deve exigir um teste de habilidade quando...

• A vitalidade, riqueza, os amigos, a reputação ou os equipamentos de um PdJ estão em risco. Isso inclui perseguições, combate (mesmo que um alvo parado sofra um ataque à queima-roupa!), espionagem, ladinagem, entre outras "atividades de aventureiro".

• Um PdJ tenta adquirir aliados, informações, novas habilidades, posição social ou riqueza.

O Mestre *não deve* pedir testes para...

• Tarefas muito triviais, como atravessar a rua, dirigir até o centro da cidade, alimentar o cachorro, encontrar um mercadinho ou ligar o computador.

• O trabalho diário num emprego mundano e nada aventureiro.

Quando o Mestre Faz os Testes

Há dois tipos de circunstâncias nas quais o Mestre deve fazer o teste pelo PdJ e não pode deixar o jogador ver o resultado:

1. Quando não há como o *personagem* saber ao certo se obteve sucesso ou não.

2. Quando o *jogador* não deve saber o que está acontecendo.

Modificadores

Muitas vezes, as regras especificam *modificadores* para alguns testes de habilidade. Esses bônus e penalidades afetam *o número contra o qual o jogador faz o teste* – o "número-alvo" –, e não o resultado dos dados. Os bônus sempre melhoram suas chances, ao passo que as penalidades sempre as reduzem.

Por exemplo, quando o personagem usar a perícia Arrombamento no escuro, pode ser que o Mestre peça que ele faça o teste com uma penalidade de -5. Se o personagem tiver um *nível de habilidade* (NH) 9 em Arrombamento, então o jogador deverá fazer o teste contra 9 menos 5, que é igual a 4, se estiver no escuro.

Cenários específicos podem oferecer modificadores que facilitam ou dificultam uma determinada situação. Por exemplo, a aventura pode descrever um cadeado que oferece um bônus de +10 para ser aberto, pois é primitivo e malfeito. Se o NH em Arrombamento do personagem for 9, então ele fará o teste contra 9 + 10 = 19. Uma vez que o maior resultado possível em 3d é 18, aparentemente o sucesso estaria garantido. Não exatamente. Consulte *Sucesso Decisivo e Falha Crítica* (pág. 3).

Os modificadores são sempre cumulativos, exceto quando indicado o contrário. Por exemplo, se o personagem tentasse abrir aquele cadeado primitivo no escuro, *os dois* modificadores seriam aplicáveis: o jogador faria o teste contra 9 - 5 + 10 = 14.

NH Básico vs. NH Efetivo

O *nível de habilidade básico* de um personagem é seu nível real em uma determinada perícia, conforme registrado na planilha de personagem (pág. 40). O *nível de habilidade efetivo* de um personagem quando ele realiza uma tarefa é igual ao NH básico acrescido dos possíveis modificadores que se aplicam à tarefa. Nos exemplos de Arrombamento anteriores, o NH básico é 9 em todos os casos, mas o NH efetivo foi de 4, 19 e 14 nas diferentes situações.

O personagem não poderá fazer um teste de habilidade se seu NH efetivo for inferior a 3, a menos que esteja tentando uma *jogada de defesa* (pág. 33).

Grau de Sucesso ou Fracasso

Depois de calcular o NH efetivo, aplicando todos os modificadores ao NH básico, jogue 3d para determinar o resultado. Se a soma dos dados for igual ou inferior ao NH efetivo, o personagem terá obtido sucesso e a diferença entre o resultado e o NH efetivo será a *margem de sucesso*.

Exemplo: Um personagem com NH efetivo 18 obtém 12 nos dados e é bem-sucedido; sua margem de sucesso é 6.

Se o resultado for *superior* ao NH efetivo, o personagem terá fracassado, e

a diferença entre o resultado e o NH efetivo será a *margem de fracasso*.

Exemplo: Um personagem com NH efetivo 9 obtém 12 nos dados e fracassa; sua margem de fracasso é 3.

Preste sempre atenção à margem de sucesso ou fracasso, pois muitas regras usam esse valor para calcular resultados relevantes durante a sessão de jogo.

Sucesso Decisivo e Falha Crítica

O *sucesso decisivo* é um resultado especialmente *positivo*.

• O resultado 3 ou 4 nos dados é *sempre* um sucesso decisivo.

• O resultado 5 nos dados será um sucesso decisivo se o personagem tiver *NH efetivo de 15+*.

• O resultado 6 nos dados será um sucesso decisivo se o personagem tiver *NH efetivo de 16+*.

Quando o jogador obtém um sucesso decisivo, o Mestre determina o que acontece. Sempre algo bom! Quanto menor o resultado, melhor deve ser a bonificação oferecida.

A *falha crítica* é um resultado especialmente *ruim*.

• O resultado 18 nos dados é *sempre* uma falha crítica.

• O resultado 17 nos dados será uma falha crítica se o personagem tiver *NH efetivo de 15 ou menos*; caso contrário, trata-se de um fracasso comum.

• O resultado 10 pontos ou mais acima do NH *efetivo* é uma falha crítica: 16 contra NH 6; 15 contra NH 5; e assim por diante.

Quando o jogador obtém uma falha crítica, o Mestre determina o que acontece. Sempre algo ruim! Quanto maior o resultado, pior deve ser o desastre.

Tentativas Repetidas

Em algumas situações, o personagem só tem uma chance para acertar (desarmar uma bomba, saltar sobre uma fenda, remover um apêndice inflamado, agradar o rei com uma canção). Em outras, é possível repetir a tentativa até conseguir (abrir um cadeado, fisgar um peixe, analisar um veneno). Existem ainda outras situações nas quais o personagem não saberá se obteve sucesso até ser tarde demais (traduzir um antigo mapa do tesouro, fazer um pedido num restaurante francês, construir um navio). E, por fim, existem aquelas situações nas quais o personagem pode sair machucado como resultado de um fracasso, mas pode se dar o luxo de fracassar algumas vezes (escalar um muro, impressionar os membros de uma tribo selvagem).

O Mestre deve usar o bom senso para fazer a distinção entre esses casos e definir qual deles corresponde à situação na qual os personagens se encontram.

Disputas

Em algumas ocasiões, é possível que dois personagens precisem comparar atributos, perícias ou outras características a fim de resolver uma competição. Contudo, o personagem com a maior pontuação *nem sempre* vence... embora essa seja uma boa aposta. A "Disputa" é uma maneira rápida de lidar com essas situações competitivas sem representá-las em detalhes. Em uma Disputa, cada competidor faz um teste de habilidade contra a característica que está sendo testada – com todos os modificadores aplicáveis – e depois compara o resultado com o do oponente. Há duas maneiras diferentes de fazer essa comparação.

Disputa Rápida

A "Disputa Rápida" é uma competição que termina num curto período de tempo, geralmente um segundo ou até mesmo *instantaneamente*. Entre os exemplos, temos dois inimigos lutando para se apossar de uma arma ou dois arremessadores de facas verificando quem consegue chegar mais próximo do centro do alvo.

Cada competidor faz seu teste de habilidade. Se um deles obtiver sucesso e o outro fracassar, o vencedor será óbvio. Se os dois forem bem-sucedidos, o vencedor será aquele com a maior margem de sucesso; se os dois fracassarem, o vencedor será aquele com a menor margem de fracasso. Um empate indica que ninguém venceu (nos exemplos anteriores, os dois lutadores agarraram a arma ao mesmo tempo ou as facas chegaram à mesma distância do centro do alvo).

Margem de Vitória

O valor pelo qual o vencedor derrotou o perdedor muitas vezes é importante: um sucesso por 5 contra um fracasso por 5 geralmente é mais significativo que um sucesso por 2 contra um sucesso por 1! A "margem de vitória" do vencedor será a diferença entre sua margem de sucesso e a margem de sucesso do perdedor, se os dois obtiverem sucesso; ou a soma de sua margem de sucesso com a margem de fracasso do perdedor, se um obtiver sucesso e o outro fracassar; ou ainda a diferença entre a margem de fracasso do vencedor e sua própria margem de fracasso se os dois fracassarem.

Disputa Normal

Uma "Disputa Normal" é uma competição lenta, com muitas idas e vindas. Por exemplo, uma disputa de braço de ferro.

Cada personagem faz seu teste de habilidade. Se um deles obtiver sucesso e o outro fracassar, o vencedor será óbvio. Se os dois vencerem ou fracassarem, a posição relativa de cada competidor permanecerá inalterada e eles vão jogar novamente. Em algum momento, um dos personagens será bem-sucedido e o outro irá fracassar. Nesse ponto, aquele que foi bem-sucedido será o vencedor.

A duração de cada tentativa em *tempo de jogo* depende da atividade em questão e fica a critério do Mestre. Em uma situação de combate, cada tentativa leva um segundo, mas em uma disputa de pesquisa bibliotecária, na qual o destino do mundo depende de quem encontrar primeiro uma referência obscura, cada tentativa pode representar alguns dias.

Testes de Reação

Quando os PdJs encontram um PdM cuja reação a eles não é predeterminada (consulte *Reações Predeterminadas*, a seguir), o Mestre deve fazer um "teste de reação" jogando 3d. Quanto maior o resultado, melhor a reação. O Mestre, então, interpreta o PdM de acordo com as diretrizes da *Tabela de Reações* (pág. 4).

O Mestre deve fazer a jogada em segredo. Os jogadores não devem saber, por exemplo, se um velho fazendeiro de aparência amistosa está dando um conselho honesto ou conduzindo os heróis a uma armadilha.

O teste de reação *não é* um teste de habilidade. Existem três diferenças importantes:

1. Não existe um "número-alvo" contra o qual jogar.

2. O resultado alto é *bom*, e não ruim.

3. Os modificadores de reação são aplicados diretamente ao resultado dos dados. *Bônus* no teste de reação é qualquer fator que torne os PdMs *mais amistosos,* ao passo que *penalidade* é algo que conduz os PdMs *contra* os PdJs.

Veremos a seguir alguns modificadores comuns:

Aparência física e comportamento. São importantes principalmente para o PdJ que lidera a conversa! A aparência física acima da média, assim como algumas vantagens (pág. 9), confere um bônus. A aparência física abaixo da média e muitas desvantagens impõem uma penalidade.

Preconceitos raciais ou regionais. Os elfos não gostam dos anões, os franceses não curtem os alemães, e assim por diante. Costumam ser penalidades representadas pelo fato de o PdM ter a desvantagem Intolerância.

Comportamento adequado dos jogadores! Eis a chance de recompensar a boa interpretação. Uma boa abordagem deve valer um bônus de +1 ou mais! Uma abordagem totalmente inadequada e que antagonize o PdM deve resultar numa penalidade de -1 ou -2 nos testes de reação do grupo. Não diga aos jogadores que eles "estragaram tudo": só interprete o personagem ofendido e deixe-os descobrir por si mesmos.

Os testes de reação aleatórios são ótimos quando acrescentam um toque de imprevisibilidade ao jogo – o que é bastante divertido para o Mestre também! Entretanto, *nunca substitua a razão e a lógica por jogadas aleatórias de dados.*

Tabela de Reações

Jogue 3d e aplique os modificadores apropriados.

0 ou menos: Desastrosa. O PdM odeia os PdJs e faz o possível para prejudicá-los. Tudo é possível: ataque, traição, humilhação pública ou ignorar um pedido que pode significar a vida ou a morte de alguém.

1 a 3: Muito Ruim. O PdM antipatiza com os PdJs e tentará prejudicá-los se isso lhe for conveniente: pode atacá-los, fazer ofertas totalmente injustas numa transação, e assim por diante.

4 a 6: Ruim. O PdM dá pouca importância para os PdJs e irá prejudicá-los (como no caso anterior) se isso lhe trouxer algum benefício.

7 a 9: Fraca. O PdM não se deixa impressionar. Ele pode fazer ameaças, exigir subornos pesados para conceder ajuda ou algo similar.

10 a 12: Neutra. O PdM ignora os PdJs tanto quanto possível. Ele está totalmente desinteressado. As transações prosseguirão tranquila e rotineiramente, contanto que os protocolos sejam cumpridos.

13 a 15: Boa. O PdM gosta dos PdJs e será prestativo dentro dos limites corriqueiros da normalidade. Os pedidos razoáveis serão concedidos.

16 a 18: Muito Boa. O PdM tem os PdJs em alta conta e é bastante prestativo e amistoso, oferecendo ajuda e termos favoráveis na maioria das transações.

19 ou mais: Excelente. O PdM fica extremamente impressionado com os PdJs e vai ajudá-los da melhor maneira possível, dentro dos limites de suas capacidades. Talvez até mesmo arrisque sua vida, riqueza ou reputação.

Avaliação de Dano

Faz-se uma "avaliação de dano" quando é preciso saber qual foi a extensão do dano causado a um adversário durante um combate. As avaliações de dano usam o formato "dados+acréscimos" (pág. 2).

Muitas coisas podem influenciar a lesão final que será provocada pelo ataque do personagem. A armadura reduz o dano sofrido por quem a usa. Alguns ataques causam mais dano quando atravessam a armadura. Todos esses detalhes são explicados nas regras de combate, pág. 29.

Personagens

Ao jogar RPG, você interpreta outra pessoa: um "personagem" criado por você. ***GURPS*** permite que o jogador decida exatamente que tipo de herói irá interpretar. Um minerador de asteroides? Um mago? Um viajante do tempo profissional? É possível se inspirar em qualquer herói ou heroína da ficção ou criar do zero um "eu" diferente. Quando descobrimos o papel que desejamos interpretar, é hora de dar vida a esse personagem!

O Mestre (a pessoa que "conduz" o jogo) deve dar ao jogador um certo número de *pontos de personagem* para ele "comprar" habilidades para o personagem. Por exemplo, quanto mais forte o jogador quiser que o personagem seja, mais pontos terá de gastar. O jogador também pode comprar características sociais, como riqueza, e habilidades especiais chamadas de *vantagens* (pág. 9).

Se quiser mais habilidades do que pode pagar com os pontos determinados pelo Mestre, o jogador talvez consiga alguns pontos a mais fazendo com que seu personagem tenha força, aparência, riqueza, status social etc. abaixo da média; ou escolhendo *desvantagens*, limitações específicas como visão ruim ou medo de altura (pág. 11).

As duas coisas mais importantes que o jogador deve saber sobre seu personagem são *quem ele é* e *qual será o papel dele durante as aventuras*. É importante saber que tipo de aventura o Mestre está planejando e que tipos de personagens ele vai permitir. Depois, é só começar a preencher os detalhes. Existem várias maneiras de fazer isso.

O jogador pode escolher as habilidades que desejar, gastar os pontos de personagem e elaborar um conceito de personagem que combine com essas habilidades. Um bom personagem é muito mais que uma coletânea de habilidades, mas o processo de "comprá-las" pode ser uma fonte de inspiração.

Por outro lado, o jogador talvez determine primeiro os aspectos essenciais do personagem: o conjunto de elementos que o *definem*, como sua história pessoal, aparência, comportamento, aptidões e perícias. É só pensar na maneira como ele adquiriu essas qualidades e depois investir os pontos em características que combinem com elas.

Pontos de Personagem

Os pontos de personagem são a "moeda" usada durante a criação dos personagens. Tudo que melhora as habilidades do personagem *custa* pontos: o jogador deve gastar o número de pontos indicado na descrição da habilidade para poder anotá-la em sua planilha e usá-la durante o jogo. Tudo que reduz as capacidades do personagem tem um custo negativo, isto é, *devolve* pontos. Por exemplo, um personagem de 125 pontos que gasta 75 pontos em vantagens e escolhe -15 pontos em desvantagens ainda tem 65 pontos para gastar (125 - 75 + 15 = 65).

Pontos Iniciais

O Mestre decide com quantos pontos serão criados os PdJs (personagens dos jogadores). Isso vai depender do grau de competência que o Mestre quiser lhes dar. Seguem-se alguns exemplos de níveis de poder, com uma sugestão de pontos iniciais para os heróis:

Fraco (menos de 25 pontos): Crianças pequenas, escravos não sapientes, zumbis etc.

Médio (25-50 pontos): Pessoas comuns, como contadores ou motoristas de táxi.

Competente (50-75 pontos): Atletas, policiais, fidalgos ricos... Qualquer um que tenha uma vantagem clara sobre as pessoas "comuns" do cenário.

Excepcional (75-100 pontos): Atletas *brilhantes*, policiais *experientes* etc.

Heroico (100-200 pontos): Pessoas que se encontram no auge realista da capacidade física, mental e/ou social. Por exemplo, soldados de elite, os melhores cientistas do mundo e milionários.

Fenomenal (200-300 pontos): Papéis principais em filmes de kung fu, romances fantásticos etc.

Lendário (300-500 pontos): Protagonistas de poemas épicos e do folclore.

Esse valor inicial de pontos às vezes é chamado de *nível de poder* da campanha.

Limite de Desvantagens

A *desvantagem* é qualquer coisa que tenha um custo negativo, inclusive valores baixos de atributos, status social reduzido e todas as deficiências relacionadas em *Desvantagens* (pág. 11). Em teoria, o personagem pode continuar acumulando desvantagens até ter pontos suficientes para comprar quaisquer vantagens e perícias que o jogador queira. Na prática, a maioria dos Mestres impõe um limite ao número de pontos em desvantagens que um personagem pode ter. Uma regra adequada é limitar as desvantagens a 50% dos pontos iniciais. Por exemplo, -75 pontos em uma aventura de 150 pontos.

Atributos Básicos

Quatro parâmetros, chamados de "atributos", definem as habilidades básicas do personagem. São eles: Força (ST), Destreza (DX), Inteligência (IQ) e Vitalidade (HT).

O valor 10 em qualquer atributo é *gratuito* e representa a média dos seres humanos. Valores mais altos custam pontos de personagem: 10 pontos para aumentar a ST ou a HT em um nível, 20 para aumentar a DX ou a IQ em um nível. Da mesma maneira, valores menores que 10 têm um custo negativo: -10 pontos para cada nível de ST ou HT, -20 pontos para cada nível de DX ou IQ (lembre-se de que esses valores em pontos negativos indicam que o jogador ganha mais pontos para gastar em outras coisas!).

A maioria dos personagens tem valores de atributo que variam entre 1 e 20, sendo que a maioria dos seres humanos normais tem valores que variam entre 8 e 12. Valores acima de 20 são possíveis, mas normalmente reservados a criaturas divinas; consulte o Mestre antes de comprar um atributo tão alto. No outro extremo da escala, 1 é o valor mínimo para um ser humano.

As escolhas do jogador em relação aos atributos básicos vão determinar as habilidades do personagem – seus pontos fortes e fracos – durante todo o jogo. Escolha-os com cuidado.

6 ou menos: *Incapacitante*. Um valor tão baixo num atributo limita enormemente o estilo de vida do personagem.

7: *Ruim*. As limitações do personagem são claras e evidentes para qualquer um que o conheça. Este é o menor valor que um personagem pode ter para ainda ser considerado capaz.

8 ou 9: *Abaixo da média*. Estes valores são limitantes, mas estão dentro da média dos seres humanos. O Mestre pode proibir que os atributos de aventureiros em atividade tenham valores abaixo de 8.

10: *Média*. A maioria dos seres humanos se dá muito bem com um valor de atributo 10!

11 ou 12: *Acima da média*. Estes valores são superiores, mas dentro do que se espera de um ser humano.

13 ou 14: *Excepcional*. Atributos nestes valores ficam evidentes para quem conhece o personagem, manifestando-se como músculos protuberantes, graça felina, diálogos sagazes ou uma saúde de ferro.

15 ou mais: *Impressionante*. Um valor de atributo tão alto chama constantemente a atenção e é provável que determinará as opções profissionais do personagem.

Força (ST)

±10 pontos/nível

A Força mede a constituição e a força físicas. É crucial para personagens guerreiros em mundos primitivos, pois permite que o personagem cause e *absorva* mais dano durante o combate corpo a corpo. Todos os aventureiros podem se beneficiar de um alto valor de ST para erguer e arremessar objetos ou se mover rapidamente quando estiverem carregando alguma coisa.

A Força não é tão "restrita" quanto outros atributos. Valores maiores que 20 são comuns entre animais grandes, monstros de cenários de fantasia e robôs.

Destreza (DX)

±20 pontos/nível

A Destreza é uma medida da agilidade, coordenação e capacidade motora fina. Ela controla a habilidade básica do

Base de Carga (BC)

A Base de Carga representa o peso máximo que o personagem consegue levantar acima da cabeça com *uma* mão em *um* segundo. Esse valor é igual a (ST x ST)/10 kg, arredondado para o número inteiro mais próximo.

Por exemplo, 7,29 kg tornam-se 7 kg. Na média, os seres humanos têm ST 10 e uma BC de 10 kg.

personagem na maior parte dos esportes, lutas, perícias para a operação de veículos e perícias artesanais que exigem um toque delicado. A DX também ajuda a determinar a Velocidade Básica (uma medida do tempo de reação, adiante) e o Deslocamento Básico (quão rápido o personagem é capaz de correr, pág. 7).

Inteligência (IQ)

±20 pontos/nível

Em termos gerais, a Inteligência mede a capacidade intelectual do personagem, incluindo a criatividade, intuição, memória, percepção, raciocínio, sanidade e força de vontade. Ela governa a habilidade básica do personagem em todas as perícias "mentais": ciências, interações sociais, magia etc. Todo mago, cientista ou inventor precisa, antes de tudo, de um valor elevado de IQ. Os valores de algumas características secundárias, como Vontade e Percepção (pág. 6), se baseiam no valor de IQ.

Destro ou Canhoto

Cabe ao jogador decidir se seu personagem é destro ou canhoto. Toda vez que resolver fazer uma ação importante com a mão inábil, o personagem sofrerá uma penalidade de -4 no teste de habilidade. Essa penalidade não se aplica a coisas que *normalmente* já fazemos com a mão inábil, como, por exemplo, usar um escudo.

GURPS não faz distinção entre personagens destros e canhotos. Ser um ou outro custa 0 pontos. No entanto, a vantagem Ambidestria (pág. 9) tem um custo em pontos.

Vitalidade (HT)

±10 pontos/nível

A vitalidade mede a energia e a saúde. Ela representa o vigor, a resistência (a venenos, doenças, radiação etc.) e a "persistência" física de uma pessoa. Um valor elevado de HT é bom para qualquer tipo de personagem, *especialmente* para guerreiros em cenários de baixo nível tecnológico. A HT determina o número de Pontos de Fadiga (adiante) e entra no cálculo da Velocidade Básica (adiante) e do Deslocamento Básico (pág. 7).

Características Secundárias

"Características secundárias" são medidas que dependem diretamente dos valores de atributo do personagem. É possível aumentar ou diminuir essas medidas ajustando os atributos.

O número de ***Pontos de Vida (PV)*** representa a capacidade do corpo do personagem de sofrer lesões. O personagem tem um número de Pontos de Vida igual à sua ST. Por exemplo, ST 10 corresponde a 10 PV.

A ***Vontade*** mede a capacidade do personagem de resistir ao estresse psicológico (lavagem cerebral, medo, hipnose, interrogatório, sedução, tortura etc.) e sua resistência a ataques sobrenaturais (magia, psiquismo etc.). A Vontade de um personagem é igual à sua IQ. Vontade não é o mesmo que resistência *física*: para isso, é preciso comprar HT!

A ***Percepção (Per)*** representa a prontidão geral do personagem. O Mestre faz um "teste de Sentidos" contra a Per do personagem para ver se ele detectará alguma coisa. A Per de um personagem é igual à sua IQ.

Os ***Pontos de Fadiga (PF)*** representam o "estoque de energia" do corpo. O personagem tem um número de PF igual à sua HT. Por exemplo, um personagem com HT 10 tem 10 PF.

A ***Velocidade Básica*** é uma medida dos reflexos e da agilidade física do personagem. Ela ajuda a determinar sua velocidade de corrida, suas chances de se esquivar de um ataque e o momento no qual ele agirá durante o combate (um valor elevado de Velocidade Básica permitirá que o personagem aja antes de seus oponentes).

Para calcular a Velocidade Básica de um personagem, some seus valores de HT e DX e divida o resultado por 4. *Não arredonde esse valor.* 5,25 é melhor que 5!

Esquiva: O valor da defesa Esquiva do personagem (consulte *Esquiva*, pág. 33) é igual à sua Velocidade Básica + 3, ignorando-se as frações. Por exemplo, um personagem com uma Velocidade Básica de 5,25 terá uma Esquiva de 8. Para escapar de um ataque, é preciso obter um resultado igual ou inferior à Esquiva num teste com 3d.

Dano

A ST do personagem determina quanto dano ele causa em combate desarmado ou com uma arma de combate corpo a corpo. Dois tipos de dano derivam da ST:

Dano por ***golpe de ponta*** (abreviado como GdP) é o dano básico de um soco, chute ou mordida, ou de um ataque com uma arma de ponta, como uma lança ou um florete.

Dano por ***golpe em balanço*** (abreviado como GeB) é o dano básico causado por armas que descrevem um arco durante os golpes, como o machado, o porrete ou a espada, ou qualquer coisa que funcione como uma alavanca para multiplicar a ST.

Consulte a tabela a seguir para saber qual é o dano básico causado pelo personagem, expresso no formato "dados+acréscimos".

Tabela de Dano

ST	*GdP*	*GeB*
1	1d-6	1d-5
2	1d-6	1d-5
3	1d-5	1d-4
4	1d-5	1d-4
5	1d-4	1d-3
6	1d-4	1d-3
7	1d-3	1d-2
8	1d-3	1d-2
9	1d-2	1d-1
10	1d-2	1d
11	1d-1	1d+1
12	1d-1	1d+2
13	1d	2d-1
14	1d	2d
15	1d+1	2d+1
16	1d+1	2d+2
17	1d+2	3d-1
18	1d+2	3d
19	2d-1	3d+1
20	2d-1	3d+2

Na planilha de personagem, o dano por GdP é anotado ao lado do dano por GeB, os dois separados por uma barra. *Exemplo:* para um personagem com ST 13, anote "Dano 1d/2d-1".

O ***Deslocamento Básico*** é a velocidade terrestre medida em metros por segundo, ou seja, quão rápido o personagem é capaz de correr (embora ele possa ir um pouco mais rápido se "disparar" em linha reta; pág. 27).

O Deslocamento Básico começa com um valor igual à Velocidade Básica, ignorando-se as frações. Por exemplo, Velocidade Básica 5,75 produz Deslocamento Básico 5. Uma pessoa comum tem Deslocamento Básico 5; portanto, é capaz de correr mais ou menos 5 metros por segundo sem nenhuma carga.

Imagem e Aparência

Definem as características "sociais" intrínsecas do personagem: aparência, educação e porte. As características com pontuações positivas (por exemplo, uma Aparência acima da média e Voz Melodiosa) são consideradas vantagens (pág. 9) e obedecem a todas as regras normais das vantagens. Outras características (por exemplo, uma aparência abaixo da média, Hábitos Detestáveis) têm valores negativos e são tratadas como desvantagens (pág. 11). Algumas outras características (como peso, altura e ser destro ou canhoto) apenas dão profundidade ao personagem.

Aparência

A aparência é, em grande parte, um "efeito especial": o jogador pode escolher a aparência que quiser para seu personagem.

A aparência é expressa em níveis. A maior parte das pessoas tem uma aparência "comum", que custa 0 pontos. A beleza concede um bônus de reação, o que é uma vantagem e, portanto, custa pontos. A aparência desagradável impõe uma penalidade de reação, o que é uma desvantagem e concede pontos de personagem.

Hediondo: O personagem tem alguma característica repugnante, talvez uma doença de pele grave ou um glaucoma... De preferência, várias coisas ao mesmo tempo. Penalidade de -4 nos testes de reação. *-16 pontos.*

Feio: Como no caso anterior, mas não tão grave. Talvez apenas cabelos sebosos ou dentes tortos. Penalidade de -2 nos testes de reação. *-8 pontos.*

Sem Atrativos: O personagem tem algo de antipático, mas nada que possa ser apontado com precisão. Penalidade de -1 nos testes de reação. *-4 pontos.*

Comum: Uma aparência comum. A maioria das pessoas tem esse nível de aparência. *0 pontos.*

Atraente: O personagem não poderia participar de concursos de beleza, mas definitivamente tem uma boa aparência. Bônus de +1 nos testes de reação. *4 pontos.*

Elegante (ou Bonito): O personagem poderia entrar em concursos de beleza. Bônus de +4 nos testes de reação feitos por pessoas que se sentem atraídas por membros do sexo do personagem e um bônus de +2 para todas as outras. *12 pontos.*

Muito Elegante (ou Muito Bonito): O personagem poderia *vencer* concursos de beleza, e com regularidade. Bônus de +6 nos testes de reação feitos por pessoas que se sentem atraídas por membros do sexo do personagem e um bônus de +2 para todas as outras. *16 pontos.*

Carisma

5 pontos/nível

O personagem tem uma aptidão natural para impressionar e liderar outras pessoas. Qualquer um pode conseguir um carisma ilusório por meio da boa aparência, boas maneiras e inteligência, mas o carisma *real* funciona independentemente desses fatores. Cada nível concede um bônus de +1 em todos os testes de reação feitos por seres sapientes com quem o personagem interage ativamente (em conversas, palestras etc.), além de um bônus de +1 nos testes de Influência (*Testes de Influência*, pág. 28) e +1 em Liderança e Oratória. O Mestre pode definir que o Carisma não afeta os membros de raças muito diferentes.

Hábitos Detestáveis

-5, -10 ou -15 pontos

O personagem normalmente (ou sempre) se comporta de uma maneira considerada repugnante por outras pessoas. Um Hábito Detestável vale -5 pontos para cada penalidade de -1 nos testes de reação das pessoas que percebem esse problema. Especifique o comportamento quando criar o personagem e defina com o Mestre seu valor em pontos.

Exemplos: Cheiro ruim, coçar-se constantemente ou cantarolar sem afinação alguma concedem -1 nos testes de reação e, portanto, valem -5 pontos cada. Ficar o tempo todo fazendo trocadilhos irritantes ou cuspindo no chão poderia impor penalidades de -2 nos testes de reação e, por isso, valeria -10 pontos. Hábitos de -15 pontos (-3 nos testes de reação) ficam a cargo da imaginação dos jogadores suficientemente depravados para querer algo assim!

Voz Melodiosa

10 pontos

O personagem tem uma voz clara, atraente e ressonante. Ele recebe um bônus de +2 nas perícias que envolvam falar ou cantar (naturalmente, com a aprovação do Mestre). Ele também recebe um bônus de +2 em qualquer teste de reação feito por alguém que possa ouvir sua voz.

Antecedentes Sociais

Ser tecnologicamente avançado é uma vantagem, assim como ter facilidade para aprender novos idiomas. Uma *inadequação* nessas áreas pode ser uma desvantagem incapacitante.

Nível Tecnológico (NT)

O "nível tecnológico" é um número que indica o grau de desenvolvimento tecnológico. Quanto mais avançada a sociedade, maior seu NT. O Mestre sempre dirá qual é o NT médio do mundo de jogo.

Os personagens *também* têm um NT, que é igual ao da tecnologia com a qual estão familiarizados. A não ser que o personagem seja especialmente primitivo ou avançado, seu NT pessoal será o mesmo do mundo.

Em alguns mundos de jogo, o NT pessoal do personagem pode diferir do NT médio da campanha. O mundo pode ter um NT médio de 8, mas os cidadãos de uma nação avançada poderiam ter NT9, ao passo que os de uma região subdesenvolvida teriam NT7.

NT Baixo

-5 pontos/NT abaixo do NT da campanha

O NT pessoal do personagem é inferior ao NT da campanha. Ele começa *sem nenhum* conhecimento (ou nível predefinido em perícias) relacionado com equipamentos acima do seu NT pessoal. Ele poderá aprender perícias tecnológicas baseadas em DX (relacionadas a veículos, armas etc.) durante a campanha, se encontrar um professor, mas diferenças fundamentais de pensamento vão impedi-lo de aprender as perícias tecnológicas baseadas em IQ.

NT Alto

5 pontos/NT acima do NT da campanha

O NT pessoal do personagem é maior que o NT da campanha. Ele pode começar a aventura com perícias relacionadas a equipamentos de NT igual ou inferior ao seu NT pessoal. Muito útil quando o personagem também tem acesso a equipamento de NT alto, mas o conhecimento de um médico ou cientista de NT alto pode ser muito útil em um cenário de NT baixo, mesmo sem equipamento especializado!

Idiomas

GURPS presume que a maioria dos personagens seja capaz de ler e escrever em sua língua "materna". Essa habilidade não custa nenhum ponto, mas o jogador deve anotar a língua materna do personagem em sua planilha. Por exemplo: "Português (Materna) [0]".

Níveis de Compreensão

O custo em pontos para se aprender um idioma adicional depende do "nível de compreensão" do personagem: uma medida de quão bem ele entende aquele idioma como um todo. Existem quatro níveis de compreensão:

Nenhum: O personagem não conhece o idioma. *0 pontos.*

Rudimentar: O personagem sabe o suficiente para se virar no dia a dia, mas sofrerá uma penalidade de -3 ao utilizar perícias que dependem do idioma. *1 ponto para fala, 1 ponto para escrita.*

Com Sotaque: O personagem consegue se comunicar de maneira clara. Ele sofrerá uma penalidade de -1 ao utilizar perícias que dependem do idioma. *2 pontos para fala, 2 pontos para escrita.*

Materna: O personagem consegue utilizar o idioma como um falante nativo. O personagem recebe gratuitamente um idioma neste nível. *3 pontos para fala, 3 pontos para escrita.*

Alfabetização

O nível de compreensão da escrita que o personagem tem do idioma determina seu grau de alfabetização nesse idioma:

Analfabeto: Nenhum nível de compreensão da língua escrita indica que o personagem não sabe ler o idioma em questão.

Semialfabetizado: Um nível Rudimentar de compreensão da língua escrita indica que o personagem tem de ler devagar. Ele precisa fazer um teste de IQ para entender o básico!

Alfabetizado: Um nível de compreensão igual ou superior a Com Sotaque indica que o personagem é capaz de ler e escrever na velocidade normal.

Em seu idioma natal, o personagem recebe gratuitamente o nível Materno de escrita. Apresentar um nível inferior a esse é uma desvantagem: -1 ponto para Com Sotaque, -2 pontos para Rudimentar, -3 pontos para Nenhum.

Riqueza e Influência

A próxima característica a ser determinada é a posição do personagem em sua sociedade. Quanto dinheiro ele tem? De quais privilégios ele desfruta? Como as outras pessoas reagem à sua presença?

Riqueza

A riqueza é relativa. Um norte-americano de classe média vive com mais luxo do que um rei medieval, apesar de ter menos moedas de ouro guardadas em seu porão. Tudo depende do cenário.

A riqueza pessoal é medida em "níveis de riqueza". O nível "Médio" não custa pontos e permite que o personagem tenha um estilo de vida comum em seu mundo de jogo. As regras a seguir se aplicam a personagens muito ricos ou muito pobres, ou então a personagens que não precisam trabalhar para viver.

Riqueza

Variável

Riqueza acima da média é uma vantagem, pois significa que o personagem começa com duas ou mais vezes o valor médio de recursos iniciais do mundo de jogo em questão (pág. 21). Já a Riqueza abaixo da média é uma desvantagem, pois significa que o personagem começa com apenas uma fração do valor médio de recursos iniciais (pág. 21).

Falido: O personagem não tem emprego, fonte de renda, dinheiro ou qualquer bem além das roupas do corpo. Ele é incapaz de conseguir trabalho ou não existem empregos disponíveis. *-25 pontos.*

Pobre: O valor de recursos iniciais do personagem é apenas 1/5 da média da sociedade na qual ele vive. Alguns empregos não estão disponíveis para ele e nenhum dos que ele venha a encontrar pagará um bom salário. *-15 pontos.*

Batalhador: O valor de recursos iniciais do personagem é apenas 1/2 da média da sociedade na qual ele vive. Todo tipo de emprego está disponível para ele (ele *pode* ser um médico ou um ator de cinema Batalhador), mas ele não ganha muito bem. *-10 pontos.*

Médio: O personagem tem o nível de recursos predefinido, como explicado anteriormente. *0 pontos.*

Confortável: O personagem trabalha para viver, mas seu estilo de vida é melhor que o da maioria das pessoas. Seu valor de recursos iniciais é duas vezes a média. *10 pontos.*

Rico: O valor de recursos iniciais do personagem é 5 vezes a média. Ele, de fato, vive muito bem. *20 pontos.*

Muito Rico: O valor de recursos iniciais do personagem é 20 vezes a média. *30 pontos.*

Podre de Rico: O valor de recursos iniciais do personagem é 100 vezes a média. Ele pode comprar quase tudo que quiser sem precisar se preocupar com o preço. *50 pontos.*

Reputação

É possível que o personagem seja *tão* conhecido, que sua reputação se torna uma vantagem ou uma desvantagem. Isso afeta os testes de reação feitos pelos PdMs (pág. 3).

Os detalhes da reputação do personagem ficam inteiramente a cargo do jogador. Ele pode ser conhecido por sua bravura, ferocidade, por comer cobras verdes ou por qualquer coisa que o jogador queira. No entanto, o jogador *deve* especificar.

Especifique o modificador no teste de reação das pessoas que vierem a reconhecer o personagem. Isso vai determinar o custo básico da reputação. Esse custo é de 5 pontos de personagem para cada

+1 de bônus nos testes de reação (até um máximo de +4), ou de -5 pontos de personagem para cada penalidade de -1 (até um máximo de -4).

Importância

O *lugar* ocupado formal e reconhecidamente pelo personagem na sociedade é diferente de sua fama e fortuna pessoais.

Status

5 pontos/nível

O Status é uma medida da posição social. Na maioria dos cenários, o nível de Status varia entre -2 (escravo ou indigente) e 8 (imperador ou rei-deus poderoso), sendo que um homem comum tem Status 0 (homem livre ou cidadão comum). Se o jogador não comprar Status, seu personagem terá Status 0. Cada nível de Status custa 5 pontos. Por exemplo, Status 5 custa 25 pontos, ao passo que Status -2 custa -10 pontos.

Status maior que 0 indica que o personagem é membro de uma classe dominante de sua cultura. Como consequência, *os outros membros de sua cultura* o consideram com reverência, o que concede um bônus nos testes de reação. Status inferior a 0 indica que o personagem é um servo ou escravo, ou simplesmente muito pobre.

Vantagens

A "vantagem" é uma característica útil que resulta em uma "superioridade" mental, física ou social sobre alguém que, em outros aspectos, tem as mesmas habilidades que seu personagem. Cada vantagem tem um custo em pontos de personagem. Esse valor é fixo para algumas vantagens, ao passo que outras podem ser compradas em "níveis", a um custo diferenciado por nível (por exemplo, Visão Aguçada custa 2 pontos/nível; portanto, se quiser adquirir o nível 6, o jogador deverá pagar 12 pontos de personagem). As vantagens com custo "Variável" são mais complicadas: para maiores detalhes, leia a descrição da vantagem desejada.

O Mestre tem a palavra final em relação às vantagens que combinam ou não com um determinado conceito de personagem.

Lista de Vantagens

Ambidestria

5 pontos

O personagem é capaz de lutar e agir igualmente bem com qualquer uma das mãos e nunca sofre a penalidade de -4 na DX por estar usando a mão inábil (pág. 6). Se um acidente ocorrer com qualquer um dos braços (ou mãos) do personagem, presuma que foi com o esquerdo.

Defesas Ampliadas

Variável

O personagem tem uma aptidão incomum para evitar ataques! Pode ser devido à observação cuidadosa que ele faz do oponente, a concentração do *chi* ou qualquer outra coisa que combine com seu passado. Existem três versões desta vantagem:

Aparar Ampliado: O personagem recebe um bônus de +1 em seu valor de Aparar. O jogador pode comprar esta vantagem para as mãos nuas (*5* pontos), para qualquer perícia com Armas de Combate Corpo a Corpo (*5* pontos) ou para *todas* as tentativas de Aparar (10 pontos). *5 ou 10 pontos.*

Bloqueio Ampliado: O personagem receberá um bônus de +1 em seu valor de Bloqueio ao usar a perícia Escudo. *5 pontos.*

Esquiva Ampliada: O personagem recebe um bônus de +1 em seu valor de Esquiva. *15 pontos.*

Destemor

2 pontos/nível

Não é fácil assustar nem intimidar o personagem! Adicione o nível de Destemor do personagem ao atributo Vontade toda vez que ele fizer uma Verificação de Pânico ou tentar resistir a um poder sobrenatural que induza o medo. O nível de Destemor também deve ser subtraído dos testes de Intimidação (pág. 19) feitos contra o personagem.

Duro de Matar

2 pontos/nível

É incrivelmente difícil matar o personagem. Cada nível nesta vantagem concede um bônus de +1 nos testes de HT feitos para o personagem sobreviver na condição -1xPVInicial ou pior, e também em qualquer teste de HT no qual um fracasso resultaria em morte instantânea (por parada cardíaca, envenenamento etc.). Se o bônus desta vantagem fizer a diferença entre a vida e a morte, o personagem vai desmaiar, aparentemente morto (ou incapacitado), mas voltará a si decorrido o período de tempo normal. Consulte *Recobrando a Consciência* (pág. 36).

Empatia

15 pontos

O personagem tem uma "sensibilidade" especial para as outras pessoas. Quando conhece ou encontra alguém depois de uma longa separação, ele pode pedir ao Mestre que faça um teste de IQ em seu lugar. O Mestre lhe dirá, então, o que o personagem "sente" em relação àquela pessoa. Em caso de fracasso no teste, o Mestre deve dar uma *informação falsa* para o jogador!

Este talento é excelente para identificar impostores, possessões por espíritos etc., e para descobrir a quem realmente os PdMs devem lealdade.

Empatia com Animais

5 pontos

O personagem tem um talento incomum para compreender as motivações dos animais. Quando o personagem encontra um animal, o Mestre deve fazer um teste de IQ por ele e dizer o que o personagem está "sentindo". Isso revela o estado emocional da criatura – amigável, assustada, hostil, faminta etc. – e se ela se encontra sob controle sobrenatural. O personagem também pode aplicar suas perícias de Influência (pág. 19) aos animais, do mesmo modo que faria com seres sapientes, o que normalmente garante uma reação positiva.

Equilíbrio Perfeito

15 pontos

Em condições normais, o personagem sempre consegue manter o equilíbrio, por mais estreita que seja a superfície sobre a qual ele está caminhando (corda bamba, bordas, galhos de árvore etc.), sem precisar jogar os dados. Se a superfície estiver úmida, escorregadia ou instável, o personagem receberá um bônus de +6 nos testes para verificar se consegue se manter em pé. Durante o combate, ele recebe um bônus de +4 nos testes de DX e das perícias com base em DX para se manter em pé ou não ser nocauteado. Por último, o personagem recebe um bônus de +1 nos testes de Acrobacia e Escalada.

Facilidade para Idiomas

10 pontos

O personagem tem jeito para idiomas. Quando aprende um idioma com um nível de compreensão maior que Nenhum, ele automaticamente passa a poder usá-lo como se o conhecesse com um nível de compreensão a mais.

Flexibilidade

5 ou 15 pontos

O corpo do personagem é excepcionalmente flexível. Esta vantagem pode ser comprada em dois níveis:

Flexibilidade: O personagem recebe um bônus de +3 nos testes de Escalada e nos testes de Fuga para se livrar de cordas, algemas e outras restrições semelhantes. O personagem também pode ignorar penalidades de até -3 por agir em espaços apertados (o que inclui muitos testes de Explosivos e Mecânica). *5 pontos*.

Ultraflexibilidade das Juntas: Como no caso anterior, mas melhor. O personagem não é capaz de se esticar nem se espremer de maneira anormal, mas qualquer parte do seu corpo pode ser dobrada em qualquer direção. O personagem recebe um bônus de +5 nos testes de Escalada e Fuga e nas tentativas de se desvencilhar. O personagem pode ignorar penalidades de até -5 por agir em espaços apertados. *15 pontos*.

Hipoalgia

10 pontos

O personagem é tão suscetível a lesões quanto qualquer outra pessoa, mas não *sente* a dor com a mesma intensidade. Ele *nunca* sofre as penalidades relacionadas ao choque quando é lesionado. Além disso, ele recebe um bônus de +3 nos testes de HT para não ser nocauteado ou atordoado e para resistir à tortura física. O Mestre também pode permitir que o personagem faça testes de Vontade com um bônus de +3 para ignorar a dor em outras situações.

Noção do Perigo

15 pontos

O personagem nem sempre pode contar com esta vantagem, mas, de vez em quando, ele tem aquela sensação esquisita na nuca que diz que alguma coisa está errada... Toda vez que o personagem estiver numa situação que envolva emboscada, desastre iminente ou outro tipo similar de perigo, o Mestre deve fazer em segredo um teste contra a Percepção dele. Em caso de sucesso, o personagem fica de sobreaviso para poder agir. Com um resultado 3 ou 4, o Mestre também deve fornecer alguns detalhes sobre a natureza do perigo.

Queda de Gato

10 pontos

O personagem subtrai automaticamente 5 metros de qualquer queda (considere esse efeito como um sucesso automático num teste de Acrobacia). Além disso, um sucesso num teste de DX reduz o dano de qualquer queda pela *metade* (pág. 38). Para aproveitar esses benefícios, os membros do personagem não podem estar atados e seu corpo precisa estar livre para se virar durante a queda.

Reflexos em Combate

15 pontos

O personagem tem reações fantásticas e raramente fica surpreso durante mais que alguns segundos. Ele recebe um bônus de +1 em todas as jogadas de defesa ativa (consulte *Defendendo*, pág. 33) e +2 nas Verificações de Pânico (pág. 29). O personagem nunca fica "paralisado" em uma situação de surpresa e recebe um bônus de +6 em todos os testes de IQ para voltar a si ou se recuperar de uma situação de surpresa ou "atordoamento" mental.

Resistente

Variável

O personagem tem uma resistência (ou até mesmo imunidade) natural a doenças e venenos. Isso concede um bônus nos testes de HT para resistir à incapacitação ou a lesões causadas por esses elementos.

Resistência a Doenças: O personagem recebe um bônus de +3 por 3 pontos, ou um bônus de +8 por 5 pontos.

Resistência a Venenos: O personagem recebe um bônus de +3 por 5 pontos.

Saltador

100 pontos

O personagem é capaz de viajar no tempo *ou* para mundos paralelos (às vezes chamados de "cronologias") simplesmente desejando "saltar". É preciso decidir se o personagem é um *saltador do tempo* ou um *saltador de mundos*. Para fazer as duas coisas, é preciso comprar Saltador (Tempo) e Saltador (Mundos) separadamente, pagando o custo total.

Para iniciar um salto, o personagem precisa visualizar seu destino, concentrar-se durante 10 segundos e fazer um teste de IQ. É possível apressar o salto, mas este sofrerá uma penalidade de -1 para cada segundo de concentração omitido. Independente da IQ, um resultado maior ou igual a 14 será sempre um fracasso. Em caso de sucesso, o personagem surgirá no local desejado. Em caso de fracasso, ele não irá a lugar nenhum. Numa falha crítica, o personagem aparecerá no local *errado*, que pode ser qualquer época ou mundo escolhido pelo Mestre!

O personagem aparece em seu destino exatamente no mesmo lugar em que estava na época ou mundo anterior, ou o mais próximo possível.

Se não houver um local "seguro" a até 100 metros de distância do destino especificado, o salto *fracassará* e o personagem saberá por que fracassou.

A utilização desta habilidade sempre custa pelo menos 1 Ponto de Fadiga (pág. 37), seja ou não bem-sucedida. Épocas e mundos particularmente "distantes" podem exigir um custo maior, até um máximo de 10 PF, a critério do Mestre.

Sentidos Aguçados

2 pontos/nível

O personagem tem sentidos superiores. Cada Sentido Aguçado representa uma vantagem independente que concede um bônus de +1 por nível em todos os testes de Sentidos (pág. 28) que ele fizer – ou que o Mestre fizer por ele – utilizando esse sentido. Os sentidos disponíveis são:

- Audição Aguçada
- Paladar/Olfato Apurado
- Tato Apurado
- Visão Aguçada

Sorte

Variável

O personagem nasceu com sorte! Esta característica se divide em três níveis progressivamente "cinematográficos":

Sorte: Uma vez a cada hora de *jogo*, o jogador pode refazer duas vezes um teste ruim e ficar com o melhor dos três resultados! O jogador precisa declarar que vai usar Sorte imediatamente após a primeira jogada de dados. *15 pontos*.

Sorte Extraordinária: Como no caso anterior, mas pode ser usada a cada 30 minutos. *30 pontos*.

Sorte Impossível: Como no caso anterior, mas pode ser usada a cada *10* minutos! *60 pontos*.

A Sorte só se aplica aos testes de habilidade, avaliações de dano e testes de

reação do próprio personagem, *ou* em situações externas que afetem o personagem ou seu grupo inteiro, *ou* quando ele é atacado (nesse caso, o atacante faz três jogadas e fica com o *pior* resultado!).

Talento

Variável

O personagem tem uma aptidão natural para um conjunto de perícias intimamente relacionadas. Os "Talentos" podem ser comprados em níveis e concedem um bônus de +1 por nível a todas as perícias afetadas, até mesmo nos testes com níveis predefinidos. Isso aumenta o valor efetivo do atributo *apenas no caso dessas perícias*; portanto, é uma forma barata de se tornar apto numa pequena classe de perícias.

O personagem nunca pode ter mais de quatro níveis num determinado Talento. No entanto, talentos que se sobrepõem (e apenas eles) *podem* conceder bônus maiores que +4 a uma perícia.

O custo de um Talento depende do tamanho do grupo de perícias afetado. Seguem alguns exemplos:

Agente Cativante abrange todas as perícias de Influência, assim como Boemia, Dissimulação, Liderança e Oratória. *15 pontos/nível.*

Artífice abrange Armeiro, Conserto de Equipamento Eletrônico, Engenharia, Mecânica, entre outras. *10 pontos/nível.*

Explorador abrange Camuflagem, Naturalista, Navegação, Sobrevivência, Rastreamento, entre outras. *10 pontos/nível.*

Existem muitas outras possibilidades! Os Mestres são encorajados a criar seus próprios Talentos, conforme a necessidade.

Venturoso

15 pontos

O destino parece sorrir para o personagem quando ele se arrisca! Toda vez que correr um risco desnecessário (na opinião do Mestre), o personagem receberá um bônus de +1 nos testes de habilidade. Além disso, se obtiver uma falha crítica num rompante de alto risco, o jogador poderá fazer um novo teste.

Visão Noturna

1 ponto/nível

Os olhos do personagem se adaptam rapidamente à escuridão. Cada nível nesta característica (nove, no máximo) permite que ele ignore -1 nas penalidades visuais ou de combate provocadas pela escuridão, contanto que haja pelo menos um pouco de luz.

Desvantagens

A "desvantagem" é um problema ou uma imperfeição que deixa o personagem menos capaz do que indicam seus atributos, vantagens e perícias. Além das características descritas nesta seção, também são considerados desvantagens quaisquer elementos descritos anteriormente que tenham um custo negativo em pontos: Status baixo, Riqueza abaixo da média etc.

O jogador pode se perguntar: "Mas por que eu daria desvantagens ao meu personagem?". Cada desvantagem tem um custo *negativo* em pontos. Ou seja, fornece *alguns pontos adicionais* que podem ser usados para melhorar o personagem em outros aspectos. E uma ou duas imperfeições tornam seu personagem mais realista e interessante, além de deixar o jogo mais divertido!

Restrições às Desvantagens

Talvez o Mestre queira restringir os pontos adicionais que o jogador pode ganhar com suas desvantagens. Uma regra adequada é limitar as desvantagens a 50% dos pontos iniciais – por exemplo, -75 pontos em uma aventura de 150 pontos –, embora isso fique inteiramente a critério do Mestre.

Desvantagens Anuladas: O jogador não pode escolher uma desvantagem que é abrandada ou anulada por uma vantagem! Por exemplo, o personagem com Audição Aguçada não pode comprar Duro de Ouvido.

Desvantagens de Vilões: Algumas desvantagens – como, por exemplo, Sanguinolência – são completamente inadequadas para um "herói" e podem ser proibidas pelo Mestre. Contudo, por serem muito comuns nos vilões mais detestáveis da ficção folhetinesca, elas foram incluídas na lista, para que o Mestre possa criar bons PdMs.

Algumas desvantagens mentais não afetam o personagem o tempo todo. Há um asterisco (*) ao lado do nome das desvantagens que oferecem ao personagem uma chance de controlar seus ímpetos. Nas situações que podem muito bem desencadear o problema do personagem, o jogador pode jogar 3d contra 12. Se obtiver um resultado de 12 ou menos, o personagem resistirá à desvantagem. Com um resultado de 13 ou mais, ele irá fracassar e sofrer os efeitos descritos! Isso é chamado de *teste de autocontrole*. O jogador não é obrigado a tentar o teste: fazer o personagem ceder voluntariamente ao impulso é um exemplo de boa interpretação.

Lista de Desvantagens

Azar

-10 pontos

O personagem é um azarado. Tudo dá errado para ele – normalmente, na pior hora possível. O Mestre deve, arbitrária e maliciosamente, fazer alguma coisa sair errada para o personagem uma vez a cada sessão de jogo. Talvez ele fracasse num teste de importância vital, ou o inimigo apareça repentinamente (por mais improvável que seja) na pior hora possível. Se o enredo da aventura exigir que alguma coisa ruim aconteça com alguém, o *personagem* será o escolhido. O Mestre *não* pode matar o personagem de imediato por causa de um lance de azar, mas, fora isso, vale tudo.

*Cobiça**

-15 pontos

O personagem tem paixão por dinheiro. Ele deve fazer um teste de autocontrole toda vez que algum patrimônio for oferecido, seja o pagamento por um trabalho lícito, os proventos de uma aventura, pilhagem ou simples isca. Em caso de fracasso, ele fará o que for preciso para obter o pagamento. Personagens ricos não se deixam tentar por somas pequenas, mas o personagem *pobre* poderá sofrer uma penalidade de -5 ou pior no teste de autocontrole se houver um grande prêmio à vista.

Código de Honra

-5 a -15 pontos

O personagem tem orgulho de um conjunto de princípios que ele segue o tempo todo. As especificações variam, mas sempre exigem um comportamento "honrado". O personagem fará quase qualquer coisa – talvez até mesmo corra o risco de perder a vida – para não ser

considerado "desonrado" (o que quer que isso signifique).

O valor em pontos de um Código específico varia em função dos problemas que ele pode acarretar a seus seguidores e do grau de arbitrariedade ou irracionalidade das exigências. Um Código informal observado apenas por um grupo de amigos vale -5 pontos. Um Código formal observado apenas por um grupo de amigos ou o Código informal que deve ser seguido o tempo todo vale -10 pontos. Um Código formal que deve ser seguido o tempo todo ou que exija o suicídio do personagem que não o cumprir vale -15 pontos. O Mestre sempre tem a palavra final nessa decisão! Seguem alguns exemplos:

Código de Honra (Cavalheiros): Nunca faltar com a palavra. Nunca ignorar um insulto feito à sua pessoa, a uma dama ou à sua bandeira: os insultos só podem ser apagados com um pedido de desculpas ou um duelo (*não* necessariamente até a morte!). Nunca tirar vantagem de um oponente; armas e circunstâncias devem ser equivalentes (exceto na guerra). Isso se aplica somente entre cavalheiros. A descortesia de alguém de Status social menor ou igual a 0 é digna de uma surra de chicote, e não de um duelo. *-10 pontos*.

Código de Honra (Piratas): Sempre se vingar de um insulto, independente do perigo que isso possa acarretar; o inimigo de um companheiro é seu inimigo; nunca atacar um companheiro de tripulação ou um amigo, a não ser num duelo justo. De resto, vale tudo. Este código de honra pode ser usado também por bandoleiros, gangues de motociclistas etc. *-5 pontos*.

*Curiosidade**

-5 pontos

O personagem é curioso por natureza. Não é a mesma curiosidade que afeta todos os PdJs ("O que há na caverna?"; "De onde saiu aquele disco voador?"), e sim algo muito mais *forte* ("O que vai acontecer se eu apertar este botão aqui?").

O personagem terá de fazer um teste de autocontrole quando deparar com um item ou uma situação interessante. Se fracassar, ele acabará investigando a coisa, mesmo *sabendo* que pode ser perigoso. Os jogadores bons de interpretação não vão querer fazer esse teste com muita frequência...

Disopia

-10 ou -25 pontos

O personagem enxerga mal, sofrendo uma penalidade de -6 nos testes de Visão e -2 para atingir alguém ou alguma coisa em combate. Esta desvantagem custa -10 pontos em NTs onde ela pode ser corrigida (com óculos ou lentes de contato) e -25 pontos onde não pode.

Duro de Ouvido

-10 pontos

O personagem não é surdo, mas perdeu parte da audição. Ele sofre uma penalidade de -4 em todos os testes de Audição e nos testes de habilidade envolvendo situações em que ele precisa entender o que alguém está dizendo (se é o próprio personagem quem está falando, esta desvantagem não irá afetá-lo).

*Excesso de Confiança**

-5 pontos

O personagem acha que é muito mais poderoso, inteligente e/ou competente do que realmente é. Ele pode ser orgulhoso e prepotente, ou apenas quieto, mas determinado. Mas o jogador precisa interpretar esta característica!

Toda vez que demonstrar um grau de cautela exagerado (na opinião do Mestre), o jogador deverá fazer um teste de autocontrole. O fracasso indica que o personagem não consegue ser cauteloso e é obrigado a continuar como se fosse capaz de dominar a situação! A cautela não é uma opção.

O personagem com Excesso de Confiança recebe um bônus de +2 nos testes de reação de pessoas jovens ou ingênuas (elas acreditam que ele é tão bom quanto diz ser) e uma penalidade de -2 no caso de PdMs experientes.

Fantasias

-5 a -15 pontos

O personagem acredita em alguma coisa que simplesmente não é verdade. Isso pode levar os outros a pensar que ele é maluco. Eles podem ter razão! Se o personagem tiver uma Fantasia, o jogador *terá de* representar essa crença o tempo todo. O valor em pontos da Fantasia depende de sua natureza:

A *Fantasia Menor* afeta o comportamento do personagem – o que será facilmente percebido por qualquer pessoa nas proximidades (levando-a a reagir com -1 de penalidade) –, mas não o impede de agir com certa normalidade. *-5 pontos*.

A *Fantasia Maior* afeta *significativamente* o comportamento do personagem, mas não o impede de levar uma vida quase normal. A reação das pessoas sofre uma penalidade de -2. *-10 pontos*.

A *Fantasia Grave* afeta tão intensamente o comportamento do personagem que pode chegar a impedir que ele viva no mundo normal. A reação das pessoas sofre uma penalidade de -3, mas a tendência é que tenham medo ou pena do personagem, e não que o ataquem. *-15 pontos*.

*Fobias**

Variável

A "fobia" é o medo que se sente de um objeto, criatura ou circunstância específica. Quanto mais comum for o objeto ou a situação, maior será o valor em pontos do medo provocado. O personagem com uma fobia precisa tentar dominá-la com um teste de autocontrole... mas o medo persiste. Mesmo que venha a dominá-la, o personagem ainda sofrerá uma penalidade de -2 em todos os testes de IQ, DX e habilidade enquanto a causa do medo persistir e deverá fazer um novo teste a cada 10 minutos para verificar se o medo irá subjugá-lo. Se fracassar no teste de autocontrole, o personagem irá se amedrontar, fugir, entrar em pânico ou reagir de alguma outra maneira que impeça uma reação racional.

A simples ameaça de mostrar o objeto temido ao personagem exige um teste de autocontrole com um bônus de +4. Se o inimigo realmente apresentar o objeto da fobia, o personagem deverá fazer o teste de autocontrole sem modificadores.

Algumas fobias comuns:

Altura (Acrofobia): *-10 pontos*

Aranhas (Aracnofobia): *-5 pontos*

Escuridão (Nictofobia): *-15 pontos*

Número 13 (Triscedecofobia): Penalidade de -5 numa sexta-feira 13! *-5 pontos*

Sangue (Hematofobia): *-10 pontos*

*Gula**

-5 pontos

O personagem gosta demasiadamente de boa comida e bebida. Se tiver a chance, ele vai se sobrecarregar com provisões adicionais e nunca deixará de fazer uma refeição de livre e espontânea vontade. Ele deverá fazer um teste de autocontrole para não se deixar seduzir por uma iguaria tentadora ou um bom vinho se, por alguma razão, precisar resistir. Em caso de fracasso, ele consumirá a refeição ou a bebida, sem se importar com as consequências.

*Honestidade**

-10 pontos

O personagem *deve* obedecer à lei e buscar sempre dar o melhor de si para que os outros também o façam. Numa região onde existe pouca ou nenhuma lei, ele não fica fora de si: age como se as leis de seu lugar de origem estivessem em vigor. O personagem também supõe que as outras pessoas sejam honestas até *prova* em contrário.

É uma desvantagem porque, muitas vezes, limita as opções do personagem! Ele terá de fazer um teste de autocontrole toda vez que se defrontar com a "necessidade" de violar leis irracionais; em caso de fracasso, o personagem será *obrigado* a obedecê-las, sejam quais forem as consequências. Se conseguir resistir a seus impulsos e infringir a lei, o personagem terá de fazer outro teste de autocontrole depois disso. Em caso de fracasso, ele irá se entregar às autoridades.

*Impulsividade**

-10 pontos

O personagem detesta conversas e negociações. Ele prefere a ação! Quando está só, ele age primeiro e pensa depois. Em grupo, quando seus companheiros desejam parar e discutir a situação, ele dá sua opinião rapidamente, talvez nem isso, e depois parte para a *ação*. Interprete essa característica! O personagem precisa de um sucesso num teste de autocontrole para ser capaz de esperar e ponderar. Em caso de fracasso, ele *deve* agir.

Intolerância

Variável

O personagem não gosta e não confia em algumas (ou todas as) pessoas diferentes dele. Pode ter preconceitos em relação a classe, etnia, nacionalidade, religião, sexo ou espécie. As vítimas de sua Intolerância reagem com uma penalidade que varia entre -1 e -5 (a critério do Mestre). O valor em pontos depende da *amplitude* da Intolerância.

Os testes de reação de um personagem completamente intolerante frente a *qualquer pessoa* que não pertença à sua raça, etnia, nacionalidade, religião ou espécie (escolha uma opção) sofrem uma penalidade de -3. Uma Intolerância absoluta como essa vale -10 pontos.

A Intolerância dirigida a uma classe, etnia, nacionalidade, religião, sexo ou espécie *específica* vale desde -5 pontos, contra vítimas que podem ser encontradas com frequência, até -1 (nada mais que uma peculiaridade desagradável) se as vítimas forem raras.

Inveja

-10 pontos

O personagem reage mal diante de outra pessoa que pareça mais inteligente, atraente ou em melhor situação que ele. Talvez ele se oponha a qualquer plano proposto por um "rival", e *detestará* a ideia se isso colocar uma outra pessoa em evidência. Um PdM invejoso impõe penalidades entre -2 e -4 às reações das vítimas de sua inveja.

*Irritabilidade**

-10 pontos

O personagem não tem controle total sobre suas emoções. Ele deve fazer um teste de autocontrole em qualquer situação de tensão. O fracasso significa que ele perdeu a paciência e terá de insultar, atacar ou reagir de alguma maneira à causa de sua tensão.

*Luxúria**

-15 pontos

O personagem sente um desejo incontrolável por romance. Se tiver qualquer contato com um membro atraente do sexo oposto, ele terá de fazer um teste de autocontrole (com uma penalidade de -5 se a outra pessoa for Elegante/Bonita ou -10 se for Muito Elegante/Muito Bonita). O fracasso significa que ele deve tentar uma "cantada", usando todos os artifícios e perícias à sua disposição.

*Obsessão**

-5 ou -10 pontos

A vida inteira do personagem gira em torno de um único objetivo, uma fixação irresistível que motiva todas as suas ações.

O personagem terá de fazer um teste de autocontrole toda vez que for mais inteligente se desviar de seu objetivo. Em caso de fracasso, ele deve continuar com sua Obsessão, apesar das consequências.

O custo em pontos depende do tempo necessário para chegar ao objetivo. Uma meta de curto prazo (por exemplo, assassinar alguém) seria uma desvantagem de -5 pontos, ao passo que objetivos de longo prazo (tornar-se presidente) valeriam -10 pontos.

Pacifismo

Variável

O personagem se opõe à violência. Essa oposição pode assumir duas formas:

Assassino Relutante: O personagem sofre uma penalidade de -4 para atingir uma pessoa com um ataque fatal (mas não monstros, máquinas etc.), ou -2 se não puder ver o rosto dela. Se matar alguém, o personagem precisará jogar 3d: ele ficará letárgico e inútil durante um número de dias igual ao resultado dos dados. *-5 pontos*.

Incapaz de Ferir Inocentes: O personagem pode lutar livremente ou até mesmo *começar* uma briga, mas só utilizará força letal contra os inimigos que tentarem lhe causar algum mal. *-10 pontos*.

*Sanguinolência**

-10 pontos

O personagem quer ver seus inimigos *mortos*. Em batalha, ele prefere golpes mortais e dará um tiro a mais para ter certeza de que matou um oponente vencido. Ele precisa ser bem-sucedido num teste de autocontrole para aceitar a rendição de um inimigo, passar despercebido por uma sentinela, fazer um prisioneiro etc. Se fracassar, o personagem tentará matar o oponente, mesmo que isso infrinja leis, revele sua presença, gaste munição indispensável ou desobedeça a ordens. Fora do combate, ele nunca esquece que os inimigos são inimigos.

Senso do Dever

-2 a -20 pontos

O personagem tem uma forte sensação de dever em relação a uma determinada classe de pessoas. Ele nunca vai traí-las nem abandoná-las quando estiverem enfrentando um problema, nem deixar que sofram ou passem fome se ele puder ajudar.

O Mestre deve definir o valor em pontos do Senso de Dever com base no tamanho do grupo que o personagem se sente compelido a ajudar:

Indivíduos (o presidente do país, um colega de esquadrilha etc.): *-2 pontos*.

Grupo Pequeno (por exemplo, amigos íntimos, companheiros de aventura ou esquadrão): *-5 pontos*.

Grupo Grande (por exemplo, uma nação ou religião ou todos aqueles que o personagem conhece pessoalmente): *-10 pontos*.

Uma Raça Inteira (toda a humanidade, todos os elfos etc.): *-15 pontos*.

Todos os Seres Vivos: -20 pontos.

*Veracidade**

-5 pontos

O personagem odeia mentir ou então o faz muito mal. Para não mencionar uma verdade incômoda (mentir por omissão), ele precisa ter sucesso num teste de autocontrole. Para chegar realmente a *contar* uma mentira, ele precisa de um sucesso num teste com penalidade de -5! Em caso de fracasso, ele deixa escapar a verdade ou gagueja tanto que a mentira fica óbvia. Esta desvantagem impõe uma penalidade permanente de -5

à perícia Lábia e a mesma penalidade à Dissimulação quando o personagem tem a intenção de enganar alguém.

Voto

-5 a -15 pontos

O personagem jurou fazer (ou não fazer) uma determinada coisa. Qualquer que seja o voto, o personagem o leva a sério: não fosse assim, não seria uma desvantagem. Esta característica é especialmente adequada para cavaleiros, santos e fanáticos.

O valor em pontos de um Voto deve estar diretamente relacionado ao transtorno que causa ao personagem. O Mestre tem a palavra final. Alguns exemplos:

Voto Menor: Voto de silêncio durante o dia, vegetarianismo, castidade (sim, no jogo, é um voto *menos* importante!). *-5 pontos*.

Voto Importante: Não usar armas afiadas; ficar em silêncio o tempo todo; nunca dormir sob um teto; não possuir nada além do que o cavalo consegue carregar. *-10 pontos*.

Voto muito Importante: Nunca recusar um pedido de ajuda; sempre lutar com a mão trocada; caçar um inimigo até destruí-lo; desafiar todos os cavaleiros que encontrar para um combate. *-15 pontos*.

Peculiaridades

A "peculiaridade" é uma característica secundária que diferencia um personagem do outro. Não é uma vantagem nem *necessariamente* uma desvantagem: é apenas algo marcante. Por exemplo, uma característica importante, como Cobiça, é uma desvantagem, mas, se o personagem for do tipo que insiste em ser pago em ouro, isso será uma peculiaridade.

O personagem pode ter até cinco peculiaridades, valendo -1 ponto cada uma... e o jogador terá mais cinco pontos para gastar. Uma peculiaridade também pode ser "recomprada" mais tarde pelo mesmo valor, mas, via de regra, não é recomendável fazer isso. As peculiaridades podem ter um custo irrisório, mas são muito importantes para tornar o personagem mais "real"!

As *peculiaridades mentais* são características secundárias da personalidade. No entanto, o jogador *tem de* interpretá-las. Se, por exemplo, o jogador comprar a peculiaridade "aversão a lugares altos", mas o personagem subir em árvores ou penhascos despreocupadamente toda vez que isso for necessário, o Mestre acabará penalizando-o por má atuação.

Para se qualificar como peculiaridade mental, o traço de personalidade deve atender a um dos seguintes critérios: deve, de vez em quando, exigir do personagem ações, comportamentos ou escolhas específicas; ou impor ocasionalmente ao personagem ou a um conjunto restrito de ações uma *pequena* penalidade.

As *peculiaridades físicas* são inconvenientes físicos moderados ou raramente limitantes. Não exigem interpretação, mas impõem penalidades *pequenas* e específicas durante o jogo.

Perícias

A "perícia" é um tipo específico de conhecimento. Por exemplo: caratê, física, mecânica de automóveis ou uma mágica mortífera. As perícias são independentes umas das outras, embora conhecer algumas ajude a aprender outras. Exatamente como acontece na vida real, o personagem começa sua carreira com algumas perícias e poderá aprender outras se treinar durante algum tempo.

Um número chamado de "nível de habilidade" mede a capacidade do personagem em cada uma de suas perícias: quanto maior esse número, maior a habilidade na perícia em questão. Por exemplo, "Espadas Curtas 17" significa que o personagem tem nível de habilidade 17 ao usar uma espada curta. Quando o personagem tenta fazer alguma coisa, o jogador (ou o Mestre) deve jogar 3d e comparar o resultado com o nível de habilidade apropriado, levando em conta os modificadores da situação. Se o resultado do teste for *igual ou inferior* ao nível de habilidade modificado da perícia, o personagem obterá sucesso! Contudo, o resultado 17 ou 18 sempre indica um fracasso. Para maiores informações sobre testes de habilidade, modificadores, sucessos e fracassos, consulte a pág. 2.

Atributos Dominantes

Todas as perícias se baseiam num dos quatro atributos fundamentais. O nível de habilidade é calculado diretamente a partir do valor desse "atributo dominante": quanto maior o valor do atributo, mais eficiente o personagem será em *qualquer* perícia baseada nele! Se o conceito de um personagem exigir que ele tenha *muitas* perícias baseadas em um determinado atributo, o jogador deverá considerar criá-lo com um valor elevado nesse atributo, pois a relação custo/benefício será melhor a longo prazo.

Perícias baseadas em ST dependem inteiramente da força bruta e são muito raras.

Perícias baseadas em DX dependem de coordenação, reflexos e mãos firmes.

Perícias baseadas em IQ exigem conhecimento, criatividade e capacidade de raciocínio.

Perícias baseadas em HT são governadas pela condição física do personagem.

Nível de Dificuldade

Alguns assuntos exigem mais estudo e prática que outros. ***GURPS Lite*** usa três "níveis de dificuldade" para avaliar o esforço necessário para o personagem aprender ou aprimorar uma perícia. Quanto mais difícil a perícia, mais pontos você terá de gastar para comprá-la.

As perícias *fáceis* abrangem coisas que *qualquer um* é capaz de fazer com relativa facilidade depois de um curto período de aprendizagem.

As perícias *médias* incluem a maior parte das perícias de combate ou relacionadas ao trabalho cotidiano, assim como perícias de convívio social e sobrevivência que as pessoas comuns usam em seu dia a dia.

As perícias *difíceis* exigem estudo formal intensivo.

Perícias Tecnológicas

Algumas perícias são diferentes dependendo do nível tecnológico (consulte *Nível Tecnológico*, pág. 7) e são identificadas por "/NT". Quando aprender uma dessas perícias, o personagem terá de fazê-lo num NT específico. Sempre anote o NT quando aprender uma dessas perícias. Navegação/NT2 (consultar as estrelas e um astrolábio) não tem nada a ver com Navegação/NT8 (obter sua localização num GPS).

O personagem aprende perícias tecnológicas em seu NT pessoal. Ele também pode escolher perícias de um NT *inferior*. O personagem só poderá aprender perícias de um NT *superior* durante o

jogo – e só se tiver um professor *e* se a perícia não for baseada em IQ. Para aprender uma perícia tecnológica baseada em IQ de um NT superior, o personagem terá primeiro de elevar seu NT pessoal.

Comprando Perícias

Para aprender ou aprimorar uma perícia, é preciso gastar pontos de personagem. Quando o jogador gasta pontos numa perícia, isso indica que o personagem está recebendo treinamento para elevar seu nível de habilidade até o ponto desejado. O aprendizado inicial de uma perícia é fácil: um pouco de treino leva longe! Já o aprendizado profundo custa mais caro.

O custo em pontos de uma perícia depende de duas coisas: sua dificuldade e o nível de habilidade que se deseja alcançar. Utilize a *Tabela de Custos das Perícias* para calcular o custo em pontos de uma perícia.

A primeira coluna mostra o nível de habilidade que você está tentando alcançar *em relação ao atributo dominante*: DX para as perícias baseadas em DX, IQ para as perícias baseadas em IQ, e assim por diante. Para um personagem com DX 12, por exemplo, "Atributo-1" seria igual a DX-1, ou 11; "Atributo+0" seria igual a DX, ou 12; e "Atributo+1" seria igual a DX+1, ou 13.

As três colunas seguintes mostram o custo em pontos para aprender perícias com diferentes graus de dificuldade – *Fácil, Média* e *Difícil* – no nível de habilidade desejado. O aprendizado das perícias mais difíceis custa mais pontos!

Níveis Predefinidos

A maioria das perícias tem um "nível predefinido": o nível de um indivíduo que não recebeu *nenhum treinamento* na perícia. A perícia terá um nível predefinido se qualquer indivíduo for capaz de realizá-la... pelo menos da maneira mais básica possível. Como regra geral, o nível predefinido de uma perícia é o valor de seu atributo dominante com uma penalidade de -4, se o nível de dificuldade da perícia for Fácil, -5 se for Médio e -6 se for Difícil.

Algumas perícias *não* têm nível predefinido. Por exemplo, Caratê é uma perícia complexa demais para que alguém seja capaz de usá-la sem treinamento.

Tabela de Custos das Perícias

	Nível de Dificuldade da Perícia		
NH Desejado	*Fácil*	*Médio*	*Difícil*
Atributo-3	–	–	–
Atributo-2	–	–	1
Atributo-1	–	1	2
Atributo+0	1	2	4
Atributo+1	2	4	8
Atributo+2	4	8	12
Atributo+3	8	12	16
+1 adicional	+4	+4	+4

A Regra do 20

Se o nível predefinido de uma perícia se basear num atributo de valor maior que 20, considere esse valor como 20 quando estiver calculando o nível predefinido. Os personagens supra-humanos podem ter *bons* níveis predefinidos, mas não *superiores*.

Quem Pode Usar um Nível Predefinido?

Só os indivíduos de uma sociedade familiarizada com uma perícia podem fazer testes usando seu nível predefinido. Por exemplo, o nível predefinido da perícia Mergulho presume que o personagem seja de um mundo onde existe equipamento de mergulho e onde a maior parte das pessoas tem ao menos *alguma* ideia de como usá-lo, mesmo que seja apenas por assistir à TV. Um cavaleiro medieval transportado para o século XXI não poderia usar esse mesmo nível predefinido para utilizar equipamentos que nunca viu antes!

Lista de Perícias

Esta lista fornece as seguintes informações para as diversas perícias apresentadas:

Nome: O nome da perícia. As perícias tecnológicas são indicadas assim: "Maquinista/NT", por exemplo.

Tipo: O atributo dominante da perícia e seu grau de dificuldade. Por exemplo, "IQ/M". **F** indica Fácil, **M** indica Média e **D** indica Difícil.

Predefinido: É o valor do atributo básico que poderá ser usado como NH se o personagem não for treinado na perícia em questão. "Nenhum" significa que não há nível predefinido: se não conhecer a perícia, o personagem *não poderá* tentar usá-la.

Descrição: Uma explicação breve do que é a perícia e como ela funciona em termos de jogo.

Acrobacia (DX/D)

Predefinido: DX-6.

Esta é a habilidade de realizar proezas de ginástica, rolar, suavizar a queda etc.

Adestramento de Animais (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade de treinar e trabalhar com todos os tipos de animais. Quando o personagem estiver trabalhando com um animal treinado, faça um teste desta perícia para cada tarefa dada ao animal.

Arma de Arremesso (DX/F)

Predefinido: DX-4.

Esta é a habilidade de lançar qualquer tipo de arma de arremesso. Entre os tipos, temos:

Maça/Machado: Qualquer machado, machadinha ou maça balanceada para arremesso (mas *não* um malho nem uma alabarda desbalanceada!).

Faca: Qualquer tipo de faca.

Shuriken: Qualquer tipo de lâmina sem cabo, principalmente os shuriken ("estrelas ninja").

Lança: Qualquer tipo de lança, azagaia etc.

Armadilhas/NT (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a perícia usada para construir e anular armadilhas. No que diz respeito a esta perícia, os dispositivos de detecção também são considerados "armadilhas". Portanto, esta perícia abrange qualquer coisa entre um poço coberto e um elaborado sistema de segurança!

Armas de Combate Corpo a Corpo (DX/Variável)

Predefinido: Especial.

Não é uma perícia, e sim uma *coleção* de perícias: uma para cada classe de armas de combate corpo a corpo intimamente relacionadas. Estas perícias são baseadas em DX e têm um nível predefinido igual a DX-4 quando Fáceis, DX-5 quando Médias ou DX-6 quando Difíceis.

Armas de Esgrima

As armas de *esgrima* são leves e empunhadas com uma só mão, geralmente apresentam cabos e são otimizadas para aparar. *Perícias:* Rapieira (M) e Terçado (M).

Armas de Haste

As armas de *haste* são bastões longos (geralmente de madeira) que costumam ser adornados com cabeças destinadas a aplicar o golpe. Todas devem ser empunhadas com as duas mãos. *Perícias:* Arma de Haste (M), Bastão (M; bônus de +2 para Aparar) e Lança (M).

Armas de Impacto

As armas de *impacto* são rígidas e desbalanceadas e têm a maior parte de sua massa concentrada na cabeça. Por exemplo, maças e machados. Essas armas não poderão ser usadas para aparar se o personagem já as tiver usado para atacar durante seu turno. *Perícia:* Maça/Machado (M).

Espadas

A *espada* é uma lâmina rígida, dotada de cabo e uma ponta perfurante ou um fio cortante, ou os dois. Todas as espadas são balanceadas e podem ser utilizadas para atacar ou aparar sem ficarem despreparadas. *Perícias:* Espada Curta (M), Espada de Duas Mãos (M), Espada de Lâmina Larga (M), Faca (F; penalidade de -1 para Aparar).

Manguais

O *mangual* é uma arma flexível e desbalanceada que tem a maior parte da sua massa concentrada na cabeça. Como os manguais tendem a se enroscar no escudo ou na arma do alvo, as tentativas de *bloqueá-los* sofrem uma penalidade de -2 e as tentativas de *aparálos* sofrem uma penalidade de -4. *Perícias:* Mangual (D; inclui maça-estrela e nunchaku).

Armas de Projétil (DX/Variável)

Predefinido: Especial.

Não é uma perícia, e sim uma *coleção* de perícias: uma para cada classe de armas de projétil intimamente relacionadas. Estas perícias são baseadas em DX e têm um nível predefinido igual a DX-4 quando Fáceis, DX-5 quando Médias ou DX-6 quando Difíceis.

Armas de Fogo

Esta é a habilidade de usar armas de mão que lançam projéteis, disparados por propelentes químicos ou propulsores de matéria. Todas as perícias da classe Armas de Fogo são DX/Fáceis.

Arma Leve Antiarmadura (ALA): Todos os tipos de lançadores de foguetes e fuzis sem coice.

Pistola: Todos os tipos de armas de mão, incluindo *derringers*, *pepperboxes*, revólveres e pistolas automáticas, mas *não* pistolas-metralhadoras.

Fuzil: Qualquer tipo de arma longa e de *alma raiada*, como fuzil de assalto, de caça, de precisão etc., que dispara um projétil sólido.

Espingarda: Qualquer tipo de arma de cano longo e de *alma lisa* que dispara vários projéteis (dardos, balas de chumbo etc.).

Metralhadora de Mão (MM): Todos os tipos de armas curtas e automáticas que disparam munição com calibre de pistola, incluindo pistolas-metralhadoras.

Canhoneiro

Esta é a capacidade de usar uma arma pesada, geralmente montada em um tripé ou veículo, para desferir um ataque de *fogo direto*, isto é, apontar e disparar contra um alvo para o qual se tem linha de visão. Todas as perícias da classe Canhoneiro são DX/Fáceis.

Canhão: Qualquer tipo de arma que dispara um projétil pesado (por exemplo, o canhão principal de um tanque ou o canhão elétrico ultramoderno de uma nave espacial).

Feixe: Qualquer tipo de arma pesada que dispara energia direcionada: *laser*, feixes de partículas etc.

Metralhadora: Qualquer arma de projétil pesada capaz de disparar rajadas.

Lança-Chamas

Esta é a habilidade de usar qualquer arma que lance um jato de líquido ou gás. Lança-Chamas é uma perícia DX/Fácil.

Outras Armas de Projétil

Arco (DX/Média): Esta é a perícia no uso de todos os tipos de arcos, exceto bestas.

Besta (DX/Fácil): Esta é a perícia no uso de todos os tipos de bestas.

Zarabatana (DX/Difícil): Esta é a perícia no uso da zarabatana, para lançar pequenos dardos, normalmente envenenados. Também é possível utilizar esta perícia para soprar pós em cima de alvos a menos de um metro de distância.

Armeiro/NT (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade de construir, modificar e consertar uma classe específica de armas ou armaduras. O sucesso no teste de habilidade permite que o personagem descubra qual é o problema, se não for óbvio; um segundo teste bem-sucedido permite que o personagem o conserte. O tempo necessário para realizar essas tarefas fica a critério do Mestre.

Arremesso (DX/F)

Predefinido: DX-4.

Esta é a habilidade de arremessar qualquer objeto pequeno e relativamente liso que caiba na palma da mão. Entre os exemplos, temos: bolas de beisebol, granadas de mão e pedras.

Arrombamento/NT (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade de abrir fechaduras (portas, cadeados, cofres) sem ter a chave ou a combinação. Cada tentativa exige um minuto. Quando o personagem obtém um sucesso num teste para abrir a fechadura, cada ponto da margem de sucesso diminui o tempo da ação em 5 segundos.

Boemia (HT/F)

Predefinido: HT-4.

Esta é a perícia de socializar, festejar etc. O sucesso num teste de Boemia, nas circunstâncias corretas, concede um bônus de +2 num pedido de ajuda ou informação ou apenas no teste de reação. O fracasso indica que, de alguma maneira, o personagem cometeu uma gafe; nesse caso, ele sofre uma penalidade de -2 nos testes de reação envolvendo seus companheiros de boemia.

Briga (DX/F)

Predefinido: Nenhum.

Esta é a perícia nada "científica" do combate desarmado. O personagem fará um teste de Briga toda vez que desferir um soco, ou um teste de Briga-2 para dar um chute.

Caminhada (HT/M)

Predefinido: HT-5.

Esta perícia representa o treino para provas de resistência, caminhadas, marchas etc. O personagem deve fazer um teste de Caminhada antes de cada marcha diária. Em caso de sucesso, aumente a distância percorrida em 20%.

Camuflagem (IQ/F)

Predefinido: IQ-4.

Esta é a perícia no uso de materiais naturais e/ou tecidos e pinturas especiais para o personagem se disfarçar e esconder sua localização, seu equipamento etc.

Captação (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade de procurar, recuperar ou improvisar objetos úteis que outros não são capazes de localizar. Cada tentativa leva uma hora. O personagem não vai necessariamente furtar o produto da captação: vai simplesmente localizá-lo de alguma maneira e depois recorrer aos meios necessários para adquiri-lo.

Caratê (DX/D)

Predefinido: Nenhum.

Esta perícia representa *qualquer* treinamento em combate desarmado, e não apenas a arte marcial de Okinawa. O personagem faz um teste de Caratê para desferir um soco (sem a penalidade de -4 por estar usando a mão inábil), ou Caratê-2 para dar um chute.

O Caratê aumenta o dano: um NH em Caratê igual a DX acrescenta +1 *por dado* ao dano básico por GdP na avaliação de dano dos golpes de Caratê (socos, chutes, cotoveladas etc.). No caso de um NH em Caratê igual ou superior a DX+1, acrescente +2 por dado!

Cavalgar (DX/M)

Predefinido: DX-5.

Esta perícia é diferente para cada tipo de montaria. O jogador terá de fazer um teste de habilidade quando o personagem tentar montar um animal pela primeira vez e repeti-lo toda vez que alguma coisa assustar a criatura ou colocar à prova as habilidades da montaria (por exemplo, um salto).

Ciências Humanas (IQ/D)

Predefinido: IQ-6.

Cada estudo acadêmico de uma ciência "humana" ou "arte" (como Filosofia, História, Literatura ou Teologia) é uma perícia separada.

Ciências Naturais/NT (IQ/D)

Predefinido: IQ-6.

Vários tipos de perícias se enquadram nesta categoria, incluindo Astronomia, Biologia, Física, Geologia, Química, além de quaisquer outras aprovadas pelo Mestre.

Ciências Sociais (IQ/D)

Predefinido: IQ-6.

Cada "ciência social" (por exemplo, Antropologia, Arqueologia, Psicologia ou Sociologia) é uma perícia separada.

Comércio (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a perícia de comprar e vender tanto no atacado quanto no varejo. Envolve negociação, talento para vendas e compreensão das práticas comerciais.

Conhecimento do Terreno (IQ/F)

Predefinido: IQ-4.

Esta perícia representa a familiaridade com o povo, a política e a geografia de uma determinada região. Normalmente, o personagem tem Conhecimento do Terreno apenas para a área que ele considera sua "base".

Conserto de Equipamento Eletrônico/NT (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade de diagnosticar e consertar tipos conhecidos de aparelhos eletrônicos.

Contrabando (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade de esconder objetos na bagagem ou em veículos. Também é possível utilizá-la para ocultar um objeto dentro de uma sala ou de um prédio. O personagem pode fazer um teste para tentar esconder um objeto e fazê-lo passar despercebido por uma inspeção superficial. Se procurarem ativamente o objeto, os investigadores terão de vencer uma Disputa Rápida entre Revistar e o NH do personagem em Contrabando para encontrar a coisa.

Criminologia/NT (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Este é o estudo do crime e da mente criminosa. O sucesso num teste de habilidade permite que o personagem encontre e interprete pistas, preveja atitudes comportamentais por parte do criminoso etc.

Diagnose/NT (IQ/D)

Predefinido: IQ-6.

Esta é a habilidade de dizer o que há de errado com uma pessoa doente ou ferida, ou de identificar as causas de uma morte. Pode ser que esta perícia não determine exatamente o problema, mas ela sempre fornece pistas, elimina o impossível etc.

Disfarce/NT (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade de se fazer parecer com outra pessoa através do uso de roupas, maquiagens e cirurgia protética. São necessários de 30 a 60 minutos e um teste bem-sucedido nesta perícia para preparar um *bom* disfarce.

Dissimulação (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade de simular estados de espírito, emoções e vozes e de mentir de modo convincente durante um determinado período de tempo.

Engenharia/NT (IQ/D)

Predefinido: Nenhum.

Esta é a habilidade de projetar e construir mecanismos e sistemas tecnológicos. O sucesso num teste permite projetar um novo sistema, diagnosticar um defeito, determinar o propósito de um mecanismo desconhecido ou improvisar um aparelho para resolver um problema.

Escalada (DX/M)

Predefinido: DX-5.

Esta é a habilidade de escalar montanhas, paredes rochosas, árvores, paredes de edifícios etc. Para mais detalhes, consulte *Escalada* (pág. 27).

Escrita (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade de escrever de maneira clara ou cativante. O sucesso num teste de habilidade indica que o trabalho é legível e preciso.

Escudo (DX/F)

Predefinido: DX-4.

Esta é a habilidade de usar um escudo tanto para se defender quanto para atacar. O valor de Bloqueio de um personagem com qualquer tipo de escudo é igual ao (NH de Escudo/2) + 3, arredondado para baixo.

Explosivos/NT (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade de lidar com explosivos e bombas incendiárias, incluindo a habilidade de armar, desarmar e se desfazer de bombas e outros explosivos.

Falsificação/NT (IQ/D)

Predefinido: IQ-6.

Esta é a habilidade de falsificar documentos (RG, passaporte etc.). Será necessário um teste de Falsificação *toda vez* que o documento falso for inspecionado (exceto no caso de um sucesso decisivo na criação do documento). Em caso de fracasso, alguém perceberá a falsificação.

Fotografia/NT (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade de usar com competência uma máquina fotográfica, uma câmara escura (NT5+) ou um programa de edição de imagens digitais (NT8+) etc., para produzir fotos reconhecíveis e atraentes. É possível usar o nível predefinido para operar uma máquina fotográfica, mas não para revelar o filme numa câmara escura.

Fuga (DX/D)

Predefinido: DX-6.

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

Furtividade (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade de se esconder e de se mover silenciosamente. O sucesso num teste permite que o PdJ se esconda em qualquer lugar, movimente-se tão silenciosamente, que ninguém irá escutá-lo, ou siga alguém sem ser notado.

Se alguém estiver *especificamente* à espera de intrusos, o Mestre fará uma Disputa Rápida entre a Furtividade do personagem e a Percepção da sentinela.

Interrogatório (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade de questionar um prisioneiro. O interrogador faz uma Disputa Rápida entre seu NH em Interrogatório e a Vontade do prisioneiro para cada pergunta. Isso leva 5 minutos por pergunta. Se vencer, ele receberá uma resposta verdadeira. Se ele empatar ou perder, a vítima permanecerá em silêncio ou mentirá. Em caso de fracasso por uma margem de 5 ou mais, o interrogador ouvirá uma mentira *convincente e bem construída*!

Jogos de Azar (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade de participar de jogos de azar. O sucesso num teste desta perícia pode dizer, entre outras coisas, se o jogo é limpo ou não, identificar um outro jogador em meio a um grupo de estranhos ou "avaliar as chances" numa situação complicada.

Jurisprudência (IQ/D)

Predefinido: IQ-6.

Esta perícia representa o conhecimento das leis e da jurisprudência. O sucesso num teste de habilidade permite lembrar, deduzir ou conceber uma resposta para uma pergunta sobre a lei.

Liderança (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade de coordenar um grupo de pessoas. É preciso um sucesso num teste de Liderança para liderar PdMs numa situação de perigo (os jogadores podem decidir por seus personagens se eles seguirão ou não o líder).

Marinhagem/NT (IQ/F)

Predefinido: IQ-4.

Esta é a habilidade de servir como *tripulante* a bordo de um veículo de grande porte. Inclui a familiaridade com a "vida a bordo", o conhecimento de medidas de segurança e treinamento em reparos.

Matemática/NT (IQ/D)

Predefinido: IQ-6.

Este é o estudo científico das quantidades e magnitudes, as relações entre elas e seus atributos, através do uso de números e símbolos.

Mecânica/NT (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade de diagnosticar e resolver problemas mecânicos comuns. O sucesso num teste de habilidade é suficiente para detectar e reparar um problema.

Medicina/NT (IQ/D)

Predefinido: IQ-6.

Esta é a habilidade de socorrer doentes e feridos, prescrever medicamentos e tratamentos etc. O personagem faz um teste desta perícia para tentar acelerar a recuperação natural depois de uma lesão (consulte *Recuperação*, pág. 36) e quando o Mestre exige um teste de competência ou de conhecimento médico geral.

Natação (HT/F)

Predefinido: HT-4.

Esta perícia é usada tanto para nadar (propositalmente ou para boiar em casos de emergência) como para salvar uma vítima de afogamento. O personagem faz um teste contra o *maior* valor entre sua HT e seu NH em Natação para evitar fadiga enquanto nada ou para evitar lesões graças a acidentes na água.

Naturalista (IQ/D)

Predefinido: IQ-6.

Esta perícia representa o conhecimento prático da natureza – principalmente como distinguir plantas e animais perigosos dos inofensivos, onde encontrar uma caverna para se esconder e como interpretar os padrões meteorológicos para saber que é necessário buscar abrigo.

Navegação/NT (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade de determinar a própria localização por meio da observação dos arredores e do uso de instrumentos. O sucesso num teste de habilidade diz ao personagem onde ele está ou permite-lhe traçar uma rota.

Exemplos de tipos de Navegação: *Ar*, *Espaço*, *Hiperespaço*, *Mar* e *Terra*.

Observação (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Este é o talento para observar situações perigosas ou "interessantes" sem ser percebido. Utilize esta perícia para o personagem monitorar uma região, um grupo de pessoas ou os arredores e tentar descobrir detalhes escondidos ou de importância tática.

Ocultamento (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a perícia de esconder objetos junto ao próprio corpo ou ao de outra pessoa (normalmente com a cooperação dela). O tamanho e a forma do objeto ditam seu grau de ocultabilidade, que varia de +4 para uma joia pequena ou um selo até -6 para uma besta ou um fuzil de precisão de grosso calibre.

Ocultismo (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

É o estudo do inexplicável e do sobrenatural. O ocultista é perito em misticismo, doutrinas mágicas primitivas, rituais antigos, assombrações, fenômenos psíquicos etc.

Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta perícia permite a utilização de equipamento eletrônico. O personagem só deve fazer um teste em situações de emergência ou durante a utilização "anormal" do equipamento, não em sua utilização diária e cotidiana

Operação de Computadores/NT (IQ/F)

Predefinido: IQ-4.

Esta é a habilidade de operar um computador: extrair dados, executar programas, jogar *videogames* etc. É a única habilidade de computação necessária para a maioria dos usuários.

Oratória (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Este é o talento geral que engloba toda a ação verbal em público. O sucesso permite, por exemplo, que o personagem faça um bom discurso político; entretenha um grupo de pessoas ao redor de uma fogueira; incite ou acalme um tumulto ou desempenhe bem o papel de "bobo da corte".

Perícias com Veículos (DX/Variável)

Predefinido: Variável.

A operação de cada classe de veículos exige uma perícia diferente. O personagem deve fazer um teste para começar, depois novos testes quando deparar com perigos: o fracasso indica perda de tempo ou mesmo um acidente. O nível predefinido para as perícias com veículos é de DX-4 (fáceis), -5 (médias) ou -6 (difíceis). Os veículos motorizados também podem ter seus níveis predefinidos baseados na IQ, com as mesmas penalidades. Alguns tipos disponíveis: Ciclismo (DX/F), Condução (DX/M) para carros e motos, Pilotagem (DX/M) para aviões, Remo/Vela (DX/M) para pequenos botes e Submarino (DX/M) para submersíveis.

Perícias de Influência (Variável)

Predefinido: Variável.

Existem muitas maneiras de influenciar as pessoas: cada uma delas é uma perícia de Influência diferente. O sucesso num teste resulta numa reação boa por parte de um PdM. O fracasso resulta numa reação ruim (exceto no caso de Diplomacia, que é relativamente segura). Para coagir ou manipular um PdM, o personagem precisa vencer uma Disputa Rápida entre seu NH na perícia contra a Vontade do alvo. Seguem alguns métodos comuns de incluenciar as pessoas:

Diplomacia (IQ/D): Negociações e concessões. Predefinido em IQ-6.

Intimidação (IQ/M): Ameaças e violência. Predefinido em IQ-5.

Lábia (IQ/M): Mentira e enganação. Predefinido em IQ-5.

Manha (IQ/M): Utilização de contatos e (normalmente) intimidação sutil. Útil apenas nas ruas e com criminosos. Predefinido em IQ-5.

Sex Appeal (HT/M): Flertar e seduzir, normalmente o sexo oposto. Predefinido em HT-3.

Trato Social (IQ/F): Educação e etiqueta. Bastante útil na "alta sociedade". Predefinido em IQ-4.

Perseguição (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade de seguir uma pessoa em meio a uma multidão sem ser notado. A cada 10 minutos, o personagem deve fazer uma Disputa Rápida entre seu NH em Perseguição e a Visão da vítima. Se perder a disputa, o personagem também perderá a vítima de vista. Se perder por uma margem maior que 5, então ele terá sido avistado pela vítima.

Pesquisa/NT (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade geral de fazer uma investigação numa biblioteca ou arquivo. O sucesso num teste de Pesquisa num lugar apropriado permitirá que o personagem descubra algum fragmento de informação útil, *se* a informação estiver lá para ser descoberta.

Primeiros Socorros/NT (IQ/F)

Predefinido: IQ-4.

Esta é a habilidade de aplicar um curativo rápido a uma lesão durante a aventura (consulte *Recuperação*, pág. 36). O personagem faz um teste de habilidade para tentar estancar uma hemorragia, retirar por sucção o veneno de uma picada de cobra, aplicar respiração artificial a uma vítima de afogamento etc.

Programação de Computadores/NT (IQ/D)

Predefinido: Nenhum.

Esta é a habilidade de escrever e depurar programas de computador. O personagem fará o teste para escrever, depurar ou entender um programa.

Punga (DX/D)

Predefinido: DX-6.

Esta é a habilidade de "bater" a carteira, a faca ou algo similar de uma pessoa, ou então de "plantar" um objeto nela.

Rastreamento (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade de seguir o rastro deixado por um homem ou animal. O personagem deve fazer um teste de Rastreamento para encontrar a pista e, em seguida, outro teste a cada 15 minutos para não perdê-la, com uma penalidade que varia de 0, em terrenos macios, a -6 nas ruas da cidade.

Revistar (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a habilidade de procurar objetos escondidos em pessoas, bagagens e veículos. O Mestre faz um teste (*em segredo*) para cada item relevante. Para os objetos que foram escondidos *de propósito*, será necessária uma Disputa Rápida entre o NH do personagem em Revistar e o NH em Ocultamento ou Contrabando utilizado para esconder a coisa. No caso de um fracasso, o Mestre dirá apenas que o personagem não encontrou nada.

Salto (DX/F)

Predefinido: Nenhum.

Esta perícia representa a habilidade de saltar modificada pelo treinamento. Quando tenta um salto difícil, o personagem faz um teste contra o *maior valor* entre sua DX e seu NH em Salto. Além disso, ele pode usar metade do NH em Salto (arredondado para baixo) no lugar do Deslocamento Básico para calcular a distância saltada. Consulte *Salto* (pág. 28).

Sobrevivência (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a perícia de "viver da terra", encontrar água e alimento de boa qualidade, evitar os perigos, construir abrigos etc. Um sucesso por dia no teste garante uma vida segura numa região selvagem. O fracasso indica que o personagem e todos sob seu cuidado vão sofrer uma lesão de 2d-4 pontos. A perícia Sobrevivência tem vários tipos, que devem ser aprendidos separadamente.

Tática (IQ/D)

Predefinido: IQ-6.

Esta é a habilidade de se antecipar às ações do inimigo em combate individual ou em pequenas unidades.

Quando o personagem estiver no comando de uma pequena unidade, faça um teste de Tática para posicionar corretamente os soldados e armar uma emboscada, saber onde colocar as sentinelas etc. No combate individual, será possível fazer um teste de Tática antes de a luta começar se o personagem tiver *algum* tempo para se preparar. Em caso de sucesso, o personagem começa a luta com uma vantagem determinada pelo Mestre (por exemplo, atrás de uma cobertura ou em terreno elevado).

Utilização de Traje Especial/NT (DX/M)

Predefinido: DX-5.

Este é o treinamento no uso de uma classe específica de traje protetor. Trajes desenvolvidos para suportar o rigor de certos ambientes ou do campo de batalha são tão complexos, que não é possível simplesmente vesti-los: é preciso saber *operá-los*.

Traje de Combate/NT: Todos os tipos de exoesqueletos e armaduras de combate autopropelidos.

Traje de Mergulho/NT: Todos os tipos de trajes de mergulho *rígidos*.

Traje NBQ/NT: Todos os tipos de equipamentos destinados ao manuseio de materiais perigosos.

Traje Pressurizado/NT: Qualquer tipo de traje espacial.

Aperfeiçoamento do Personagem

No final de cada sessão de jogo, o Mestre pode premiar com pontos de bônus aqueles que tiverem jogado bem. Esses pontos são idênticos aos pontos de personagem usados no processo de criação.

Os pontos de bônus são usados para aperfeiçoar o personagem. Anote-os na planilha como pontos "por gastar", depois use-os da mesma maneira que fez durante a criação do personagem, como veremos:

Para *aperfeiçoar um dos quatro atributos básicos*, o jogador deve gastar um número de pontos de personagem igual à diferença de custo entre o valor antigo e o novo valor. Observe que o aumento dos atributos básicos também afetará as características secundárias!

A maioria das *vantagens* é inata e não pode ser "comprada" depois da criação do personagem. Entre as exceções, temos Reflexos em Combate e Idiomas, que podem ser aprendidas, e vantagens sociais como Status, que podem ser merecidas (em algumas sociedades). Para acrescentar uma vantagem ao personagem, o jogador deve gastar os pontos de personagem correspondentes.

O personagem pode se livrar da maioria das desvantagens iniciais, *recomprando-as* com a mesma quantidade de pontos de personagem recebidos quando ela foi escolhida, contanto que o jogador e o Mestre concordem que haveria uma explicação lógica para isso.

Os pontos de personagem adquiridos durante o jogo também podem ser usados para *comprar novas perícias ou melhorar as perícias já existentes*. O custo para melhorar uma perícia é a diferença entre o NH atual e o custo do novo NH.

Pontos de Bônus

No final de cada sessão de jogo, o Mestre deve premiar com pontos de bônus aqueles que tiverem jogado bem. "Jogar bem" é qualquer coisa que leve adiante a missão dos heróis ou que demonstre boa interpretação, de preferência as duas coisas. Mas a interpretação é mais importante que o sucesso da missão! Se tiver feito algo totalmente fora das características de seu personagem (por exemplo, um covarde realizou um ato de bravura), o jogador não deverá receber *nenhum* ponto por isso, mesmo que tenha salvado o dia!

O Mestre pode distribuir *quantos* pontos quiser, mas normalmente deve dar entre 0 e 5 pontos para cada jogador, com uma média de 2 ou 3 pontos *por sessão*.

O Mestre talvez queira conceder um prêmio equivalente ao de uma sessão de jogo bem-sucedida por ocasião da conclusão de uma aventura mais longa, de um arco de histórias ou de uma trama importante.

Equipamento

O próximo passo é decidir qual é o equipamento do personagem. Normalmente, o Mestre estabelece um preço e peso justos para cada peça de equipamento requisitada pelos jogadores. Numa campanha moderna, ele pode até mesmo sugerir que usem catálogos do mundo real! Contudo, armas e armaduras são casos especiais, já que sua utilização envolve mecanismos de jogo mais complexos. Esta seção traz informações suficientes para que os jogadores possam escolher seu equipamento de combate com inteligência.

O personagem começa o jogo com os recursos iniciais indicados pela campanha, modificados por seu valor pessoal de Riqueza (pág. 8). O Mestre deve fornecer uma lista do equipamento, com o custo, o peso e outras informações para os itens importantes, e decidir se permitirá ou não outras coisas que os jogadores pedirem. O jogador deve subtrair o valor de cada item comprado dos recursos iniciais do personagem para determinar quanto dinheiro terá de sobra.

Os recursos iniciais do personagem abrangem tanto seu dinheiro quanto suas propriedades. O personagem começa com um valor em dinheiro que depende do seu nível de riqueza no cenário em questão. Depois disso, o jogador compra os bens que quiser para seu personagem. Todo dinheiro não gasto faz parte da "conta bancária" do personagem.

Numa situação realista, personagens com um estilo de vida "acomodado" gastariam cerca de 80% de seus recursos iniciais em moradia, vestuário etc., reservando apenas 20% para os gastos com o "equipamento" de aventura. Se seu personagem for um viajante (pioneiro, cavaleiro errante, Free Trader de Traveller etc.) ou tiver um nível de Riqueza igual ou inferior a Pobre, o Mestre poderá permitir que ele use todos os seus recursos iniciais na aquisição de bens portáteis.

Em ***GURPS***, os preços são sempre indicados em $: uma forma abreviada e conveniente de se referir à moeda corrente no cenário em questão. Um $ pode ser um real, um dólar, um crédito, uma peça de cobre ou o que for mais apropriado. Os preços indicados são os praticados, em média, por um comerciante comum.

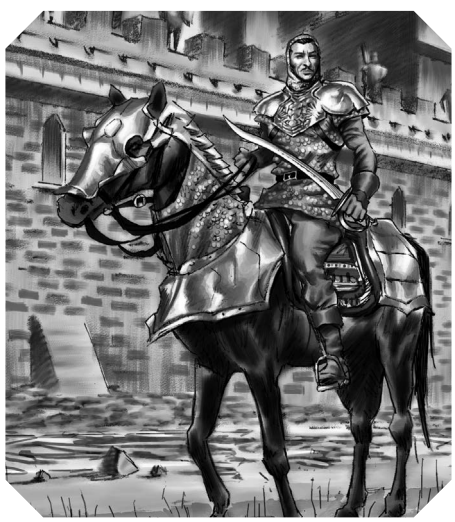
O nível tecnológico (pág. 7) determina os recursos iniciais do personagem, pois as sociedades tecnologicamente avançadas tendem a ser mais ricas. Veremos a seguir uma comparação entre os NTs e os recursos iniciais sugeridos.

Recursos Iniciais

NT0	Idade da Pedra (Pré-história e eras posteriores), $250.
NT1	Idade do Bronze (3500 a.C. +), $500.
NT2	Idade do Ferro (1200 a.C +), $750.
NT3	Idade Média (600 d.C +), $1.000.
NT4	Era dos Descobrimentos (1450+), $2.000.
NT5	Revolução Industrial (1730+), $5.000.
NT6	Era da Automação (1880+), $10.000.
NT7	Era Nuclear (1940+), $15.000.
NT8	Era Digital (1980+), $20.000.
NT9	Era da Microtecnologia (2025+), $30.000.
NT10	Era da Robótica (2070+), $50.000.
NT11	Era da Matéria Exótica, $75.000.
NT12+	O que o Mestre quiser! $100.000.

Armaduras

A armadura é algo muito útil em combate. Um único tiro ou golpe de espada pode incapacitar ou matar o personagem, mas a armadura pode lhe dar uma segunda chance. A Resistência ao Dano (RD) da armadura deve ser subtraída *diretamente* do dano causado pelas armas dos inimigos. Não é necessário ter nenhuma perícia específica para se usar uma armadura: o personagem simplesmente a veste!



Entretanto, as armaduras eficazes são *pesadas*, e esse peso pode atrapalhar o personagem (consulte *Carga e Deslocamento*, pág. 26), reduzindo seu valor de Esquiva e Aparar com Caratê.

Tabela de Armaduras

Cada armadura da tabela a seguir já inclui uma peça de roupa simples e leve para ser usada por baixo, ou, se for o caso, alguma espécie de acolchoamento. Os parâmetros já incluem esse detalhe; não é necessário comprar roupas ou peças acolchoadas em separado, nem atribuir RD e peso a esses itens.

A tabela fornece as seguintes informações para cada tipo de armadura:

Armadura: O nome do item.

RD: A quantidade de Resistência a Dano do item. Subtraia esse valor de qualquer ataque que atinja o local protegido pela armadura. *Exemplo:* se estiver usando placas de RD 6 e for atingido no peito por um ataque que causaria 8 pontos de dano, o personagem só sofrerá 2.

Custo: O preço do item em $.

Peso: O peso do item em quilogramas (kg).

Tabela de Armaduras

Armadura	*RD*	*Custo*	*Peso*
Túnica	1	$150	6
Couro	2	$340	10
Escamas Leve	3	$610	24,5
Malha	4	$645	29
Laminada de Aço	5	$1.360	32
Placas	6	$4.040	45
Colete de Campanha	7	$500	10
Colete Balístico	8	$400	1
Colete Tático	12	$900	4,5

Escudos

Os escudos são muito valiosos num combate de baixo nível tecnológico, mas praticamente inúteis contra armas de fogo.

Costuma-se levar o escudo preso a um braço. A mão que estiver com o escudo não poderá *empunhar* uma arma (impossibilitando o uso de armas de duas mãos), mas ainda poderá *carregar* um objeto.

Os escudos ajudam *todas* as defesas ativas (Bloqueio, Esquiva e Aparar), sem nenhum esforço particular. O personagem também pode usar um escudo *ativamente* para bloquear; consulte *Bloqueio* (pág. 34).

Os parâmetros a seguir se aplicam aos escudos:

Escudo: O tipo de escudo.

BD: Bônus de Defesa. O bônus que o escudo concede a todos os testes de defesa ativa (consulte *Defendendo*, pág. 33) contra ataques frontais ou laterais, mesmo que o personagem não tenha nenhum treinamento com escudos.

Custo: O preço do escudo em $.

Peso: O peso do escudo em quilogramas (kg).

Tabela de Escudos

Escudo	*BD*	*Custo*	*Peso*
Escudo Pequeno	1	$40	4
Escudo Médio	2	$60	7,5
Escudo Grande	3	$90	12,5

Armas

É comum os aventureiros portarem algum tipo de arma, seja a espada larga de um cavaleiro, o .38 de cano curto de um detetive ou a pistola de feixe iônico de um pirata espacial.

Primeiro, decida *por que* seu personagem carrega uma arma. Para autodefesa, intimidação ("Pare ou eu atiro!"), combate ou caça? Verifique também as perícias e a Força do personagem. As armas de alta tecnologia (por exemplo, as armas de fogo) funcionam muito bem com qualquer pessoa que saiba manuseá-las. Já as armas de baixa tecnologia, como os porretes, as espadas etc., causam muito mais dano quando empunhadas por uma pessoa forte. Por último, dê uma olhada nos parâmetros da arma. A quantidade de dano causada pela arma é a medida básica de sua eficiência, mas existem outros fatores, como distância, cadência de tiro e precisão, que devem ser levados em conta.

Parâmetros de uma Arma

As tabelas de armas contêm as informações descritas a seguir. Uma determinada coluna da tabela só apresentará informações se fizerem sentido para o tipo de arma ao qual a tabela se refere. Em *todos* os casos, "–" significa que o parâmetro não se aplica, e "var." significa que o valor é variável.

NT (Nível Tecnológico)

É o nível tecnológico em que a arma foi disponibilizada pela primeira vez. O personagem só pode comprar armas de NT igual ou inferior ao NT da campanha, a menos que ele tenha a característica NT Alto (pág. 8).

Arma

O tipo de arma em questão (por exemplo, "espada curta" ou "fuzil de assalto"). Cada linha representa uma ampla variedade de tipos específicos.

No caso de armas de fogo, essa especificação inclui o diâmetro do projétil, ou "calibre", em milímetros (9 mm) ou frações de polegada (.50), o que for mais comum para a arma.

Dano

No caso de armas motoras de combate corpo a corpo ou de projétil, como espadas e arcos, o dano causado se baseia na ST e é expresso como um modificador adicionado ao GdP ou GeB básico do usuário, como descrito na *Tabela de Dano* (pág. 6). Por exemplo: uma lança causa GdP+2 de dano; portanto, se tiver ST 11, o que lhe concede um GdP básico de 1d-1, o personagem causaria 1d+1 de dano com uma lança. Lembre-se de que as armas usadas em GeB recorrem ao princípio da alavanca e, por isso, causam mais dano.

Para armas de fogo e algumas armas de combate corpo a corpo autopropelidas, o dano causado é indicado por um número fixo de dados mais acréscimos: por exemplo, o dano causado por uma pistola semiautomática 9 mm é indicado como "2d+2", o que significa que qualquer personagem que a utilizar jogará 2d e acrescentará 2 ao resultado para determinar quanto dano foi causado.

Divisor de Armadura: O número entre parênteses logo após o dano – (2), por exemplo – é o *divisor de armadura*. Divida a RD da armadura ou outras proteções do alvo por esse número antes de subtraí-la do dano causado pelo personagem. Por exemplo, o ataque com um divisor (2) diminui a RD pela metade.

Tipo de Dano: Uma abreviação que indica o *tipo* de lesão ou efeito causado pelo ataque.

Abreviação	*Tipo de Dano*
cont	contusão
corte	corte
perf	perfuração
pa-	pouco perfurante
pa	perfurante
pa+	muito perfurante
queim	queimadura

A vítima perderá um número de PV igual ao dano que atravessar sua RD. Divida esse dano pela metade para ataques pouco perfurantes; aumente-o em 50% para ataques por corte ou muito perfurantes; e dobre-o para ataques por perfuração.

Prec (Precisão)

Somente armas de combate a distância. Some o valor da Precisão ao NH do personagem se ele tiver realizado uma manobra Apontar no turno anterior ao ataque. Se a arma tiver uma mira embutida, esse bônus deverá aparecer como um modificador separado ao lado da Prec básica da arma, por exemplo: "7+2".

Distância de Tiro

Somente armas de combate a distância. Se a arma indicar apenas um número, esse será a *Distância Máxima de Tiro* (Max), em metros, dentro da qual o personagem conseguirá atacar o alvo. Se houver dois números separados por uma barra, o primeiro indicará a *Distância de Tiro Relativa à Metade do Dano* (1/2D) e o segundo, a Max. Os ataques desferidos contra alvos que se encontram a uma distância igual ou superior a 1/2D causam apenas metade do dano.

Geralmente, os parâmetros 1/2D e Max das armas motoras são indicados como múltiplos da ST do usuário, em vez de uma distância fixa. Por exemplo, "x10/x15" significa que 1/2D é igual a 10xST e Max é 15xST, portanto, um personagem com ST 10 teria 1/2D de 100 e Max de 150. No caso das bestas, utilize a ST da *arma* nessa fórmula.

CdT (Cadência de Tiro)

Somente armas de combate a distância. É o número máximo de disparos que um atirador comum consegue fazer num turno de um segundo. De maneira geral, as armas terão como disparar menos tiros se o personagem quiser (até um mínimo de 1), mas alguns detalhes devem ser considerados.

Tiros

Somente armas de combate a distância. O número de tiros que a arma é capaz de disparar antes que o personagem tenha que recarregá-la. "A" significa que a arma é de *arremesso*. Para "recarregá-la", é preciso recolhê-la ou preparar outra!

Um número entre parênteses após o parâmetro Tiros indica o número de manobras Preparar (1 segundo cada uma) necessárias para recarregar *toda* a munição da arma (trocar o pente, por exemplo). Ou, no caso de armas de arremesso, o tempo necessário para preparar outra arma. O "i" ao lado do número entre parênteses significa que o personagem deve carregar esses tiros individualmente: o tempo indicado na tabela é para *cada tiro*, e não para toda a munição.

Uma besta só exigirá o tempo indicado (4 turnos) para ser preparada se sua ST não for maior que a do personagem (consulte *Bestas e ST*, a seguir). Esse tempo deverá ser *multiplicado por 2* se a ST da besta for 1 ou 2 pontos maior que a do personagem. Se for 3 ou 4 pontos maior que a ST do personagem, será necessário um "pé de cabra" para engatilhar a besta, o que requer 20 turnos e exige que o personagem fique em pé. Se a ST da arma for 5 ou mais pontos maior que a do personagem, ele será incapaz de recarregá-la.

Custo

O preço de uma arma nova em $. No caso de espadas e facas, esse preço inclui também a bainha ou estojo. Para armas de fogo, o preço inclui um kit com os instrumentos mínimos necessários para limpá-la.

Peso

O peso da arma em quilogramas (kg). Para armas de projétil com a característica Tiros 2+, o valor indicado será o peso da arma depois de *carregada*. O peso de uma carga completa de munição aparece depois da barra.

ST (Força)

A Força mínima necessária para se usar a arma da maneira apropriada. Se tentar usar uma arma que exige mais ST do que ele possui, o personagem sofrerá uma penalidade de -1 no NH da perícia com a arma para cada ponto de ST que faltar *e* perderá um PF a mais no final de qualquer combate que dure o suficiente para fatigá-lo.

Para uma arma de combate corpo a corpo, a ST efetiva do personagem para o cálculo do dano não pode exceder o *triplo* da ST mínima da arma. Por exemplo, o facão tem uma ST mínima de 6; portanto, a "ST máxima" é 18; se a ST do personagem for 19+, calcule o dano como se ele tivesse ST 18.

As armas *naturais* (soco ou chute, por exemplo) não têm ST mínima nem máxima.

"†"significa que a arma requer duas mãos para ser empunhada. Se sua ST for igual ou superior a uma vez e meia a ST indicada (arredondada para *cima*), o personagem poderá empunhar uma arma dessas com apenas uma das mãos, mas ela ficará *despreparada* depois do ataque. Se sua ST for, no mínimo, igual ou superior ao *dobro* da ST indicada, o personagem poderá utilizá-la com uma das mãos sem a penalidade de preparação. Mas, se a arma precisar de uma mão para segurá-la e outra para operar uma de suas partes móveis, como um arco ou uma espingarda *pump*, as duas mãos *sempre* serão necessárias, independentemente da ST do usuário.

"‡" significa que a arma exige duas mãos *e* ficará despreparada depois de usada para atacar, a menos que a ST do personagem seja pelo menos uma vez e meia a ST indicada (arredondada para *cima*). Para poder usá-la com uma das mãos sem que ela fique despreparada, o personagem deve ter uma ST pelo menos *três vezes* maior que a ST listada.

"B" indica que se trata de uma arma de fogo com um bipé embutido. Quando o personagem estiver disparando deitado de bruços e usando um bipé, trate a arma como se ela estivesse firmada *e* diminua a exigência de ST para 2/3 do valor indicado (arredondado *para cima*). Por exemplo: ST 13 torna-se ST 9.

Bestas e ST: As bestas e os arcos têm seu *próprio* valor de ST. Use esse valor em vez da ST do personagem para determinar a distância e o dano. A ST de uma arma desse tipo deve ser especificada quando o personagem comprá-la. Sempre se pode usar um arco cuja ST é *menor* que a do personagem. Arcos com ST superior à do personagem causam mais dano, mas demoram mais para ser vergados (consulte *Tiros*, anteriormente).

Observações

Os números indicados na coluna "Observações" referem-se a notas de rodapé no final da tabela.

Armas de Combate Corpo a Corpo

As armas desta categoria estão agrupadas de acordo com as perícias necessárias para usá-las. Os nomes das perícias aparecem em letras maiúsculas e seus níveis predefinidos, entre parênteses. Por exemplo: "**MAÇA/MACHADO (DX-5)**". Se houver mais de uma maneira de usar a arma, cada método será listado numa linha diferente. Se várias perícias permitirem que o personagem utilize uma determinada arma, esta aparecerá na lista de cada perícia. Por exemplo, tanto a perícia Bastão quanto a perícia Espada de Duas Mãos permitem que o personagem utilize o bordão, seja em GdP ou GeB.

Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo

ARMAS DE HASTE (DX-5)

NT	*Arma*	*Dano*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Observações*
3	Machado de Haste	GeB+4 corte	$120	5	12‡	
	ou	GeB+4 cont	–	–	12‡	

BASTÃO (DX-5)

NT	*Arma*	*Dano*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Observações*
0	Bordão	GeB+2 cont	$10	2	7†	
	ou	GdP+2 cont	–	–	7†	

BRIGA, CARATÊ OU DX

NT	*Arma*	*Dano*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Observações*
–	Soco	GdP-1 cont	–	–	–	
1	Soco Inglês	GdP cont	$10	0,13	–	

ESPADA DE DUAS MÃOS (DX-5)

NT	*Arma*	*Dano*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Observações*
0	Bordão	GeB+2 cont	$10	2	9†	
	ou	GdP+1 cont	–	–	9†	
3	Espada Grande de Ponta	GeB+3 corte	$900	3,5	12†	
	ou	GdP+3 perf	–	–	12†	

ESPADAS CURTAS (DX-5)

NT	*Arma*	*Dano*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Observações*
2	Espada Curta	GeB corte	$400	1	8	
	ou	GdP perf	–	–	8	

ESPADAS DE LÂMINA LARGA (DX-5)

NT	*Arma*	*Dano*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Observações*
2	Espada Larga	GeB+1 corte	$500	1,5	10	
	ou	GdP+1 cont	–	–	10	
2	Espada Larga de Ponta	GeB+1 corte	$600	1,5	10	
	ou	GdP+2 perf	–	–	10	

FACA (DX-4)

NT	*Arma*	*Dano*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Observações*
0	Facão	GeB-2 corte	$40	0,5	6	[1]
	ou	GdP perf	–	–	6	

LANÇA (DX-5)

NT	*Arma*	*Dano*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Observações*
0	Lança	GdP+2 perf	$40	2	9	[1]
	duas mãos	GdP+3 perf	–	–	9†	

MAÇA/MACHADO (DX-5)

NT	*Arma*	*Dano*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Observações*
2	Maça	GeB+3 cont	$50	2,5	12	
0	Machado	GeB+2 corte	$50	2	11	

RAPIEIRA (DX-5)

NT	*Arma*	*Dano*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Observações*
4	Rapieira	GdP+1 perf	$500	1,38	9	

Observações

[1] Pode ser arremessado(a). Consulte *Tabela de Armas Motoras de Combate a Distância* (a seguir).

Armas Motoras de Combate a Distância

São as armas de arremesso (machados, lanças etc.) e as armas de projéteis de baixa tecnologia, como arcos e fundas. As armas estão agrupadas de acordo com as perícias necessárias para usá-las, junto com seus níveis predefinidos. Algumas armas de arremesso também aparecem na *Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo*; use os parâmetros a seguir quando elas forem arremessadas.

Tabela de Armas Motoras de Combate a Distância

ARCO (DX-5)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Distância de Tiro*	*Peso*	*CdT*	*Tiros*	*Custo*	*ST*	*Observações*
0	Arco Curto	GdP perf	1	x10/x15	1/0,05	1	1(2)	$50	7†	[1]
0	Arco Longo	GdP+2 perf	3	x15/x20	1,5/0,05	1	1(2)	$200	11†	[1]

ARMA DE ARREMESSO (FACA) (DX-4)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Distância de Tiro*	*Peso*	*CdT*	*Tiros*	*Custo*	*ST*	*Observações*
0	Facão	GdP perf	0	x0,8/x1,5	0,5	1	A(1)	$40	6	

ARMA DE ARREMESSO (LANÇA) (DX-4)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Distância de Tiro*	*Peso*	*CdT*	*Tiros*	*Custo*	*ST*	*Observações*
0	Lança	GdP+3 perf	2	x1/x1,5	2	1	A(1)	$40	9	

ARMA DE ARREMESSO (MAÇA/MACHADO) (DX-4)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Distância de Tiro*	*Peso*	*CdT*	*Tiros*	*Custo*	*ST*	*Observações*
0	Machado de Arremesso	GeB+2 corte	2	x1/x1,5	2	1	A(1)	$60	11	

BESTA (DX-4)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Distância de Tiro*	*Peso*	*CdT*	*Tiros*	*Custo*	*ST*	*Observações*
2	Besta	GdP+4 perf	4	x20/x25	3/0,03	1	1(4)	$150	7†	[1]
3	"Pé de Cabra"	–	–	–	1	–	(20)	$50	7†	[2]

Observações

[1] Uma flecha ou virote para um arco ou besta custa $2.

[2] Alavanca de engatilhar para recarregar bestas que exigem ST alta. É possível recarregar uma arma de ST até 4 vezes maior que a do personagem usando 20 manobras Preparar de um segundo.

Armas de Fogo

"Arma de fogo" é qualquer pistola, foguete ou arma de feixe que não dependa de força motora (muscular). As armas de fogo estão presentes em NT4 e podem ser encontradas facilmente em NT5+. As armas de feixe aparecem mais para o final do NT8 (principalmente em veículos), *podem* se tornar comuns em NT9 e são encontradas facilmente em NT10+.

Tabela de Pistolas

ARMAS DE FOGO (PISTOLA) (DX-4)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Distância de Tiro*	*Peso*	*CdT*	*Tiros*	*ST*	*Custo*
5	Derringer, .41	1d pa+	1	80/650	0,25/0,05	1	2(3i)	9	$100
6	Pistola Auto., 9 mm	2d+2 pa	2	150/1.850	1,2/0,2	3	8+1(3)	9	$350
7	Revólver, .357M	3d-1 pa	2	185/2.000	1,5/0,105	3	6(3i)	10	$500
8	Pistola Auto., .44M	3d pa+	2	230/2.500	2,25/0,3	3	9+1(3)	12	$750

Tabela de Rifles e Espingardas

ARMAS DE FOGO (RIFLE) (DX-4)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Distância de Tiro*	*Peso*	*CdT*	*Tiros*	*ST*	*Custo*
5	Carabina a Manivela, .30	5d pa	4	450/3.000	3,5/0,15	1	6+1(3i)	10†	$300
6	Rifle Autorrecarregável, 7,62 mm	7d pa	5	1.000/4.200	5/0,25	3	8(3)	10†	$600
8	Rifle de Atirador, .338	9d+1 pa	6+3	1.500/5.500	8,7/0,4	1	4+1(3)	11T†	$5.600

ARMAS DE FOGO (ESPINGARDA) (DX-4)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Distância de Tiro*	*Peso*	*CdT*	*Tiros*	*ST*	*Custo*
6	Espingarda Pump, C12	1d+1 pa	3	50/125	4/0,35	2x9	5(3i)	10†	$240

Como Jogar

Nós já vimos as regras para criar e equipar um personagem. Agora, veremos como fazer as coisas. O Mestre descreve uma situação e pergunta a cada um dos jogadores o que seus respectivos personagens estão fazendo. Os jogadores respondem e o Mestre diz o que acontece em seguida. Em algum momento, o Mestre não terá certeza de que os personagens vão conseguir fazer exatamente o que os jogadores querem ("você tá carregando *o quê* ao pular o abismo?"), e aí entram os dados.

Carga e Deslocamento

"Carga" mede o peso total que o personagem está carregando *em relação à sua ST*. Os efeitos da carga se dividem em cinco "níveis de carga". Todos eles, exceto o nível mais baixo, reduzem o valor de Deslocamento a uma fração do Deslocamento Básico e impõem uma penalidade à Esquiva, como veremos a seguir:

Nenhuma Carga (0): Peso até a Base de Carga. Deslocamento = Deslocamento Básico. Esquiva total.

Carga Leve (1): Peso até 2xBC. Deslocamento = Deslocamento Básicox0,8. Esquiva -1.

Carga Média (2): Peso até 3xBC. Deslocamento = Deslocamento Básicox0,6. Esquiva -2.

Carga Pesada (3): Peso até 6xBC. Deslocamento = Deslocamento Básicox0,4. Esquiva -3.

Carga Muito Pesada (4): Peso até 10xBC. Deslocamento = Deslocamento Básicox0,2. Esquiva -4.

Ignore todas as frações. A Carga nunca reduz o Deslocamento nem a Esquiva a um valor inferior a 1.

Observe que esses níveis são numerados de 0 a 4. Quando uma regra diz que se deve adicionar ou subtrair o nível de carga ao resultado de uma jogada, esse é o número a ser utilizado. Por exemplo: a carga impõe uma penalidade às perícias Escalada, Furtividade e Natação.

Proezas Físicas

Apresentamos a seguir as regras para algumas tarefas físicas comuns que são importantes para os aventureiros. No caso das tarefas não relacionadas aqui, faça testes de DX para situações de precisão e testes de HT para proezas que exigem resistência. Para determinar o peso deslocado ou o trabalho realizado, use a Base de Carga. A velocidade do movimento deve ser proporcional ao Deslocamento Básico.

Arremesso

O personagem é capaz de arremessar qualquer objeto que consiga pegar – ou seja, qualquer coisa com um peso de 8xBC ou menos. Se o objeto não estiver em suas mãos, o personagem terá de realizar uma ou mais manobras Preparar para pegá-lo. Mais informações em *Levantar e Mover Objetos* (a seguir).

Arremessar um objeto durante o combate – seja como um ataque ou não – requer uma manobra Ataque. É possível arremessar objetos que pesam até 2xBC usando uma mão; objetos mais pesados requerem um arremesso com as duas mãos. O teste deve ser feito contra DX-3 para atingir um alvo específico ou contra DX para atingir uma área. Aplique os modificadores normais de acordo com o tamanho, a velocidade e a distância do alvo.

Distância do Arremesso

Coeficiente de Peso	*Modificador de Distância*
0,05	3,5
0,10	2,5
0,15	2,0
0,20	1,5
0,40	1,0
0,50	0,8
1,00	0,6
1,50	0,4
2,0	0,30
2,5	0,25
3,0	0,20
4,0	0,15
6,0	0,10
10,0	0,06
12,0	0,05

Dano de Objetos Arremessados

Peso	*Dano*
Até BC/8	GdP, -2 por dado
Até BC/4	GdP, -1 por dado
Até BC/2	GdP
Até BC	GdP, +1 por dado
Até 2xBC	GdP
Até 4xBC	GdP, -1/2 por dado (arredondado para baixo)
Até 8xBC	GdP, -1 por dado

Distância de Arremesso

Para não atrasar a sessão com cálculos matemáticos, o Mestre deve permitir os arremessos que considerar razoáveis... mas, quando é *necessário* saber exatamente a qual distância o personagem é capaz de arremessar um objeto, use as regras a seguir:

1. Divida o peso do objeto em quilogramas pela Base de Carga para obter o "coeficiente de peso".

2. Encontre o valor apropriado na coluna *Coeficiente de Peso* da tabela anexa. Se estiver entre dois valores, use o *maior*.

3. Encontre o modificador de distância relativo ao coeficiente de peso na coluna *Modificador de Distância*.

4. Multiplique o modificador de distância pela ST do personagem para saber a qual distância, em metros, ele é capaz de arremessar o objeto.

Dano de Objetos Arremessados

Os objetos arremessados causam dano por *GdP* de acordo com a ST (consulte a *Tabela de Dano*, pág. 6), modificado pelo peso conforme mostrado na tabela anexa. O dano normalmente é por

contusão. Um objeto frágil (ou um personagem arremessado) sofrerá o mesmo dano que causar, mas faça uma jogada de avaliação de dano para o objeto e outra para o alvo.

Caminhada

A velocidade sustentável ao atravessar a pé campos ou matas depende do Deslocamento terrestre. Tome o Deslocamento Básico como ponto de partida e reduza-o de acordo com a Carga (consulte *Carga e Deslocamento*, pág. 26), as lesões (*Lesões Comuns*, pág. 35) e a exaustão (*Pontos de Fadiga Perdidos*, pág. 37), conforme a situação. A distância em quilômetros que o personagem é capaz de percorrer marchando em um dia, em condições ideais, é igual a 16xDeslocamento.

O sucesso num teste da perícia Caminhada (pág. 17) aumenta a distância de marcha em 20%. Faça esse teste diariamente. Um grupo conduzido por um personagem com NH 12+ na perícia Liderança pode fazer um único teste contra a *média* dos NH em Caminhada do grupo. (Caminhada tem HT-5 como nível predefinido). Em caso de sucesso, o grupo inteiro marchará 20% mais rápido, mas o fracasso indica que ninguém poderá utilizar esse bônus.

Depois de descobrir qual é a distância diária de caminhada do personagem, em quilômetros, modifique-a de acordo com o terreno, como veremos a seguir:

Muito Ruim: Neve profunda, mata cerrada, selva, montanhas, areia fofa ou pântano. x0,2.

Ruim: Terreno com obstáculos (como córregos), florestas ou colinas íngremes. x0,5.

Médio: Florestas abertas ou colinas suaves. x1,0.

Bom: Deserto de terra batida ou planícies. x1,25.

As condições meteorológicas adversas – chuva, neve ou gelo – costumam reduzir ainda mais esses valores.

Corrida

A velocidade de corrida, ou Deslocamento terrestre, é igual ao Deslocamento Básico do personagem, modificado pela Carga (*Carga e Deslocamento*, pág. 26). A disparada é correr com tudo. É bastante veloz, mas também bastante cansativa (consulte *Custos em Fadiga*, pág. 37). O personagem poderá realizar uma disparada se for capaz de correr *em frente* durante 2 ou mais segundos. Acrescente 20% ao Deslocamento *depois do primeiro segundo*. Por exemplo, o personagem com Deslocamento 7 poderá disparar a 8,4 metros/segundo após correr durante 1 segundo a 7 metros/segundo.

Se precisar correr uma longa distância, o personagem terá de manter um determinado ritmo para evitar a exaustão. A corrida ritmada tem como velocidade média a *metade* da velocidade de disparada calculada anteriormente.

A cada 15 segundos de uma disparada ou a cada 1 minuto de uma corrida ritmada, o personagem deve fazer um teste contra HT. Em caso de fracasso, ele perderá 1 PF. Quando o personagem for reduzido a 1/3 ou menos de seus PF, divida pela metade o Deslocamento para qualquer tipo de corrida; consulte *Fadiga* (pág. 37).

Escalada

Para escalar qualquer obstáculo que não seja uma escada, faça um teste da perícia Escalada (pág. 18), que tem DX-5 como nível predefinido. Os modificadores dependem da dificuldade da escalada (tabela anexa). Seja como for, sempre subtraia o nível de carga do personagem do resultado do teste. A velocidade listada na coluna "Combate" custa 1 PF a cada teste de Escalada.

Faça um teste para começar a escalar e outro teste a cada 5 minutos. Ao menor fracasso, o personagem cairá (*Queda*, pág. 38). Se estiver preso por uma corda, ele só cairá até a corda se esticar, a menos que tenha obtido uma falha crítica.

Tipo de Escalada	*Modificador*	*Combate*	*Regular*
Escada que sobe	sem teste	3 degraus/s	1 degrau/s
Escada que desce	sem teste	2 degraus/s	1 degrau/s
Árvore comum	+5	30 cm/s	30 cm/3 s
Montanha comum	0	30 cm/2 s	3 m/min
Parede vertical de pedra	-3	30 cm/5 s	1,2 m/min
Edifício moderno	-3	30 cm/10 s	60 cm/min
Corda acima	-2	30 cm/s	6 m/min
Corda abaixo			
(sem equipamento)	-1	60 cm/s	9 m/min
(com equipamento)	-1	3,6 m/s	3,6 m/s

Levantar e Mover Objetos

A Base de Carga indica o peso que um personagem é capaz de apanhar, erguer e mover. O Mestre pode permitir que vários personagens somem seus valores de BC (*não* ST) sempre que isso for razoável; como, por exemplo, para transportar uma maca ou puxar uma carroça.

Levantar com uma Mão: 2xBC (leva dois segundos).

Levantar com duas Mãos: 8xBC (leva quatro segundos).

Empurrar e Derrubar: 12xBC. *Dobre* esse valor se o personagem correr para tomar impulso. O Mestre pode ajustar essa fórmula no caso de objetos precariamente equilibrados, tornando-os mais fáceis de tombar.

Carregar nas Costas: 15xBC. Desta maneira, o personagem consegue transportar mais peso do que seria capaz de levantar sozinho... mas, *a cada segundo* que a carga permanecer acima de 10xBC (ou seja, Carga Muito Pesada), ele perderá 1 PF.

Deslocar Ligeiramente: Dependendo dos apoios disponíveis e de como estiver escorado, o personagem conseguirá deslocar ou balançar ligeiramente 50xBC.

Natação

Faça um teste contra a perícia Natação (pág. 18) toda vez que o personagem entrar em água profunda o bastante para lhe cobrir a cabeça e refaça-o a cada 5 minutos. Desconte 2 vezes o nível de carga do personagem; adicione 3 se ele tiver entrado na água intencionalmente. Em caso de fracasso, o personagem perderá 1 PF e fará um novo teste a cada 5 segundos até chegar a 0 PF e se afogar, até ser resgatado ou obter sucesso no teste. Caso venha a se recuperar, ele voltará a fazer o teste daí a 1 minuto e, obtendo sucesso, passará a jogar novamente a cada 5 minutos.

As criaturas terrestres, como os seres humanos, têm um Deslocamento

aquático igual ao Deslocamento Básico/5 (arredondado para baixo), mínimo de 1 metro/segundo. A cada minuto que o personagem passar nadando em velocidade máxima, faça um teste contra HT ou o NH em Natação, o que for *maior*. Em caso de fracasso, ele perderá 1 PF. Quando o personagem for reduzido a 1/3 ou menos de seus PF, divida pela metade seu Deslocamento aquático; consulte *Fadiga* (pág. 37).

Salto

Quando o personagem deseja saltar sobre um objeto muito menor que ele, o Mestre só deve dizer "OK, você saltou sobre o obstáculo" e continuar a sessão. Esses saltos são automaticamente bem-sucedidos. Mas, quando o obstáculo aparenta ser significativo ou se o Mestre o colocou lá deliberadamente, como um perigo, use as regras a seguir.

Distância do Salto

O Deslocamento Básico determina a distância dos saltos, da seguinte maneira:

Salto em Altura: (15xDeslocamento Básico) - 25 cm. Por exemplo, um Deslocamento Básico de 6 permite que o personagem salte 65 cm verticalmente. No caso de um salto com *impulso*, acrescente o número de metros percorridos ao Deslocamento Básico aí na fórmula. A maior altura possível para um salto em altura com impulso é o dobro do salto em altura normal.

Salto em Distância: (60xDeslocamento Básico) - 90 cm. Por exemplo, um Deslocamento Básico de 6 permitirá que o personagem salte 270 cm se estiver parado. No caso de um salto com *impulso*, acrescente o número de metros percorridos ao Deslocamento Básico aí na fórmula. A maior distância possível para um salto em distância com impulso é o dobro do salto em distância normal.

Resolvendo Dúvidas de Regras

Em caso de dúvida quanto às regras, a palavra do Mestre é *lei*. O Mestre é quem decidirá quais regras opcionais usar e como resolver as questões específicas que surgirem. O bom Mestre discute as questões importantes com os jogadores antes de tomar suas decisões, e o bom jogador aceita as decisões do Mestre.

É bom o Mestre ter um conhecimento profundo das regras. Mas, quando elas não abrangem uma situação, ou quando é preciso decidir como são as coisas no "mundo real", o Mestre pode usar várias técnicas:

Testes de habilidade. O "teste de habilidade" é uma jogada dos dados que coloca à prova um dos atributos, perícias etc. do personagem (pág. 2). Use testes de habilidade quando estiver em questão a habilidade de alguém para realizar uma determinada tarefa.

Testes aleatórios. O teste aleatório geralmente é a melhor solução para dúvidas do tipo: "Será que as chaves estão no carro?" ou "Um dos soldados teria um cavalo da mesma cor do meu?". O Mestre decide qual seria a probabilidade de algo assim acontecer e joga os dados.

Decreto arbitrário. O Mestre não precisa usar os dados. Se houver somente uma resposta "correta" que se encaixe no enredo da aventura, então essa é a resposta e pronto. "Para a sorte do personagem, a granada rolou escada abaixo. Ninguém foi ferido. Mas agora os guardas foram alertados!"

Proezas Mentais

Testes de Sentidos

Os "testes de Sentidos" incluem testes de Visão, Audição e Olfato/Paladar. Para perceber alguma coisa usando um determinado sentido, o personagem deve fazer um teste contra sua Percepção.

Testes de Compreensão: O sucesso num teste de Sentidos significa que o personagem percebeu algo. Em geral, isso é o suficiente, mas, em alguns casos, o Mestre pode exigir um segundo teste para que o personagem *compreenda* o que percebeu. Por exemplo, para perceber que o "pio de coruja" é, na verdade, um guerreiro indígena, ou que o leve aroma que o personagem captou pertence à flor de uma planta que se alimenta de seres humanos. Esse teste é contra a IQ, no caso de detalhes que qualquer pessoa poderia identificar, ou contra uma perícia apropriada, no caso de detalhes que só um perito saberia reconhecer.

Noção do Perigo: Se o personagem possuir a vantagem Noção do Perigo (pág. 10) e fracassar num teste de Sentidos ou de compreensão para perceber algo *perigoso*, o Mestre poderá fazer em segredo outro teste de Percepção por ele. Em caso de sucesso, o personagem detectará o perigo mesmo assim!

Visão

O personagem deverá fazer um teste de Visão toda vez que for importante *enxergar* algo.

Quando o personagem tenta avistar objetos deliberadamente escondidos, o Mestre pode fazer uma Disputa Rápida contra a perícia utilizada para escondê-los (Camuflagem, Ocultamento etc.) e pode permitir – ou *exigir* – o uso de uma perícia como Observação ou Revistar em lugar de Percepção.

Audição

O personagem deverá fazer um teste de Audição toda vez que for importante ouvir um som. Muitas vezes, o Mestre vai exigir um teste separado de IQ para reconhecer a fala, especialmente em língua estrangeira.

Para o personagem ouvir alguém que esteja tentando se mover silenciosamente, o Mestre pode tratar o teste de Audição como uma Disputa Rápida contra o NH em Furtividade do oponente. Se o personagem estiver tentando escutar *deliberadamente* seja o que for, o Mestre poderá permitir que o jogador use Observação em lugar de Percepção.

Olfato/Paladar

O olfato e o paladar são duas manifestações do mesmo sentido. O personagem deve fazer um teste de Paladar para perceber um sabor, ou um teste de Olfato para notar um odor.

Testes de Influência

O "teste de Influência" é uma tentativa *deliberada* de assegurar uma reação positiva por parte de um PdM. Em circunstâncias adequadas (a critério

do Mestre), o PdJ com a "perícia de Influência" apropriada sempre pode optar por substituir um teste de reação normal por um teste de Influência. Mais informações a respeito das reações dos PdMs em *Testes de Reação* (pág. 3).

O jogador define a perícia de Influência que o personagem vai usar: Diplomacia, Intimidação, Lábia, Manha, Sex Appeal ou Trato Social. Escolha com sensatez! O Mestre também pode permitir que outras perícias funcionem como perícias de Influência em determinadas situações (por exemplo, Jurisprudência ao lidar com um juiz). Depois, faça uma Disputa Rápida entre a perícia de Influência do personagem e a Vontade do alvo.

Se *vencer*, o personagem obterá uma reação "Boa" por parte do PdM – "Muito Boa" se tiver usado Sex Appeal. Com qualquer outro resultado, o PdM irá se ofender com a tentativa desastrada de manipulá-lo, o que renderá uma reação "Ruim" – "Muito Ruim" se o personagem tiver tentado intimidá-lo. *Exceção:* se o personagem tiver usado Diplomacia, o Mestre também fará um teste normal de reação e usará o *melhor* resultado das duas reações. Isso faz da Diplomacia uma perícia relativamente segura...

Testes de Vontade

Quando o personagem depara com uma situação de tensão ou com uma distração, o Mestre pode exigir que ele faça um teste contra Vontade para se manter concentrado. Em caso de sucesso, ele poderá agir normalmente. Em caso de fracasso, ele irá se entregar ao medo, ceder à pressão, se deixar distrair etc.

Verificações de Pânico

A Verificação de Pânico é um teste de Vontade feito para resistir ao *medo*. As Verificações de Pânico podem ocorrer com a frequência que o Mestre desejar. Numa campanha de horror, na qual pessoas comuns encontram Coisas horripilantes, as Verificações de Pânico podem ser bastante frequentes! Com pequenas adaptações, o Mestre pode usar estas regras para situações de espanto, confusão etc.

Como regra geral, coisas assustadoras "naturais" não exigem Verificações de Pânico. As Verificações de Pânico ficam reservadas a eventos tão incomuns e aterrorizantes, que podem atordoar ou até traumatizar permanentemente a vítima.

A Verificação de Pânico está sujeita a vários modificadores, incluindo alguns decorrentes de vantagens e desvantagens pertinentes, e às circunstâncias que envolvem o teste.

O fracasso na Verificação de Pânico deixará o personagem atordoado (pág. 36) durante um número de turnos igual à margem de fracasso mais 2d. No caso de uma falha crítica, a vítima irá desmaiar e não será possível fazê-la voltar a si durante um número de *minutos* igual à margem de fracasso mais 1d. Torça para que a criatura que assustou seu personagem não esteja com fome...

Combate

Cabe ao Mestre decidir quando começar a usar as regras de combate. Isso normalmente se dá quando uma briga é iminente e os combatentes começam a se posicionar para obter vantagem tática. O Mestre também pode usar estas regras para solucionar situações de "ação", como perseguições e torneios.

Sequência de Combate

O combate sucede segundo a segundo. Cada personagem envolvido ativamente no combate tem a oportunidade de agir a cada segundo. A isso chamamos de "turno". Após todos terem agido em seu turno, um segundo terá se passado.

O Mestre não deve se restringir a esse padrão de tempo de um segundo. É só uma maneira de dividir uma batalha em porções mais fáceis de controlar! Ele pode ficar à vontade para abandonar a sequência de combate sempre que achar conveniente em termos dramáticos e retomá-la quando as ações não combativas derem lugar a mais lutas.

A "sequência de turnos" é a ordem na qual os personagens ativos realizam suas ações. É definida no início do combate e não se altera mais. O combatente com a maior Velocidade Básica realiza suas ações primeiro, seguido pela segunda maior Velocidade Básica, e assim por diante, em ordem decrescente de Velocidade Básica. Depois de todos os personagens ativos agirem em seu turno, um segundo terá se passado e outro segundo começará.

Velocidades Iguais: Se vários PdMs do mesmo lado do conflito tiverem a mesma Velocidade Básica, o Mestre simplesmente decidirá quem vai agir primeiro; isso não é muito importante. Se os PdJs estiverem envolvidos, então o personagem com maior DX agirá primeiro. Se ainda assim persistir o empate, o Mestre decidirá aleatoriamente, no início do combate, quem agirá primeiro, e usará essa ordem durante todo o combate.

O turno de um determinado participante equivale a um período de um segundo que se estende desde o momento em que ele escolhe uma manobra até sua próxima oportunidade de selecionar uma manobra. Esse período se sobrepõe aos turnos dos outros personagens.

Manobras

A "manobra" é uma ação que o personagem pode realizar em seu turno. A cada turno, ele tem de escolher *uma* das seguintes manobras: Aguardar, Apontar, Ataque, Ataque Total, Avaliar, Avançar

Ações Livres

"Ações livres" são coisas que o personagem pode fazer durante *qualquer* manobra. Exemplos:

Falar. O personagem *sempre* pode falar. Se quiser ser realista, o Mestre deve permitir somente uma frase por segundo... mas, normalmente, é mais divertido ignorar essa limitação!

Deixar cair um objeto. Um personagem pode deixar cair qualquer objeto "preparado" a qualquer momento durante uma manobra. Se estiver se movendo, ele poderá deixar o objeto cair em qualquer lugar ao seu alcance ao longo do deslocamento.

Agachar-se. Se estiver em pé, o personagem poderá se agachar (e se tornar um alvo menor para ataques a distância) no *início* do seu turno. Isso normalmente torna o movimento do personagem mais lento (consulte *Tabela de Posições*, pág. 30) e *impede* que ele dispare a toda a velocidade. Se já estava agachado, o personagem poderá usar uma ação livre para se levantar no início do seu turno.

e Atacar, Concentrar, Defesa Total, Deslocamento, Fazer Nada, Fintar, Mudança de Posição ou Preparar. A escolha determina o que *o personagem pode fazer* em seu turno e quais serão suas opções de defesa ativa e movimentação (sua habilidade de se esquivar de ataques, aparar-los e bloqueá-los; consulte *Defendendo*, pág. 33).

No que diz respeito à defesa ativa, a última manobra realizada continuará em vigor até o personagem escolher outra manobra em seu próximo turno. Por exemplo, se o personagem optar por Defesa Total (que confere uma vantagem defensiva), os benefícios serão aplicados se ele for atacado depois de seu turno e persistirão até seu próximo turno, quando ele optar por outra manobra.

Se o personagem for atacado antes de ter a chance de escolher uma manobra – geralmente no início do combate –, suponha que esteja realizando a manobra Fazer Nada (a seguir).

Fazer Nada

Supõe-se que o personagem em pé e parado esteja *fazendo nada*. Particularmente, quando o combate se inicia, quem ainda não teve a oportunidade de agir em seu turno será tratado como se tivesse "escolhido" esta manobra até entrar em combate.

O personagem que estiver consciente, mas atordoado ou surpreso, *é obrigado* a realizar esta manobra. A cada turno de Fazer Nada, ele pode tentar um teste de HT para se recuperar do atordoamento físico ou um teste de IQ para se recuperar do atordoamento mental. Em caso de sucesso, ele irá se recuperar no *final* do turno; ou seja, continuará sem Fazer Nada no turno em questão, mas poderá agir normalmente no turno seguinte.

Deslocamento

O personagem se move, mas não realiza nenhuma outra ação além daquelas especificadas como *ações livres* (consulte o quadro de mesmo nome, pág. 29). Poderá percorrer quantos metros quiser até, no máximo, seu valor de Deslocamento. A maioria das outras manobras permite que o personagem realize algum tipo de movimento em seu turno; só escolha esta manobra se a *única* coisa que você quiser que o personagem faça for se mover.

Os jogadores devem dizer ao Mestre para onde exatamente seus PdJs vão se deslocar, para que ele possa acompanhar o desenrolar do combate. Cabe ao Mestre decidir para onde seus PdMs vão se mover e dar essa informação aos jogadores que tenham seus respectivos PdJs numa posição apropriada para visualizar esse movimento.

Mudança de Posição

Esta manobra permite ao personagem se alternar entre duas "posições" (posturas do corpo). As posições válidas são: *em pé*, *sentado*, *ajoelhado*, *rastejando*, *deitado de bruços* e *deitado de costas*. Com a exceção de em pé, as outras posições retardam o movimento e penalizam as jogadas de ataque e defesa, mas também tornam o personagem um alvo menor para os ataques a distância.

Não há como o personagem passar diretamente das posições deitado para em pé. Se estiver deitado (de bruços ou de costas), ele terá primeiro de realizar a manobra Mudança de Posição para passar à posição rastejando, ajoelhado ou sentado. Uma segunda Mudança de Posição permitirá que ele fique em pé a partir dessas posições. (Contudo, passar da posição em pé para deitado toma apenas uma manobra – ou nenhuma, se a mudança for involuntária!).

O personagem também pode se alternar entre ajoelhado e em pé (e só) como parte do "passo" de qualquer manobra que permita um passo: não é preciso uma Mudança de Posição para tanto. Nesse caso, ele fará isso *em vez* de usar o passo para se mover. Dessa maneira, é possível passar de deitado de bruços para ajoelhado com uma Mudança de Posição em um turno e, depois, ficar em pé no turno seguinte com uma manobra que permita um passo.

Agachar-se *não* exige Mudança de Posição; consulte o quadro *Ações Livres*.

Ataque: É o modificador ao se fazer um ataque *corpo a corpo* a partir da posição em questão.

Defesa: É o modificador para todas as jogadas de defesa ativa.

Alvo: É o modificador para alguém atingir o personagem com um ataque *a distância*.

Movimento: É o efeito sobre o movimento.

Apontar

É a manobra usada para apontar uma arma de longo alcance (ou um dispositivo como uma câmera ou telescópio). O personagem deve escolher um alvo específico. Não é possível apontar para algo que ele não possa ver ou detectar de alguma maneira.

Especifique a arma com a qual o personagem está apontando, assim como seu alvo. Se usar a *mesma* arma para fazer um Ataque ou Ataque Total contra o *mesmo* alvo logo em seguida à manobra Apontar, o personagem terá um bônus na jogada de ataque. Adicione o valor de Precisão (Prec) da arma ao NH do personagem.

Se *firmar* uma besta ou arma de fogo, o personagem terá um bônus adicional de +1 na Prec. A besta ou arma de fogo estará firmada se apoiada num saco de areia, mureta, carro etc. Consideram-se firmadas as armas de fogo de uma mão (como as pistolas) quando são usadas com as duas mãos. Consideram-se firmadas as armas de fogo de duas mãos (como os fuzis) quando o personagem se encontra de bruços e usa um bipé ou outro suporte.

Se Apontar durante mais de um segundo, o personagem terá um bônus adicional: +1 se Apontar por 2 segundos, +2 se Apontar por 3 ou mais segundos.

Ataque

Use esta manobra para o personagem fazer um ataque desarmado ou armado em combate corpo a corpo ou para usar uma arma de arremesso ou de projétil em combate a distância. Para o personagem atacar com uma arma, ela precisa estar preparada.

Se for um ataque desarmado ou uma arma de combate corpo a corpo, o alvo terá de estar adjacente ao atacante. Resolva o ataque da maneira explicada em *Ataques Corpo a Corpo* (pág. 32).

Se for uma arma de combate a distância, o alvo terá de estar dentro da distância máxima de tiro (Max) da arma. Resolva o ataque da maneira explicada em *Ataques a Distância* (pág. 32). Se tiver

Tabela de Posições

Posição	*Ataque*	*Defesa*	*Alvo*	*Movimento*
Em pé	Normal	Normal	Normal	Normal; pode disparar
Agachado	-2	Normal	-2	2/3
Ajoelhado	-2	-2	-2	1/3
Rastejando	-4	-3	-2	1/3
Sentado	-2	-2	-2	Nenhum
Deitado	-4	-3	-2	1 metro/segundo

optado pela manobra Apontar (pág. 30) no turno anterior, o personagem terá um bônus na jogada de ataque.

Ataque Total

Consiste em atacar o oponente com uma arma preparada, sem fazer nenhum esforço para se defender de ataques inimigos. Se for um ataque corpo a corpo, o personagem terá de especificar *uma* das três opções a seguir antes de atacar:

• *Determinado:* Ele faz um único ataque com um bônus de +4!

• *Duplo:* Ele fará dois ataques contra o mesmo oponente *se* tiver duas armas preparadas ou uma arma que não precisa ser preparada depois de usada. Os ataques com uma segunda arma na mão inábil sofrerão a costumeira penalidade de -4 (consulte *Destro ou Canhoto*, pág. 6), a menos que o personagem tenha a vantagem Ambidestria (pág. 9).

• *Forte:* Ele faz um único ataque com o NH habitual. Se atingir o alvo, causará +2 pontos de dano, ou +1 ponto de dano por dado, o que for maior. Isso se aplica apenas a ataques corpo a corpo que causam dano por GdP ou GeB com base na ST.

Se for um ataque a distância, o personagem fará um único ataque com um bônus de +1.

Avançar e Atacar

O personagem se move como descrito na manobra Deslocamento (pág. 30), mas, durante ou após o movimento, ele fará um único ataque, só que com pouca precisão, seja desarmado ou com uma arma preparada.

O personagem ataca como descrito na manobra Ataque, mas sofre uma penalidade de -4. Se for um ataque a distância, ele perderá todos os bônus de Apontar. Se for um ataque corpo a corpo, o nível de habilidade ajustado do personagem não poderá ser maior que 9.

Defesa Total

Esta é a manobra a se adotar quando o personagem se vê cercado de oponentes, principalmente se forem inimigos que gostam de usar Ataques Totais! É preciso especificar *uma* das duas opções a seguir:

• *Defesa Aumentada:* Ele adiciona +2 a *uma* defesa ativa de sua escolha: Aparar, Esquiva ou Bloqueio. Esse bônus irá durar até o próximo turno do personagem.

• *Defesa Dupla:* Ele aplica duas defesas ativas *diferentes* ao mesmo ataque. Se fracassar na primeira jogada de defesa contra o ataque em questão, o personagem poderá tentar a outra defesa. Por exemplo, se fracassar com um bloqueio, o personagem poderá tentar se esquivar ou aparar. Se tentar aparar (armado ou desarmado) com uma mão e fracassar, ele poderá tentar aparar com a outra mão, que conta como uma "defesa diferente".

Concentrar

O personagem se *concentra* numa atividade mental. Alguns exemplos são fazer um teste de Sentidos para localizar um guerreiro invisível, um teste de Liderança para dar ordens, um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos para operar um sensor, ou a maioria das perícias baseadas na IQ. Algumas atividades exigem que o personagem realize a manobra Concentrar durante vários segundos. Se for obrigado a usar uma defesa ativa, se for nocauteado, sofrer uma lesão ou se distrair, o personagem terá de fazer um teste de Vontade-3. Em caso de fracasso, ele perderá a concentração e terá de recomeçar.

Preparar

Utilize esta manobra para apanhar ou sacar *qualquer* objeto e prepará-lo para uso. Por exemplo, sacar a espada da bainha ou o revólver do coldre, recarregar uma arma de fogo etc. Em alguns casos, a manobra Preparar também é necessária para recuperar o controle de uma arma desajeitada após um golpe ou para ajustar o alcance de uma arma longa.

Também é possível usar a manobra Preparar para realizar outras ações físicas além de lutar, como abrir ou fechar uma porta, forçar uma fechadura, cavar, levantar um objeto etc.

Atacando

O "ataque" é a tentativa de atingir um oponente ou outro alvo qualquer. Se executar a manobra Ataque, Ataque Total ou Avançar e Atacar, o personagem poderá tentar atingir o oponente. Só poderá atacar com uma arma preparada.

Combate Desarmado

Às vezes é preciso lutar sem armas ou com armas improvisadas. Esse é o *combate desarmado*. Qualquer pessoa pode participar de um combate desarmado, mas algumas perícias tornam um lutador desarmado mais eficaz.

Consulte a tabela a seguir para saber qual é o dano, a ST mínima etc. de socos, chutes e outros golpes desferidos sem armas.

BRIGA, CARATÊ ou DX

NT	*Arma*	*Dano*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Obs.*
–	Soco	GdP-1 cont	–	–	–	[1]
1	Soco Inglês	GdP cont	$10	0,13	–	[1]

BRIGA-2, CARATÊ-2 ou DX-2

NT	*Arma*	*Dano*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Obs.*
–	Chute	GdP cont	–	–	–	[1, 2]
–	Chute c/ Botas	GdP+1 cont	–	–	–	[1, 2]

BRIGA ou DX

NT	*Arma*	*Dano*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Obs.*
1	Cassetete	GdP cont	$20	1	7	

[1] Caratê (pág. 17) aumenta o dano causado por socos e chutes.

[2] Se fracassar num chute, o personagem precisará obter sucesso num teste de DX para evitar uma queda.

O Mestre sempre pode decidir, por qualquer razão pertinente à situação, que determinados combatentes não podem atingir certos oponentes. Por exemplo, oito atacantes não poderiam atingir um único oponente de tamanho humano ao mesmo tempo (até mesmo três ou quatro atacantes já pareceria improvável, a menos que a vítima não tivesse aliados!).

Existem dois tipos básicos de ataque: ataques corpo a corpo e ataques a distância (a seguir). O alvo precisa estar adjacente ao atacante no caso de um ataque corpo a corpo ou dentro da distância de tiro da arma no caso de um ataque a distância. A resolução de qualquer um desses ataques envolve três jogadas de dados:

• Primeiro, a *jogada de ataque*. Em caso de sucesso, o ataque foi bem-sucedido.

• Depois, o oponente tem de fazer uma *jogada de defesa* para ver se consegue se defender do golpe. Em caso de sucesso, ele escapa ou detém o ataque e não é atingido.

• Se fracassar na jogada de defesa, o oponente será atingido. Faça uma *avaliação de dano*.

Jogada de Ataque

A "jogada de ataque" é um teste de habilidade comum. Calcule o *nível de habilidade efetivo* do personagem com a arma que está usando (o nível de habilidade básico somado aos modificadores apropriados).

Se o resultado do teste for *igual ou inferior* ao nível de habilidade "efetivo", o ataque atingirá o alvo, a não ser que o oponente tenha sucesso numa jogada de defesa (consulte *Defendendo*, pág. 33). Se fracassar na jogada de defesa ou não puder realizá-la, o alvo será atingido.

Se o resultado do teste for *superior* ao nível de habilidade "efetivo" do personagem, o ataque terá fracassado!

Independente do NH do personagem, o resultado 3 ou 4 sempre atingirá o alvo e será um *golpe fulminante*. Se o NH efetivo for 15, será um golpe fulminante se o resultado for igual ou inferior a 5. Se o NH efetivo for 16 ou mais, teremos um golpe fulminante com um resultado igual ou inferior a 6.

No golpe fulminante, o ataque atingirá automaticamente o alvo e o oponente não terá direito a uma jogada de defesa. Se o resultado do ataque for 3, não haverá a necessidade de fazer a avaliação de dano: o golpe causará automaticamente o maior dano possível. Por exemplo, o dano máximo de um ataque que causa 1d+2 de dano seria 6+2, ou seja, 8 pontos de dano. Os demais golpes fulminantes ignoram a jogada de defesa do alvo, mas ainda exigem uma avaliação de dano.

Independente do NH do personagem, o resultado 17 ou 18 sempre indicará um fracasso.

Ataques Corpo a Corpo

Ao escolher uma manobra que lhe permita fazer um ataque corpo a corpo, o personagem deve especificar quem é o alvo do seu ataque e qual arma está usando. Ele pode desferir o ataque usando qualquer arma de combate corpo a corpo *preparada* (incluindo armas naturais, como chutes, mordidas ou socos).

Algumas armas podem ser usadas de mais de uma maneira: por exemplo, é possível usar uma espada curta para desferir um golpe em balanço ou um golpe de ponta. Essas armas têm mais de uma linha nas tabelas de armas (págs. 24-25). Ao atacar com uma arma dessas, o personagem deve indicar como a está utilizando antes de jogar os dados.

As armas de uma mão se encontram preparadas quando empunhadas pelo personagem. As armas de *duas mãos* se encontram preparadas quando empunhadas com as *duas* mãos. Algumas armas são desajeitadas (como o machado de haste) e ficam despreparadas depois de cada ataque, a menos que o personagem seja muito forte (pág. 23).

Para sacar uma nova arma da bainha ou boldrié ou para preparar uma arma desajeitada que ficou despreparada depois de um ataque, o personagem terá de usar a manobra Preparar (pág. 31).

As armas naturais (soco, chute etc.) estarão *sempre* preparadas, a menos que a parte do corpo em questão esteja ocupada ou imobilizada. Por exemplo, o personagem não conseguirá desferir um soco se estiver segurando uma arma na mesma mão.

Ataques a Distância

O "ataque a distância" é qualquer ataque feito com uma arma usada a distância, desde uma pedra arremessada até um fuzil laser.

O personagem só pode atacar um alvo que esteja dentro da *distância de tiro* da arma. Consulte a tabela de armas apropriada para encontrar essa informação. A maioria dos ataques a distância também estipula o parâmetro Metade do dano (1/2D) e a distância Máxima de tiro (Max) em metros. O alvo não pode estar a uma distância superior à distância Max de tiro da arma; o parâmetro 1/2D só afeta o dano.

Todas as armas de combate a distância apresentam o parâmetro Precisão (Prec). Esse é o bônus que o personagem receberá se executar uma ou mais manobras Apontar pouco antes do ataque. A manobra Apontar pode acrescentar outros bônus à jogada, em virtude dos segundos a mais passados fazendo pontaria, firmando a arma ou usando miras telescópicas.

As "armas de arremesso" são armas que o personagem deve lançar fisicamente contra o alvo: pedras, granadas de mão, shuriken etc. Algumas armas de combate corpo a corpo também podem ser arremessadas, como machadinhas, facas e lanças. A arma de arremesso funciona exatamente como qualquer outro ataque a distância.

Modificadores de Ataque

Manobra do Atacante

Avançar e Atacar: -4

Situação do Atacante

Distração grande (por exemplo, todas as roupas em chamas): -3 ou mais (a critério do Mestre)

Distração pequena (por exemplo, parte das roupas em chamas): -2

Piso ruim: -2 ou mais (a critério do Mestre)

ST abaixo do mínimo da arma: -1/ponto abaixo

Visibilidade

Escuridão parcial, nevoeiro, fumaça etc.: -1 a -9 (a critério do Mestre)

Não é possível ver nada: -10

Não é possível ver o oponente: -6; ou -4 se o personagem souber onde está o alvo com uma margem de erro de 1 metro em todas as direções

Modificadores de Ataque Corpo a Corpo

Manobra do Atacante

Ataque Total (Determinado): +4

Outras Ações do Atacante

Ataque com mão inábil: -4 (sem penalidade com Ambidestria)

Situação do Atacante

Portando um escudo grande: -2

Modificadores de Ataque a Distância

Manobra do Atacante

Ataque Total (Determinado): +1

Outras Ações do Atacante

Apontar durante um turno: +Prec da arma

Apontar durante turnos adicionais: +1 para 2 segundos, +2 para 3+ segundos

Arma firmada: +1 se estiver parado *e* tiver passado um turno Apontando

Ataque com mão inábil: -4 (sem penalidade com Ambidestria)

Sistemas de Pontaria

Mira telescópica: +1 por segundo passado Apontando, sendo o máximo igual ao bônus da mira telescópica

Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância

A principal utilidade desta tabela se dá no combate a distância, mas o Mestre também pode usá-la para testes de Sentidos e outros testes de habilidade nos quais o tamanho, a velocidade ou a distância possam afetar o resultado.

Esta tabela usa a mesma progressão para o tamanho e para a soma de velocidade e distância, mas os modificadores de tamanho têm *sinal contrário* aos de velocidade/distância: um alvo grande confere um bônus, ao passo que mais velocidade e distância impõem uma penalidade. Dessa maneira, se um alvo tiver o dobro do tamanho normal, mas também estiver ao dobro da distância e a duas vezes a velocidade normal, o modificador resultante da jogada para atingi-lo permanecerá o mesmo.

Tamanho do Alvo: Quanto maior o alvo, mais fácil atingi-lo. O modificador para atingir um objeto em função de seu tamanho é seu "Modificador de Tamanho" (MT). Os seres humanos têm MT 0. Objetos maiores que um homem conferem um bônus na jogada de ataque, ao passo que objetos menores impõem uma penalidade.

Use a tabela para encontrar o MT de uma criatura ou um objeto. Basta consultar a maior dimensão de um objeto (por exemplo, a altura para um humanoide) na coluna "Medida Linear" e encontrar o MT correspondente na coluna "Tamanho", ao lado. Se o tamanho estiver entre dois valores, utilize o maior MT. Se um objeto for muito menor em *duas* de suas três dimensões (por exemplo, um cabo de aço com 100 metros de comprimento e somente 5 cm de espessura), use a *menor* dimensão em vez da maior.

Velocidade e Distância do Alvo: A velocidade e a distância só afetam o combate a distância. Acrescente a velocidade em metros/segundo à distância em metros. Consulte a distância em metros na coluna "Medida Linear". Encontre o modificador de velocidade/distância ao lado, na coluna "Velocidade/Distância". Se o total ficar entre dois valores, use o maior: por exemplo, trate 8 metros como 10 metros. No caso de combatentes a pé, suponha que a velocidade seja 0 e use somente a distância; para veículos, a velocidade em metros/segundo é igual a 1/3 da velocidade em km/h.

Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância

Velocidade Distância	*Tamanho*	*Medida Linear*
0	-5	30 cm
0	-2	1 m
0	0	2 m
-1	+1	3 m
-2	+2	5 m
-4	+4	10 m
-5	+5	15 m
-6	+6	20 m
-7	+7	30 m
-8	+8	50 m
-9	+9	70 m
-10	+10	100 m

Exemplos: A penalidade para atingir um homem a 8 metros de distância é igual a -4. Um motociclista a 40 metros de distância e viajando a 30 m/s (90 km/h) tem uma velocidade/distância de 40 + 30 = 70 metros, impondo uma penalidade de -9 à tentativa de atingi-lo.

Defendendo

O sucesso na jogada de ataque não indica (ainda) que o personagem atingiu o oponente, exceto no caso de um golpe fulminante. Um ataque como esse será *bom o bastante* para atingir o alvo *se este não conseguir se defender*.

Existem três "defesas ativas" que o combatente pode usar para evitar um ataque: Aparar, Esquiva e Bloqueio (consulte as seções de mesmo nome). Os valores das defesas ativas devem ser calculados previamente e registrados na planilha de personagem.

A defesa ativa é uma tentativa deliberada de evitar um ataque. Só será permitida se o defensor estiver ciente da possibilidade de um ataque por parte de seu agressor *e* se estiver livre para reagir... saindo do caminho (esquiva), desviando o ataque com uma arma ou com as próprias mãos (aparar) ou interpondo um escudo (bloqueio).

Se a jogada de ataque for bem-sucedida, o alvo poderá escolher *uma* defesa ativa e tentar uma "jogada de defesa". *Exceção:* a manobra Defesa Total (Defesa Dupla) permite ao alvo tentar uma segunda defesa contra um determinado ataque caso a primeira fracasse.

A defesa ativa escolhida depende da situação, mas, *principalmente*, da manobra adotada no turno anterior. Algumas manobras restringem as defesas ativas que podem ser usadas. O personagem não terá direito a uma jogada de defesa ativa se não estiver ciente do ataque e tampouco poderá usar suas defesas ativas se estiver inconsciente, imobilizado ou incapaz de reagir.

Jogada de Defesa

O defensor joga 3d e compara o resultado ao valor de sua defesa ativa. Se o resultado for *igual ou inferior* à sua defesa efetiva, ele irá se esquivar, aparar ou bloquear o ataque. Caso contrário, a defesa ativa foi ineficaz e ele foi atingido. Se isso acontecer, faça a avaliação de dano.

O resultado 3 ou 4 na jogada de defesa ativa *sempre* indica sucesso, mesmo que a defesa efetiva do personagem seja de apenas 1 ou 2! O resultado 17 ou 18 sempre indica um fracasso.

O defensor não terá direito a uma jogada de defesa se o atacante tiver obtido um golpe fulminante.

O personagem *atordoado* sofre uma penalidade de -4 em qualquer defesa ativa.

O personagem que tiver um escudo preparado adicionará o Bônus de Defesa (BD) do escudo a qualquer jogada de Aparar, Bloqueio ou Esquiva contra um ataque que venha pela frente ou pelo lado do escudo.

Esquiva

A "esquiva" é uma tentativa deliberada de sair da trajetória de um ataque. Costuma ser a melhor defesa quando o personagem não é habilidoso no manejo da arma e não tem um escudo, ou quando ele é atacado várias vezes.

Normalmente, esta é a *única* defesa ativa que pode ser usada contra armas de fogo. Não significa que o personagem seja capaz de se esquivar de balas! A esquiva contra esses ataques representa a tentativa do personagem de sair do local que ele acredita que será atingido pelo disparo do oponente, contorcendo-se ou abaixando-se no momento certo.

A Esquiva do personagem é igual à sua Velocidade Básica + 3 (ignore as frações), menos uma penalidade igual ao nível de carga (consulte *Carga e Deslocamento*, pág. 26). Anote o valor da Esquiva do personagem em sua planilha, para consultá-lo rapidamente.

O personagem pode se esquivar de qualquer ataque do qual esteja ciente! Ele só terá direito a uma jogada de Esquiva contra um determinado ataque.

O personagem só terá direito a uma defesa ativa contra cada ataque, a menos que utilize a manobra Defesa Total (Defesa Dupla), mas não há limite para o número de vezes que ele pode se esquivar de ataques *diferentes* durante seu turno.

Bloqueio

O "bloqueio" é a tentativa de interpor um escudo, manto ou outro objeto grande similar entre o personagem e um golpe. Isso requer um escudo *preparado*. (O personagem forte o bastante para segurar e levantar uma pessoa poderá bloquear com o corpo da vítima!)

O Bloqueio do personagem é igual a 3 + *metade* de seu NH em Escudo, ignorando-se as frações. Por exemplo, Escudo 11 resultaria num valor de Bloqueio de 3 + (11/2) = 8,5; arredondado para 8.

Em geral, o personagem pode bloquear *qualquer* ataque corpo a corpo, arma arremessada, líquido projetado ou arma motora de projétil. *Não é possível* bloquear balas nem armas de feixe... Esses projéteis são rápidos demais para serem detidos dessa maneira.

Só é possível tentar bloquear *um* ataque por turno.

Aparar

"Aparar" é a tentativa de desviar um golpe utilizando uma arma ou as mãos nuas. O personagem só poderá aparar se sua arma estiver *preparada* ou, quando desarmado, se tiver uma das mãos livre. Só é possível tentar aparar *um* ataque por turno.

A maioria das armas de combate corpo a corpo pode ser usada para aparar. Algumas armas longas e bem balanceadas (o bordão, por exemplo) concedem um bônus de +1 ou +2 às tentativas de aparar graças à sua capacidade de manter o oponente a distância.

O valor de Aparar de um personagem com uma determinada arma é igual a 3 + *metade* de seu NH com a arma, ignorando-se as frações. Por exemplo, Espadas de Lâmina Larga 13 resultaria num valor de Aparar igual a 9.

Aparar só consegue deter ataques corpo a corpo ou armas de arremesso. *Exceção:* Quando um oponente atacar o personagem com uma arma de projétil *estando* adjacente ao personagem, este poderá aparar o ataque. Ele estará aparando a arma, não o projétil! Por exemplo, se um inimigo disparar uma pistola contra o personagem a apenas um metro de distância, este poderia tentar aparar com as mãos nuas. Em caso de sucesso, ele terá dado um tapa no braço ou na arma do agressor, desviando o disparo.

O personagem também pode aparar armas de arremesso, mas sofrerá uma penalidade de -1 com a maioria delas, ou de -2 com as *pequenas*, como facas, shuriken e outras armas que pesam 0,5 kg ou menos.

Se conseguir aparar com uma arma um ataque desarmado (mordida, soco etc.), o personagem talvez venha a impor uma lesão ao atacante. O jogador deverá fazer imediatamente um teste contra seu NH na perícia com a arma que usou para aparar. Se o atacante tiver usado Caratê, o personagem sofrerá uma penalidade de -4. Em caso de sucesso, o personagem atingirá em cheio o braço do atacante, que não terá direito a uma jogada de defesa! Faça a avaliação de dano normalmente.

Modificadores de Defesa

Equipamento do Defensor

Aparar com adaga ou faca: -1 para Aparar

Aparar com bordão: +2 para Aparar

Aparar desarmado contra uma arma: -3 para Aparar (0 contra GdP ou com Caratê)

Manobra do Defensor

Ataque Total: não pode se defender!

Avançar e Atacar: somente Esquiva ou Bloqueio; não pode Aparar

Defesa Total (Defesa Aumentada): +2 para Esquiva, Bloqueio ou Aparar (só *uma* delas)

Situação do Defensor

Atordoado: -4

Carga: penalidade igual ao nível de Carga para se esquivar ou aparar com Caratê

Distração (por exemplo, roupas em chamas): -1 ou pior (a critério do Mestre)

Incapaz de ver o atacante: -4; bloquear ou aparar requer um teste de Audição-2

Piso ruim: -1 ou pior (a critério do Mestre)

Natureza do Ataque

Arma de arremesso: -1 para aparar; -2 para aparar se for *pequena* (0,5 kg ou menos)

Ataque por trás: não pode se defender

Mangual: -4 para aparar / -2 para bloquear

Dano e Lesão

Quando obtém sucesso na jogada de ataque e seu alvo fracassa na jogada de defesa (se tiver uma), o personagem atinge o alvo! No caso de ataques que causam dano, torna-se necessário uma "avaliação de dano". Essa jogada determina o *dano básico* causado pelo ataque.

A arma do personagem (ou sua ST, no caso de armas motoras) determina o número de dados que devem ser jogados para definir o dano. Se o alvo tiver algum tipo de Resistência a Dano (RD) – proveniente de armadura, mágicas protetoras etc. –, esta será subtraída do resultado da avaliação de dano.

Se o resultado da avaliação de dano for menor ou igual à RD efetiva do alvo, o ataque *não terá conseguido penetrá-la*: resvalou na proteção ou foi absorvido. Se o resultado da avaliação de dano *exceder* a RD do alvo, esse excesso será o *dano penetrante*. Se o oponente não tiver RD, o resultado total da avaliação de dano será o dano penetrante.

Depois de determinar o dano penetrante de um ataque, aplique o modificador de ferimento de acordo com o tipo de dano causado (isso só é importante para ataques por corte, perfuração e alguns

Defesa Desarmada

Se estiver lutando sem armas ou com pelo menos uma mão livre, o personagem poderá tentar aparar com as mãos nuas. As criaturas que não têm mãos (como a maior parte dos animais) não podem aparar desarmadas, só podem se esquivar.

O personagem pode usar a perícia Briga ou Caratê – ou DX, se esta for maior – para aparar com uma mão. O valor de Aparar do personagem é igual a 3 + DX ou 3 + *metade* do seu NH com a perícia em questão, ignorando-se as frações.

Não existem penalidades para aparar ataques também desarmados. O personagem sofrerá uma penalidade de -3 para aparar armas, a não ser que o ataque seja *GdP* ou o personagem use Caratê (nesses casos, utilize o valor total de Aparar).

tipos de ataques perfurantes; a seguir). O resultado é a *lesão* sofrida pelo oponente, que será subtraída de seus Pontos de Vida.

Avaliação de Dano

Normalmente, o jogador faz a avaliação de dano por seu personagem; o Mestre faz a dos PdMs. As avaliações de dano são indicadas por um certo número de dados, às vezes seguido de um modificador. Por exemplo, "6d-1" ou "1d+2". Os modificadores negativos não podem reduzir o dano a um valor abaixo de 0 no caso de dano *por contusão* nem a um valor abaixo de 1 no caso de *qualquer outro tipo* de dano.

O resultado da avaliação de dano (*depois* de somados os modificadores, como mostrado acima) é o "dano básico" do ataque bem-sucedido.

Se uma arma de combate a distância apresentar dois valores de distância de tiro, o primeiro será sua distância relativa à Metade do Dano (1/2D), em metros. Se o alvo estiver a uma distância igual ou superior à distância de tiro 1/2D, *divida o dano básico por 2*, arredondando-o para baixo.

Resistência a Dano e Dano Penetrante

A Resistência a Dano (RD) determina o grau de proteção contra dano oferecido por armaduras naturais ou fabricadas, escudos de força, pele grossa etc. Os objetos e veículos apresentam seus próprios valores de RD, que os protegem de qualquer dano que *eles* venham a sofrer. O *personagem* que usar objetos e veículos dotados de RD como cobertura também será beneficiado.

Subtraia a RD do dano básico. O resultado é o "dano penetrante" que transpôs ou deformou a armadura o suficiente para provocar uma lesão significativa. Por exemplo, se estiver usando cota de malha de RD 4 e for atingido por um ataque que causa 6 pontos de dano básico, o personagem sofrerá apenas 2 pontos de dano penetrante.

Em geral, somam-se as RD de fontes diferentes. Por exemplo, o personagem com uma RD natural de 2 que vestir um colete tático de RD 12 terá uma RD total de 14. As exceções a essa regra sempre serão destacadas.

Modificadores de Ferimento e Lesões

Depois de subtraída a RD do dano básico, todo o dano remanescente será o "dano penetrante". Se houver algum dano penetrante, multiplique-o pelo "modificador de ferimento" do ataque. O fator multiplicador depende do tipo de dano:

- Pouco perfurante (pa-): *x0,5*.
- Por corte (corte) e muito perfurante (pa+): *x1,5*.
- Perfuração (perf): *x2*.

O dano penetrante, depois de modificado, determina a *lesão*, ou seja, os PV perdidos pelo alvo. Arredonde as frações para *baixo*, sendo a lesão mínima de 1 PV para qualquer ataque que penetrar a RD. Ajuste os PV atuais da vítima de acordo com a lesão sofrida.

Efeitos de Lesões

A gravidade e o tipo do ferimento indicam suas consequências. Mais informações a respeito de lesões e recuperação na seção a seguir.

Lesões, Enfermidades e Fadiga

A vida de um aventureiro não é feita só de canções e glórias. Ele se cansa, suja as roupas e também pode se *machucar* – ou pior, *morrer*!

Felizmente, todos esses problemas podem ser remediados. Até mesmo a morte. Continue lendo...

Lesões

Os ferimentos e as enfermidades causam "lesões": a perda (normalmente) temporária de Pontos de Vida. Portanto, os pontos de vida do personagem medem sua capacidade de sofrer lesões; consulte *Pontos de Vida* (pág. 6).

Se uma lesão reduzir o personagem a 0 PV ou menos, ele logo perderá a consciência. É até mesmo possível chegar a um valor *negativo* de PV, mas, se esse valor se reduzir demais, o personagem correrá o risco de morrer. Uma ou duas balas ou espadadas fazem a diferença entre um ser humano normal com todos os seus PV e outro com PV negativo.

Lesões Comuns: Perda de Pontos de Vida

Uma sequência de ferimentos leva inevitavelmente ao enfraquecimento e ao colapso de qualquer *pessoa* ou *objeto*, mesmo que nenhuma das lesões tenha sido individualmente muito grave. A tabela a seguir resume os efeitos de uma pontuação baixa ou negativa de vida. Todos os efeitos são cumulativos.

Restando menos de 1/3 dos PV – O personagem está cambaleando por causa dos ferimentos. Seu Deslocamento e Esquiva são reduzidos pela metade (arredondados para *cima*).

0 PV ou menos – O personagem corre o risco de desmaiar a qualquer hora. Além dos efeitos já descritos, ele terá de fazer um teste de HT no início do seu próximo turno, com uma penalidade de -1 para cada múltiplo *inteiro* negativo de seu PVInicial. Se fracassar, o personagem ficará inconsciente (ou simplesmente deixará de funcionar, se não se tratava de um alvo vivo ou consciente); consulte *Recobrando a Consciência* (pág. 36). Se tiver sucesso, ele poderá agir normalmente, mas terá de refazer o teste a *cada turno* para continuar agindo. *Exceção:* Se escolher Fazer Nada durante seu turno e não tentar nenhuma defesa ativa, o personagem poderá permanecer consciente sem fazer testes. Só precisará fazer um teste nos turnos em que tentar uma defesa ativa ou escolher uma manobra diferente de Fazer Nada.

-1xPVInicial – Além dos efeitos já descritos, o personagem terá de fazer *imediatamente* um teste de HT para não morrer (se fracassar por uma margem de apenas 1 ou 2, ele estará morrendo, mas ainda não estará morto; consulte *Ferimentos Fatais*, pág. 36). Em caso de sucesso, o personagem ainda poderá falar, lutar etc., como já descrito (até fracassar num teste de HT e desmaiar). Ele terá de refazer o teste toda vez que alcançar um novo múltiplo negativo de seu PVInicial, seja o resultado de um ou vários ferimentos. Por exemplo, o personagem com PVInicial 11 terá de fazer um teste para evitar a morte ao chegar a -11 PV. Se sobreviver, ele terá de refazer o teste ao chegar a -22 PV, -33 PV, e assim por diante.

-5xPVInicial – O personagem morre imediatamente. Ele perdeu um total de *6 vezes seu PVInicial!* Ninguém sobrevive a uma lesão dessa magnitude.

-10xPVInicial – Destruição total do corpo, se isso fizer sentido de acordo com

o tipo de dano. Duzentos pontos de dano provocado por flechas deixam um cadáver destroçado, mas ainda reconhecível; duzentos pontos de dano por queimadura não deixam nada além de um torrão de carvão. Essa diferença pode ser importante em cenários onde são possíveis a ressurreição, a reanimação etc.!

Choque

Toda vez que receber uma lesão, o personagem sofrerá uma penalidade na DX e na IQ igual aos PV perdidos – sendo o máximo de -4, não importa quantas lesões sejam – *somente durante seu próximo turno*. Esse efeito, chamado de "choque", é temporário: os atributos voltarão ao normal no turno seguinte.

O choque afeta as perícias baseadas em DX e IQ, mas *não* as defesas ativas nem outras reações defensivas.

Ferimentos Graves

A lesão que, *sozinha*, causa a perda de mais da metade do PVInicial do personagem é um "ferimento grave". Todo ferimento grave exige um teste de HT para que o personagem evite o nocaute e o atordoamento (a seguir).

Nocaute e Atordoamento

Toda vez que sofrer um *ferimento grave,* o personagem terá de fazer imediatamente um teste de HT para não ser atordoado e nocauteado.

Se fracassar, ele ficará atordoado (a seguir), cairá no chão (se já não estava deitado) e deixará cair qualquer coisa que estiver segurando. Esse efeito é chamado de "nocaute". Se fracassar por uma margem de 5 ou mais ou sofrer uma falha crítica, o personagem perderá a consciência! Consulte *Recobrando a Consciência* (a seguir). O personagem atordoado é obrigado a Fazer Nada em seu próximo turno. Poderá usar qualquer defesa ativa enquanto estiver atordoado, mas sofrerá uma penalidade de -4 nas jogadas de defesa.

No final do seu turno, o personagem poderá fazer um teste de HT. Se tiver sucesso, ele irá se recuperar do atordoamento e poderá agir normalmente nos turnos seguintes. Em caso de fracasso, ele continuará atordoado: sua manobra no próximo turno será necessariamente Fazer Nada, mas ele terá direito a fazer mais um teste no final do turno em questão... e assim por diante, até ele se recuperar do atordoamento.

Ferimentos Fatais

Se fracassar num teste de HT para evitar a morte por uma margem de 1 ou 2, o personagem não morrerá, mas sofrerá um "ferimento fatal". Trata-se de um ferimento tão grave, que os danos internos podem matar a vítima mesmo depois que ela para de sangrar.

O personagem com um ferimento fatal fica imediatamente incapacitado. Ele pode ou não estar consciente (a critério do Mestre). Se sofrer mais uma lesão e precisar fazer outro teste de HT para evitar a morte, o personagem morrerá com um simples *fracasso*.

Enquanto tiver um ferimento fatal, o personagem terá de fazer um teste de HT a cada meia hora para evitar a morte, e morrerá com um simples fracasso. Em caso de sucesso, ele resistirá mais meia hora, quando então terá de refazer o teste. Com um sucesso decisivo, ele irá se recuperar milagrosamente: não terá mais o ferimento fatal (mas ainda estará incapacitado). O personagem também poderá se recuperar de um ferimento fatal com um sucesso no teste de HT se tiver alguns de seus pontos de vida restaurados por tratamento médico ou cura mágica, mesmo que sua pontuação continue negativa.

Ao se recuperar de um ferimento fatal, o personagem deve fazer um teste de HT. Se fracassar, ele perderá um ponto de HT permanentemente. No caso de uma falha crítica, o Mestre poderá aplicar uma desvantagem (pág. 11) ou algum outro efeito (por exemplo, reduzir o nível de Aparência por causa de cicatrizes).

Morte

Mesmo que o personagem morra, é bom o jogador continuar registrando as lesões sofridas. Em alguns mundos futuristas ou mágicos, é possível ressuscitar os mortos tratando-os rapidamente, contanto que o corpo esteja mais ou menos intacto (não reduzido a -10xPVInicial).

A decapitação, degolação etc. são capazes de matar qualquer um, independentemente de HT e PV. Se uma pessoa *indefesa* ou *inconsciente* for atacada de maneira obviamente letal, ela morrerá. Nem se preocupe em fazer a avaliação de dano ou calcular os PV restantes. Simplesmente considere que a vítima chegou a -5xPVInicial.

Isso não se aplica a uma vítima que esteja apenas *desatenta*. Se o personagem se aproximar sorrateiramente de uma sentinela e cravar-lhe uma faca nas costas, a morte do PdM não será automática. Mantenha a verossimilhança do jogo. Como se trata de um ataque surpresa, não há contra-ataque: o personagem faz um Ataque Total! É quase certo que a jogada de ataque será bem-sucedida. A vítima não terá direito a uma defesa ativa. A lesão provocada provavelmente será suficiente para incapacitar ou matar a vítima, mas não é *automática*.

Quando um PdJ ou PdM importante é morto de uma maneira que não seja repentina ou cabal, é recomendável que o Mestre permita uma "última ação". Se for um último golpe contra o inimigo, não deverá durar mais que um turno. Se for um último discurso, o Mestre poderá esticar um pouco a ação para produzir um efeito dramático! Não é nada verossímil, mas é divertido.

Recuperação

A regra de lesão pode parecer dura, mas não se desespere... É possível se recuperar!

Recobrando a Consciência

Um fracasso por uma margem de 5 ou mais no teste de nocaute, um fracasso num teste de HT para se manter consciente com 0 PV ou menos e muitas outras coisas podem deixar um personagem inconsciente. Cabe ao Mestre decidir se o personagem ficará *de fato* inconsciente ou apenas totalmente incapacitado em função da dor e das lesões, mas, em todo caso, ele não poderá *fazer* nada. O personagem vai se recuperar da seguinte maneira:

- Se tiver 1 ou mais PV restantes, o personagem acordará automaticamente em 15 minutos.

- Com 0 PV ou menos, mas ainda acima de -1xPVInicial, o personagem

terá de fazer um teste de HT por hora para tentar acordar. Em caso de sucesso, ele poderá agir normalmente. Contudo, como estará com menos de 1/3 dos PV, ele terá Deslocamento e Esquiva reduzidos pela metade.

• Com -1xPVInicial ou menos, o personagem estará em maus lençóis. Só terá direito a *um* teste de HT para tentar acordar depois de 12 horas. Em caso de sucesso, ele irá recobrar a consciência e poderá agir como já foi descrito. Mas, se fracassar, ele só irá recobrar a consciência se receber tratamento médico ou cura mágica. Se, ao recuperar pontos de vida por um desses métodos, o personagem tiver sucesso num teste de HT, ele irá acordar e poderá agir normalmente. Contudo, até receber ajuda, ele terá de fazer um teste de HT a cada 12 horas e, se fracassar, *morrerá*.

Recuperação Natural

O descanso permite ao personagem recuperar os PV perdidos, a não ser que o dano seja de um tipo que, especificamente, não possa ser curado de maneira natural (consulte *Doenças*, pág. 38). No final de cada dia de descanso e alimentação decente, o personagem fará um teste de HT. Em caso de sucesso, ele irá recuperar 1 PV. O Mestre poderá atribuir uma penalidade se as condições forem ruins, ou um bônus se as condições forem muito boas.

Primeiros Socorros

As duas principais utilizações da perícia Primeiros Socorros (pág. 19) envolvem a *aplicação de ataduras* e o *tratamento do choque*.

É necessário um minuto para aplicar pressão ou um torniquete para estancar um sangramento. Isso restaura 1 PV.

Depois de aplicadas as bandagens, o socorrista poderá dedicar mais algum tempo à aplicação de um curativo mais elaborado e ao tratamento do choque. É preciso manter a vítima agasalhada, confortável, calma e imóvel. Decorrido o tempo indicado na *Tabela de Primeiros Socorros* (a seguir), o paramédico poderá fazer um teste de Primeiros Socorros.

Em caso de sucesso, o socorrista fará a jogada indicada na tabela para verificar quantos PV a vítima irá recuperar, sendo o mínimo de 1 PV. Um sucesso decisivo restaura o máximo de PV possível! A jogada *inclui* aquele 1 PV das bandagens e, portanto, se seu resultado for 1 PV, a vítima não irá recuperar nada mais.

Em caso de falha crítica, a vítima *perderá* 2 PV em vez de recuperar alguma coisa!

Tabela de Primeiros Socorros

NT	*Tempo por Vítima*	*PV Restaurados*
0-1	30 min	1d-4
2-3	30 min	1d-3
4	30 min	1d-2
5	20 min	1d-2
6-7	20 min	1d-1
8	10 min	1d
9+	10 min	1d+1

Fadiga

Correr ou nadar longas distâncias, ser sufocado e muitas outras coisas podem causar "fadiga": uma perda temporária de Pontos de Fadiga. Os Pontos de Fadiga (PF) iniciais do personagem são iguais à sua HT. Assim como a lesão representa um trauma físico e é subtraída dos PV, a fadiga representa a energia perdida e reduz os PF. Registre sempre a perda de PF na planilha do personagem.

Pontos de Fadiga Perdidos

A tabela a seguir resume os efeitos de uma pontuação baixa ou negativa de fadiga. Todos os efeitos são cumulativos.

Restando menos de 1/3 dos PF – O personagem está muito cansado. Reduza Deslocamento, Esquiva e ST pela metade (arredondando para *cima*). Isso *não* afeta as características baseadas na ST, como PV e dano.

0 PF ou menos – O personagem está à beira de um desmaio. Se sofrer mais fadiga, cada PF perdido também resultará na perda de 1 PV. Para fazer qualquer coisa diferente de conversar ou descansar, o personagem precisará de um sucesso num teste de Vontade; em combate, terá de fazer um teste desses antes de qualquer manobra diferente de Fazer Nada. Em caso de sucesso, ele poderá agir normalmente. Se estiver se afogando, poderá continuar buscando ar, mas ainda sofrerá normalmente a perda de 1 PV para cada PF perdido. Em caso de fracasso, o personagem irá desmaiar, incapacitado, e não poderá fazer mais *nada* até alcançar um valor positivo de PF.

-1xPFInicial – O personagem perde a consciência. Enquanto estiver inconsciente, ele irá recuperar PF como se estivesse descansando e acordará quando alcançar um valor positivo de PF. *Não existe* nível mais baixo de PF. A partir deste valor, todo custo em PF será subtraído diretamente dos PV!

Custos em Fadiga

As atividades a seguir normalmente resultam na perda de PF.

Combate: Qualquer batalha que durar mais de 10 segundos custará PF: as pessoas gastam energia rapidamente quando lutam por suas vidas! O personagem que *não fizer* nenhuma jogada de ataque ou defesa durante a luta estará isento desse custo, embora outras ações ainda apresentem seu costumeiro custo em PF (por exemplo, operar mágicas). No *final* da batalha, contabilize os custos: 1 PF, *mais* 1 PF para cada nível de carga.

Esses custos são por *batalha*, e não para cada 10 segundos de batalha. Os combates muito longos podem custar mais (a critério do Mestre), mas teriam de durar 2 ou 3 minutos (120 a 180 turnos!) para que o custo adicional em PF fosse verossímil.

Caminhada: É o mesmo custo de participar de uma batalha, só que aplicado a cada *hora* de viagem. Por exemplo, uma hora de marcha com carga leve custaria 2 PF.

Estafa: Carregar mais que carga muito pesada ou puxar/empurrar algo muito pesado custa 1 PF *por segundo* (consulte *Levantar e Mover Objetos*, pág. 27).

Corrida ou Natação: A cada 15 segundos de disparada ou a cada minuto de corrida ou natação ritmada, o personagem terá de fazer um teste de HT para evitar a perda de 1 PF.

Fome: Um ser humano precisa de três refeições por dia. O personagem perderá 1 PF a cada refeição que deixar de fazer.

Desidratação: Um ser humano (ou elfo, anão etc.) necessita de 2 litros de água por dia (3 em climas quentes; 5 no calor do deserto!). Se beber menos que o necessário, o personagem perderá 1 PF a cada 8 horas. Se beber menos de um litro por dia, perderá *mais* 1 PF e 1 PV por dia. Poderá recuperar todos os PF perdidos por desidratação com um dia de descanso e um suprimento abundante de água. Vai recuperar os PV perdidos à velocidade normal.

Falta de Sono: O personagem que passar acordado mais de um dia (geralmente 16 horas) começará a ficar cansado. Se deixar de dormir, ele perderá 1 PF,

e mais 1 PF a cada quarto de dia (normalmente 4 horas) que passar acordado *depois disso*.

Se perder metade ou mais de seus PF por falta de sono, o personagem terá de fazer um teste de Vontade a cada 2 horas de inatividade (por exemplo, montando guarda). Em caso de fracasso, ele adormecerá e continuará dormindo até ser acordado ou até completar um período inteiro de sono. Em caso de sucesso, o personagem continuará acordado, mas sofrerá uma penalidade de -2 nos testes de DX, IQ e autocontrole.

Se for reduzido a menos de 1/3 dos PF por falta de sono, o personagem terá de fazer o teste já descrito a cada 30 minutos de inatividade ou a cada 2 horas de ação. Isso pode ser muito perigoso!

Recuperação dos PF Perdidos

Descansando tranquilamente, o personagem pode recuperar os PF perdidos "por vias normais". Ler, falar e pensar são permitidos; *não* é o caso de andar por aí ou fazer qualquer coisa mais extenuante que isso. Os PF perdidos são recuperados à razão de 1 PF a cada 10 minutos de descanso. O Mestre poderá permitir que o personagem recupere 1 PF adicional se este fizer uma refeição decente *enquanto descansa*. Algumas drogas, poções mágicas etc. são capazes de restaurar os PF perdidos, assim como algumas mágicas.

O personagem só poderá se recuperar da perda de fadiga provocada por *falta de sono* se dormir durante pelo menos 8 horas. Isso irá restaurar 1 PF. Cada hora adicional de sono ininterrupto irá restaurar mais 1 PF.

O personagem também precisa de comida ou água para recuperar os PF perdidos por fome ou desidratação (explicado anteriormente).

Outros Perigos

Além dos riscos comuns do combate, representados por espadas, armas de fogo e mágicas, os aventureiros frequentemente lidam com outros perigos.

Calor

No calor, o personagem não sofrerá efeitos adversos se ficar na sombra e não se mover muito. Contudo, o personagem que estiver *ativo* em temperaturas iguais ou superiores aos últimos 5ºC de sua zona de conforto – acima dos 25ºC para os seres humanos – terá de fazer um teste de HT a cada 30 minutos.

O fracasso custará 1 PF. Com uma falha crítica, o personagem sofrerá de insolação: perderá *1d* em PF. Como sempre, se for reduzido a menos de 0 PF, o personagem começará a perder 1 PV para cada PF e só poderá recuperar os PF ou PV perdidos em função do calor quando se deslocar para um ambiente mais fresco.

Da mesma maneira, em temperaturas até 15ºC acima da zona de conforto (32-47ºC para os seres humanos), o personagem perderá 1 PF adicional toda vez que perder PF por estafa ou desidratação. Em temperaturas até 33ºC acima da zona de conforto (47-65 ºC para os seres humanos), a perda será de 2 PF adicionais.

Chamas

Se passar *parte* de seu turno envolto em chamas (por exemplo, ao atravessar labaredas correndo), o personagem sofrerá 1d-3 pontos de dano por queimadura. Se passar um turno *inteiro* dentro de chamas de intensidade moderada – ou se estiver pegando fogo –, ele sofrerá 1d-1 pontos de dano por segundo. As chamas muito intensas causam mais dano; por exemplo, o metal fundido ou uma fornalha causariam 3d pontos de dano por segundo!

A exposição contínua ao fogo também pode resultar em calor intenso e causar fadiga rapidamente, mesmo que as chamas não penetrem a RD do personagem (consulte *Calor*).

Um *único* ataque que cause pelo menos 3 pontos de dano básico por queimadura ateará fogo a *parte* das roupas da vítima. Isso provocará 1d-4 pontos de dano por queimadura a cada segundo e distrairá a vítima (penalidade de -2 na DX, a menos que o dano não afete o alvo). Para apagar o fogo, a vítima terá de abafá-lo com as mãos, o que exige um teste bem-sucedido de DX e uma manobra Preparar por tentativa.

Um *único* ataque que cause pelo menos 10 pontos de dano por queimadura ateará fogo a *toda* a roupa da vítima. Isso provocará 1d-1 pontos de dano por queimadura a cada segundo e distrairá *bastante* o alvo (penalidade de -3 na DX, exceto nos testes realizados com a intenção de apagar o fogo). Para apagar o fogo, a vítima terá de rolar no chão, o que exige um teste de DX e *três* manobras Preparar por tentativa. Pular na água requer apenas um segundo e extinguirá automaticamente o fogo.

Em todos os casos, lembre-se de aplicar a penalidade de choque à DX se as chamas causarem lesões!

Colisões e Quedas

Os *Pontos de Vida* e a *velocidade* de um objeto ou pessoa determinam o dano da colisão. A "velocidade" mede quão rápido o corpo está se movendo, em metros por segundo (3 km/h = 1 m/s).

Numa colisão, o objeto causa um número de dados de dano por contusão igual a (PV x velocidade)/100. Se der menos de 1d de dano, considere como se fosse 1d-2.

Quando um objeto em movimento atinge um objeto estacionário grande demais para se deixar empurrar – como o chão, uma montanha ou um iceberg –, o dano que normalmente causaria numa colisão também será aplicado a *ele mesmo*. Se for possível quebrar o obstáculo, o objeto em movimento não poderá causar nem sofrer mais dano que a soma de PV + RD do obstáculo.

Queda

A queda é uma colisão com um obstáculo imóvel, o chão. Use a tabela a seguir para descobrir qual é a velocidade do objeto no momento em que atinge o chão (em metros por segundo):

Tabela de Velocidade em Quedas

Queda	*Veloc.*	*Queda*	*Veloc.*
1 m	5	20 m	21
2 m	7	30 m	26
3 m	8	40 m	30
4 m	9	50 m	33
5 m	10	75 m	40
10 m	15	100 m	47
15 m	18	1.000 m	146

Se o objeto cair *em cima de* alguém, determine sua velocidade na tabela anterior e calcule o dano como se fosse uma colisão comum.

Doenças

Moléstias e doenças estranhas podem afetar os aventureiros em terras distantes... ou mesmo em casa. A busca por uma cura – seja para a doença debilitante da princesa, uma praga alienígena ou uma bioarma terrorista – pode dar uma trama excelente.

As informações importantes a respeito de uma determinada doença são:

Teste de Resistência: É o teste de HT para evitar a doença. Na maioria dos

casos, o modificador do teste de HT vai de 0 a -6. Se for bem-sucedida, a vítima não contrairá a doença. Se fracassar, contrarirá o mal, mas terá direito a fazer novos testes para se livrar dele (um teste por "ciclo").

Retardo: É o período de incubação, ou seja, o tempo decorrente entre a exposição inicial e o surgimento dos primeiros sintomas na pessoa que não resistiu à doença. Esse período é de 24 horas para uma doença "genérica", mas pode variar consideravelmente para doenças reais.

Dano: O efeito da doença em termos de regras. Normalmente é 1 ponto de dano por toxina, mas pode ser maior no caso de doenças virulentas (até 1d). A RD não protege contra doenças! Os sintomas (febre, espirros, tosse, manchas, erupções etc.) aparecem depois que a vítima começa a sofrer lesões. A vítima só irá se recuperar naturalmente de lesões provocadas por doenças depois de obter sucesso num teste de HT!

Ciclos: A doença causará dano à vítima em intervalos regulares até ela obter sucesso num teste de HT *ou* até o número máximo de ciclos se passar. O intervalo "padrão" entre os testes de HT é de um dia. O número de ciclos varia com a letalidade da doença. Por exemplo, uma doença potencialmente fatal talvez provoque apenas 1 PV por ciclo, mas pode durar 20 a 30 ciclos.

Depois que os sintomas aparecerem, a identificação da doença será possível com um teste contra Diagnose. Esse teste não é capaz de identificar uma enfermidade nova, mas um resultado suficientemente bom pode dar informações que permitam o tratamento.

Os remédios apropriados – ervas, drogas etc. – podem conferir um bônus aos testes cíclicos de HT feitos com o intuito de se livrar de determinadas doenças. Em NT6+, os antibióticos (a penicilina, por exemplo) conferem um bônus de +3 para a pessoa se recuperar da maior parte das doenças bacterianas.

Frio

O frio pode ser fatal. As armaduras precisam ter isolamento térmico ou ser aquecidas para proteger contra a exposição prolongada a ambientes frios.

A cada 30 minutos passados em condições atmosféricas enregelantes "naturais", o personagem terá de fazer um teste de HT. Para a maior parte dos seres humanos, são as temperaturas abaixo de 0ºC. Sob vento leve (15+ km/h), o teste deve ser feito a cada 15 minutos. Sob vento forte (50+ km/h), a cada 10 minutos. Além disso, os ventos fortes podem reduzir significativamente a temperatura efetiva (a tal "sensação térmica"). Verifique os modificadores a seguir:

Situação	*Modif. do Teste de HT*
Roupa nenhuma ou leve	*-5*
Roupas normais de inverno	+0
Roupas "polares"	+5
Traje aquecido	+10
Roupas molhadas	*-5 adicional*
A cada 5ºC abaixo de -18ºC de temperatura *efetiva*	-1

O fracasso custa 1 PF. Como sempre, ao chegar a 0 PF, o personagem começará a perder 1 PV a cada PF perdido. A recuperação de PF ou PV perdidos em razão do frio requer abrigo adequado e uma fonte de calor (fogueira, aquecedor elétrico, calor corporal etc.).

Sufocamento

Se estiver completamente sem ar, o personagem perderá 1 PF por segundo. Se estiver se afogando depois de fracassar num teste de Natação, ele conseguirá *um pouco* de ar, mas também irá inalar água e terá de fazer um teste contra seu NH em Natação a cada 5 segundos: em caso de fracasso, ele perderá 1 PF (consulte *Natação*, pág. 27).

Com 0 PF, o personagem terá de fazer um teste de Vontade por segundo para se manter consciente. Independente de PF ou PV, o personagem morrerá depois de 4 minutos sem ar.

Se conseguir ar puro antes de morrer, o personagem vai parar de perder PF e começar a recuperá-los à velocidade normal (consulte *Recuperação dos PF Perdidos*, pág. 38). Se estiver inconsciente, o personagem acordará ao chegar a 1 PF. Se o personagem estava se afogando, a pessoa que resgatá-lo *também* precisará de um sucesso num teste de Primeiros Socorros para remover a água de seus pulmões e salvá-lo.

A vítima que ficou sem ar durante mais de 2 minutos precisa fazer um teste de HT para evitar danos cerebrais permanentes, ou seja, -1 em IQ.

Venenos

Os venenos podem aparecer em armas; em dardos, agulhas ou cravos de certas armadilhas; em alimentos ou bebidas oferecidas por um inimigo traiçoeiro; ou seja, onde o personagem menos espera.

As informações importantes a respeito de um determinado veneno são:

Retardo: A maioria dos venenos precisa de alguns segundos a várias horas para surtir efeito, o que quase *sempre* acontece no caso de agentes digestivos.

Teste de Resistência: Alguns venenos permitem que a vítima faça um teste de HT para resistir. Esse teste deve ser feito depois de transcorrido o tempo de retardo (se houver). Muitas vezes, há um modificador: um veneno suave pode pedir um teste contra HT+2, ao passo que um veneno quase irresistível poderia pedir um teste contra HT-8! A variação mais comum é de HT a HT-4. A RD não afeta esse teste.

Se estiver num *ambiente* venenoso (uma nuvem de gás ou atmosfera tóxica) e obtiver sucesso no teste inicial de HT, o personagem terá de fazer outro teste a cada segundo até ser afetado pelo veneno ou até deixar a área. Se o veneno tiver algum retardo, o teste deverá ser feito a cada período de retardo, e não a cada segundo.

Efeitos: O efeito mais comum dos venenos é o dano *por toxina* ou *fadiga*. Os venenos suaves causam apenas 1 PV ou PF de dano; os venenos mais potentes podem causar 1d ou mais. A RD não surte nenhum efeito sobre esse dano. Os PV e PF perdidos serão recuperados normalmente.

Mundos de Jogo

Ao criar um novo cenário para sua campanha, use a lista a seguir para conferir se está tudo em ordem. Ela não abrange todos os detalhes necessários, mas já é um bom começo descrever os itens nela relacionados.

Idiomas
Leis e Costumes
Sociedade e Governo
Níveis Tecnológicos
Economia
Outros Planos de Existência (se houver)
Cenários de Aventura
Perícias, Empregos e Profissões
Armas e Combate

A Planilha de Planejamento de Campanha, outras planilhas e material de apoio para ***GURPS*** *estão disponíveis em* **www.devir.com.br.**

GURPS

Nome_____ **Jogador** _____ **Total de Pontos** _____

Altura____ **Peso**_____ **Mod. de Tamanho**_____ **Idade**_____ **Pontos p/ Gastar**_____

Aparência_____

PLANILHA DE PERSONAGEM

					ATUAL	
ST		[ ]	**PV**			[ ]
DX		[ ]	**Vont**			[ ]
IQ		[ ]	**Per**			[ ]
HT		[ ]	**PF**		ATUAL	[ ]

BASE DE CARGA (ST x ST)/10 _____ **DANO GdP**_____ **GeB** _____

VEL. BÁSICA_____[ ] **DESL. BÁSICO**_____[ ]

BASE DE CARGA	DESLOCAMENTO	ESQUIVA
Nenhuma (0) = BC	_____ DB x 1	_____ Esquiva _____
Leve (1) = 2xBC	_____ DB x 0,8	_____ Esquiva -1 _____
Média (2) = 3xBC	_____ DB x 0,6	_____ Esquiva -2 _____
Pesada (3) = 6xBC	_____ DB x 0,4	_____ Esquiva -3 _____
Mto Pesada (4) = 10xBC	_____ DB x 0,2	_____ Esquiva -4 _____

Idiomas	Falados	Escritos
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]

RD

NT: _____ [ ]

Familiaridades Culturais

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

APARAR

BLOQUEIO

Modificadores de Reação

Aparência _____

Status _____

Reputação _____

_____

_____

_____

_____

VANTAGENS E QUALIDADES

_____ [ ]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

_____ [ ]

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo	
			[ ]

© 2004 Steve Jackson Games Incorporated. © 2014 Devir Livraria Ltda., para a presente edição.
Todos os direitos reservados. Permissão para fotocopiar esta página concedida, mas única e exclusivamente para uso pessoal.