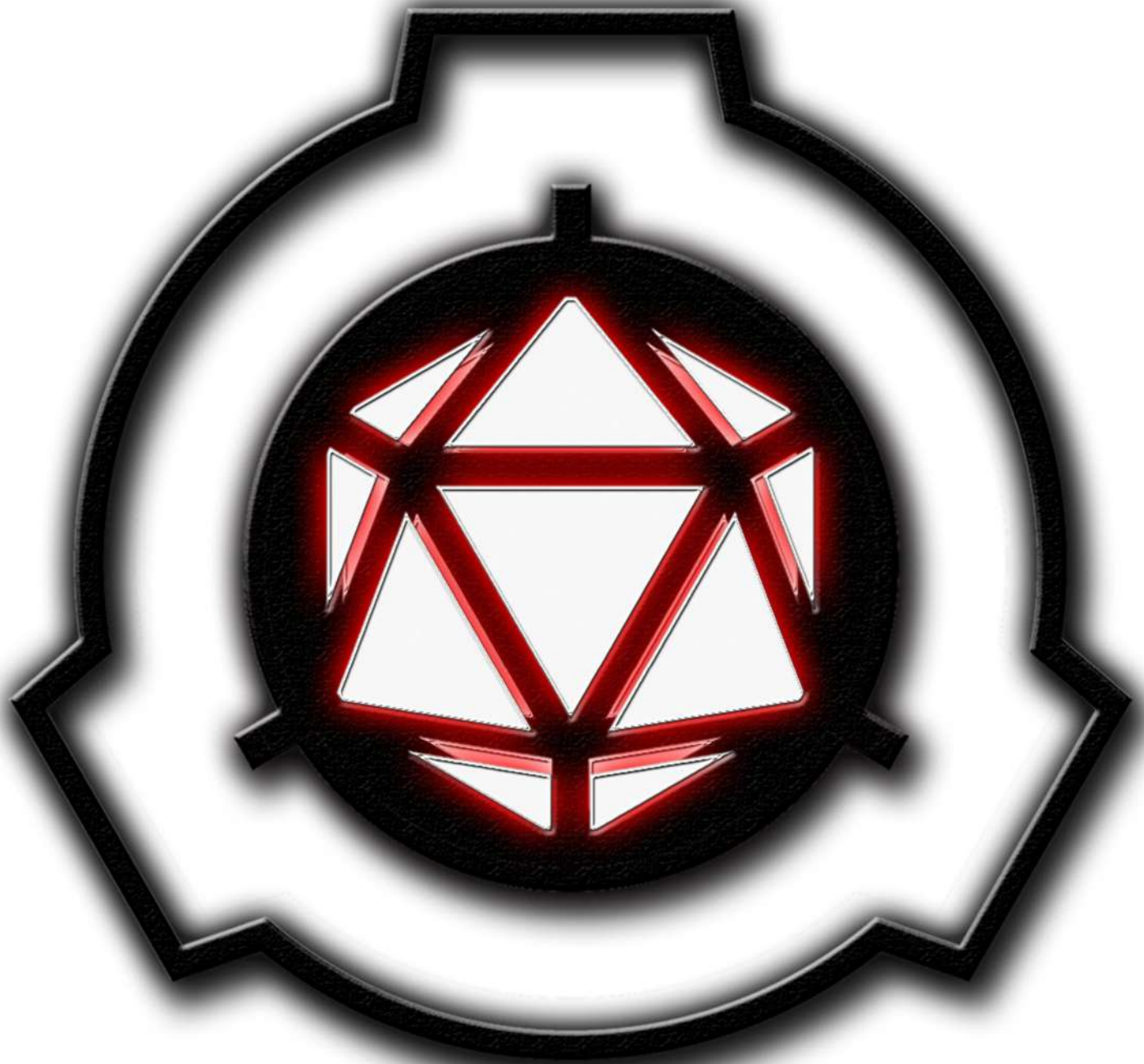


Contratados



Documento Oficial

[Início de documentação oficial]

[Versão 2.9]

[Processo: Ativo]

[Documento disponível para: Todas as classes]

[Assunto: ~~Projeto Contratados~~]

Aqui estão descritas todas as regras do sistema caseiro utilizado no RPG - Contratados. Esse sistema foi desenvolvido com objetivo de suprir as necessidades do próprio RPG, tendo um universo simples e fácil de compreender, e assim como qualquer sistema, o Mestre da Mesa é livre para alterar as regras.

O Sistema de Contratados é um sistema que tem seus fundamentos estruturados na dificuldade e brutalidade, impondo a quase impotência total aos jogadores, visando a complexidade e a dificuldade em todos os aspectos. Juntamente disso, Contratados se passa em um universo onde a SCP (Creepypasta famosa da internet) é dada como uma empresa misteriosa e multi milionária que abrange todas as áreas do mercado, mas, por trás das grandes propagandas, a SCP caça as criaturas que ela mesma um dia criou, tentando limpar o mundo dessas monstruosidades, contratando agentes de forma anônima, modificando seus corpos para poderem combaterem as bizarrices dessas criaturas e tentando manter seu monopólio no mercado mundial.

A dificuldade de compra de equipamentos é natural, assim como o salário que também é bem baixo inicialmente. A obtenção de reputação é algo decisivo para a sua sobrevivência nesse RPG, sendo que, ela define tanto o seu salário, quanto a força de equipamentos que poderão ser obtidos por você.

O Mestre da Mesa incorpora a SCP, levando os contratados (jogadores) até as missões que eles precisam fazer. O mundo não terá piedade, assim como vocês também não devem ter dele.

Dito isso. Bem vindo ao inferno.

SCP - Você é nossa prioridade

2022

Sumário

Conceitos Básicos	1
A Morte	1
Rolagem de Testes	5
Missões	6
Loja	7
Criaturas e Oponentes	7
Base De Operações	8
Criação de Personagem	8
Informações de Personagem	8
Contrato	9
Reputação	9
Classes	10
Competência	19
Salário	20
Atributos e Perícias	21
Atributos	21
Perícias	21
Saúde	22
Pontos de Vida (PV)	22
Pontos de Sanidade (SAN)	23
Pontos de Estamina (PE)	25
Inventário e Equipamentos	25
Inventário	25
Equipamentos	26
Habilidades	29

Sistema	35
Combate	35
Investigação	37
Pontos de Interesse	37
Descanso	38
Refeições	38
Estados e Condições	39
Serviços Externos	43
Destroços de Criaturas	43
Itens Exóticos	43
Componentes	44

Conceitos Básicos

A Morte

Dentro do RPG, a morte é algo que você provavelmente irá experienciar pelo menos uma vez. A morte de um personagem não é o fim, e sim, apenas o começo de sua jornada neste mundo brutal de Contratados. Ao morrer, você, como o esperado, irá perder seu personagem para sempre, deixando apenas as memórias de sua existência na mente de seus companheiros. Mas isso não é o fim para você, caro jogador. Após a morte de seu personagem você poderá voltar logo após a finalização da missão pelo seu grupo. Tente sobreviver desta vez.

Quando seu personagem morre em combate, há uma última ajuda que você poderá fazer. Ao morrer, o jogador deve jogar um D4, e dependendo de seu valor, ele causará um bônus na equipe e 1D6+1 de dano de Sanidade ao final da cena. Os bônus que forem causados são únicos, então, se houver uma quinta morte de jogador, ela não irá causar bônus.

[1] Ódio Incontrolável: A margem de ameaça de todas as armas é reduzida em 5.

[2] Vingança e Honra: Todos os agentes presentes receberão +5 nos testes de ataque pelo resto da cena.

[3] Vazio Existencial: A criatura não poderá causar nenhum efeito psicológico ao esquadrão pelo resto da cena.

[4] 1000%: Todos os agentes recebem 3D6 PE.

Aposentadoria

Quando um agente decide que irá se aposentar da SCP, o personagem dele será removido permanentemente da empresa, retirando-o para sempre, sem retorno ou voltar atrás em sua escolha, pense bem quando for fazer isso. Ao aposentar seu agente, você poderá dar um bônus ao seu próximo personagem dependendo de sua reputação, que, quanto maior for, melhor será o bônus.

Novato e Agente	+200 ao Dinheiro Inicial
Agente Respeitado até Veterano	+2 em Perícias
Força Tarefa e Força Tarefa Especial	+1 Atributo e +1 em Perícias
Protetor do Conselho e Militar 05	+4 em Perícias
05-A-X	+2 Atributos e +2 em Perícias

Esse bônus é feito por personagens ímpares, ou seja, um personagem já bonificado nunca poderá passar ou gerar bônus para um próximo personagem. Aposentar lhe faz ter que esperar 2 missões para poder retornar com um personagem novo.

Rolagem de Testes

Contratados utiliza de um sistema simples de rolagens para testes, utilizando o dado de 20 lados (**D20**) como principal dado de testes. Os *atributos* comandam a quantidade de dados e as *perícias* auxiliam no valor total. O valor de seu atributo define quantos dados você deverá rolar, e as perícias serão o valor que você irá somar ao seu dado, gerando assim, um valor total.

As rolagens de testes normalmente são realizadas com o que chamamos de *Vantagem*, que é quando você joga dois ou mais dados e sempre pega o maior valor dentre todos eles, anulando os outros valores. Já a *Desvantagem* é o oposto, ao se jogar dois ou mais dados, você irá pegar o menor valor dentre os dados. A desvantagem acontece quando você fica com zero em um atributo, por exemplo: Você vai atirar duas vezes, e você tem 3 em Destreza, como a penalidade é -3D, você ficaria com 0 no atributo, ou seja, com desvantagem. Caso fique com -1 ou mais, a desvantagem é maior, ou seja, estar com -1 em atributo significa jogar três dados e pegar o pior, e assim se prossegue.

Em um teste hipotético onde o jogador utiliza uma pistola e quer disparar contra a criatura. O jogador irá realizar um teste da perícia Pontaria com o atributo de Destreza. Supondo que o jogador tenha 3 no atributo de Destreza e 5 na perícia de Pontaria, ele deverá rolar 3D20 e utilizar o maior valor dentre eles e por fim, somar o valor de sua perícia. Supondo que o valor tenha sido 13, ao adicionar 5, o valor total se torna 18, sendo ele o valor que o Mestre irá considerar.

Dentro das rolagens há um valor específico, chamado de *Crítico*. O crítico é o valor máximo de um dado, ou seja, o crítico de um D20 é 20. Em testes elas têm um valor especial, causando bonificações ao teste do jogador. Supondo que nosso jogador tenha obtido um crítico na sua rolagem de Pontaria, ele receberia um bônus, sendo neste caso um dano extra na criatura. Todo crítico tem uma “margem de ameaça”, que representa o valor que deve ser retirado *no dado* para se ter um crítico, e em rolagens que causam dano, o efeito de 2x, duplicando a quantidade de dados que serão rolados pelo jogador. Caso haja algum modificador (como a soma da Força ou um valor fixo) ele não será aumentado caso não seja um dado. Também haverá críticos que causam efeito maior, como por exemplo, 3x em dados, mas, por padrão, todas as armas têm crítico 2x.

Missões

Os agentes contratados pela SCP são enviados para missões em *Esquadrões* de três ou mais agentes. A missão do esquadrão é sempre entregue ao grupo como um todo pelo comandante da Base de Operações onde estão alocados.

As missões são a fonte de renda dos agentes, assim como o que irá lhes garantir sua *Reputação*. Sendo elas divididas em objetivos. Cada missão concluída irá lhe garantir +1 de reputação, e cada missão que você fracassar irá lhe dar -1 de reputação.

Para completar uma missão, é necessário cumprir a maioria de seus *Objetivos*, eles são ditos pelo comandante da base na apresentação do caso da missão. Missões com quantidades ímpares de objetivos tem sua “margem de sucesso” arredondada para cima, como por exemplo, em uma missão de três objetivos, a margem de sucesso é a conclusão de dois dos objetivos.

Todo esquadrão possui um *Líder*, sendo ele quem irá comandar o grupo e guiá-lo para o sucesso. O líder pode ser definido de, principalmente, duas formas, sendo elas: Decisão do Esquadrão e Maior Reputação. Os nomes são auto-explicativos. O líder possui a capacidade de pedir um extra salarial para seu esquadrão durante a missão, essa “habilidade” do líder é executada pelo seu atributo de Presença. Quanto mais imponência um líder tem, maior o extra que ele pode receber. Em dados, a presença do líder define quantos D4 cada jogador terá para jogar, ou seja, um líder com 2 em Presença oferece 2D4 para todos os membros do esquadrão (o líder não é incluso neste bônus), e a somatória dos dados multiplicada por 100 resulta no extra, ou seja, em um grupo com 5 pessoas, sendo uma delas o líder com 2 de PRE, haveriam 8D4 para serem jogados, e em um exemplo simples, caso o resultado total fosse 20, o grupo como um todo teria mais R\$ 2.000 para gastar. Essa habilidade só pode ser usada uma vez por missão.

Loja

A loja em Contratados é separada do documento do sistema por questão de seu amplo tamanho. Tudo que está dentro do RPG está na loja, a não ser que sejam itens únicos de missões ou armas exóticas. Sendo assim, tudo que é possível de ser comprado no RPG, será descrito no documento da loja.

A loja também tem restrições de compra, tendo itens que necessitam de reputação para serem desbloqueados pelos agentes. E por padrão, qualquer arma de fogo vem sem nenhuma munição, necessitando da compra de munição para poder utilizá-la.

Por padrão, qualquer arma que for vendida na loja terá metade do valor original ao ser vendida caso já tenha sido usada, tendo seu preço retornado ao valor padrão caso algum agente aplique qualquer componente na arma. Caso o agente deseje receber algum desconto ou redução de valor, terá de fazer um Teste de Diplomacia ou Enganação com Presença para convencer o lojista a vender mais barato para ele, e caso ele tire um desastre no teste de barganha, qualquer outro item vendido para ele por esse vendedor terá 10% a mais de custo pelo resto da missão.

A loja também vende itens únicos de missões, tendo preços variados e podendo ou não serem guardados pelos agentes. A quantidade máxima desses itens que pode ser vendida é indeterminada, podendo ser comprados diversas vezes pelo mesmo agente se necessário.

Criaturas e Oponentes

Dentro do RPG há uma infinidade de criaturas, e todas elas tem uma única coisa em comum: A liberdade e infinidade de possibilidades que são dadas ao Mestre. As criaturas são criadas, obviamente, pelo Mestre da Mesa e o balanceamento delas também são definidas pelo mesmo. Então, se ele decidir criar uma criatura chamada ET Bilu, com 950 de PV e que mata instantaneamente se você não responder a pergunta dele de forma correta, ele poderá. E o mesmo vale para qualquer ser ou oponente, podendo criar armas exóticas para seus oponentes, como por exemplo, uma motosserra dupla que causa 3D12+4D10 de dano. Aqui a brutalidade reina, então, comece a rezar para que o Mestre da Mesa esteja de bom humor ao criar as sessões que você for participar.

Base De Operações

A base de operações da SCP é o local onde os agentes se reúnem para se preparar para a missão e pegarem seu(s) veículo(s). Na base da SCP, alguns serviços são oferecidos, sendo eles: Sala de Tratamentos Médicos, Loja de Armas, Tratamento Psicológico e Alojamentos.

Na *sala de tratamentos médicos*, você poderá se curar de seus ferimentos de combates anteriores, podendo escolher entre dois tratamentos médicos: Tratamento Razoável e Pesado. O tratamento razoável recupera sua vida caso você não tenha recebido um dano massivo em PV ou entrado em Morrendo, custando 50 Reais a cada 7 PV. O tratamento pesado recupera sua vida caso você tenha recebido um dano massivo em PV ou entrado em Morrendo, custando 100 Reais a cada 7 PV. Tratamentos médicos podem ser realizados apenas uma vez ao dia.

Na *loja de armas* você poderá comprar seus equipamentos e se preparar para sua missão, comprando tudo (ou quase tudo) o que necessita para poder ir.

Na *sala de tratamento psicológico* você poderá recuperar sua sanidade, restaurando sua mente para mais um próximo desastre. Os tratamentos são Básico e Restaurador. O tratamento básico recupera a sua sanidade caso não tenha recebido um dano massivo em SAN ou entrado em Enlouquecendo, custando 25 Reais por 7 SAN. O tratamento Restaurador recupera a sua sanidade caso tenha recebido um dano massivo em SAN ou entrado em Enlouquecendo, custando 50 Reais por 7 SAN. Tratamentos psicológicos podem ser realizados apenas uma vez ao dia.

Todo esquadrão possui seu próprio *alojamento* dentro da base de operações da SCP, contendo lá seus quartos e armários. Cada agente possui sua cama e seu armário respectivo. O armário tem uma capacidade máxima de 10 itens (independente de peso). E a cama é seu local de descanso padrão quando estiver na base, lhe garantindo +1D ao descansar.

Criação de Personagem

A criação da ficha de seu personagem é um momento crucial para sua entrada no RPG. Fazer um personagem normalmente parece ser fácil, mas, em Contratados, até uma decisão boba de ficha pode acabar te matando no futuro. Pense bem em suas decisões tomadas neste momento.

Informações de Personagem

As informações básicas devem ser obrigatoriamente descritas na sua ficha, sendo elas o **Nome**, a **Idade**, a **Altura** de seu personagem e a **Personalidade**. Também é recomendado definir uma **História** para que ele tenha um sentido e motivação de estar se submetendo a tal “emprego”.

A idade de seu personagem por padrão deve ser no mínimo **20 anos**, já que o RPG tem o uso de armas de fogo e itens nos quais apenas maiores de idade poderiam portar. O limite de idade para não receber um debuff é de **40 anos**. À partir desta idade, a cada **10 anos adicionados** você irá perder $\frac{1}{3}$ da sua Estamina e Vida máxima, 1 ponto a menos em um atributo de escolha, 2 metros a menos de locomoção, -1 de inventário e -2 de Defesa. Mas, você recebe $\frac{1}{3}$ à mais de Sanidade máxima, 2 perícias e um item que não pese em seu inventário (como uma arma extremamente familiarizada).

A altura naturalmente é livre para ser decidida, mas assim como qualquer coisa, ser alto demais, ou baixo demais pode lhe oferecer alguma dificuldade tanto quanto em sistema quanto em Role Playing. Pessoas que têm **1,60 ou inferior** recebem -2 em Lutar mas ganham +2 em Furtividade. E quem tem **1,90 ou superior** recebe -2 em Furtividade e +1 de inventário. Esses debuffs são aplicados com margens de 15 cm, ou seja, ter 2,05 de altura te fará ter -4 em Furtividade mas +2 de inventário.

A personalidade, por padrão, deve ser apenas uma, e com isso, seu personagem também deverá segui-la de toda fé. E por conta desse motivo, ela lhe garantirá uma *Habilidade Única* que será escolhida a dedo pelo Mestre, lhe dando o seu *Bônus* e uma *Limitação* por padrão. A personalidade nunca oferecerá as mesmas coisas para diferentes personagens. Para resistir a sua personalidade é necessário fazer um Teste de Fortitude com Presença, tendo a DT de 30 para ir contra sua personalidade, e assim, durante toda a cena, não receber os Bônus e as Limitações da mesma. O bônus sempre será utilizado como uma habilidade ou passiva, necessitando ser pronunciado antes do uso, tendo apenas um uso por cena. A limitação é passiva, estando ativa sempre e durante todo o tempo. Ao remover a sua habilidade de personalidade, você irá perder seu buff e o debuff dela será retirado parcialmente.

A história é importante, mas não obrigatória, e como já dito acima, é recomendado ter um pequeno fundo de história para que seu personagem não se perca e tenha uma linha mais definida de interpretação. Pontos importantes que são recomendados na história são: *De onde eu vim? Qual o meu motivo de estar aqui? O que aconteceu no meu passado? Por quê ainda estou aqui?* Ou itens similares. Ter uma base boa de história te faz se sentir muito mais imerso e muito mais conectado ao seu personagem, mas, não é obrigatório.

Contrato

Os contratos tem algumas informações relevantes e que tem o poder de ditar o rumo de sua jornada. O contrato é constituído por **Reputação, Classe, Competência e Salário** de seu agente.

Reputação

A reputação é o que lhe faz subir dentro da SCP, sendo recebida ao concluir missões. A reputação também é a responsável pela sua Competência. Quanto mais reputação você tiver, mais respeitado será e terá acesso a diversos equipamentos mais poderosos. A reputação também é passível de ser perdida, assim como as competências também. Ao chegar a reputação negativa, algo irá acontecer com seu agente, sendo essa, a penalidade por ser tão ineficiente. Todos os itens da loja serão 50% mais caros para você, e tudo o que você for vender na loja, terá valor zero.

Sem Reputação

Quando um agente não tem reputação para utilizar um item, ele terá de realizar um Teste de Fortitude com Presença para tentar utilizar o item.

DT 40 - Usa o item normalmente.

DT 35 - Desmaio (Inconsciente por 2 horas).

DT 30 - Paranoia (-1 de SAN a cada 2 horas por um dia).

DT 25 - Não-Combatente (-7 em Lutar e Pontaria por 1 dia).

DT 20 - Fraqueza (-7 em Defesa por 1 dia).

DT 15 - Quebra Molecular (Dano massivo em PV - ignora qualquer resistência).

DT 10 - Perda Sensorial (Todos os testes têm desvantagem independente do valor do atributo por 1 dia).

DT 5 - Inaptidão (Perde metade da sanidade máxima).

DT 1 - Imprestável (Perda de metade do PV, SAN e PE máximos).

Classes

Existem 3 classes, e dentro dessas classes há 3 subclasses. Sendo as classes **Combatente, Especialista e Socorrista**. E as subclasses *Duelista, Fuzileiro, Vanguarda, Investigador, Franco-atirador, Infiltrador, Médico, Terapeuta* e *Suporte* respectivamente. Cada uma com suas trilhas e benefícios próprios, juntamente de uma habilidade de classe.

As classes têm seus próprios estereótipos e suas limitações. Como por exemplo, ser um investigador e tentar atuar na linha de frente, pode acabar dando certo em alguns momentos, mas, obviamente, você não foi feito para isso. Visando isso, escolha a classe que mais se encaixa com seu personagem, já que, após escolher a classe e entrar no RPG, nada mais poderá ser mudado. Todas as armas de fogo recebidas pelas classes vem com uma munição por padrão.

Combatentes

Os combatentes são basicamente a classe que tem maior taxa de dano e a que mais pode apanhar e morrer durante um combate, já que eles sempre estão na linha de frente na maioria do tempo. O duelista é o famoso porradeiro, o cara que tá lá pra ir a cara tapa com a criatura e causar dano físico nela. O fuzileiro é o que fica mais distante, disparando contra a criatura e ajudando o time à distância, causando dano balístico. O vanguarda é o tanque, é a muralha que protege o time e deixa a criatura focada nele, o clássico saco de pancadas. Por padrão, todo combatente tem a Defesa aumentada, sendo ela **13 + FOR** ao invés de 10 + FOR. A habilidade padrão do combatente é **melhorada** durante a trilha.

- Combatente Duelista

“Agentes de combate corpo a corpo, normalmente utilizando uma arma branca como principal arma. O foco é dilacerar a criatura e matá-la o mais rápido possível”

- **Item Inicial:** Todo duelista começa com **1 Arma Branca**, que é decidida por um D100 e **2 Bandagens**.

[1 à 40] Arma Branca Leve | [41 à 70] Arma Branca Mediana

[71 à 90] Arma Branca Pesada | [91 à 100] Arma Branca Massiva

- **Perícias Base:** As perícias recebidas são Lutar e Vigor [+5].
- **Saúde Padrão:** Todo duelista inicia com **30 PV** +(FOR × 4) | **13 SAN** +(PRE) | **16 PE** +(DES × 2).
- **Habilidade de Classe:** Força Bruta - Ao obter um crítico, pode adicionar ao dano causado o valor da sua Força x3.
- **Trilha:** [H] Habilidade ; [P] Perícia ; [A] Atributo ; [T] Perícia Treinada.

Por padrão, todo nível que o duelista alcança, ele receberá **6 PV** + FOR , **3 SAN** + PRE , **6 PE** + DES.

Novato: +1 Habilidade. [H] [P]

Agente: +1 Habilidade. [A] [T]

Agente Respeitado: +1 Habilidade. [H]

Experiente: +2 em Defesa. [A]

Veterano: Força Bruta+ - Ao obter um crítico, pode adicionar ao dano causado o valor da sua Força x5. [H] [P]

Força Tarefa: Desferir segundo golpe sem desvantagem. (Passiva) [A]

Força Tarefa Especial: Perícia Treinada. [H] [H]

Protetor do Conselho: +1 Perícia. [A] [T]

Militar 05: +5 em Defesa. [H] [P]

05-A-X: Força Bruta++ - Ao obter um crítico, pode adicionar ao dano causado o valor da sua Força x7. [A]

- **Combatente Fuzileiro**
“Agentes de combate a curta-média distância, sendo basicamente os atiradores do combate, transformando a criatura em um queijo suíço.”
 - **Item Inicial:** Todo fuzileiro começa com **1 Arma de Fogo**, que é decidida por um D100 e **1 Bandagem** e **1 Energético**.
[1 à 30] Pistola | [31 à 55] Revolver | [56 à 75] Submetralhadora
[76 à 90] Fuzil de Assalto | [91 à 100] Escopeta
 - **Perícias Base:** As perícias recebidas são Pontaria e Reflexo [+5].
 - **Saúde Padrão:** Todo fuzileiro inicia com **26 PV** +(FOR × 3) | **13 SAN** +(PRE) | **18 PE** +(DES × 3).
 - **Habilidade de Classe:** Gatilho Leve - Ao obter um crítico, pode disparar mais uma vez.
 - **Trilha:** [H] Habilidade ; [P] Perícia ; [A] Atributo ; [T] Perícia Treinada.
- Por padrão**, todo nível que o fuzileiro alcança, ele receberá **5 PV** + FOR , **3 SAN** + PRE , **9 PE** + DES.

Novato: +1 Habilidade. [H] [P]

Agente: +1 Habilidade. [A] [T]

Agente Respeitado: +1 Habilidade. [H]

Experiente: +1 Habilidade. [A]

Veterano: Gatilho Leve+ - Ao obter um crítico, pode disparar mais uma vez ou recarregar. [H] [P]

Força Tarefa: +1 Habilidade. [A]

Força Tarefa Especial: +1 Habilidade. [H]

Protetor do Conselho: +1 Perícia. [A] [T]

Militar 05: Recarga Rápida (Movimento) (Passiva). [H] [P]

05-A-X: Gatilho Leve++ - Ao obter um crítico, pode disparar mais uma vez ou recarregar ou se movimentar. [A]

- **Combatente Vanguarda**

“Agentes alinhados com o propósito de aguentar o máximo possível para que sua equipe consiga matar a criatura, aguentar tudo para poder vencer é o foco.”

- **Item Inicial:** Todo vanguarda começa com **1 Colete**, que é decidida por um D100 e **1 Bandagem** e **1 Morfina**.

[1 à 40] Colete Leve | [41 à 70] Colete Mediano

[71 à 90] Colete Pesado | [91 à 100] Colete Massivo

- **Perícias Base:** As perícias recebidas são Vigor [+5] e Atletismo [+5].

- **Saúde Padrão:** Todo vanguarda inicia com **33 PV** +(FOR × 5) | **13 SAN** +(PRE) | **14 PE** +(DES).

- **Habilidade de Classe:** Vem pra cima! - Pode chamar uma criatura para focar apenas você, fazendo ela te atacar até você cair (Morrendo ou Desmaiado) deixando a criatura ficar com -2 de Defesa para seus aliados. Resistir com INT+Intuição. DT = PRE×7.

- **Trilha:** [H] Habilidade ; [P] Perícia ; [A] Atributo ; [T] Perícia Treinada.

Por padrão, todo nível que o vanguarda alcança, ele receberá **8 PV** + FOR , **3 SAN** + PRE , **3 PE** + DES.

Novato: +1 Habilidade. [H] [P]

Agente: +2 em Defesa [A] [T]

Agente Respeitado: +1 Habilidade. [H]

Experiente: 2 de RES. [A]

Veterano: Vem pra cima!+ - [...] Resistir com INT+Inteligência. DT = PRE×12. [H] [P]

Força Tarefa: +5 em Defesa. [A]

Força Tarefa Especial: +1 Habilidade. [H]

Protetor do Conselho: +1 Perícia. [A] [T]

Militar 05: +1 Reação. [H] [P]

05-A-X: Vem pra cima!++ - [...] deixando a criatura ficar com -5 de Defesa para seus aliados. [A]

Especialistas

Os especialistas são os cabeças do time, são as pessoas que olham para a situação e tentam achar o melhor caminho, sendo uma das classes mais versáteis do RPG, eles têm suas três variações sendo o Investigador, o Franco-atirador e o Infiltrador. O investigador é o nome personificado, encontrar e analisar, esse é seu trabalho e seu motivo de irem a missão, os franco-atiradores são os que ficam a longa distância passando as informações e ajudando o time com disparos precisos e os infiltradores são os que invadem, os furtivos, os silenciosos, os que passam despercebidos, os natos em invadir e escapar. Por padrão, todo Especialista começa com mais perícias que um agente padrão, sendo $(INT + 3) \times 10$ ao invés de $(INT + 1) \times 10$. A habilidade padrão do especialista é **trocada** durante a trilha, dando a escolha ao jogador. Não há como receber a habilidade caso você retire ela. Ele também recebe habilidades passivas.

- Especialista Investigador

“Agentes que buscam resolver os casos por meio das informações deixadas pelo local e pelas pessoas que vivenciaram, exímios detetives.”

- **Item Inicial:** Todo investigador começa com **1 Arma**, que é decidida por um D100 e **1 Lanterna** e **1 Kit de Atributo (INT)**.

[1 à 25] Arma Branca Leve | [26 à 100] Pistola

- **Perícias Base:** As perícias recebidas são Investigação e Percepção [+5].
- **Saúde Padrão:** Todo investigador inicia com **20 PV** +(FOR) | **17 SAN** +(PRE × 3) | **12 PE** +(DES × 3).
- **Habilidade de Classe:** Analista Minucioso - Pode descriptografar algo feito pela SCP (INT + Tecnologia ou Intuição).
- **Trilha:** [H] Habilidade ; [P] Perícia ; [A] Atributo ; [T] Perícia Treinada.

Por padrão, todo nível que o investigador alcança, ele receberá **3 PV** + FOR , **6 SAN** + PRE , **5 PE** + DES.

Novato: +1 Perícia Treinada. [P]

Agente: +1 Habilidade. [A] [T]

Agente Respeitado: +1 Perícia. [P]

Experiente: *Genialidade* - Pode aumentar em 1D6 o resultado do teste (Cena: Investigação). [A] [T]

Veterano: +2 de Inventário. [P]

Força Tarefa: *Frio e Calculista* - Não recebe dano de sanidade (Por Cena). [A] [T]

Força Tarefa Especial: Ajuda da SCP (Passiva) (Por dia). [P]

Protetor do Conselho: +1 Habilidade. [A] [T]

Militar 05: +1 Perícia Treinada. [P]

05-A-X: *Expertise Criminal* - Reduz a DT em 1D10 (Cena: Investigação). [A] [T]

- **Especialista Franco-Atirador**

“Agentes focados no combate de longa distância e da análise das criaturas, ajudando e comandando os ataques do time à distância.”

- **Item Inicial:** Todo franco-atirador começa com **1 Arma**, que é decidida por um D100 e **1 Ponto de Comunicação** e **1 Energético**.

[1 à 90] Fuzil de Precisão [91 à 100] Fuzil de Precisão e Arma Branca Leve

- **Perícias Base:** As perícias recebidas são Pontaria e Intuição [+5].

- **Saúde Padrão:** Todo franco-atirador inicia com **20 PV** +(FOR) | **15 SAN** +(PRE) | **14 PE** +(DES × 5).

- **Habilidade de Classe:** Vista Grossa - Ao analisar uma criatura com ação completa faz com que a ameaça de crítico dos próximos 3 ataques reduzirem em 5. (Uma vez por alvo)

- **Trilha:** [H] Habilidade ; [P] Perícia ; [A] Atributo ; [T] Perícia Treinada.

Por padrão, todo nível que o franco-atirador alcança, ele receberá **3 PV** + FOR , **5 SAN** + PRE , **8 PE** + DES.

Novato: +1 Perícia Treinada. [P]

Agente: +1 Habilidade. [A] [T]

Agente Respeitado: +1 Perícia. [P]

Experiente: *Tiro Ultra Preciso* - Usando uma ação completa, se acertar, será crítico. [A] [T]

Veterano: +2D de dano (Passiva) (Balístico - Longa Distância). [P]

Força Tarefa: *SE ABAIXA!* - Não recebe penalidade por ter aliados em corpo a corpo com a criatura. [A] [T]

Força Tarefa Especial: Ultra Mira (Passiva) (+1D no teste) [P]

Protetor do Conselho: +1 Habilidade. [A] [T]

Militar 05: +1 Perícia Treinada. [P]

05-A-X: *Bala da Morte* - Aumenta o multiplicador do crítico em +1. [A] [T]

- **Especialista Infiltrador**
“Agentes tem o principal objetivo de invadir, adentrar locais, sejam eles físicos ou virtuais, e por conta disso, todo infiltrador é silencioso e habilidoso.”
- **Item Inicial:** Todo infiltrador começa com **1 Arma**, que é decidida por um D100 e **1 Kit de Invasão e 1 Óculos de Visão Noturna**.
[1 à 95] Arma Branca Leve | [96 à 100] Pistola com Silenciador
- **Perícias Base:** As perícias recebidas são Furtividade e Crime [+5].
- **Saúde Padrão:** Todo infiltrador começa com **20 PV** +(FOR) | **16 SAN** +(PRE × 2) | **10 PE** +(DES × 4).
- **Habilidade de Classe:** Passos Leves - Quando algo ou alguém tentar te encontrar, pode jogar um novo teste para tentar melhorar sua furtividade.
- **Trilha:** [H] Habilidade ; [P] Perícia ; [A] Atributo ; [T] Perícia Treinada.
Por padrão, todo nível que o infiltrador alcança, ele receberá **3 PV** + FOR , **5 SAN** + PRE , **6 PE** + DES.

Novato: +1 Perícia Treinada. [P]

Agente: +1 Habilidade. [A] [T]

Agente Respeitado: +1 Perícia. [P]

Experiente: *Vigilante da Noite* - Não recebe penalidade pela escuridão. [A] [T]

Veterano: Mestre em Arrombar - Lockpick dura o dobro. (Passiva) [P]

Força Tarefa: *Ninja* - Seu dano furtivo é dobrado. [A] [T]

Força Tarefa Especial: Esconder Aliado - Aumenta +5 no Teste de Furtividade do aliado caso seja superior. (Passiva) [P]

Protetor do Conselho: +1 Habilidade. [A] [T]

Militar 05: +1 Perícia Treinada. [P]

05-A-X: *Atenção Total* - Não recebe dano furtivo. [A] [T]

Socorristas

A classe mais vital do RPG. Socorristas são os que mantêm a moral e a estabilidade da equipe de pé, sendo os responsáveis pela sobrevivência dos agentes durante as missões. Suas três variações dizem muito sobre o que um socorrista é. O médico é quem literalmente faz um tratamento rápido na hora para tentar ajudar quem está morrendo ou muito ferido, sendo eficazes em seu serviço. Os terapeutas são seus amigos, seu colega que diz pra você ficar bem e te dá aquele abraço gostoso junto de um “Fica bem aí mano”, e mesmo que a sanidade pareça algo bobo, não há um que não trema na base ao perceber que não há um terapeuta. O suporte é o clássico e famoso médico porradeiro, é o cara que bate com a bandagem e cura com a faca, sendo um médico mais voltado para o combate do que para a cura, mas mesmo assim, exerce sua função. Todo socorrista tem seu inventário aumentado por padrão, sendo **6 + FOR/2 + Vigor/2** ao invés de **5 + FOR/2 + Vigor/5**. A habilidade padrão do socorrista é **melhorada** durante a trilha. Ele também recebe habilidades passivas.

- Socorrista Médico

“Agentes cuja sua maior função é curar e retirar os agentes do precipício da morte. Cada vida vale a pena.”

- **Item Inicial:** Todo médico começa com **Itens Medicinais**, que é decidida por um D100 e **1 Morfina**.

[1 à 15] 1 Bandagem | [16 à 50] 2 Bandagens | [51 à 75] 3 Bandagens

[76 à 95] 4 Bandagens | [96 à 99] 4 Bandagens e 1 Kit Médico | [100] 4 Bandagens e 2 Kits Médicos

- **Perícias Base:** As perícias recebidas são Medicina e Sobrevivência [+5].
- **Saúde Padrão:** Todo médico inicia com **23 PV** +(FOR × 3) | **23 SAN** +(PRE × 3) | **8 PE** +(DES).
- **Habilidade de Classe:** Competente - Aumenta mais um dado de cura.
- **Trilha:** [H] Habilidade ; [P] Perícia ; [A] Atributo ; [T] Perícia Treinada.

Por padrão, todo nível que o médico alcança, ele receberá **5 PV** + FOR , **5 SAN** + PRE , **2 PE** + DES.

Novato: +1 Habilidade. [P]

Agente: +3 de Inventário. [A] [T]

Agente Respeitado: +1 Habilidade. [H]

Experiente: Competente+ - Mais dois dados de cura. [A]

Veterano: Duplo Uso - Pode usar duas bandagens sem desvantagem. (Passiva) [A]

Força Tarefa: +1 Habilidade. [A] [T]

Força Tarefa Especial: Competente++ - Mais três dados de cura. [P]

Protetor do Conselho: +1 Perícia. [A]

Militar 05: Levanta! - Ao retirar alguém de morrendo, pode curar 2D6 de vida do mesmo. (Passiva) [H]

05-A-X: +5 de Inventário. [A] [T]

- **Socorrista Terapeuta**

“Agentes que têm sua maior força dedicada a manter a mente dos agentes em um estado minimamente são, visando o bem estar psicológico do grupo.”

- **Item Inicial:** Todo terapeuta começa com **Calmantes**, que é decidida por um D100 e **1 Sonífero** e **1 Kit de Atributo (PRE)**.

[1 à 15] 1 Calmante | [16 à 50] 2 Calmantes | [51 à 75] 3 Calmantes | [76 à 100] 4 Calmantes

- **Perícias Base:** As perícias recebidas são Diplomacia e Fortitude [+5].

- **Saúde Padrão:** Todo terapeuta inicia com **21 PV** +(FOR) | **20 SAN** +(PRE × 5) | **8 PE** +(DES).

- **Habilidade de Classe:** Ombro Amigo - Pode confortar uma pessoa, deixando-a mais tranquila e calma, recuperando 2D4 SAN (Uma vez por pessoa e por cena).

- **Trilha:** [H] Habilidade ; [P] Perícia ; [A] Atributo ; [T] Perícia Treinada.

Por padrão, todo nível que o terapeuta alcança, ele receberá **3 PV** + FOR , **8 SAN** + PRE , **2 PE** + DES.

Novato: +1 Habilidade. [P]

Agente: +3 de Inventário. [A] [T]

Agente Respeitado: +1 Habilidade. [H]

Experiente: Ombro Amigo+ - Pode confortar uma pessoa, deixando-a mais tranquila e calma, recuperando 2D6 SAN. [A]

Veterano: Profissional - Não recebe mais dano massivo em SAN. (Passiva) [H]

Força Tarefa: +1 Habilidade. [A] [T]

Força Tarefa Especial: Ombro Amigo++ - Pode confortar uma pessoa, deixando-a mais tranquila e calma, recuperando 4D6 SAN. [P]

Protetor do Conselho: +1 Perícia. [A]

Militar 05: Discurso - Pode usar uma ação completa para recuperar 3D4 SAN de todos os aliados. (“Passiva”) [H]

05-A-X: 2 de RES Mental. [A] [T]

- **Socorrista Suporte**

“Agentes que atuam na retaguarda, curando e atacando, fazendo o melhor que podem para matar a criatura e salvar a todos.”

- **Item Inicial:** Todo suporte começa com **Arma ou Item Medicinal**, que é decidida por um D100 e também **Energético ou Adrenalina** que também são decididos no mesmo D100 anterior.
[1 à 50] 1 Arma Pequena (Pistola ou AB Leve) e 1 Energético | [51 à 100] 2 Bandagens e 1 Adrenalina
- **Perícias Base:** As perícias recebidas são Medicina e Vigor ou Lutar e Fortitude [+5].
- **Saúde Padrão:** Todo suporte inicia com **25 PV** +(FOR × 4) | **18 SAN** +(PRE × 2) | **8 PE** +(DES).
- **Habilidade de Classe:** Salvador de Todos - Pode arrastar um aliado caído sem desvantagem de locomoção.
- **Trilha:** [H] Habilidade ; [P] Perícia ; [A] Atributo ; [T] Perícia Treinada.

Por padrão, todo nível que o suporte alcança, ele receberá **2 PV** + FOR , **3 SAN** + PRE , **2 PE** + DES.

Novato: +1 Habilidade. [P]

Agente: +3 de Inventário. [A] [T]

Agente Respeitado: +1 Habilidade. [H]

Experiente: Salvador de Todos+ - Pode carregar dois aliados [...]. [A]

Veterano: Ajudante - Pode ajudar um médico em algum tratamento, reduzindo a DT em 1D6 caso passe ou aumentando a cura em 1D. [H]

Força Tarefa: +1 Perícia Treinada. [A] [T]

Força Tarefa Especial: Salvador de Todos++ - Pode carregar um aliado e atirar em algum alvo. [...]. [P]

Protetor do Conselho: +1 Perícia. [A]

Militar 05: Bate em Mim! - Faz a criatura virar para você por 1D4 rodadas. Resistir = INT+Intuição <> PRE×8 (“Passiva”). [H]

05-A-X: +1 de RES. [A] [T]

Competência

Também nomeada como *Graus* ou como *Níveis*, a competência é a escada a ser trilhada dentro da SCP, sendo a base de sua jornada que só se dificulta cada vez mais conforme seu avanço. Essa escada é constituída por 10 Competências, ou se quiser chamar, 10 Níveis. Cada um deles tem um nome e uma margem de reputação necessária para entrar e subir por entre eles, mas também, é possível perder competência caso perca muita reputação. As competências são:

Civil

Margem de competência: 0 REP à 2 REP

Dano Furtivo: 1D4 de dano.

1º Grau - Novato

Margem de competência: 3 REP à 5 REP

Recebe +2 na perícia *Sabedoria*

Dano Furtivo: 1D6+1 de dano.

2º Grau - Agente

Margem de competência: 6 REP à 8 REP

Recebe +2 na perícia *Sabedoria*

Dano Furtivo: 2D6+2 de dano.

3º Grau - Agente Respeitado

Margem de competência: 9 REP à 11 REP

Recebe +2 na perícia *Sabedoria*

Dano Furtivo: 3D6+3 de dano.

4º Grau - Experiente

Margem de competência: 12 REP à 14 REP

Recebe +2 na perícia *Sabedoria*

Dano Furtivo: 4D6+4 de dano.

5º Grau - Veterano

Margem de competência: 15 REP à 17 REP

Recebe +2 na perícia *Sabedoria*

Dano Furtivo: 5D6+5 de dano.

6º Grau - Força Tarefa

Margem de competência: 18 REP à 20 REP

Recebe +2 na perícia *Sabedoria*

Dano Furtivo: 6D6+6 de dano.

7º Grau - Força Tarefa Especial

Margem de competência: 21 REP à 23 REP

Recebe +2 na perícia *Sabedoria*

Dano Furtivo: 7D6+7 de dano.

8º Grau - Protetor do Conselho

Margem de competência: 24 REP à 26 REP

Recebe +2 na perícia *Sabedoria*

Dano Furtivo: 8D6+8 de dano.

9º Grau - Militar 05

Margem de competência: 27 REP à 29 REP

Recebe +2 na perícia *Sabedoria*

Dano Furtivo: 9D6+9 de dano.

10º Grau - 05-A-X

Margem de competência: 30 REP à ??? REP

Recebe +2 na perícia *Sabedoria*

Dano Furtivo: 10D6+10 de dano.

Salário

Não há motivo de se submeter a lutar contra monstros sem querer receber algum dinheiro em troca, e, para seu azar, o salário aqui não é a melhor das maravilhas, pelo menos não inicialmente.

O salário é definido por *Dias de Serviço*. Sendo realizado todos os dias para o agente em questão, lhe fornecendo o suporte para a missão. E, ao fim da missão, caso haja um sucesso, haverá um pagamento extra de mais cinco dias. Caso não haja sucesso, haverá um pagamento normal. Cada competência recebe um salário diário da SCP.

Civil - Salário de **500**

Novato - Salário de **750**

Agente - Salário de **1.000**

Agente Respeitado - Salário de **1.500**

Experiente - Salário de **2.000**

Veterano - Salário de **2.500**

Força Tarefa - Salário de **3.500**

Força Tarefa Especial - Salário de **4.500**

Protetor do Conselho - Salário de **6.000**

Militar O5 - Salário de **8.000**

O5-A-X - Salário de **10.000**

Atributos e Perícias

Atributos

Os atributos são o coração do RPG, sendo usados para qualquer teste que poderá ser feito dentro do mesmo, podendo ser um teste de atributo puro ou complementado de alguma perícia específica.

Os atributos têm um conceito simples, já que, todos os seus atributos contém o valor 1 inicialmente, representando a quantidade de dados nos quais você irá rolar sempre que for executar um teste com aquele atributo.

Contratados contém *quatro atributos principais*, sendo eles: *Força (FOR)*, *Destreza (DES)*, *Intelecto (INT)* e *Presença (PRE)*.

Por padrão, todo jogador monta seu personagem com mais *3 pontos de atributo* e uma possibilidade de zerar algum deles, aplicando desvantagem ao mesmo e ganhando um ponto extra. Obviamente isso só pode ser feito na montagem na ficha. Exemplo, você pode ter 2 em Força, 3 em Destreza, 0 em Intelecto e 2 em Presença, demonstrando que você sempre irá rolar 2D20 com vantagem em testes de Força, 3D20 com vantagem em teste de Destreza, 2D20 com desvantagem em testes de Intelecto e 2D20 com vantagem em testes de Presença.

Um atributo pode acabar recebendo uma *Desvantagem* ou *Debuff* por conta de equipamentos massivos ou que pesam muito, reduzindo o valor de qualquer rolagem sua com este atributo.

O maior valor que pode ser colocado em um atributo é **5** e o menor valor é **0**.

Perícias

Usadas como complementos, as perícias não tem um atributo no qual são interligadas, já que seu uso é definido pelo Mestre, sendo assim, nada o impede de realizar um Teste de Vigor com Intelecto, ou um Atletismo com Presença. Tendo uma variedade enorme, as perícias são seus auxiliares na sua jornada, e, por padrão, também podem ser recebidas gratuitamente pela sua classe escolhida.

Naturalmente todos os jogadores, ao criarem sua ficha, recebem **(INT+1)*10 Pontos de Perícia**. As perícias tem 3 valores, sendo eles **5 ; 10 e 15**. Você, como iniciante, tem direito apenas a perícias com valor 5. Até atingir a competência *Experiente* sua perícia treinada será 10, e quando superar esta competência sua perícia treinada será 15.

Há um total de 26 Perícias. Aumentar seu Intelecto durante o RPG também faz suas perícias aumentarem. Adicionar 1 de INT lhe dá +10 pontos de perícia.

Esta é a lista de perícias:

Arremessar
Atletismo
Atualidades
Crime
Defesa (10+FOR)
Diplomacia
Enganação
Fortitude
Furtividade
História
Idiomas
Iniciativa
Intimidar

Intuição
Investigação
Lutar
Mecânica
Medicina
Percepção
Pilotar
Pontaria
Reflexo
Sabedoria
Sobrevivência
Tecnologia
Vigor

As perícias também podem receber desvantagens ou debuffs podendo ser temporários ou permanentes, como por exemplo: Usar um colete muito pesado ou não ter alguma parte do corpo.

Reflexo, Vigor e Atletismo podem ser usados para reações, assim como a perícia de Defesa (que contém um valor padrão que não é incluído nos seus gastos de perícia).

Sabedoria e *Defesa* são as únicas na qual não podem ter pontos alocados nelas, sendo a *Sabedoria* aumentada conforme o tempo que você está na SCP e *Defesa* aumentada com outros itens (como habilidades ou componentes).

Saúde

Assim como o esperado, os agentes possuem uma saúde, que é dividida em três partes, sendo elas os Pontos de Vida (PV), os Pontos de Sanidade (SAN) e os Pontos de Estamina (PE). Cada um deles é definido por um atributo em específico, que o complementa, aumentando seus valores.

Pontos de Vida (PV)

O seu PV é complementado pelo atributo Força. Sua vida é primordial para sua sobrevivência. Ter um PV baixo te deixará em perigo. Seu PV é dividido em três partes: *PV Atual*, *PV Total* e *Dano Massivo*.

O atual representa a sua vida atual (obviamente). O total representa o seu máximo de vida e o Dano Massivo é a quantia de dano necessária para poder te desmaiar em um único golpe, sendo sempre a metade do PV Total (Arredonde para baixo se necessário).

Quando se melhora o atributo de Força, se é adicionado a quantidade respectiva de vida, por exemplo, você, um combatente vanguarda, aumenta 1 em Força, e você é competência Novato, você irá aumentar a sua vida baseada na sua trilha, então, supondo que você tenha 4 em Força, seria adicionado +5 PV por conta do multiplicador de vida e +1 PV por conta da trilha.

Quando se está com metade da vida, você estará Machucado. O estado de machucado não tem muito efeito sobre você, tirando o fato de que, este efeito pode ter efeito nas criaturas na qual você combate, podendo lhes dar benefícios sobre você já que você está machucado.

Inconsciente

Ao ser deixado inconsciente, você perderá qualquer buff que tenha recebido de habilidades ou de itens externos, desmaiando instantaneamente, e só se levantará quando tiver sucesso em um Teste de Vigor com Presença, sendo o objetivo o valor de 20 ou após as 2 rodadas acabarem.

Morrendo

Para se entrar no estado de morrendo, é necessário zerar completamente seu PV, e assim como estar inconsciente, você irá perder qualquer buff que estivesse ativado no momento. Ao chegar nesse estágio, você terá 3 rodadas para ser salvo antes que sua visão se torne vazia e a morte o leve para sempre. Para retirar uma pessoa de morrendo, é necessário realizar um Teste de Medicina com Intelecto que resulte em 20 ou mais. Ao fazer isso, a pessoa irá voltar com 1 PV.

Pontos de Sanidade (SAN)

O seu SAN é complementado pelo atributo de Presença. Assim como sua vida, a sanidade é crucial para sua mente se manter sã neste mundo insano e brutal de Contratados. E assim como o PV, seu SAN também é dividido em três partes: *SAN Atual*, *SAN Total* e *Dano Massivo*.

O atual representa a sua sanidade atual. O total representa o seu máximo de sanidade e o Dano Massivo é a quantia de dano necessária para poder te deixar paralisado, sendo sempre a metade do SAN Total (Arredonde para baixo se necessário).

Quando se melhora o atributo de Presença, se é adicionado a quantidade respectiva de sanidade, por exemplo, você, um socorrista terapeuta, aumenta 1 em Presença, e você é competência Novato, você irá aumentar a sua sanidade baseada na sua trilha, então, supondo que você tenha 4 em Presença, seria adicionado +5 SAN por conta do multiplicador de vida e +1 SAN por conta da trilha.

Quando se está com metade da sanidade você entra no estado de Abalado, ele não lhe afeta em quase nada, tirando o fato de que criaturas podem se aproveitar de agentes que estão abalados para manipular suas mentes frágeis.

Paralisado

Ao ser deixado em estado de Paralisado, você irá travar completamente, ficando imóvel e soltando qualquer arma que estiver em suas mãos no momento. Para sair desse estado é necessário realizar um Teste de Fortitude com Presença com um valor de 20 ou superior, ou após as 3 rodadas passarem.

Enlouquecendo

Para adentrar no estado de Enlouquecendo é necessário zerar completamente seu SAN, e da mesma forma de quando se está inconsciente, você também irá largar qualquer item que estiver em suas mãos. Nesse estado você terá 3 rodadas para ser retirado da porta da loucura, e para isso, é necessário que alguém realize um Teste de Diplomacia com Presença em você, obtendo um valor igual ou maior que 20. Caso consigam, você irá retornar da insanidade com apenas 1 SAN.

Insano

Após passarem as 3 rodadas e você não tiver sido retirado do estado de Enlouquecendo, você irá quebrar completamente, se tornando louco permanentemente, mas, diferente da morte, algo mudará dentro de você, agora, você terá um objetivo de loucura que será definido por 1D6, e, um detalhe importante, é que você não entra mais em morrendo, e apenas cairá morto ao chão quando zerar seu PV.

[1] **Piromania** - Você anseia pelo fogo, e por ele você vive. Você deve deixar algum ser vivo queimando em todo combate.

[2] **Suicida** - Qual o sentido da vida? NENHUM! Você deve estar na linha de frente sempre.

[3] **Hoplomania** - Dar tiros é muito divertido, porque não atirar em tudo?! Você deve usar apenas armas de fogo, e sempre que atirar, deve jogar 1D2. Se cair 1 é no inimigo, se cair 2 é no aliado.

[4] **Explosivo** - Explosões são maneiras, explodir é muito bom! Em todo combate você deve jogar ao menos três granadas e acertar.

[5] **Crise** - Por que eu ainda tô vivo? Eu não sei mais... Apenas existo. Você não pode participar de combates.

[6] **Insanidade** - MEUS COMPANHEIROS ME ABANDONARAM! ELES DEVEM MORRER!!! Você deve matar todos os seus antigos companheiros.

Descumprimento de Insanidade

Caso não porte os itens que sua insanidade lhe pede por 1 dia você deverá tentar se matar da forma que puder, caso falhe você volta a sua loucura normal por 6 horas, e caso ainda não porte, deverá tentar novamente e assim se prossegue. O mesmo vale para ações que sua insanidade lhe pede para fazer, caso não deseje realizar, você deverá fazer um Teste de Fortitude com Presença, DT 40, e caso falhe, você irá tentar se matar, caso não consiga, você irá voltar a sua loucura padrão.

Resistência Mental

Ninguém é blindado contra os danos psicológicos que este trabalho oferece, mas, depois de sofrer muito, você acaba se “acostumando”. É possível “melhorar” sua resistência mental conforme você joga. Isso é recebido por cada Enlouquecendo ou Dano Massivo em SAN que você recebe, sendo na ordem de sim e não. Ou seja, se você tomar um dano massivo, você ganha RES, mas, o próximo massivo ou enlouquecendo não irá ganhar, e assim se prossegue. O limite de Resistência Mental é 1/4 da sua sanidade máxima (arredonde para cima se necessitar), ou seja, por exemplo, 23 de SAN máxima pode ter até 6 de RES Mental.

Pontos de Estamina (PE)

O seu PE é complementado pelo atributo de Destreza. Utilizado como combustível para as habilidades, a estamina não lhe causará mal caso seja zerada. Ela é dividida em apenas *duas partes*, sendo ela PE atual e PE total, que assim como os demais, o atual representa sua quantidade atual de estamina, e o total o seu máximo de pontos.

Quando se melhora o atributo de Destreza, se é adicionado a quantidade respectiva de estamina, por exemplo, você, um especialista franco-atirador, aumenta 1 em destreza, e você é competência Novato, você irá aumentar a sua estamina baseada na sua trilha, então, supondo que você tenha 4 em Destreza, seria adicionado +5 PE por conta do multiplicador de vida e +1 PE por conta da trilha.

Inventário e Equipamentos

Inventário

O inventário de seu personagem possui uma carga de peso corporal limite, e essa carga é o limite de peso no qual seu personagem poderá carregar, caso ele ultrapasse essa carga ele estará em *Sobrepeso*.

O inventário máximo é $5 + \text{FOR}/2 + \text{Vigor}/5$.

Sobrepeso

Ao ultrapassar o limite de inventário, você estará em *Sobrepeso*. Neste estado, você terá a redução de -3 em testes que utilizem o atributo de Destreza e terá -5 em Defesa, juntamente da perda temporária de metade da sua locomoção.

Carga Máxima

A carga máxima representa a quantidade máxima que você pode exceder seu inventário, sendo ela o limite de itens nos quais você pode carregar. Sua carga máxima é definida pelo seu **Inventário Total somado com metade do mesmo** (ou Inventário Total $\times 1,5$ para os amantes de fórmulas). Não é possível exceder sua carga máxima em nenhuma hipótese.

Dinheiro

Sem dinheiro você não faz nada, e como um agente que acabou de entrar, você começa com uma quantia de dinheiro razoável, sendo ela decidida por alguns poucos dados. O dinheiro inicial é **700** e tem um adicional de $5D4 \times 100$. Caso deseje mais que isso, você apenas precisa fazer missões.

Itens Importantes

Itens importantes são uma parte de você que reside na calma de uma vida pacata sem criaturas querendo arrancar seus órgãos internos com você vivo. Um item importante pode ser qualquer coisa, como por exemplo, uma foto da sua família. Eles podem recuperar até 1D4 de Sanidade por cena. O peso no inventário pode ser variado, mas, nunca nulo.

Equipamentos

Soco

Dentre os seus equipamentos, estão seus punhos, apesar de não serem a forma mais efetiva de lutar contra criaturas, eles são sua última arma (a não ser que você não tenha braços ou mãos). O dano de seus golpes físicos (como socos ou chutes) será definido conforme o seu atributo de *Força*, e sempre que você melhorar seu atributo, ele irá acompanhá-lo.

0 em FOR resulta em 1D2+FOR de Dano em seu Soco.	3 em FOR resulta em 2D4+FOR de Dano em seu Soco.
1 em FOR resulta em 1D4+FOR de Dano em seu Soco.	4 em FOR resulta em 2D6+FOR de Dano em seu Soco.
2 em FOR resulta em 1D6+FOR de Dano em seu Soco.	5 em FOR resulta em 2D8+FOR de Dano em seu Soco.

Armas de Fogo

Armas de fogo são um dos armamentos mais utilizados dentre os agentes, sendo um dos que mais causam dano em criaturas e um dos mais “seguros” dentre as armas. Toda e qualquer arma de fogo possui um local para ser guardada (como um coldre) que já é recebido ao comprar a arma, sendo incluso no preço da arma.

Para *sacar* uma arma de fogo é utilizada uma Ação Principal, e para *guardá-la* é utilizada uma Ação de Movimento. Assim como, *recarregar* uma arma de fogo também consome uma Ação Principal. *Pegar* uma arma no chão, dependendo da distância, é considerado Ação Livre.

A munição de uma arma de fogo é por usos, para saber quantos usos sua munição possui, só conferir na **Loja**, já que cada arma possui uma quantidade de usos por pente. Usar a munição não lhe dá um disparo, você obviamente não vai matar uma criatura com um tiro, e sim *vários tiros*, mas continua sendo apenas um ataque. Você pode atirar duas vezes contra a criatura, mas isso lhe dará uma penalidade de -3D em cada ataque. E em casos onde serão feitos três disparos, você terá -5D em cada ataque.

Toda arma de fogo possui alguns acessórios que podem ser anexados a ela, melhorando seu desempenho em combate. Existem 6 espaços para acessórios em uma arma de fogo, sendo um no Cano da arma, dois Laterais, um Superior, um Inferior e um Posterior. Os acessórios aumentam o peso da arma e podem ser comprados na Loja.

Armas Brancas

As armas brancas são um dos charmes dos agentes, sendo o equipamento utilizado no mano a mano contra uma criatura, sendo classificados apenas como leves, medianas, pesadas e massivas. Juntamente das arremessáveis e das famosas soqueiras. Assim como as armas de fogo, as armas brancas possuem uma bainha, coldre ou o que quer que seja para guardá-las. *Sacar* uma arma branca utiliza uma Ação Principal, e *guardá-la*, uma Ação de Movimento. *Pegar* uma arma no chão, dependendo da distância, é considerado Ação Livre.

Caso deseje desferir dois golpes contra a criatura, você terá uma penalidade de -3D nos dois testes, e caso deseje desferir três golpes contra o alvo, receberá uma penalidade de -5D em cada um.

Coletes e Escudos

Os coletes são uma forma de proteção dos personagens, adicionando RD aos personagens, sendo a principal forma de redução de dano. A RD adicionada entra em todas as reações. Os coletes em Contratados tem uma Resistência de Dano Geral, ou seja, protegem contra dano físico, balístico e explosivo.

Os escudos são uma forma extra de receber mais resistência contra golpes, ao usar um escudo, há uma pequena limitação em seus equipamentos, principalmente em armas de fogo, sendo impossível usar uma Escopeta, Fuzil de Precisão, Fuzil de Assalto, Minigun ou Metralhadora Leve ao portar um escudo. Usar um escudo leve não lhe dá desvantagens em armas brancas. Usar um escudo mediano lhe dá desvantagem em usar uma arma branca massiva. Usar um escudo pesado lhe dá desvantagem em usar uma arma branca grande ou massiva.

Mochilas

As mochilas são a melhor forma de transportar itens, sendo um dos itens favoritos de todos os agentes. Ninguém quer ser pego de surpresa no meio de uma missão, então uma mochila bem recheada de coisas sempre ajuda. Mas, nem sempre isso é um benefício, já que, ter muitas coisas em sua mochila pode lhe fazer ficar extravagante demais e não conseguir entrar em Furtividade em algum local. A cada 5 de peso que você coloca na sua mochila você irá perder 2 em Furtividade, e em casos onde o tamanho da mochila é ímpar, ela estar completamente cheia também lhe dará esta penalidade. Para organizar uma mochila devidamente e não fazer tanto barulho é necessário realizar um Teste de Crime com Intelecto, para assim, remover esta penalidade de uma parte da mochila, ou seja, 5 de peso. Falhar no teste faz com que a penalidade aumente de -2 para -3.

Itens Medicinais

Quem não curte virar uma múmia não é mesmo? Os itens medicinais tem o principal uso de manter os agentes vivos. Cada tipo de item medicinal tem uma forma de uso, variando entre Ação Principal e Ação de Movimento. Como sempre, estará descrito na **Loja** qual ação o item utiliza. Mas, normalmente, aumento de PV, SAN ou PE é Ação Principal.

Utilizar mais de um item medicinal de Ação Principal requer muita habilidade médica, já que, ao realizar isso, você receberá uma penalidade de -3D nos testes, assim como, se falhar, você irá retirar 1 de PV (ou SAN) do alvo por ter feito um tratamento horrível, e caso você deseje utilizar três itens em uma única rodada, você irá executar os testes com -5D e se falhar, causará o efeito contrário, ou seja, ao invés de curar 1D6 em uma bandagem, você irá machucar 1D6. Cuidado com suas escolhas.

Itens SCP e Itens de Classe Especial (ICE)

A SCP, como toda empresa multimilionária, fabrica seus próprios equipamentos, neste caso, qualquer item que não seja normal ou padrão é alterado pela SCP, e para o controle de seus equipamentos, eles inserem na retina de seus funcionários um identificador, e nas armas, um código fonte, há boatos de que o código é criado individualmente por um supercomputador, fazendo deles impossíveis de serem descriptografados. Esse código impede agentes fracos de porem as mãos em itens de elite, por isso, cuidado com o que mexe.

Começando pelos Itens SCP. Sendo o nível mais fraco de itens modificados, os itens SCP são ferramentas aprimoradas, melhores que um artefato comum, sendo mais úteis e mais poderosas que uma arma comum. Os itens SCP só são disponibilizados para *Agentes Respeitados* ou superiores a isso.

Os Itens de Classe Especial, ou ICE, são os itens da elite da elite da SCP, sendo os mais fortes e eficazes em suas respectivas áreas de uso. Um ICE só pode ser utilizado por um agente de *Força Tarefa Especial* ou superior.

Locomoção

Sua locomoção é o quanto você poderá andar em cenas onde há o fundamento de rodadas, sendo utilizada nas suas ações de movimento. Ela é definida pelo seu atributo *Destreza*, tendo uma pequena tabela de valores, sendo ela:

0 em DES resulta em **4** de Locomoção.

1 em DES resulta em **6** de Locomoção.

2 em DES resulta em **9** de Locomoção.

3 em DES resulta em **10** de Locomoção.

4 em DES resulta em **11** de Locomoção.

5 em DES resulta em **12** de Locomoção.

Locomoção Extra

Para se locomover mais uma vez, é necessário gastar sua Ação Principal e realizar um Teste de Vigor com Destreza. A DT do teste é a sua locomoção padrão vezes 2. Ou seja, se você tem 2 em Destreza e quer correr mais, você precisa realizar o teste e obter um valor igual ou superior a 18. Caso obtenha um sucesso neste teste, você poderá se locomover o dobro do que o seu padrão, caso tenha um fracasso, irá se mover apenas mais metade do seu padrão.

Habilidades

As habilidades são a sua forma de superar as dificuldades e ir além de seus limites para superar os desafios que lhe forem impostos. A SCP modifica os corpos dos agentes para que possam ser mais fortes e mais resistentes que os humanos normais. Como um novo agente, você terá direito a escolher uma habilidade da lista a seguir, totalizando *três habilidades*. Sendo uma de sua Personalidade, uma de sua Classe, e uma na qual você escolher. Você pode remover a habilidade de personalidade ou a de classe em troca de uma de sistema (Não há volta depois de removê-la). Toda e qualquer habilidade deve ser pronunciada pelo jogador antes de ser utilizada, e mesmo se falhar, o PE será gasto da mesma forma. As habilidades são *executadas na hora*, sendo apenas naquela ação na qual você realizou, caso não haja uma definição de tempo ou de rodadas, a habilidade é instantânea. Há um *limite de habilidades* que podem ser executadas por turno, sendo ela **1 + Competência×2**. Aprimorar uma habilidade consta como um uso extra.

A parte escrita abaixo da habilidade é sua versão Aprimorada, ou seja, sua versão já melhorada e com seu PE aumentado. As que não tem esse texto embaixo, não podem ser Aprimoradas. Há casos onde você verá escrito Aprimorar, nesses casos ou é um extra da habilidade ou é quando você pode melhorar aquela habilidade diversas vezes.

Você também pode pré-preparar uma habilidade combada, ou seja, se você for um Fuzileiro você pode falar algo tipo: “Se eu criticar agora, ou vou usar minha habilidade novamente no próximo tiro.” Fazendo combos brutais contra os seus oponentes.

Troca de Habilidades

Usando dinheiro, é possível trocar uma habilidade, gastando somente dinheiro dependendo do custo de PE. A troca é realizada após o jogador gastar o dinheiro, sendo o simples cálculo de:

$$\text{Trocar Habilidade} = \text{PE da Habilidade Retirada} \times 1500.$$

Lista de Habilidades:

500% - (3 PE) Recebe +5 em testes com FOR.

Aprimorado - (6 PE) Recebe +10 em testes com FOR.

Abrir Cabeças - (4 PE) Ao acertar um golpe físico, duplica o dano causado.

Aprimorado - (8 PE) Ao acertar um golpe físico, triplica o dano causado.

Alerta - (3 PE) Soma seu Atletismo na reação de Esquivar ou Bloquear.

Aprimorado - (6 PE) Soma seu Atletismo e Lutar na reação de Esquivar ou Bloquear.

Amedrontar - (4 PE) Paralisa um alvo por 1D4 rodadas. Resistir $PRE + Fortitude > PRE \times 7$

Aprimorado - (8 PE) Paralisa um alvo por 2D4 rodadas. Resistir $PRE + Fortitude > PRE \times 7$

Analisar Cenário - (3 PE) Realiza um Teste de Percepção com Presença, caso tire um valor que seja em até 5 de diferença de um alvo furtivo, faz com que ele tenha que re-rolar o teste com desvantagem.

Análise Tática - (2 PE) Ao estudar o ambiente, pode achar um local de vantagem ou ponto frágil no oponente, garantindo +5 no teste.

Aprimorado - (5 PE) Ao estudar o ambiente, pode achar um local de vantagem ou ponto frágil no oponente, garantindo +10 no teste.

Arremessador - (3 PE) Pode arremessar dois itens arremessáveis [Teste Normal] ou um item não arremessável [+1D no Teste].

Ataque Oportuno - (4 PE) Caso a criatura não tenha te atacado nesta rodada, e você acerte um golpe em estado de furtivo, a movimentação da criatura será nula por 1D4 rodadas.

Aprimorado - (8 PE) Caso a criatura não tenha te atacado nesta rodada, e você acerte um golpe em estado de furtivo, a movimentação da criatura será nula por 1D4+1D6 rodadas.

Atacante Furtivo - (3 PE) Duplica os dados de seu dano furtivo.

Aprimorado - (6 PE) Triplica os dados de seu dano furtivo.

Ataque Duplo - (3 PE) Desfere dois ataques físicos.

Aprimorado - (6 PE) Desfere dois ataques físicos com +5 em ambos os testes.

Ataque Poderoso - (2 PE) Aumenta +5 ou no teste ou +1D no dano em um golpe físico.

Aprimorado - (4 PE) Aumenta +10 ou no teste ou +2D no dano em um golpe físico.

Auto Socorros - (3 PE) Pode utilizar um kit médico em si mesmo.

Aprimorado - (6 PE) Pode utilizar um kit médico em si mesmo com +5 no teste.

Bater e Reposicionar - (3 PE) Inibe o alvo de reagir com Esquiva ou Bloqueio em um golpe corpo a corpo.

Aprimorado - (6 PE) Inibe o alvo de reagir com Esquiva, Bloqueio ou Contra-Ataque em um golpe corpo a corpo.

Certeiro - (5 PE) Reduz a ameaça de crítico em 3.

Cientista Forense - (5 PE) Reduz a DT de um teste em cenas de Investigação em 3.

Conhecimento Proibido - (3 PE) Recebe +3 em Sabedoria.

Aprimorar - (+2 PE) Recebe +1 em Sabedoria adicional.

Curandeiro - (2 PE) Melhora em um tipo os dados de um item medicinal.

Aprimorado - (4 PE) Melhora em dois tipos os dados de um item medicinal.

Defesa Perfeita - (4 PE) Recebe +3 em Defesa.

Aprimorar - (+2 PE) Recebe +1 em Defesa adicional.

Derrubar e Atacar - (4 PE) Ao derrubar um alvo, poderá atacá-lo, e caso acerte, será considerado um ataque crítico.

Aprimorado - (8 PE) Ao derrubar um alvo, poderá atacá-lo com +5 no teste, e caso acerte, será considerado um ataque crítico.

Eclético - (3 PE) Recebe +1D6 em qualquer perícia que não esteja em sua ficha.

Aprimorar - (5 PE) Altera para +5. (9 PE) Altera para +1D12. (15 PE) Altera para +10. (22 PE) Altera para +1D20. (30 PE) Altera para +15.

Aprimorar - (+10 PE) Faz com que possa ser em uma perícia que esteja na ficha.

Eficiente - (3 PE) Pode utilizar +1 item medicinal.

Aprimorado - (6 PE) Pode utilizar +2 item medicinal.

Evasão - (6 PE) Ao usar sua reação, mesmo que o oponente passe pela mesma, você receberá metade do dano.

Aprimorado - (12 PE) Caso decida Desviar ou Bloquear e o oponente erre, você poderá Contra-Atacar.

Fintar - (3 PE) Deixa o alvo com -5 em Defesa em um golpe corpo a corpo.

Aprimorado - (6 PE) Deixa o alvo com -10 em Defesa em um golpe corpo a corpo.

Finalizar - (2 PE) Finaliza um alvo em estado de Morrendo.

Fúria - (4 PE) Recebe +1D em FOR ou -1 de margem de ameaça por 1D4 rodadas para golpes físicos.

Aprimorado - (9 PE) Recebe +2D em FOR ou -3 de margem de ameaça por 1D4 rodadas para golpes físicos.

Gatuno - (4 PE) Ataca com Furtividade em um golpe físico no estado de Furtivo.

Golpe Devastador - (5 PE) Ao causar metade da vida máxima em um golpe físico, pode desferir um segundo golpe usando sua Ação de Movimento.

Aprimorado - (10 PE) Ao causar metade da vida máxima em um golpe físico, pode desferir um segundo golpe usando sua Ação Livre ou Movimento com a margem reduzida em 3.

Imobilizar - (3 PE) Tem um sucesso "garantido" em imobilizar, gerando a DT de $FOR \times 10$ ao alvo, sendo reduzida em 5 a cada rodada.

Aprimorado - (7 PE) Tem um sucesso "garantido" em imobilizar, gerando a DT de $FOR \times 10$ ao alvo, sendo reduzida em 1 a cada rodada.

Imparável - (2 PE) Caso cause o valor máximo em um dado de dano, pode adicionar mais 1D.

Aprimorado - (4 PE) Caso cause o valor máximo em um dado de dano, pode duplicar o resultado dele.

Imperativo - (2 PE) Aumenta +5 em Diplomacia.

Aprimorado - (5 PE) Aumenta +10 em Diplomacia.

Invencível - (10 PE) Ao usar a habilidade, gastará 2 PE por rodada para mantê-la, e, enquanto ativa, não lhe permitirá entrar em morrendo ao zerar seu PV, Mas, a cada golpe recebido após zerar, deve realizar um Teste de Força com Vigor para não desmaiar, DT $15 + Vigor$. Após o final da cena, irá entrar em morrendo naturalmente.

KABOOM - (4 PE) Pode acoplar até 3 granadas em um único pino para se explodirem juntas e facilitar o arremesso.

Língua de Prata - (2 PE) Realiza um Teste de Presença, DT $5 + Enganação$ do alvo. Caso passe, pode ganhar uma informação para persuadir esse alvo.

Lutador Marcial - (3 PE) Pode dar 3 socos em seu alvo.

Aprimorado - (6 PE) Pode dar 3 socos em seu alvo com +5 nos testes.

Mano a Mano - (7 PE) Antes de receber o dano do golpe, pode realizar um Teste de Destreza com Reflexo, DT $20 + Fortitude$ do alvo, e caso tenha sucesso, consegue desferir um golpe físico na mesma.

Mente Blindada - (6 PE) Recebe +5 de Fortitude.

Aprimorado - (15 PE) Recebe +10 de Fortitude.

Mercenário - (3 PE) Recebe mais uma ação principal na sua primeira rodada.

Mimado - (3 PE) Pode jogar novamente um dado que não gostou antes de dizer seu valor.

Aprimorar - (+1 PE) Pode jogar novamente o mesmo dado.

Mira de Elite - (7 PE) Pode atirar de um nível de alcance a mais com a arma.

Morte Silenciosa - (5 PE) Melhora o dado de seu ataque furtivo em 1 tipo.

Aprimorado - (11 PE) Melhora o dado de seu ataque furtivo em 2 tipos.

Motivação - (5 PE) Quando um aliado estiver com 0 pontos de vida, faz com que ele possa sobreviver mais uma rodada, estendendo sua chance de sobrevivência.

Muralha - (4 PE) Pode preparar um bloqueio ou contra ataque com sua ação de movimento e receber +5 na reação escolhida.

Aprimorado - (9 PE) Pode preparar um bloqueio ou contra ataque com sua ação de movimento e receber +10 na reação escolhida.

Necromante - (3 PE) Utilizar um kit médico ao retirar alguém de morrendo irá também curá-la.

Pedir Ajuda - (3 PE) Pode chamar um companheiro para ajudar em um teste, aumentando em +5 ou +10 (>20 adiciona +5 ; >25 adiciona +10).

Percepção Aguçada - (7 PE) Pode refazer um teste em um local já explorado.

Pistoleiro - (4 PE) Pode dar um tiro extra.

Aprimorado - (8 PE) Pode dar dois tiros extras.

Prevenido - (10 PE) Durante todo o combate, terá +1 Reação.

Aprimorado - (22 PE) Durante todo o combate, terá +2 Reações.

Primeiros Socorros - (2 PE) Pode tentar retirar um alvo de Morrendo como uma Ação de Movimento.

Quebra Sistema - (15 PE) Duplica os dados de dano da arma.

Aprimorado - (37 PE) Duplica os dados de dano da arma e recebe +5 na perícia do teste.

Reativo - (4 PE) Recebe +5 em Reflexo ou +5 em Vigor.

Aprimorado - (8 PE) Recebe +10 em Reflexo ou +10 em Vigor.

Resiliente - (3 PE) Recebe 5 em Redução de dano.

Aprimorar - (+2 PE) Recebe +1 em Redução de dano adicional.

Salva Vidas - (3 PE) Pode usar sua reação da rodada para tentar curar alguém.

Aprimorado - (6 PE) Pode usar sua reação da rodada para tentar curar alguém com +5 no teste.

Saque Rápido - (1 PE) Pode sacar uma arma como ação livre.

Técnica Secreta - (2 PE) Realizar uma manobra recebe +1D no teste.

Aprimorado - (4 PE) Realizar uma manobra recebe +1D e +5 no teste.

Trabalho em Equipe - (6 PE) Escolha um aliado para realizar um golpe juntamente de você, ele jogará apenas o dano caso você acerte. Seu crítico não valerá para ele.

Aprimorado - (15 PE) Escolha um aliado para realizar um golpe juntamente de você, ele jogará apenas o dano caso você acerte. Seu crítico valerá para ele.

Uma bala, Uma Morte - (4 PE) Causa o dobro de dano em um disparo.

Aprimorado - (7 PE) Causa o dobro de dano e pode atirar novamente.

Sistema

Combate

Quando um combate se inicia, todos os participantes da cena devem jogar um *Teste de Iniciativa com Destreza*. Por conta do combate ser realizado em rodadas (que tem uma duração de mais ou menos 6 a 8 segundos no universo), esse teste é necessário para se organizar a ordem das ações de cada um para assim continuar a cena. Quanto maior o seu resultado no teste de iniciativa, mais alto você ficará na ordem de iniciativas. A sua ação dentro da iniciativa é chamada de *Turno* e o conjunto de vários turnos formam a *Iniciativa*.

Ao adentrar no combate, todos podem realizar **uma Ação Principal e uma Ação de Movimento**, juntamente de **Ações Livres**. *Ações Principais* são ações de peso em uma cena, como por exemplo, sacar uma arma, atacar um alvo ou realizar uma tarefa que seja muito complexa, como por exemplo, usar uma bandagem em alguém. *Ações de Movimento* são ações que utilizam da sua Locomoção ou de ações muito mais simples, como por exemplo, pegar um item na mão de alguém. *Ações Livres* são ações de peso quase nulo, como por exemplo, usar uma habilidade. Há também uma categoria diferenciada de ações, sendo chamadas de *Manobras*, as manobras servem para prender, imobilizar, conter ou segurar algum alvo utilizando de uma Ação Principal ou de uma Ação de Movimento dependendo do ato.

Reações

Quando se é atacado, você pode reagir ao ataque, sendo por padrão, uma reação por rodada. Utilizando sua reação, você terá três opções para executar, sendo elas **Esquivar**, **Bloquear** ou **Contra-Atacar**. Para se Esquivar de um golpe, é necessário somar a sua perícia de *Defesa* com a sua perícia de *Reflexo*, resultando em uma DT na qual a criatura deve superar para te acertar, se você se esquivar, você não recebe dano, se ela acertar, você recebe o dano reduzindo com a RD do colete. Para Bloquear, é necessário somar a sua perícia de *Defesa* com a perícia de *Vigor*, resultando também em uma DT, caso você consiga bloquear o golpe, você anula completamente o dano, se a criatura acertar, você recebe o dano reduzindo com sua RD do colete somado com a sua Força e metade do seu Vigor. E por fim, para Contra-Atacar, sendo sua perícia de *Defesa* somada com seu *Metade* do seu *Atletismo*, e caso o ataque não ultrapasse sua reação, você poderá desferir um ataque de ação principal no seu alvo, caso ele te acerte, você recebe o dano reduzindo com a RD do colete. De forma mais visual, as reações são assim:

Esquivar	Defesa + Reflexo	Não recebe dano	OU	Reduz RD Colete
Bloquear	Defesa + Vigor	Não recebe dano	OU	Reduz RD Colete + Vigor/2 + Força
Contra-Atacar	Defesa + Atletismo/2	Desferir ataque	OU	Reduz RD Colete

Preparar Ataque

Preparar um ataque é, como o nome diz, uma forma de se antecipar e conseguir realizar um ataque mais forte ou mais preciso. Você pode gastar uma Ação de Movimento para preparar um ataque, isso irá remover qualquer penalidade corpo a corpo que venha a se ocasionar, como por exemplo, um aliado em corpo a corpo e você à distância. Uma Ação Principal lhe fornece +1D no teste realizado e uma Ação Completa lhe fornece +2 no teste realizado. Ser atacado remove a preparação.

Alcance de Disparo

Um tiro não tem um alcance infinito, cada uma das armas possui um limite de metros no qual pode acertar um disparo com precisão. Existem três valores de alcance que são aplicados às armas, eles são descritos na **Loja** em cada uma das armas, é só conferir lá.

Corpo à Corpo - Adjacente ao alvo, sendo dois metros de distância ou menos.

Curto Alcance - De 3 á 9 metros de distância do alvo.

Médio Alcance - De 10 á 17 metros de distância do alvo.

Longo Alcance - De 18 á 25 metros de distância do alvo.

Proteções contra Disparos

Quando se está em um combate direto contra um oponente que realiza disparos, sendo um humano ou criatura, é necessário procurar proteções contra tal ameaça. Cada material pode oferecer diversos tipos de coberturas, mas, em geral, existem 4 tipos de proteções. A proteção nula, que não lhe oferece segurança. A proteção parcial, que lhe oferece redução de 3 de dano contra disparos. A proteção total que lhe oferece redução de metade do dano dos disparos e a proteção completa que anula o dano de disparos. Para entrar em cobertura é necessário utilizar sua Ação Principal.

Investigação

A investigação é o momento onde os agentes devem buscar informações relevantes para a missão, podendo andar livremente pela área e explorar os locais no qual eles estão. Investigações podem ser lentas e demoradas, mas muito lucrativas e produtivas caso executadas por agentes que sabem o que procuram. Durante uma missão, uma das maiores partes da mesma é a investigação, a procura de pistas e a compreensão dos acontecimentos e para onde isso tudo pode ir.

A investigação é uma cena simples, podendo ter um teste aqui, outro teste ali, um documento daqui, uma coisa de cá, então, não há muitas regras para as investigações, sendo uma das cenas mais livres do RPG, onde os jogadores são livres para interpretar seus personagens.

Pontos de Interesse

Ao iniciar uma cena de investigação, o mestre irá pedir um teste de Percepção com Presença. O objetivo desse teste é encontrar os pontos de interesse da cena, sendo eles, os locais nos quais mais chamam a atenção dos agentes. Existem 4 tipos de pontos de interesse, sendo eles o Óbvio, Preciso, Sagaz e Oculto. Cada um deles contém uma DT específica, sendo ela a de 5 para o Óbvio, 10 para o Preciso, 20 para o Sagaz e 30 para o Oculto. Cada um dos pontos de interesse contém informações de relevância variada, por exemplo, um local óbvio irá conter a base mais simples das informações, como por exemplo, que lugar é esse, já um local mais oculto irá conter informações mais relevantes como o que aconteceu no local.

Descanso

Ao se iniciar um momento de descanso, os jogadores irão parar por um momento e, como dito, descansar um pouco. As missões da SCP são cruéis e impiedosas, fazendo com que o desgaste físico e mental sempre seja altíssimo, e para isso, os agentes sempre acabam tirando um cochilo durante as missões ou até mesmo voltarem à base para poderem se recuperar melhor.

O descanso é feito com um Teste de Sobrevivência com Presença, tendo uma lista de o quanto cada teste pode te ajudar, assim como o lugar no qual você decide dormir também lhe dará uma influência sobre o quão bom foi seu descanso.

Dormir em um local confortável e seguro: Recupera-se PV, SAN e PE e recebe +1D na cura.	Dormir em um local ruim e seguro: Recupera-se PV, SAN.
Dormir em um local confortável mas perigoso: Recupera-se PV e PE e recebe +1D na cura.	Dormir em um local ruim mas perigoso: Recupera-se PV.
Dormir em um local mediano e seguro: Recupera-se PV, SAN e PE e recebe +1D no teste.	Dormir em um local horrível e seguro: Recupera-se SAN e recebe -5 no teste.
Dormir em um local mediano mas perigoso: Recupera-se PV e PE e recebe +1D no teste.	Dormir em um local horrível mas perigoso: Não se recupera nada.

E as margens de testes são os valores nos quais você irá recuperar após o seu descanso. Um descanso padrão é de **8 Horas**, fazendo com que os efeitos abaixo sejam completos, caso você deseje descansar apenas **4 Horas**, os efeitos são reduzidos pela metade, ou seja, 1D6 teria seu resultado dividido por dois (arredonde para cima). Cada competência lhe oferece uma quantidade de dados para recuperar, Civil são 2D4 e a partir do Novato se tornam 2D6 que são acrescidos de +2D a cada nível.

A DT para descansar em cada local é variada, sendo cada vez mais complexo descansar em lugares difíceis. Falhar em um teste de descanso lhe faz recuperar metade do que iria recuperar (arredonde para cima).

Confortável	DT 15	Ruim	DT 23
Mediano	DT 17	Horrível	DT 27

Remoção de Perigo

Para se anular a sensação de perigo de um ambiente, é necessário que ao menos metade do esquadrão fique de guarda durante o descanso e em seguida, reveze com a outra parte. Isso reduz pela metade o tempo de descanso dos agentes que decidirem ficar de guarda.

Refeições

Durante o descanso também é uma ótima hora para se alimentar após uma cansativa investigação. As refeições são compradas previamente na Loja, e cada tipo de refeição lhe ajudará em alguma coisa no descanso.

Uma refeição simples lhe oferece +2 no teste. Uma refeição boa lhe oferece +1D na cura da sua saúde. Uma refeição ótima lhe oferece +2D na cura da saúde e +3 no teste.

Além das qualidades de refeição, também há os tipos, sendo eles o Padrão, Energético, Predileto e Recheado. O Padrão recupera naturalmente. Energético não recupera PV mas recupera o dobro de PE. Predileto não recupera PE mas recupera o dobro de SAN. Recheado não recupera SAN mas recupera o dobro de PV.

É possível escolher o tipo de refeição antes de comê-la, mas a qualidade é fixa.

Estados e Condições

Atordoado

Quando se entra no estado de Atordoado você receberá a redução de -1D em todos os testes com *Força*, *Destreza*, *Intelecto* e *Presença*. Normalmente o estado de Atordoado pode ser “piorado”, deixando-o Inconsciente caso for agravado.

Agarrado - Agarrando

Quando se está nesse estado, a defesa de ambos é *reduzida em 7*, fazendo com que golpes sejam mais propícios a serem acertados. Mas, há um detalhe importante nessa ação, um D2 que deve ser jogado, sendo que, se cair 1 seu golpe será direcionado para seu aliado, e se cair 2 seu golpe será direcionado a criatura ou alvo. Para se livrar desse estado é necessário um *Teste de Lutar com Força* contra o *Teste de Lutar com Força* do outro. O empate resulta na vitória de quem está agarrando. Agarrar alguém é considerado uma manobra de ação principal.

Caído

Quando se está caído, sua defesa será reduzida em 3 e seus ataques físicos recebem -1D para serem executados. É necessário gastar sua *Ação de Movimento* para poder se levantar. Derrubar alguém é considerado uma manobra de ação de movimento.

Furtivo

Para se entrar no estado furtivo é necessário fazer um *Teste de Furtividade com Destreza*, e se o resultado for maior que o do "encontrador", você estará furtivo, caso seja empate, ele te verá e você não estará furtivo. Para se movimentar furtivamente é necessário realizar um novo teste a cada movimentação feita. Quando se está em estado de furtivo, seu dano é aumentado conforme o seu grau de competência, então, quanto maior sua competência, maior seu dano extra no modo furtivo.

Após atacar um alvo, é perdida a sua furtividade, se fazendo necessário um novo teste. Para armas de fogo, se faz necessário o uso de um silenciador, já que, ao disparar contra uma criatura, você terá -30 em sua furtividade por dois turnos. Entrar em furtivo é uma *Ação Principal*.

Escuridão

A escuridão é um dos males mais difíceis de se lidar, já que a maioria subestima o poder da escuridão. Ao estar no escuro, todos os seus testes recebem -2D e qualquer oponente recebe +5 em Furtividade.

Cansado

Após ficar acordado por 24 Horas seguidas sem descanso, você irá entrar neste estado e, como consequência, todos os seus testes receberão -1D, sua locomoção é reduzida pela metade e você se torna incapaz de reagir com Esquivar e tem a Defesa reduzida em -2.

Caso você fique Inconsciente ao estar cansado, você deverá fazer um Teste de Vigor com Intelecto para não dormir. DT 20.

Exausto

Após ficar acordado por 36 Horas seguidas sem descanso, você irá entrar neste estado e, como consequência, todos os seus testes receberão -5, sua locomoção é reduzida pela metade e você se torna incapaz de reagir a qualquer golpe e tem a Defesa reduzida em -5.

Caso você fique Inconsciente ao estar exausto, você deverá fazer um Teste de Vigor com Intelecto para não dormir. DT 30.

Faminto

Após ficar sem comer por 24 Horas seguidas, você irá entrar neste estado e, como consequência, todos os seus testes receberão -1D, sua locomoção é reduzida pela metade e você se torna incapaz de reagir com Bloquear e tem a Defesa reduzida em -2.

Tipos de Dano

Existem variações de dano dentro do RPG, sendo elas o dano Físico, Balístico, Explosivo e Mental. O dano físico se aplica a qualquer item que seja perfo-corto-contundente, ou seja, que perfure, corte ou contunda o alvo no qual será atacado, naturalmente qualquer arma branca realiza esse trabalho, assim como as armas de corpo a corpo. Queimaduras, envenenamento e sangramento também são consideradas dano físico. O dano balístico se aplica a qualquer projétil disparado, ou seja, armas de fogo são a principal causadora de dano balístico, sendo uma das mais eficazes formas de matar. Lâminas arremessáveis não são de dano balístico, mas sim de dano físico. O dano explosivo é causado por granadas e coisas que explodem. O dano mental é o que afeta sua sanidade ao invés de sua vida, um dos mais mortais de todos.

Queima Roupas

Tiros à queima roupa se dão quando o atirador entra na área de corpo a corpo no combate, causando +1D de dano caso acerte o disparo.

Queimando

Estar queimando lhe causa 1D6 de dano (Ignora colete), para apagar o fogo é necessário usar uma Ação de Movimento. Para curar necessita de uma Pomada para Queimadura.

Envenenado

Estar envenenado lhe causa 1D4 de dano (Ignora colete), para retirar o veneno é necessário utilizar um Antídoto.

Sangrando

Ao entrar em sangrando você recebe 1D4 de dano (Ignora colete), para ser retirado deste estado é necessário o uso de uma Bandagem.

Paralisado

Ao estar paralisado, apenas um Teste de Fortitude com Força superior a 20 pode tirar você deste estado, caso não deseje realizar o teste, você pode esperar 1D4+2 rodadas.

Culpa

A culpa é algo que sempre irá assolar todo e qualquer agente que trabalha na SCP. O estado de culpa é dado quando algum agente morre e você entra em Enlouquecendo. Sua *Fortitude* irá definir o quanto você se sentirá culpado. Quando se está culpado, além de criaturas poderem utilizar sua mente frágil e instável para realizarem suas catástrofes, a culpa lhe faz ter alucinações e flashes de memória de seu colega morto, assim como, caso você fique insano pela culpa, irá receber um objetivo de loucura único: **[?] Monstro** - Me perdoem meus amigos, não dá mais, eu não aguento mais... Desculpa. Você deve se matar.

Menos que 0 em Fortitude resulta em Responsável. Você sente que você causou isso. -1D6+1 de SAN máxima.

0 em Fortitude resulta em Muito Culpado. Você sente que você poderia ter muito mais. -1D4+1 de SAN máxima.

5 em Fortitude resulta em Culpado. Você sente que você poderia ter feito algo, mas não dava mais tempo. -1D3 de SAN máxima.

10 em Fortitude resulta em Pouco Culpado. Você sente que não havia mais o que fazer. Perde 1D8 de SAN.

15 em Fortitude resulta em Nada Culpado. Você sente que se essa pessoa morreu, era pra ser assim. Não perde nada.

Traumas

Mesmo que seu corpo esteja inteiro, sua mente estará em pedaços. Quando se trabalha para a SCP não há como voltar o mesmo depois da primeira missão. Mesmo que você não tenha ferimentos, provavelmente sua mente foi afetada, e os traumas são a sua ferida.

Há várias formas de receber um, mas a principal são eventos traumáticos e criaturas que abalam demais o seu mental e psicológico. Como por exemplo: Você viu todos os seus colegas morrerem e só você saiu vivo e vitorioso da missão, como isso você adquire um trauma, suponhamos que seja o de ser ultra protetor. Com isso, você sempre vai na linha de frente e sempre que puder vai tomar dano pelo seu companheiro, ou, uma criatura altera suas memórias, e você não lembra mais quem você é, e por isso, irá agir com desconfiança com todos os seus colegas e, se possível, abandonar eles.

Também há formas diferentes de receber um trauma, medo ou fobia, podendo serem dadas pelo Mestre em momentos de grande abalo psicológico que seu personagem vem passando. Não há como retirar um trauma.

Finalizar

Quando um alvo entra em morrendo, há como simplesmente ignorar a contagem de rodadas e matá-lo instantaneamente com um único golpe. Para se fazer isso, é necessário gastar sua Ação de Principal, e caso deseje fazer isso como uma ação livre, há a Habilidade Finalizar. Criaturas normalmente gastam uma ação principal para retirar uma rodada do tempo de morrendo do jogador.

Serviços Externos

O pagamento e locação de serviços externos é algo bem comum, já que a SCP não fornece muita coisa aos agentes, normalmente eles devem alugar serviços por fora da SCP. Muitos serviços podem acabar sendo requisitados, como por exemplo, algum agente decide querer enviar um documento criptografado para algum hacker quebrar e dizer para ele o que significa ou até mesmo o aluguel de um carro para os agentes irem para a missão, e por conta destas situações, os valores de serviços não são descritos no sistema e são deixados à mão do mestre definir os valores de cada serviço. Mas, como referência, uma tela boa se seguir é:

Serviço Barato: 1 à 50 Reais

Serviço Mediano: 51 à 300 Reais

Serviço Caro: 301 à 1.000 Reais

Serviço Muito Caro: 1.001 Reais ou mais

Destroços de Criaturas

Itens Exóticos

Muitas criaturas podem deixar pedaços seus e até mesmo armas ao serem mortas, criando assim os Itens Exóticos. Elas são mais fortes que itens convencionais, sendo o tipo de equipamento mais diferenciado que pode ser obtido dentro do RPG.

As criaturas podem deixar qualquer tipo de item, desde armas brancas até “armas de fogo”. E isso depende apenas do quão sortudo você pode ser e o quão bem humorado o mestre está no dia.

Uma arma exótica não segue as regras comuns, sendo definida pelas mãos do Mestre, ele é livre de qualquer corrente ou limitação padrão, como por exemplo: Uma faca feita de um dente de criatura na qual utiliza Fortitude com Destreza para atacar e causa todos os dados de dano, ou até mesmo uma soqueira que foi engolida quando uma criatura devorou um agente, e com isso, deixou-a mais poderosa que antes.

Elas também não se limitam a uma classificação genérica como “Arma Branca Leve”, e sim como uma arma específica em si, como uma faca ou um machado.

Os itens (ou equipamentos) exóticos não se limitam ao convencional também, podendo causar efeitos variados, como por exemplo um colar que aumenta sua defesa, ou um anel que reduz dano.

Componentes

Componentes são composições exóticas de resquícios de uma criatura que podem ser obtidos ao matar criaturas poderosas, materializando as vontades, desejos e principalmente a bestialidade das mesmas, sendo utilizados para complementar um item padrão do RPG, deixando-o mais forte e mais eficiente, mas, com um custo que nem sempre pode valer o risco.

Os componentes são divididos entre Bestiais, Voltaicos, Amaldiçoados e Indefinidos. E todo componente possui sua VONTADE. A vontade de um componente é definida pelo seu tipo e pela criatura na qual ele se originou. Exemplificando: Uma criatura na qual foi torturada diversas vezes pode resultar em um componente Amaldiçoado, gerando uma arma que consome Sanidade em troca de poder, ou até mesmo um Bestial que quer sangue em troca da tortura de seus oponentes.

O comportamento padrão de um componente “recém-nascido” é a sua “Necessidade de Alocação”, ou seja, um componente irá em direção ao item mais próximo dele, independente de sua Compatibilidade. Para se esquivar disso é necessário um Teste de Reflexo com Destreza superior a 25, mas, também há como segurar um componente, realizando um Teste de Lutar com Força superior a 25.

Vontades dos Componentes

As vontades são aleatórias, mas, sempre se derivam da criatura na qual ele foi originado, cada componente é único e terá efeitos únicos. A preferência de um componente SEMPRE RESULTA em uma melhoria melhor do que algo que "ele não gosta tanto assim". Exemplo: Em uma arma de fogo, um voltaico lhe dá -1 de margem de ameaça de crítico, mas, em uma arma branca, você recebe apenas +2 de dano.

Tipos de Componentes

Componentes Bestiais são sanguinários, sua aparência é visceral e musculosa, parecem pedaços de carne vivos e pulsantes, como se fosse criar pernas e andar à procura de uma vítima. Um componente bestial é compatível com Armas Brancas. Para identificar um componente bestial é necessário realizar um Teste de Sabedoria com Intelecto superior a 21.

Componentes Voltaicos são elétricos, disparam raios e descargas elétricas a quem se aproxima e sempre residem em algum metal ou material condutivo. Componentes Voltaicos são compatíveis com Armas de Fogo. Para identificar um componente voltaico é necessário realizar um Teste de Sabedoria com Intelecto superior a 21.

Componentes Amaldiçoados são a materialização das emoções daquela criatura. A raiva, a dor, o ódio, a angústia, o sofrimento. Todos os sentimentos ruins são comprimidos e criam essa aberração na realidade. Eles são compatíveis com Coletes. Para identificar um componente amaldiçoado é necessário realizar um Teste de Sabedoria com Intelecto superior a 21.

Componentes Indefinidos são o resultado da **ekhlwgs ft mo rgoegptfvt hcsjãq rgo je qjltd uqbhqcwpiw rpvtdã fc bauimtp vg jec bgtiw ft utxsvjic, vwtpffd snvg opau egtjqhg g bmkig opau xfuiãnga, s urh pãd kcqw ft gpsw g rgod auhg edegçdm c hwt vwtpvq t lqsgu dk ederdfgclgh vghlg iard kãq pfcaaupvqh ekcmexgupegclg estp wuimfdk rgghjffdk ft lca iwtttp fc gwcaafpvq**. Componentes indefinidos são compatíveis com Pessoas. Um componente indefinido é impossível de ser identificado.

Absorção de Componente

Para se absorver um componente é necessário estar Machucado e Abalado, caso contrário, você será Rejeitado, recebendo o estado de Atordoado até que receba um tratamento pesado na ala médica da base e fique em repouso por 8 horas. Caso você consiga absorver o componente, você e o mestre da mesa devem se retirar para um aposento separado, e lá, vocês irão fazer um acordo entre Agente e Criatura.

A criatura irá lhe pedir algo e você deverá pedir algo em troca também. Este acordo é balanceado pelo próprio mestre, gerando a maior aleatoriedade de mutações possíveis. Um exemplo, você ingeriu o componente e agora a criatura lhe pede morte, ela deseja que você mate algo da forma mais brutal possível, e você, em troca, pede que a cada golpe que acertar, seu dano aumente em +1D, a criatura por sua vez, irá retirar 1 de SAN a cada golpe errado. E assim, o acordo é feito.

Após ingerir um componente, NÃO HÁ VOLTA OU TROCA DE ACORDO. Retirar um componente de você irá lhe matar INSTANTANEAMENTE e ficará inutilizado. Pense bem em suas ações.

Imortalidade Falsa

Quando um agente morre e ele contém um componente absorvido do seu corpo, uma propriedade nova irá acontecer. O próprio agente pode escolher o que esse componente irá se tornar: Ou ele se transforma no componente e muda suas propriedades, ou ele aprimora o componente.

Em ambos os casos, o Mestre irá conversar com o jogador e definir o que irá acontecer.

Componentes em Munição

Ao colocar um componente em uma munição, isso a tornará um pente do tipo do componente, gerando balas consumidas e parasitadas pelo componente. O custo disso é variado, sendo gastos 2 SAN para cada uso no qual você quiser consumir. Em casos onde a munição não é consumida totalmente, seus usos padrão serão destruídos, gerando assim um pente completamente parasitado. O efeito gerado nas balas é definido pelo tipo do componente.

Componentes em Mochilas

O único componente que pode ser colocado em uma mochila é o Indefinido, e, ao ser inserido na mochila, você poderá aumentar a sua quantidade de Presença em D4 ao custo de metade do resultado destes dados na sua sanidade máxima. Esse espaço extra é uma distorção espacial, que reduz o tamanho dos itens no interior da sua mochila. A mochila não receberá nenhuma propriedade especial além do espaço extra.

Componentes em Granadas

Um componente em uma granada tem um efeito bem peculiar. Quando se é colocado em uma granada ele a faz uma “granada-mãe”, ou seja, uma granada quase infinita. Seus efeitos padrões irão se manter e serão complementados pelo tipo do componente adicionado. Para usá-la você deverá realizar um Teste de Fortitude com Presença e passar sobre a DT do componente, sendo 23+Valor (Esse valor será definido pelo mestre). Caso falhe, você irá perder 1D4 SAN. Caso tire um valor inferior a metade desta DT, você irá perder 1 SAN máxima, ou seja, caso a DT seja 24 e você tirar 10, você perde 1 de SAN máxima.

