

TOQUES FINAIS

CARACTERÍSTICAS DERIVADAS

Pontos de Vida • PV

Uma medida de seu vigor físico, tolerância a dor e experiência em combate. Eles indicam a quantidade de dano que você pode sofrer antes de cair inconsciente. Assim, o mesmo ferimento que mataria uma pessoa comum será “apenas um arranhão” para um combatente embrutecido ou um especialista esquivo. Enquanto tiver pelo menos 1 PV, você pode agir e lutar normalmente. Se for reduzido a 0 pontos de vida, você cai inconsciente e morrendo (veja a página 88). Seus PV são definidos pela sua classe e seu Vigor.

Pontos de Esforço • PE

Uma medida de sua energia, determinação e força interior. Eles indicam quantas habilidades você consegue usar. Você não sofre penalidades por ficar com 0 ponto de esforço, mas não pode ativar habilidades com custo em PE. Seus PE são definidos pela sua classe e sua Presença.

Sanidade • SAN

Uma medida de sua saúde e resiliência mental. Eles indicam a quantidade de exposição ao assustador e paranormal que você consegue suportar antes de enlouquecer. Sua SAN é definida pela sua classe.

Recuperando PV, PE e SAN

Durante uma ação de interlúdio (veja o **CAPÍTULO 4**), você pode usar as ações dormir e relaxar para recuperar pontos de vida, pontos de esforço e Sanidade.

Certas habilidades, itens e rituais também recuperam PV, PE ou SAN. Você nunca pode recuperar mais pontos do que perdeu — ou seja, não pode ultrapassar seu máximo.

PONTOS TEMPORÁRIOS. Certos efeitos fornecem pontos temporários. Eles são somados a seus pontos atuais, mesmo que ultrapassem o máximo. Pontos temporários são sempre os primeiros a serem gastos. Caso não seja especificado o contrário, pontos temporários desaparecem no fim da cena.

Ataques

Anote as estatísticas das armas que possui no campo Ataques de sua ficha. *Teste de ataque* é seu bônus de Luta (para ataques corpo a corpo) ou Pontaria (para ataques à distância), mais quaisquer outros bônus que você possua (por habilidades, modificações no item...). As demais estatísticas — dano, crítico, alcance — são definidas pela arma (veja o **CAPÍTULO 3**).

Defesa

A Defesa representa o quão difícil é acertá-lo em combate. Sua Defesa é igual a 10 + sua Agilidade + modificadores por habilidades, equipamentos e condições. Quando você ataca um inimigo, a DT do seu teste de ataque é igual à Defesa dele (veja mais sobre isso no **CAPÍTULO 4**).

Deslocamento

Sua velocidade, medida em quantos metros você anda com uma ação de movimento. O deslocamento padrão é 9 metros (6 quadrados no mapa), mas algumas habilidades podem mudar esse valor.

DESCRIÇÃO

Até aqui, você definiu as características mecânicas de sua ficha — mas um bom personagem é mais do que apenas números. Agora, vamos trabalhar na descrição de seu agente, definindo aspectos como nome, gênero e idade. Esses aspectos não possuem efeito em regras, mas deixam o jogo mais envolvente e divertido.

Para cada aspecto, fornecemos algumas dicas, mas fique à vontade para decidi-los como achar melhor. Você pode inventar algo ou se basear em um personagem existente. Também não se preocupe em deixar alguns aspectos pouco detalhados, pois você pode desenvolver seu personagem ao longo do jogo. Para dicas mais profundas, veja o **CAPÍTULO 4**.

Nome

Escolha um nome para seu personagem. Não há regras aqui, apenas evite nomes ridículos ou difíceis. Pode parecer engraçado no início, mas no longo prazo você vai se divertir mais com um nome “sério”.

Está sem ideias? Abra um site com nomes de bebês! Apenas lembre-se de usar nomes coerentes com a nacionalidade de seu personagem. Se a história se passar no Brasil, evite nomes como “John” e “Jack”!

Gênero

Escolha o gênero do seu agente. Naturalmente, você não está restrito a personagens cisgênero ou binários.

Idade

Não há idade certa para ser recrutado pela Ordem. Determine a idade de seu agente de acordo com sua origem ou role 2d6+15 anos (para um resultado entre 17 e 27 anos).

Aparência

Escreva a descrição física do seu personagem. Você pode fazer isso listando traços, como altura, peso e cor de pele, mas isso não é muito evocativo. Uma opção melhor é pensar em uma frase que o descreva a partir de seus traços marcantes.

Para fazer esse tipo de descrição, comece visualizando o personagem em sua mente. O que se destaca nele? No que alguém repararia ao vê-lo? Podem ser traços físicos, como cabelos compridos, braços musculosos ou tatuagens, ou comportamentais, como expressão, postura ou trejeitos. Um bom truque para criar boas descrições é usar metáforas. Um combatente com “físico de halterofilista” é mais interessante do que um combatente “muito forte”.

Se estiver sem inspiração, pense em seus atributos, origem e classe. Um agente com Força elevada, por exemplo, pode ser musculoso, enquanto um com Presença baixa talvez seja inseguro. Já sua origem e classe podem influenciar sua postura e vestuário.

Personalidade

Após definir como seu agente é por fora, é hora de decidir como ele é por dentro. Algumas pessoas gostam de jogar com personagens que pensam e agem

como elas mesmas. Não há nada de errado com isso, mas também é divertido inventar para seu agente uma personalidade diferente da sua, e ao longo do jogo se esforçar para agir como *ele* agiria, e não você.

Um jeito simples de elaborar uma personalidade é pensar em três traços marcantes, com um deles oposto ou com algum conflito em relação aos outros dois. Por exemplo, um combatente pode ser corajoso e decidido, mas tímido. Um especialista pode ser esperto e engraçado, mas ingênuo. E um ocultista pode ser arrogante e sarcástico, mas carente.

Novamente, você pode se basear em seus atributos, origem e classe. Presença alta pode indicar alguém expansivo ou falante, enquanto Vigor baixo talvez signifique uma pessoa preguiçosa. Um personagem com a origem acadêmico pode falar como um professor, sempre explicando as coisas, enquanto um militar pode ser curto e grosso.

Histórico

Elabore sua vida até aqui. Sua origem é o ponto de partida, mas você pode detalhar mais. Pense na sua infância e na sua relação com a sua família (ou com quem quer que o tenha criado); se acredita no paranormal ou se já teve algum contato com ele; e, caso já seja um agente da Ordem, em como foi recrutado. Pense em pelo menos um evento bom e um evento ruim em seu passado — isso irá ajudá-lo na interpretação.

Objetivo

Por fim, pense em um objetivo para seu personagem. Por que ele faz parte da Ordem? Porque luta contra o Outro Lado? Talvez ele apenas queira proteger os inocentes, mas talvez seja algo pessoal — um parente foi morto e ele está em busca de vingança contra a entidade responsável? Muitos membros da Ordem não se preocupam com suas vidas civis, mas você pode ser exceção. Pode estar em busca de uma história para transformar em livro ou filme ou simplesmente querer uma aposentadoria tranquila após cumprir determinado número de missões.

EXEMPLOS DE DESCRIÇÃO FÍSICA

Dante tem a pele pálida, longos cabelos dourados de um tom quase branco e está sempre de olhos fechados, devido a sua condição de cegueira. Apesar do porte atlético e mais de 1,80m de altura, Carina tem feições juvenis, realçadas pela mecha colorida em seu cabelo castanho liso.



CAPÍTULO 2

PERÍCIAS

Perícias são as habilidades mundanas do personagem, importantes para solucionar desafios físicos, mentais e sociais.

Ao criar seu personagem, você recebe duas perícias treinadas (ou seja, nas quais é mais competente), determinadas por sua origem, mais um número de perícias treinadas à sua escolha determinado por sua classe e Intelecto.

Mais tarde, você poderá ganhar novas perícias com o poder Treinamento em Perícia ou aumentando seu Intelecto (exceto aumentos temporários).

USANDO PERÍCIAS

A descrição de cada perícia explica o que você pode fazer com ela, junto com exemplos de usos e suas respectivas regras. Testes de perícia seguem a mecânica básica de testes, explicada na **INTRODUÇÃO** e repetida a seguir:

1. **O JOGADOR** diz o que quer fazer. Por exemplo, “quero escalar esse portão”.
2. **O MESTRE** anuncia qual perícia deve ser usada, de acordo com que o personagem está fazendo. No exemplo acima, escalar é um uso de Atletismo, então essa seria a perícia para esse teste. Em seguida, escolhe uma DT (dificuldade de teste) apropriada para o teste.
3. **O JOGADOR** pega um dado de vinte faces (d20) por ponto que possui no *atributo-base* da perícia (veja a seguir). Se possuir dados extras por habilidades, deve somá-los aos d20 definidos pelo atributo. Então, rola todos os d20 e escolhe o resultado mais *alto* (caso o atributo-base seja 0, em vez disso ele rola 2d20 e escolhe o mais *baixo*).
4. **O JOGADOR** soma seu *bônus de perícia* (veja a seguir) ao resultado do d20 mais alto e anuncia o resultado.
5. **O MESTRE** compara o resultado anunciado com a DT. Se for igual ou maior, o personagem passa no teste. Caso contrário, falha.

TESTE DE PERÍCIA
ROLE 1D20 POR PONTO DE ATRIBUTO-BASE DA PERÍCIA,
ESCOLHA O MELHOR E SOME SEU BÔNUS DE PERÍCIA

EXEMPLO

Os agentes precisam passar por um portão que bloqueia o caminho para uma mansão amaldiçoada. Mauro decide escalar, segurando as barras do portão e passando por cima dele.

O mestre determina que isso é um teste de Atletismo. Como o portão é alto, o mestre decide que a DT é 15, mas não revela o número aos jogadores.

Atletismo tem como atributo-chave Força. Mauro possui Força 3, então rola 3d20. Os resultados são 5, 11 e 12.

Mauro é treinado em Atletismo, possuindo um bônus de +5 nesta perícia. Somando seu bônus ao maior resultado dos d20 (12), chega em um resultado total de 17, que anuncia ao mestre.

O resultado ultrapassa a DT 15, portanto é um sucesso. O mestre narra como Mauro consegue escalar o portão e chegar ao outro lado.

Para outro exemplo de teste, veja a Introdução.

ATRIBUTO-BASE

O atributo normalmente usado com a perícia. Por exemplo, Ciências envolve raciocínio e estudo, por isso seu atributo-base é Intelecto. Já Diplomacia envolve lábia e capacidade de argumentação, por isso seu atributo-base é Presença. Quando faz um teste de perícia, você rola uma quantidade de d20 igual ao seu valor no atributo-base dela e escolhe o resultado mais alto. Por exemplo, se faz um teste de Ciências e possui Intelecto 4, rola 4d20 e escolhe o melhor.

ESCOLHA DO MESTRE. A critério do mestre, alguns testes de perícias podem usar outros atributos que não o atributo-base. Por exemplo, o mestre pode definir que um teste de Diplomacia para convencer um delegado a soltar um agente preso depende mais do conhecimento de legislação do que de lábia, determinando assim que o atributo usado nesse teste seja Intelecto, e não Presença.

BÔNUS DE PERÍCIA

Um valor que mede sua competência com a perícia. Quando faz um teste, você soma seu bônus com a perícia usada ao maior resultado entre os dados rolados. Seu bônus em cada perícia é determinado pelo seu grau de treinamento com ela:

GRAU DE TREINAMENTO	BÔNUS DE PERÍCIA
Destreinado	0
Treinado	+5
Veterano	+10
Expert	+15

Testes e Treinamento

Algumas perícias só podem ser usadas se você é treinado nelas. Por exemplo, se você não é treinado em Pilotagem, não tem o conhecimento necessário para conduzir um veículo, independente de seu valor de Agilidade. Quando a palavra “treinada” aparece após o nome da perícia, você só poderá usá-la se for treinado nela.

Além disso, algumas perícias possuem usos específicos que exigem um grau de treinamento (que pode ser treinado, veterano ou expert).

Penalidade de Carga

Algumas perícias exigem liberdade de movimento. Quando a palavra “carga” aparece após o nome da perícia, você aplica sua penalidade de carga total ao teste da perícia. Veja o **CAPÍTULO 3** para mais detalhes.

Kit de Perícia

Algumas perícias ou usos de perícias exigem ferramentas, chamadas “kits de perícias”. Se isso for necessário, será mencionado na descrição da perícia. Se você não possui o kit apropriado, ainda pode usar a perícia, mas sofre -5 no teste.