

# ESPECIALISTA

Um agente que confia mais em esperteza do que em força bruta. Um especialista se vale de conhecimento técnico, raciocínio rápido ou mesmo lábia para resolver mistérios e enfrentar o paranormal.

Cientistas, inventores, pesquisadores e técnicos de vários tipos são exemplos de especialistas, que são tão variados quanto as áreas do conhecimento e da tecnologia. Alguns ainda preferem estudar engenharia social e se tornam excelentes espiões infiltrados, ou mesmo estudam técnicas especiais de combate como artes marciais e tiro a distância, aliando conhecimento técnico e habilidade.

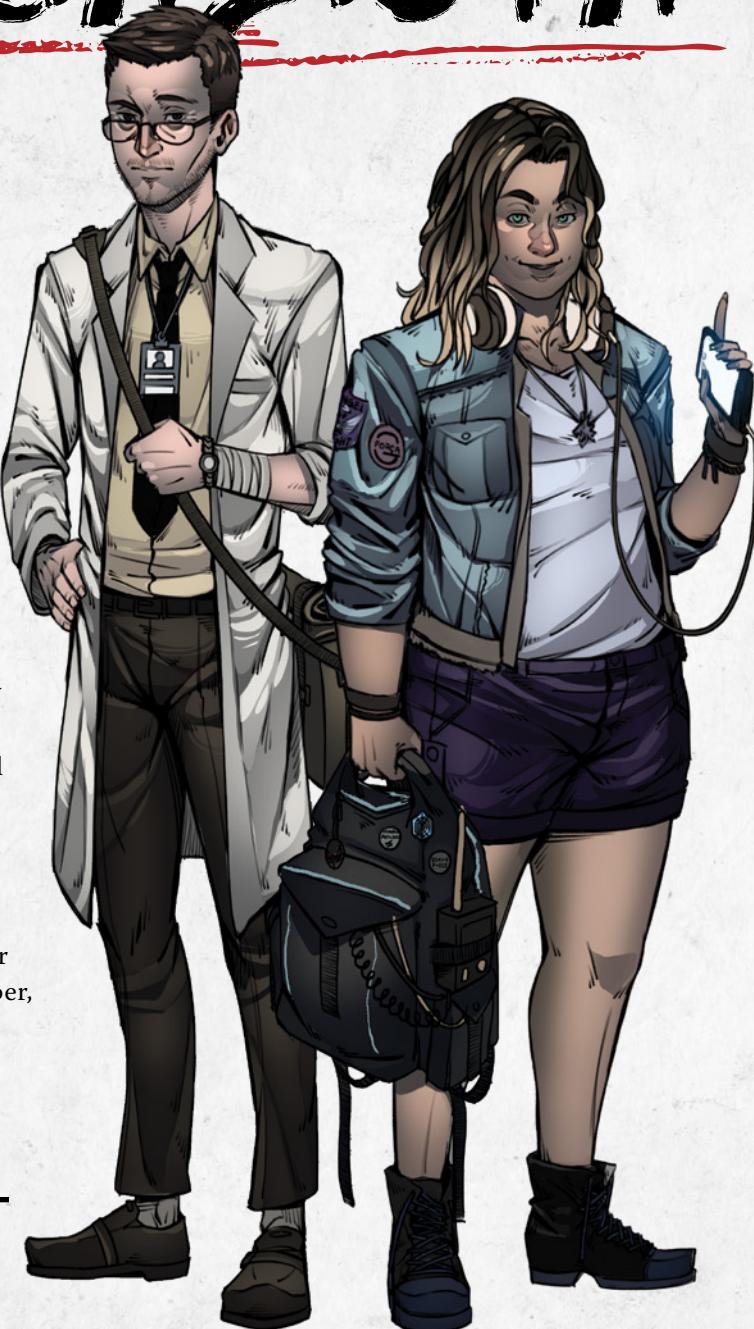
O que une todos os especialistas é sua incrível capacidade de aprender e improvisar usando seu intelecto e conhecimento avançado, que pode tirar o grupo todo dos mais diversos tipos de enrascadas.

**ESPECIALISTAS FAMOSOS:** Aaron, Arthur Cervero, Rubens Naluti, Elizabeth Webber, Samuel Norte, Chizue Akechi.

## HABILIDADES DE ESPECIALISTA

**ECLÉTICO.** Quando faz um teste de uma perícia, você pode gastar 2 PE para receber os benefícios de ser treinado nesta perícia.

**PERITO.** Escolha duas perícias nas quais você é treinado (exceto Luta e Pontaria). Quando faz um teste de uma dessas perícias, você pode gastar 2 PE para somar +1d6 no resultado do teste. Conforme avança de NEX, você pode gastar +1 PE para aumentar o dado de bônus (veja a **TABELA 1.4**). Por exemplo, em NEX 55%, pode gastar 4 PE para receber +1d10 no teste.



**HABILIDADE DE TRILHA.** Em NEX 10% você escolhe uma das trilhas de especialista disponíveis e recebe o primeiro poder da trilha escolhida. Você recebe um novo poder da trilha escolhida respectivamente em NEX 40%, 65% e 99%. Veja a descrição das trilhas nas páginas 30 e 31.

**PODER DE ESPECIALISTA.** Em NEX 15%, você recebe um poder de especialista à sua escolha. Você recebe um novo poder de especialista em NEX 30% e a cada 15% de NEX subsequentes, conforme indicado na tabela. Veja a lista de poderes a seguir.

- 8 **Artista Marcial.** Seus ataques desarmados causam 1d6 pontos de dano, podem causar dano letal e contam como armas ágeis. Em NEX 35%, o dano aumenta para 1d8 e, em NEX 70%, para 1d10.
- 8 **Balística Avançada.** Você recebe proficiência com armas táticas de fogo e +2 em rolagens de dano com armas de fogo.
- 8 **Conhecimento Aplicado.** Quando faz um teste de perícia (exceto Luta e Pontaria), você pode gastar 2 PE para mudar o atributo-base da perícia para Int. *Pré-requisito:* Int 2.
- 8 **Hacker.** Você recebe +5 em testes de Tecnologia para invadir sistemas e diminui o tempo necessário para hackear qualquer sistema para uma ação completa. *Pré-requisito:* treinado em Tecnologia.
- 8 **Mãos Rápidas.** Ao fazer um teste de Crime, você pode pagar 1 PE para fazê-lo como uma ação livre. *Pré-requisitos:* Agi 3, treinado em Crime.
- 8 **Mochila de Utilidades.** Um item a sua escolha (exceto armas) conta como uma categoria abaixo e ocupa 1 espaço a menos.
- 8 **Movimento Tático.** Você pode gastar 1 PE para ignorar a penalidade em deslocamento por terreno difícil e por escalar até o final do turno. *Pré-requisito:* treinado em Atletismo.
- 8 **Na Trilha Certa.** Sempre que tiver sucesso em um teste para procurar pistas, você pode gastar 1 PE para receber +20 no próximo teste. Os custos e os bônus são cumulativos (se passar num segundo teste, pode pagar 2 PE para receber um total de +20 no próximo teste, e assim por diante).
- 8 **Nerd.** Você é um repositório de conhecimento útil (e inútil). Uma vez por cena, pode gastar 2 PE para fazer um teste de Atualidades (DT 20). Se passar, recebe uma informação útil para essa cena (se for uma investigação, uma dica para uma pista; se for um combate, uma fraqueza de um inimigo, e assim por diante). A fonte da informação pode ser desde um livro antigo que você leu na biblioteca até um episódio de sua série de ficção favorita.
- 8 **Ninja Urbano.** Você recebe proficiência com armas táticas de ataque corpo a corpo e de disparo

## CARACTERÍSTICAS

### PONTOS DE VIDA INICIAIS 16+VIGOR

A cada novo nível de exposição 3 PV (+Vig)

### PONTOS DE ESFORÇO INICIAIS 3+PRESENCA

A cada novo nível de exposição 3 PE (+Pre)

### SANIDADE INICIAL 16

A cada novo nível de exposição 4 SAN

### PERÍCIAS TREINADAS

Uma quantidade de perícias à sua escolha igual a 7 + Intelecto.

### PROFI CIÊNCIAS

Armas simples e proteções leves.

TABELA 1.4: O  
ESPECIALISTA

#### NEX Habilidades

5% Eclético, perito (2 PE, +1d6)

10% Habilidade de trilha

15% Poder de especialista

20% Aumento de atributo

25% Perito (3 PE, +1d8)

30% Poder de especialista

35% Grau de treinamento

40% Engenhosidade (veterano),  
habilidade de trilha

45% Poder de especialista

50% Aumento de atributo, versatilidade

55% Perito (4 PE, +1d10)

60% Poder de especialista

65% Habilidade de trilha

70% Grau de treinamento

75% Engenhosidade (expert),  
poder de especialista

80% Aumento de atributo

85% Perito (5 PE, +1d12)

90% Poder de especialista

95% Aumento de atributo

99% Habilidade de trilha

(exceto de fogo) e +2 em rolagens de dano com armas de corpo a corpo e de disparo.

8 **Pensamento Ágil.** Uma vez por rodada, durante uma cena de investigação, você pode gastar 2 PE para fazer uma ação de procurar pistas adicional.

8 **Perito em Explosivos.** Você soma seu Intelecto na DT para resistir aos seus explosivos e pode excluir dos efeitos da explosão um número de alvos igual ao seu valor de Intelecto.

8 **Primeira Impressão.** Você recebe +20 no primeiro teste de Diplomacia, Enganação, Intimidação ou Intuição que fizer em uma cena.

8 **Transcender.** Escolha um poder paranormal (veja a página 114). Você recebe o poder escolhido, mas não ganha Sanidade neste aumento de NEX. Você pode escolher este poder várias vezes.

8 **Treinamento em Perícia.** Escolha duas perícias. Você se torna treinado nessas perícias. A partir de NEX 35%, você pode escolher perícias nas quais já é treinado para se tornar veterano. A partir de NEX 70%, pode escolher perícias nas quais já é veterano para se tornar expert. Você pode escolher este poder várias vezes.

**AUMENTO DE ATRIBUTO.** Em NEX 20%, e novamente em NEX 50%, 80% e 95%, aumente um atributo a sua escolha em +1. Você não pode aumentar um atributo além de 5 desta forma.

**GRAU DE TREINAMENTO.** Em NEX 35%, e novamente em NEX 70%, escolha um número de perícias treinadas igual a 5 + Int. Seu grau de treinamento nessas perícias aumenta em um (de treinado para veterano ou de veterano para expert).

**ENGENHOSIDADE.** Em NEX 40%, quando usa sua habilidade Eclético, você pode gastar 2 PE adicionais para receber os benefícios de ser veterano na perícia. Em NEX 75%, pode gastar 4 PE adicionais para receber os benefícios de ser expert na perícia.

**VERSATILIDADE.** Em NEX 50%, escolha entre receber um poder de especialista ou o primeiro poder de uma trilha de especialista que não a sua.

## TRILHAS DE ESPECIALISTA

### Atirador de Elite

Um tiro, uma morte. Ao contrário dos combatentes, você é perito em neutralizar ameaças de longe, termi-

nando uma briga antes mesmo que ela comece. Você trata sua arma como uma ferramenta de precisão, sendo capaz de executar façanhas incríveis.

**NEX 10% - MIRA DE ELITE.** Você recebe proficiência com armas de fogo que usam balas longas e soma seu Intelecto em rolagens de dano com essas armas.

**NEX 40% - DISPARO LETAL.** Quando faz a ação mirar você pode gastar 1 PE para aumentar em +2 a margem de ameaça do próximo ataque que fizer até o final de seu próximo turno.

**NEX 65% - DISPARO IMPACTANTE.** Quando ataca com uma arma de fogo, você pode gastar 2 PE e, em vez de causar dano, fazer uma manobra entre derrubar, desarmar, empurrar ou quebrar.

**NEX 99% - ATIRAR PARA MATAR.** Quando faz um acerto crítico com uma arma de fogo, você causa dano máximo, sem precisar rolar dados.

### Infiltrador

Você é um perito em infiltração e sabe neutralizar alvos desprevenidos sem causar alarde. Combinando talento acrobático, destreza manual e conhecimento técnico você é capaz de superar qualquer barreira de defesa, mesmo quando a missão parece impossível.

**NEX 10% - ATAQUE FURTIVO.** Você sabe atingir os pontos vitais de um inimigo distraído. Uma vez por rodada, quando atinge um alvo desprevenido com um ataque corpo a corpo ou em alcance curto, ou um alvo que você esteja flanqueando, você pode gastar 1 PE para causar +1d6 pontos de dano do mesmo tipo da arma. Em NEX 40% o dano adicional aumenta para +2d6, em NEX 65% aumenta para +3d6 e em NEX 99% aumenta para +4d6.

**NEX 40% - GATUNO.** Você recebe +5 em Atletismo e Crime e pode percorrer seu deslocamento normal quando se esconder sem penalidade (veja a perícia Furtividade).

**NEX 65% - ASSASSINAR.** Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PE para analisar um alvo em alcance curto. Até o fim de seu próximo turno, seu primeiro Ataque Furtivo que causar dano a ele tem seus dados de dano extras dessa habilidade dobrados. Além disso, se sofrer dano de seu ataque, o alvo fica inconsciente ou morrendo, à sua escolha (Fortitude DT Agi evita).

**NEX 99% - SOMBRA FUGAZ.** Quando faz um teste de Furtividade após atacar ou fazer outra ação chamativa, você pode gastar 3 PE para não sofrer a penalidade de -20 no teste.

## Médico de Campo

Você é treinado em técnicas de primeiros socorros e tratamento de emergência, o que torna você um membro valioso para qualquer grupo de agentes. Ao contrário dos profissionais de saúde convencionais, você está acostumado com o campo de batalha e sabe tomar decisões rápidas no meio do caos.

**ESPECIAL:** para escolher esta trilha, você precisa ser treinado em Medicina. Para usar as habilidades desta trilha, você precisa possuir um kit de medicina.

**NEX 10% - PARAMÉDICO.** Você pode usar uma ação padrão e 2 PE para curar 2d10 pontos de vida de si mesmo ou de um aliado adjacente. Você pode curar +1d10 PV respectivamente em NEX 40%, 65% e 99%, gastando +1 PE por dado adicional de cura.

**NEX 40% - EQUIPE DE TRAUMA.** Você pode usar uma ação padrão e 2 PE para remover uma condição negativa (exceto morrendo) de um aliado adjacente.

**NEX 65% - RESGATE.** Uma vez por rodada, se estiver em alcance curto de um aliado machucado ou morrendo, você pode se aproximar do aliado com uma ação livre (desde que seja capaz de fazê-lo usando seu deslocamento normal). Além disso, sempre que curar PV ou remover condições do aliado, você e o aliado recebem +5 na Defesa até o início de seu próximo turno. Por fim, para você, o total de espaços ocupados por carregar um personagem é reduzido pela metade.

**NEX 99% - REANIMAÇÃO.** Uma vez por cena, você pode gastar uma ação completa e 10 PE para trazer de volta à vida um personagem que tenha morrido na mesma cena (exceto morte por dano massivo).

## Negociador

Você é um diplomata habilidoso e consegue influenciar outras pessoas, seja por lábia ou intimidação. Sua capacidade de avaliar situações com rapidez e eficiência pode tirar o grupo de apuros que nem a mais poderosa das armas poderia resolver.

**NEX 10% - ELOQUÊNCIA.** Você pode usar uma ação completa e 1 PE por alvo em alcance curto para afetar outras pessoas com sua fala. Faça um teste de Diplomacia, Enganação ou Intimidação contra a Vontade dos alvos. Se você vencer, os alvos ficam fascinados enquanto você se concentrar (uma ação padrão por rodada). Um alvo hostil ou que esteja envolvido em combate recebe +5 em seu teste de resistência e tem direito a um novo teste por rodada, sempre que você se concentrar. Uma pessoa que passar no teste fica imune a este efeito por um dia.

**NEX 40% - DISCURSO MOTIVADOR.** Você pode gastar uma ação padrão e 4 PE para inspirar seus aliados

com suas palavras. Você e todos os seus aliados em alcance curto ganham +20 em testes de perícia até o fim da cena. A partir de NEX 65%, você pode gastar 8 PE para fornecer um bônus total de +2020.

**NEX 65% - EU CONHEÇO UM CARA.** Uma vez por missão, você pode ativar sua rede de contatos para pedir um favor, como por exemplo trocar todo o equipamento do seu grupo (como se tivesse uma segunda fase de preparação de missão), conseguir um local de descanso ou mesmo ser resgatado de uma cena. O mestre tem a palavra final de quando é possível usar essa habilidade e quais favores podem ser obtidos.

**NEX 99% - TRUQUE DE MESTRE.** Acostumado a uma vida de fingimento e manipulação, você pode gastar 5 PE para simular o efeito de qualquer habilidade que você tenha visto um de seus aliados usar durante a cena. Você ignora os pré-requisitos da habilidade, mas ainda precisa pagar todos os seus custos, incluindo ações, PE e materiais, e ela usa os seus parâmetros de jogo, como se você estivesse usando a habilidade em questão.

## Técnico

Sua principal habilidade é a manutenção e reparo do valioso equipamento que seu time carrega em missão. Seu conhecimento técnico também permite que improvise ferramentas com o que tiver à disposição e sabote os itens usados por seus inimigos.

**NEX 10% - INVENTÁRIO OTIMIZADO.** Você soma seu Intelecto à sua Força para calcular sua capacidade de carga. Por exemplo, se você tem Força 1 e Intelecto 3, seu inventário tem 20 espaços.

**NEX 40% - REMENDÃO.** Você pode gastar uma ação completa e 1 PE para remover a condição quebrado de um equipamento adjacente até o final da cena. Além disso, qualquer equipamento geral tem sua categoria reduzida em I para você.

**NEX 65% - IMPROVISAR.** Você pode improvisar equipamentos com materiais ao seu redor. Escolha um equipamento geral e gaste uma ação completa e 2 PE, mais 2 PE por categoria do item escolhido. Você cria uma versão funcional do equipamento, que segue suas regras de espaço e categoria como normal. Ao final da cena, seu equipamento improvisado se torna inútil.

**NEX 99% - PREPARADO PARA TUDO.** Você sempre tem o que precisa para qualquer situação. Sempre que precisar de um item qualquer (exceto armas), pode gastar uma ação de movimento e 3 PE por categoria do item para lembrar que colocou ele no fundo da bolsa! Depois de encontrado, o item segue normalmente as regras de inventário.